

Wahrscheinlichkeitsspiel

Das Original-Roulette ist Teil der "Mathe-mag-ich!"-Box Casino.

Anleitung für Lehrpersonen

Das bekannte Roulette wurde adaptiert, sodass es auch ohne den originalen Roulette-Tisch in der Schule gespielt werden kann. Außerdem wird nur mit einem Teil der originalen Regeln gespielt, um es einfacher zu gestalten. Hier ist Zeit für die Vorbereitung (ausschneiden und ausdrucken) einzuplanen.

Material

Download-Material:

- Anleitung für Schüler:innen
- Jetons zum Ausdrucken
- Roulette-Zahlen zum Ziehen
- Roulette-Tisch

Schulstufe(n) und Personen

- Das Spiel ist für Schüler:innen von der 7.-12. Schulstufe (3.-8. Klasse) geeignet.
- Bis zu 8 Personen sind möglich.

Zeit

- Es werden mehrere Runden empfohlen, da eine Runde nur sehr kurz dauert.
- Insgesamt werden ca. 20 Minuten gebraucht.

Mathematische Fähigkeiten

- Wahrscheinlichkeiten
- Erwartungswert

Vorbereitung

- Anleitung auf DIN A4 Papier ausdrucken und bereitlegen
- Roulette-Zahlen und Jetons auf DIN A4 Papier drucken und ausschneiden
- Roulette-Zahlen in ein undurchsichtiges Säckchen geben
- Roulette-Tisch auf mind. DIN A3 ausdrucken
- Jetons im Wert von 30 pro Schüler:in bereitlegen, weitere für Gewinn
- Alternative für Jetons: Münzen oder Spielsteine

Roulette

Spielanleitung

Hier spielen mindestens 2 Spieler:innen gleichzeitig

- Du setzt deinen Einsatz auf ein Feld des Roulette-Tischs
- Anschließend wird eine Zahl aus dem Säckchen gezogen.
- Du hast gewonnen, wenn die gezogene Zahl deinem Feld entspricht.

Gewinn / Verlust

Bei Gewinn bekommst du deinen Einsatz zurück plus das Folgende:

Feld	Du bekommst bei Gewinn zusätzlich
<u>Rot</u> oder <u>Schwarz</u> <u>Gerade</u> oder <u>Ungerade</u> (EVEN/ODD) <u>1 bis 18</u> oder <u>19 bis 36</u>	1 Mal deinen Einsatz
<u>1. Spalte</u> oder <u>2. Spalte</u> oder <u>3. Spalte</u> (ROW) <u>1 bis 12</u> oder <u>13 bis 24</u> oder <u>25 bis 36</u>	2 Mal deinen Einsatz
einzelne Zahlen	35 Mal deinen Einsatz



Was ist die beste Taktik?

Im Roulette heißt es: "Die Bank gewinnt immer!"
Warum?



Kärtchen zum Ziehen

1	2	3	4	5
6.	7	8	9.	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	0			

			0												
			3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	3rd ROW
			2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2nd ROW
			1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	1st ROW
1 to 12															
13 to 24															
25 to 36															
1 to 18	EVEN			ODD		19 to 36									