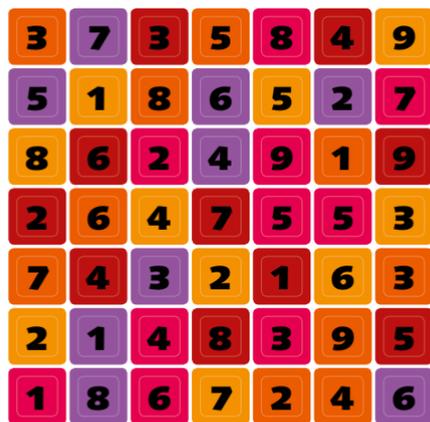


TRIO – Spielanleitung

Trio besteht aus 49 farbigen quadratischen Kärtchen mit den Ziffern von 1 bis 9 und 50 runden blauen Kärtchen mit den Zahlen von 1 bis 50. Die Farben haben keine Bedeutung.

Spielvorbereitung

Die quadratischen Ziffernkarten werden in einem Quadrat von 7×7 Kärtchen ausgelegt.



Die runden Zahlenkärtchen bleiben verdeckt in der Schachtel.

Ein Spieler zieht ein Zahlenkärtchen und legt es für alle gut sichtbar auf den Tisch. Nun suchen alle Spieler gleichzeitig eine Rechenaufgabe,

40

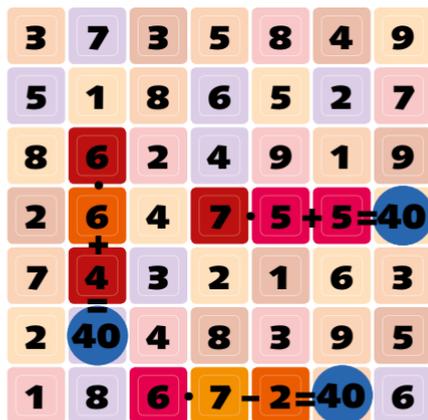
deren Resultat die Zahl auf dem blauen Zahlenkärtchen ergibt. Dabei muss die Rechenaufgabe aus Zahlen auf drei nebeneinanderliegenden Ziffernkärtchen bestehen, waagrecht, senkrecht oder diagonal, von links nach rechts oder von oben nach unten und umgekehrt. Zu beachten ist, dass die «Punkt vor Strich»-Regel gilt. Die Rechnung muss also zuerst aus einer Multiplikation oder Division, danach aus einer Addition oder Subtraktion bestehen.

Beispiel

Blaues Zahlenkärtchen: 40

Mögliche **richtige** Rechnungen:

$6 \cdot 7 - 2$ oder $6 \cdot 6 + 4$ oder $7 \cdot 5 + 5$
(Bild, Rechnungen eingekreist)



Mögliche **falsche** Rechnungen:
 $(7 + 3) \cdot 4$ oder $(9 - 1) \cdot 5$

Wer als Erster eine passende Rechnung findet, ruft «Trio». Er zeigt die Ziffern und nennt dazu die Rechnung. Stimmt diese, bekommt er das blaue Zahlenkärtchen, stimmt die Rechnung nicht oder liegen die Ziffernkärtchen nicht korrekt nebeneinander, geht das Spiel weiter.

Sieger ist, wer am meisten blaue Zahlenkärtchen ergattert hat.

Variante 1

Die «Punkt vor Strich»-Regel gilt nicht. Rechnungen dürfen also auch so lauten:

Blaues Zahlenkärtchen: 40

Mögliche Rechnungen:

$(7 + 3) \cdot 4$ oder $(9 - 1) \cdot 5$

Variante 2

Es darf auch «um die Ecke» gerechnet werden. Die drei Kärtchen dürfen also auch im rechten Winkel zueinander liegen.

Variante 3

Die 6 oder die 9 können wahlweise auf den Kopf gestellt werden. So hat es z. B. von der 6 doppelt so viele Ziffern. Wer also Rechnungen mit dem Faktor 6 findet, hat eher eine Chance auf Erfolg.



© 2012 by ZKM,
Verlag der Zürcher Kantonalen
Mittelstufenkonferenz
Frauenfelderstrasse 21a
8404 Winterthur
www.verlagzkm.ch

Alle Rechte vorbehalten.

Realisation und Produktion:
lüthi electronic ag, 8401 Winterthur
www.luethidesign.ch

Gestaltung:
Simone Strupler, Winterthur
www.schaer-design.ch