

P26 Spieltheorie im Alltag



Bei dem von Hr. Feind-Grosse und Fr. Magistry geleitetem Projekt, erarbeiten die Schüler und Schülerinnen die Wahrscheinlichkeit Knobelspiele zu gewinnen. Sie nehmen sich als Grundlage einfache Alltagsspiele wie z.B.: Sodoku, Tiktaktoe, Schach vor und analysieren diese anschließend gemeinsam. Nach der Analyse beginnt das Brainstorming. Nach der Zusammenfassung der wichtigsten Daten bzw. Fakten erstellen die Schüler Theorein zum Gewinnen der Spiele.