

Qwixx Stochastik am Spiel

Referent: Norbert Noster (JMU Würzburg)

Stochastikunterricht bietet die Chance, komplexe und/oder umfangreiche Kontexte, wie (Gesellschafts-)Spiele, mathematisch zu beschreiben. Letztere können weiterhin auch zum Anlass genommen werden, um sich vertieft mit Mathematik auseinanderzusetzen. Ein solches Beispiel ist das Würfelspiel „Qwixx“, welches hier als Ausgangspunkt genutzt wird. In diesem Workshop werden unterrichtspraktische Möglichkeiten des Gesellschaftsspiels Qwixx erläutert: Ausgehend von einer konkreten Situation werden mehrstufige Experimente für den Unterricht abstrahiert, variiert, und es wird gezeigt, wie mit Hilfe von Bedingungen eine Spielpartie modelliert werden kann. Hierfür sollen die Teilnehmenden unter Zuhilfenahme einer Tabellenkalkulationssoftware eigene Simulationen für Zufallsexperimente erstellen, welche in dieser und ähnlicher Weise auch Anwendung im Mathematikunterricht finden. Qwixx bietet einen interessanten Ausgangspunkt und eine spannende Anwendung. Es wird außerdem ein kurzer Ausblick in den Einsatz von 3D-Druck gegeben werden. Um sich bestmöglich auf den Workshop vorbereiten zu können, wird empfohlen sich vorab mit dem Spiel vertraut zu machen (dies ist aber keine Teilnahmevoraussetzung). Hierzu wird den angemeldeten Teilnehmer*innen kostenfrei ein Exemplar des Spiels Qwixx zur Verfügung gestellt. Weiterhin sind grundlegende Kenntnisse im Umgang mit Tabellenkalkulationssoftware hilfreich, aber nicht zwingend notwendig. Die thematisierten Inhalte eignen sich vorrangig für den Einsatz ab Jahrgangsstufe 9.

Hinweis: Den zugelassenen Teilnehmenden wird der Zugang zum Spiel Qwixx rechtzeitig per Mail zugesendet.

