

8 Entscheidungsbaum

Level
1-3



Ziele

1. Die Kinder kennen das Grundprinzip eines Entscheidungsbaums und können dieses anwenden.

Vorgehen

1. Die Kinder erhalten eine beliebige Jasskarte oder eine andere Karte (Kinder UNO-Karten mit Farben, Zahlen und Tieren, jedoch ohne Aktionskarten / selber gezeichnete Karten mit klaren Unterscheidungskriterien, z.B. Haarfarbe, Augenfarbe, weiblich/männlich, mit/ohne Brille, mit/ohne Schnauz). Diese Karte wird auf die Stirne geklebt, ohne dass das Kind weiss, welche Karte es hat. Hinweise:
 - » Einfache Aufgaben sollten maximal 3-4 Unterscheidungskriterien haben.
 - » Kinder UNO: Mögliche Fragen z.B. Raubtier, kann ich fliegen, habe ich 4 Beine, bin ich grosse oder klein, habe ich Ohren, habe ich grosse oder kleine Ohren, habe ich ein Fell
2. Die Kinder sitzen in einem Kreis und die Lehrperson erklärt das Spiel. Die Lehrperson beginnt selber mit einer Frage. Man darf so lange Fragen stellen, bis ein Nein kommt. Dann geht es der Reihe nach und das nächste Kind darf Fragen stellen. Durch geschicktes Fragen soll die eigene Karte erraten werden.
3. Die Kinder sollen das Prinzip Entscheidungsbaum kennenlernen und erkennen, wie man geschickt Fragen stellt. Dabei sollen sie lernen, dass Unterscheidungen von 2 Lösungen weniger Fragen benötigen als Unterscheidungen von 4 Lösungen.

- Weiter auf der nächsten Seite -

Information



ab 5 Minuten



überall



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

- » Kartensets bereitstellen

Vorwissen

- » Die Kinder müssen die Karten und die zugehörigen Kriterien gut kennen.

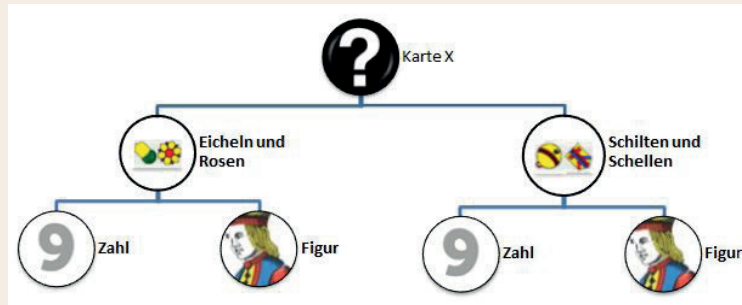
Material

- » Jasskarten
- » Spielset „Wer ist es?“



Vorgehen

4. Wenn die Kinder das Spiel kennen, so können sie es eigenständig zu Zweit oder als Gruppe spielen.
- » Beispiel 1 (Jasskarten): „Eicheln und Rosen“ ODER „Schilten und Schellen“, Zahlen oder Figuren
- » Beispiel 2 (Wer ist es?): Männlich oder Weiblich / Haarfarbe rot und braun ODER schwarz und blond



- » Die Antwort ist immer ein Ja oder ein Nein.

Spielhinweis:
The Toy Company 17542 - Wer bin ich?
EAN:4022498576757

Variante

- » Weiterführende Aufgabe „Zwanzig Fragen“.

Kompetenzen Lehrplan 21

K1	K2	K3
Kompetenzstufen Informatik Lehrplan 21		
Ks a	Ks a	Ks a
Mehr Informationen finden Sie unter www.minibiber.ch/lehrplan21.html		Ks b
		Ks c
		Ks d

Kommunizieren und Kooperieren	Darstellen und Interpretieren	Begründen und Bewerten	Strukturieren und Modellieren
Rollen & Perspektiven	Codieren	Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen	Codieren
Codieren	Objekte, Attribute, Funktionen	Lösungsanalyse	Objekte, Attribute, Funktionen
Logik	Formale Anleitungen	Formale Anleitungen	Logik
Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen			Formale Anleitungen
Formale Anleitungen			

