# /var/folders/ln/nj9t_fp14c5bzr9r_xtd9hhh0000gn/T/com.microsoft.Word/WebArchiveCopyPasteTempFiles/cid77BDAF19-016C-E245-B209-F7E5A954E6FF.pngOffline: Schere-Stein-Papier

**Aufgabe**

Um das Erstellen von und Arbeiten mit Variablen zu erleben, lassen Sie die Schülerinnen und Schüler Paare bilden und Schere-Stein-Papier spielen. Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, die Ergebnisse auf Papier zu notieren.

Sie können die Jugendlichen auch in Dreiergruppen spielen lassen, wobei die dritte Person als Punkteverwalter/-in fungiert. Die Spieler/-innen verfolgen, wie oft jeder gewinnt und wie oft unentschieden gespielt wird.

**Umsetzung**

Lassen Sie die Jugendlichen etwa eine Minute lang Schere-Stein-Papier spielen. Bitten Sie sie, ihre Ergebnisse zu addieren und festzuhalten, wie viele Runden gespielt wurden.

Nun bitten Sie Ihre Schülerinnen und Schüler, von Neuem anzufangen und noch eine Minute zu spielen. Erneut sollen die Kinder ihre Ergebnisse und die Spielrunden addieren.

Bitten Sie die Punkteverwalter/-innen zu erklären, wie sie die Spielerstatistik festgehalten haben. In der Regel werden die meisten die Namen der Spieler/-innen notiert haben und dann daneben oder drunter Markierungen, welche die Siege der jeweiligen Person zeigen. Vielleicht wurden separat auch noch die unentschiedenen Spiele notiert.

**Auswertung**

Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, welche Teile der Punktetabelle Konstanten, also Werte, die sich während einer Spielsitzung nicht ändern, darstellen.  
Beispiel: Die Namen der Spieler/-innen sind Konstanten.

Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, welche Teile der Punktetabelle Variablen, also Werte, die sich während einer Spielsitzung ändern, repräsentieren.  
Beispiel: Die Anzahl der Siege der Spieler/-innen sind Variablen.