

# Warnen unter Unsicherheit

## - Spielvorbereitung -

- 1) Die Datei **Spielfeld.pdf** besteht aus zwei Seiten, auf denen das Spielfeld mit einer Vier-Felder-Tafel zu sehen ist. Drucke die zwei Seiten des Spielfelds aus und klebe sie so zusammen, dass die zweite Seite rechts neben der ersten Seite liegt.
- 2) Die Datei **Warnschwelle.pdf** besteht aus einer Seite mit einem Schieberegler und einer Auswahlleiste mit verschiedenen Wahrscheinlichkeiten. Drucke die Seite aus und schneide den Schieberegler und die Auswahlleiste aus.
- 3) Die Datei **Situationen.pdf** enthält fünf verschiedene Situationen mit jeweils vier Situationskarten. Drucke die Seiten aus und schneide die Situationskarten aus.
- 4) Die Datei **Wahrscheinlichkeiten.pdf** enthält die Vorderseiten der Ereignisekarten mit Vorhersagen der Gewitterwahrscheinlichkeit. Drucke diese Seite zehn mal aus und schneide die einzelnen Karten aus. Sortiere die Karten nach den angegebenen Wahrscheinlichkeiten. Du solltest jetzt von jeder Wahrscheinlichkeit jeweils zehn Karten haben.
- 5) Die Dateien **Gewitter\_Ja.pdf** und **Gewitter\_Nein.pdf** enthalten die Rückseiten der Ereigniskarten, die angeben ob tatsächlich ein Gewitter beobachtet wurde oder nicht. Drucke die Datei **Gewitter\_Ja.pdf** fünf mal aus und drucke die Datei **Gewitter\_Nein.pdf** fünf mal aus. Schneide die einzelnen Karten aus.

- 6) Die Vorderseiten (mit den Wahrscheinlichkeiten) und Rückseiten (mit den Beobachtungen) werden jetzt folgendermaßen zusammengeklebt:
- a) Suche alle 10 Vorderseiten mit 10% Gewitterwahrscheinlichkeit heraus. 1 davon bekommt eine Rückseite mit beobachtetem Gewitter und 9 davon bekommen eine Rückseite ohne beobachtetem Gewitter.
  - b) Suche alle 10 Vorderseiten mit 20% Gewitterwahrscheinlichkeit heraus. 2 davon bekommen eine Rückseite mit beobachtetem Gewitter und 8 davon bekommen eine Rückseite ohne beobachtetem Gewitter.
  - c) Suche alle 10 Vorderseiten mit 30% Gewitterwahrscheinlichkeit heraus. 3 davon bekommen eine Rückseite mit beobachtetem Gewitter und 7 davon bekommen eine Rückseite ohne beobachtetem Gewitter.
  - d) Suche alle 10 Vorderseiten mit 40% Gewitterwahrscheinlichkeit heraus. 4 davon bekommen eine Rückseite mit beobachtetem Gewitter und 6 davon bekommen eine Rückseite ohne beobachtetem Gewitter.
  - e) Und so weiter...
- 7) Die Datei **Spielregeln.pdf** enthält die Spielregeln. Drucke die Seite aus und folge den Angaben. Viel Spaß!