Auswertungsblätter für das Spiel „X oder Y?“ [1]

Die folgenden Blätter dienen der Lehrperson zur Aufzeichnung der Spielzüge der einzelnen Gruppen.

Die Auswertungsblätter sind dabei einmal für eine gerade Anzahl an Gruppen (am Beispiel von 10 Gruppen) und einmal für eine ungerade Anzahl an Gruppen (am Beispiel von 5 Gruppen) vorbereitet und können dadurch leicht für beliebige Gruppenanzahlen abgeändert werden.

Erläuterung (10 Gruppen):

In den Zeilen ist ersichtlich, welche Gruppen „gegeneinander“ spielen: In der vorliegenden Tabelle spielt Gruppe 1 „gegen“ Gruppe 6, Gruppe 2 „gegen“ Gruppe 7, usw. Zur Auswertung einer Spielrunde geht die Lehrperson durch die Klasse und trägt zunächst die Züge der einzelnen Gruppen in die entsprechenden Spalten („Zug“) ein. Die Punkte in der grau hinterlegten Spalte „Zug“ werden sodann in die ebenfalls grau hinterlegte Spalte „Gegner“ übertragen, ebenso für die nicht hinterlegten Spalten. Dann werden anhand der Auszahlungsmatrix die Punkte ermittelt. Abschließend geht die Lehrperson ein zweites Mal durch die Klasse und teilt den Gruppen schriftlich die Züge der jeweils anderen Gruppe sowie die daraus resultierenden Punkte mit.

(Anmerkung: Es kann sinnvoll sein, die Gruppen in der Klasse räumlich so anzuordnen – bzw. die Reihenfolge der Gruppennummern in der Tabelle so zu ändern, dass die zur Auswertung zurückzulegenden Wege in der Klasse möglichst gering sind und man beim Ausfüllen der Tabelle dennoch der Reihe nach vorgehen kann. Jedenfalls ist darauf zu achten, dass geheim bleibt, wer gegen wen spielt.)

Erläuterung (5 Gruppen):

Die Vorgangsweise entspricht derjenigen für 10 Gruppen, einzige Änderung: Bei ungerader Gruppenanzahl bekommen zwei Gruppen denselben „Gegner“ zugewiesen. Die Gruppen 1 und 2 bekommen in den Auswertungsblättern für 5 Gruppen beide die Spielzüge der Gruppe 5 mitgeteilt. Der Gruppe 5 werden aber nur die Spielzüge von Gruppe 1 mitgeteilt, was dazu führt, dass Gruppe 2 ihren Gegner nicht beeinflussen kann. Diese Besonderheit für Gruppe 2 sollte im Rahmen der Diskussion des Spiels thematisiert werden.

[1] nach: Orrison, Alannah (1997): The Prisoner’s Dilemma – Game Theory in the Classroom. National Endowment for the Humanities Seminar. Saddleback College, Summer 1997.
http://www.saddleback.edu/faculty/aorrison/holdmystuff/websites/nehweb/prisoner.htm (Abruf am 2013-04-16)

Auswertungsblätter (am Beispiel von 10 Gruppen)

Runde 1

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				6			
2				7			
3				8			
4				9			
5				10			

Runde 2

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				6			
2				7			
3				8			
4				9			
5				10			

Runde 3

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				6			
2				7			
3				8			
4				9			
5				10			

Runde 4

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				6			
2				7			
3				8			
4				9			
5				10			

Runde 5

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				6			
2				7			
3				8			
4				9			
5				10			

Runde 6

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				6			
2				7			
3				8			
4				9			
5				10			

Runde 7

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				6			
2				7			
3				8			
4				9			
5				10			

Runde 8

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				6			
2				7			
3				8			
4				9			
5				10			

Runde 9

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				6			
2				7			
3				8			
4				9			
5				10			

Runde 10

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				6			
2				7			
3				8			
4				9			
5				10			

Auswertungsblätter (am Beispiel von 5 Gruppen)

Runde 1

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				5			
2							
3				6			
4				7			

Runde 2

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				5			
2							
3				6			
4				7			

Runde 3

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				5			
2							
3				6			
4				7			

Runde 4

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				5			
2							
3				6			
4				7			

Runde 5

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				5			
2							
3				6			
4				7			

Runde 6

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				5			
2							
3				6			
4				7			

Runde 7

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				5			
2							
3				6			
4				7			

Runde 8

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				5			
2							
3				6			
4				7			

Runde 9

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				5			
2							
3				6			
4				7			

Runde 10

Gruppe	Zug	Gegner	Punkte	Gruppe	Zug	Gegner	Punkte
1				5			
2							
3				6			
4				7			