

# Lehrerseite

## Anleitung für ein römisches Würfelspiel

### Vorbereitung:

Sie brauchen pro Team vier Blancowürfel, einen Permanentmarker und Papier und Bleistift. Beschriften Sie jeden der vier Blancowürfeln mit folgenden Symbolen: **L - X - X - V - I - I**

### Lernziel:

Erklären Sie den Schülern den Aufbau der römischen Zahlen.

Ziel des Spieles ist es, aus den erwürfelten Symbolen eine möglichst hohe gültige römische Zahl zu legen (LXVI, LXXX, XXXV oder ähnliches). Das Lernziel ist, dass die Schüler den Aufbau einer römischen Zahl wirklich verstehen und die Vorteile des Dezimalsystem erkennen.

### So geht es:

Wer zuerst sagt: *alea iacta est* – der Würfel ist gefallen – fängt an.

Wer an der Reihe ist, würfelt gleichzeitig mit allen vier Würfeln.

Die Würfel werden zu einer gültigen römischen Zahl zusammen gefasst. Diese Zahl muss in die entsprechende Dezimalzahl umgerechnet werden und ist die Punktzahl.

Dabei müssen alle vier erwürfelten Symbole verwendet werden! Falls man nicht alle vier Symbole verwenden kann (weil man z.B. IIII erwürfelt hat), hat man 0 Punkte.

Die Punktzahl für den Spielenden wird notiert und die Würfel an den linken Nebenmann übergeben, der seinerseits würfelt.

Wer als erster 300 Punkte erreicht, hat gewonnen.

Ungültige Zahlen: IIII, VII, VVI, VVV, XVI, XVV, XXV, XXX, LVI, LVV, LXV, LLII, LLVI, LLVV, LLXI, LLXV, LLXX, LLLI, LLLV, LLLX, LLLL