

UB Wahrscheinlichkeit Kl.2 Schere-Stein-Papier Tipps/Ideen?!

Beitrag von „TremorChrist“ vom 25. Februar 2010 15:45

Halli hallo!

Mitte März steht meine Abschlussprüfung 2.SE an 😊

Für die Mathestunde in der 2. Klasse habe ich mich jetzt zu dem Thema *Wahrscheinlichkeit* entschieden. Folgend dem Artikel Schere,Stein,Papier (auch "Schnick, schnack, schnuck" oder "Schnik, schnack, schnuck" genannt) aus Grundschule Mathematik 2006 (9).

Hinführung: ich berichte von dem Spiel; wir klären die Regeln; die Kids spielen ein paar Minuten SSP.

Einstieg: "Welches Zeichen hat die beste Gewinnchance?" Gemeinsames Überlegen.

Erarbeitung: Überlegt in 3er Gruppen welche Gewinnchancen die 3 Zeichen haben. Notiert euer Ergebnis auf eurem Plakat, so dass ihr die Klasse euer Ergebnis versteht.

Präsentation: Einige der Gruppen stellen Ergebnisse vor.

Reflexion: Rekapitulation wichtiger Stellen. Erstmal spielen - erste Ideen - Strategien überlegen - Strategien vergleichen.

Wie viel Zeit würdet ihr dafür veranschlagen? (Prüfungsstunde dauert 50 Minuten.)

Habt ihr Ideen wie ich die Stunde garnieren könnte?

Was wären eure bedenken?

1000 Dank schonmal!

Uli

Beitrag von „kaeferchen“ vom 25. Februar 2010 16:15

Ich finde das Thema deiner Stunde echt super. Wahrscheinlich werden die meisten Schüler das Spiel schon mal gespielt haben. Bei mir machen sie das nämlich oft.

Vielleicht könntest du bei der ersten Spielphase schon den Auftrag geben. Gibt es ein Zeichen, was am häufigsten gewinnt? Dazu könnten die Schüler dann eine Strichliste anlegen. In diesem Fall könntest du hierfür schon 10-15 Minuten veranschlagen. Die Strichlisten könnten dann an die Tafel gehängt werden und miteinander verglichen werden. 5 Minuten

Dadurch würde sich dann auch die Problemstellung ergeben.

Die Lösungsideen könnten die Schüler auf das Plakat malen.

Erarbeitung: 10 Minuten

Präsentation 10 Minuten (je nachdem, was die Schüler aufgeschrieben haben)

Habt ihr denn vorher schon etwas zu dem Thema gemacht? Bin nämlich gerade am Rätseln, was Zweitklässler dazu auf dem Plakat notieren könnten.

Eventuell könnte man das Spiel zum Schluss um ein weiteres Element erweitern und sich darüber noch mal Gedanken machen, welches Zeichen gewinnt....

Viel Glück auf jedenfall schon mal.

Beitrag von „Glühwürmchen“ vom 26. Februar 2010 22:41

Huhu!

Super Idee!!! 😁

Gibt's denn wirklich Strategien für dieses Spiel? Ist doch Zufall, welches Zeichen der Partner wählt und ob ich ihn richtig eingeschätzt habe... 😕

Eine Artikulation könnte ich mir so vorstellen:

- Motivation/Hinführung/Einstieg: L spielt mit einem S das Spiel vor. S erzählen, ob sie Spiel kennen. Erklären der Regeln. S spielen in PA.
- Problemstellung: S berichten von ihrem Spiel. Wer hat gewonnen? Mit welchem Zeichen? S stellen fest, dass das sehr unterschiedlich ist... Welches Zeichen hat die besten Gewinnchancen?
- Hypothesenbildung: S überlegen in Kleingruppen, welches Zeichen die besten Gewinnchancen hat und warum. Kleingruppensprecher erläutern ihre Vermutungen. L hält Vermutungen an TA fest.
- Problemlösung: S drauf bringen, dass sie Strichlisten führen könnten. S spielen nochmal und führen Strichlisten, um Vermutungen zu überprüfen. Danach Zusammenholen der Ergebnisse im Plenum ("Große" Strichliste mit allen S-Spielen an TA.)
- Erkenntnis I: Alle Zeichen haben gleich gute Chancen.

Warum ist das so? S spielen nochmal und prüfen, ob die Erkenntnis sich bestätigt und versuchen herauszufinden, warum alle Zeichen die gleichen Chancen haben.

- Erkenntnis II (Differenzierung, denn das werden die ganz schwachen Kinder wohl nicht kapieren): Jedes Zeichen kann ein anderes "schlagen" bzw. wird von einem anderen "geschlagen". Jedes Zeichen kann also gewinnen oder verlieren, je nachdem was der Partner

wählt. Evtl. lassen sich hier auch "Strategien" finden wie z.B. wenn mein Partner schon zwei Mal "Stein" gezeigt hat, wird er jetzt ein anderes Zeichen nehmen u.ä.

- Anwendung: S spielen nochmal, prüfen was herausgearbeitet wurde und versuchen "Strategien" anzuwenden.
- Reflexion und Ausklang: S erzählen vom letzten Spiel und wiederholen dadurch, was während dieser Unterrichtsstunde erarbeitet wurde.

Viel Spaß beim Stundenplanen und ganz viel Glück bei der Prüfung!

LG,

Glühwürmchen

Beitrag von „TremorChrist“ vom 8. März 2010 23:04

Hi und erstmal Danke für die Anregungen!

Glühwürmchen - ja, ist Zufall - trotzdem gibts psychologische u.ä. Strategien, aber dass führt hier zu weit (vgl. worldrps.com ;). Jedoch wirds in der Stunde nicht um die Strategien gehen - ich meinte mit Strategien: Vorgehen um das Plakat zu gestalten (schlecht ausgedrückt).

Kaeferchen, über deine erste Idee die SuS mit der Strichliste ins Rennen zu schicken habe ich nachgedacht - allerdings führt dass die Kids glaub ich auf nen empirischen Holzweg, zumal sich ja zufällig ergeben könnte, dass ein Zeichen total ruled.

Die zweite Idee mit der Erweiterung habe ich jetzt als (quantitative) Differenzierung eingeplant: Die Gruppen die sehr schnell und gut fertig sind, "dürfen" noch überlegen, wie sich die Gewinnchancen mit dem zusätzlichen Zeichen Brunnen verändern.

Übrigens haben die Kinder schonmal eine grafische Darstellung folgenden Problems versucht: Welche Tulpen-Farbkominationen könnten aus einem Topf wachsen, in den zwei (schwerer drei) Zwiebeln eingepflanzt werden, die aus einem Sammelbeutel "rot/gelb" genommen sind.

Derzeitiger geplanter Ablauf:

Hinführung: (Stuhlkreis) Stillen Impuls mit den Gegenständen: Schere, Stein und Papier... Anschließendes besprechen der Regeln; ein Paar spielt eine Runde vor, die anderen passen auf. Die Kids spielen mit ihren Nachbarn einige Runden.

Einstieg: "Welches Zeichen ist am besten?!" Erste Meinungen - in Hoffnung auf Uneinigkeit. Denn dann ist Auftrag am angebrachtesten. "Überlegt nochmal in Gruppen. Stellt auf diesem Plakat dar welches Zeichen am besten ist oder ob alle gleich gut sind. Ihr könnt malen, schreiben, zeichnen, Pfeile, Zahlen... man soll zum Schluss gut erkennen wie gut jedes Zeichen ist!"

Erarbeitung: In Dreiergruppen überlegen und modellieren die Kids. Hilfe: (a) die Gegenstände

zum Anfassen; (b) die Gegenstände als Kartensatz; Differenzierung (für schnellere): Plakat für 4 Zeichen (Brunnen)

Präsentation: Die Ergebnisse werden vorgestellt und besprochen. (Im Idealfall werden die Chancen als Liste in Worten; als Fließtext; als Kreis/Pfeildiagramm; in Tabellenform dargestellt)

Reflexion: Umfrage: Wer ist "überzeugt"? Habt ihr trotzdem Lieblingszeichen?

Maximalplanung: Ein paar Runden Wolf-Oma-Jäger (Schere-Stein-Papier als Ganzkörper-Bewegungsspiel)

Wer noch Bedenken hat...

Also - in 14 Tagen ists rum, dann geb' ich irgendwann noch Resumee!

liebe Grüße

Uli