

Modul 2: Das Affenpuzzle

Klassenstufe	ab Klassenstufe 5
Anzahl	3-5 SchülerInnen
Dauer	25 Minuten
Niveau	Normal
Inhalt	<ul style="list-style-type: none">▪ Komplexer werdende Affenpuzzle farblich korrekt legen▪ Das Anfassen der Puzzleteile mit der Rechenleistung des Computers vergleichen▪ Entscheiden, ob es möglich ist, mit einem gegebenem Satz beliebig große Flächen auszufüllen▪ Erweiterung des Puzzles um einen Schildkrötenteil in jeder Ecke in den Kacheln
Lernziele	<ul style="list-style-type: none">▪ Verstehen, was ein Affenpuzzle ist▪ Den Zusammenhang zwischen der Größe des Puzzles und der Rechenzeit erschließen▪ Andere passende Beispiele aus dem Alltag kennenlernen: (Brückenbau,...)▪ Prinzip der aperiodischen Kachelung verstehen▪ Verstehen, dass ein Computer bestimmte Aufgaben nicht lösen kann und nie lösen wird▪ Verstehen, was Verifikation bedeutet