



Philosophen stellen kluge Fragen! – Ein Denkspiel

Ziel des Spiels: Ihr müsst mit möglichst wenig Fragen herausfinden, welches Kärtchen aus der unten stehenden Auswahl eure Mitschülerin/euer Mitschüler ausgewählt hat.

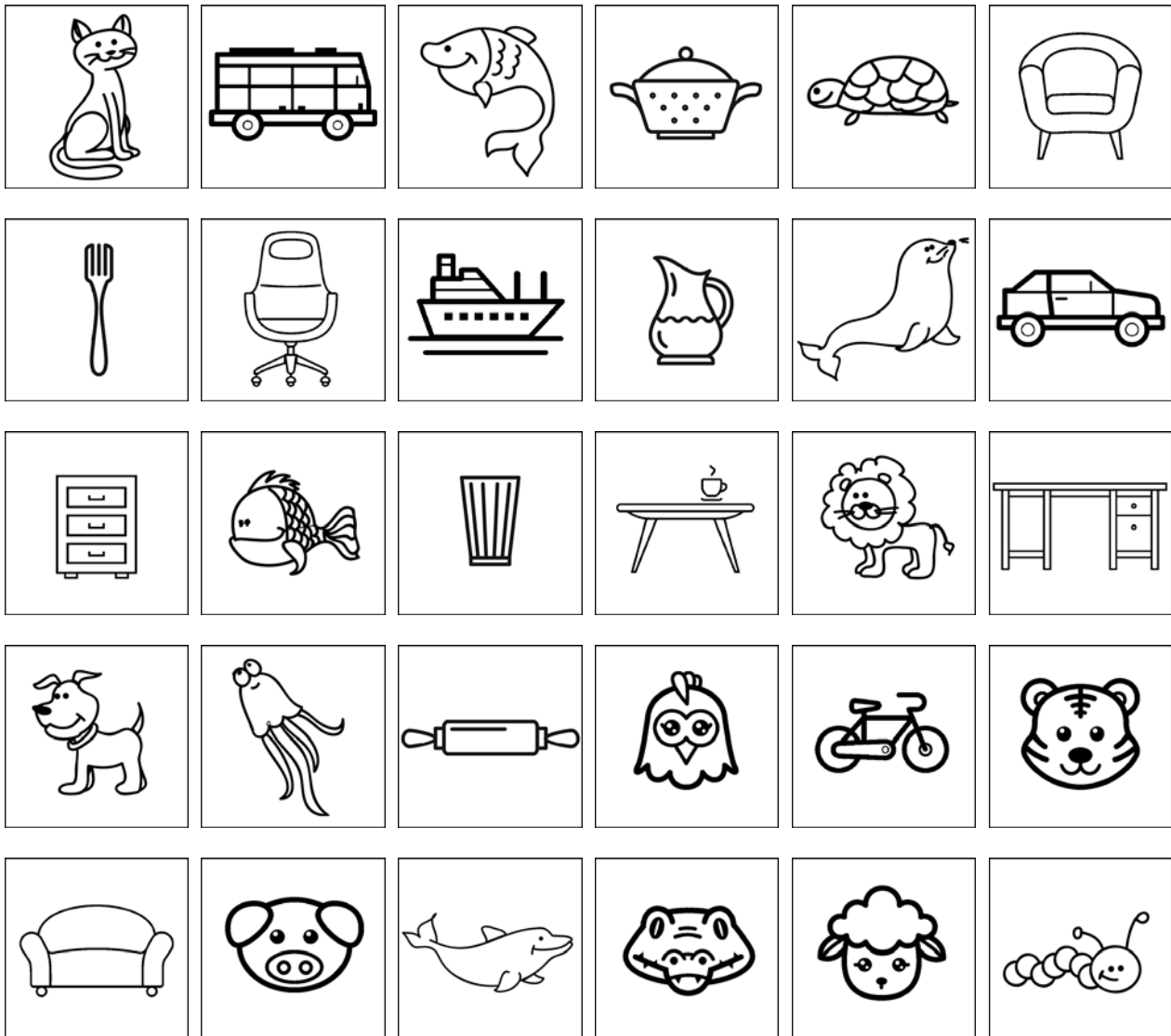
Spielregeln: Ihr dürft nur Fragen stellen, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können. Ihr dürft keine Fragen stellen wie „Ist das Kärtchen in Zeile 4?“.

Verlauf des Spiels: Bildet Spielpaare. Ein Mitspieler/eine Mitspielerin sucht sich ein Kärtchen aus und notiert die Abbildung auf einem Zettel.

Nun versucht ihr, mit möglichst klugen Fragen herauszufinden, welches Kärtchen gewählt wurde. Eine Frage ist dann besonders klug, wenn bei einer „Nein-Antwort“ viele Kärtchen wegfallen oder bei „JA“ nur wenige übrigbleiben.

Bei euren Fragen kann euch das weiterhelfen, was ihr mithilfe der Arbeitsblätter gelernt habt.

Spielt mehrere Runden. Sieger ist, wer insgesamt die wenigsten Fragen benötigt.



Quelle: Shutterstock (AliceNoir, ctriaplus, Epsicons, pking4th, Virinaflora), New York



Hilfekarten für das Denkspiel

Wähle zunächst die Karte 1.

Wenn dieser Hinweis nicht ausreicht, kannst du Karte 2 und danach Karte 3 wählen.

Hilfekarte 1:

Frage nicht nach einzelnen Kärtchen, sondern nach ganzen Gruppen von Kärtchen. Denke an die Schubladen.

Hilfekarte 2:

Auf den Arbeitsblättern hast du verschiedene Kärtchen in Schubladen geordnet.
Der Name einer solchen Schublade passt für alle Kärtchen, die darin gesammelt sind.
So kannst du eine kluge Frage stellen.

Hilfekarte 3:

Eine kluge Frage fragt nicht nach einem Kärtchen, sondern nach dem Namen einer Schublade, in der viele Kärtchen sind.
Beispiel: „Ist es ein Möbelstück?“