



Experiment 3.2 „3 Gewinnt“ –

ELMO S. 69

das Spiel mit den Reaktionsgleichungen

Benötigte Materialien

- 1 Foliervorlage „Drei gewinnt – Das Spiel mit Reaktionsgleichungen“
- 1 Würfel
- 2 Whiteboard-Marker in verschiedenen Farben

Spielregeln

Ein Spiel für zwei Spieler, zwei farbige Stifte und einen Würfel

- Ziel: Erobere durch Würfeln der richtigen Faktoren (auch 1) drei Kästchen – waagrecht, senkrecht oder diagonal (jede Spalte ist ein eigenes Spielfeld).
- Der Mitspieler kann Deinen Plan vereiteln, indem er einen Faktor in seiner Farbe hinschreibt.
- Taktik, Würfelglück und die Fähigkeit Reaktionsgleichungen richtig zu stellen, führen zum Sieg.
- Bei einem „Sechser“ darf man noch einmal würfeln!

Drei gewinnt! Variation



Ein Spiel für zwei Spieler, zwei farbige Stifte und einen Würfel

Ziel: Erobere durch Würfeln der richtigen Faktoren (auch 1) drei Kästchen – waagrecht, senkrecht oder diagonal (jede Spalte ist ein eigenes Spielfeld). Der Mitspieler kann deinen Plan vereiteln, indem er einen Faktor in seiner Farbe hinschreibt. Taktik, Würfelglück und die Fähigkeit Reaktionsgleichungen richtig zu stellen, führen zum Sieg.

Bei einem „Sechser“ darf man noch einmal würfeln!

<input type="checkbox"/> Na + <input type="checkbox"/> O ₂ → <input type="checkbox"/> Na ₂ O	<input type="checkbox"/> Al(OH) ₃ → <input type="checkbox"/> H ₂ O + <input type="checkbox"/> Al ₂ O ₃
<input type="checkbox"/> Fe + <input type="checkbox"/> Cl ₂ → <input type="checkbox"/> FeCl ₃	<input type="checkbox"/> P + <input type="checkbox"/> O ₂ → <input type="checkbox"/> P ₄ O ₁₀
<input type="checkbox"/> Nb + <input type="checkbox"/> O ₂ → <input type="checkbox"/> Nb ₂ O ₅	<input type="checkbox"/> N ₂ + <input type="checkbox"/> H ₂ → <input type="checkbox"/> NH ₃

Spielplan in Originalgröße zum Kopieren auf der nächsten Seite





Drei gewinnt! Variation

Ein Spiel für zwei Spieler, zwei farbige Stifte und einen Würfel

Ziel: Erobere durch Würfeln der richtigen Faktoren (auch 1) drei Kästchen – waagrecht, senkrecht oder diagonal (jede Spalte ist ein eigenes Spielfeld). Der Mitspieler kann deinen Plan vereiteln, indem er einen Faktor in seiner Farbe hinschreibt. Taktik, Würfelglück und die Fähigkeit Reaktionsgleichungen richtig zu stellen, führen zum Sieg.

Bei einem „Sechser“ darf man noch einmal würfeln!

<input type="checkbox"/> Na + <input type="checkbox"/> O ₂ → <input type="checkbox"/> Na ₂ O	<input type="checkbox"/> Al(OH) ₃ → <input type="checkbox"/> H ₂ O + <input type="checkbox"/> Al ₂ O ₃
<input type="checkbox"/> Fe + <input type="checkbox"/> Cl ₂ → <input type="checkbox"/> FeCl ₃	<input type="checkbox"/> P + <input type="checkbox"/> O ₂ → <input type="checkbox"/> P ₄ O ₁₀
<input type="checkbox"/> Nb + <input type="checkbox"/> O ₂ → <input type="checkbox"/> Nb ₂ O ₅	<input type="checkbox"/> N ₂ + <input type="checkbox"/> H ₂ → <input type="checkbox"/> NH ₃