

Dieses Spiel ist Teil der "Mathe-mag-ich!"-Box Casino.

Anleitung für Lehrpersonen

Dieses Spiel ist für eine:n Spieler:in und eine:n Spielleiter:in. Es werden zusätzlich 3 Spielkarten benötigt, eine davon muss die Herzass sein. Das Spielprinzip ist dasselbe wie beim Ziegenproblem bzw. beim Monty-Hall-Problem. Alternativ können 3 Becher mit zwei kleinen Ziegen und einem Modell-Auto genommen werden. 3D-Modelle dafür können auch online gefunden werden.

Material

Download-Material:

- Anleitung für Schüler:innen in zwei Varianten
- Tabelle für Strichliste in zwei Varianten

Schulstufe(n) und Personen

- Das Spiel ist für Schüler:innen von der 7.-10. Schulstufe (3.-6. Klasse) geeignet.
- Das Spiel wird mit 2 Personen gespielt.

Zeit

- Es werden mehrere Runden und ein Rollentausch empfohlen.
- Insgesamt ca. 10 Minuten ohne Besprechung

Vorbereitung

- 3 Spielkarten, eine davon die Herzass, bereitlegen
- Anleitung für Schüler:innen ausdrucken
- Tabelle für Strichliste ausdrucken

Mathematische Fähigkeiten

- Wahrscheinlichkeiten

Herzass-Jagd

Spielanleitung

Hier spielt ihr zu zweit.

- Eine:r übernimmt die Rolle der Spielleitung
- Der/die andere ist der/die Spieler:in
- Die Spielleitung mischt die Karten und legt sie nebeneinander und verdeckt auf. Sie merkt sich, wo die Herzass versteckt ist.
- Der/Die Spieler:in wählt eine Karte aus. Diese bleibt zunächst geschlossen.
- Die Spielleitung deckt nun eine der beiden anderen Karten auf, die nicht die Herzass ist.
- Der/Die Spieler:in hat jetzt zwei Möglichkeiten:
 - Bei der ursprünglichen Wahl bleiben und die vorher ausgewählte Karte aufdecken
 - Zur anderen noch verdeckten Karte wechseln und diese aufdecken
- Wird die Herzass aufgedeckt, hat der/die Spieler:in gewonnen.
- Schreib mit, wie oft du abhängig von deiner Entscheidung gewonnen hast!



Was ist die beste Taktik?

Solltest du dich umentscheiden?
Bei deiner ursprünglichen Entscheidung bleiben?
Ist es egal?

Herzass-Jagd



Mach eine Strichliste über deine gewonnenen und verlorenen Spiele

Gewinn bei Wechseln	Gewinn bei Bleiben

Verlieren bei Wechseln	Verlieren bei Bleiben

Herzass-Jagd



Mach eine Strichliste über deine gewonnenen und verlorenen Spiele

Gewinn bei Wechseln	Gewinn bei Bleiben

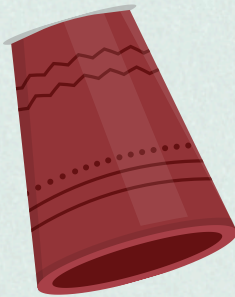
Verlieren bei Wechseln	Verlieren bei Bleiben

Ziegenproblem

Spielanleitung

Hier spielt ihr zu zweit.

- Eine:r übernimmt die Rolle der Spielleitung
- Der/die andere ist der/die Spieler:in
- Die Spielleitung versteckt die Ziegen und das Auto unter jeweils einem Becher. Sie merkt sich, unter welchem Becher das Auto ist.
- Der/Die Spieler:in wählt einen Becher aus. Dieser bleibt zunächst geschlossen.
- Die Spielleitung deckt nun einen der beiden anderen Becher auf, unter dem eine Ziege ist.
- Der/Die Spieler:in hat jetzt zwei Möglichkeiten:
 - Bei der ursprünglichen Wahl bleiben und den vorher ausgewählten Becher aufdecken
 - Zum anderen noch geschlossenen Becher wechseln und diesen aufdecken
- Wird das Auto aufgedeckt, hat der/die Spieler:in gewonnen.
- Schreib mit, wie oft du abhängig von deiner Entscheidung gewonnen hast!



Was ist die beste Taktik?

Solltest du dich umentscheiden?

Bei deiner ursprünglichen Entscheidung bleiben?

Ist es egal?

Ziegenproblem



Mach eine Strichliste über deine gewonnenen und verlorenen Spiele

Gewinn bei Wechseln	Gewinn bei Bleiben

Verlieren bei Wechseln	Verlieren bei Bleiben

Ziegenproblem



Mach eine Strichliste über deine gewonnenen und verlorenen Spiele

Gewinn bei Wechseln	Gewinn bei Bleiben

Verlieren bei Wechseln	Verlieren bei Bleiben