



Laplace Experiment

Spielvorbereitung

- ◆ Eine Person ist der Spielleiter.
- ◆ Der Spielleiter hat 2 Würfel.



- ◆ Alle anderen gehen in 10 Gruppen.
- ◆ Jede Gruppe bekommt eine Nummer:
2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11 oder 12
- ◆ Der Spielleiter hat die Nummer 7.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz](#).

2025 Henrik Horstmann



Laplace Experiment

Spielregeln

- ◆ Der Spielleiter würfelt mit den 2 Würfeln.
- ◆ Dann zählt der Spielleiter die Punkte auf den Würfeln zusammen.
Das ist die Augensumme.
- ◆ Der Spielleiter sagt die Augensumme laut.
- ◆ Die Gruppe mit dieser Zahl gewinnt die Runde.
- ◆ Jeder in der Gruppe bekommt ein Gummibärchen.
- ◆ Es wird weiter gespielt, bis alle Gummibärchen weg sind.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz](#).

2025 Henrik Horstmann



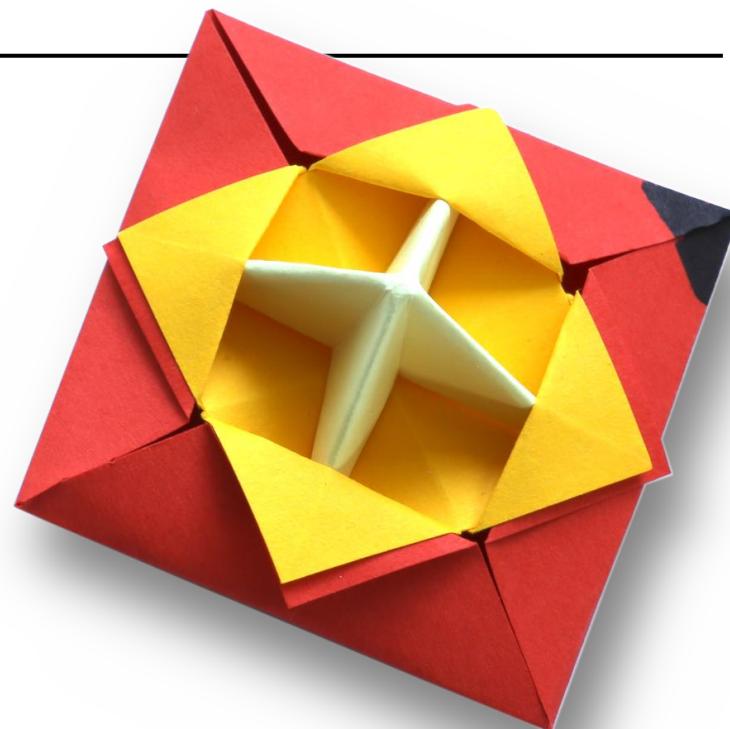
Laplace Experiment

Ziel

Wir wollen ein Brett für das Kreiselroulette zeichnen. Dieses Brett soll so sein, dass alle die gleiche Gewinnchance haben.

Aufgabe

Zeichne auf ein Blatt das Brett für das Kreiselroulette.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz](#).

2025 Henrik Horstmann