

Gruppe A: Schokobon-Spiel

Karteikarte

Den Schokobon-liebenden Spieler:innen wird eine Schüssel mit 16 Schokobons zur Verfügung gestellt. Diese 16 Schokobons sollen sie nun untereinander aufteilen.

Möglichkeiten:

- beide Spieler:innen wollen die Schokobons gerecht untereinander aufteilen -> beide bekommen 8 Stück
- beide Spieler:innen wollen die Schokobons „unfair“ verteilen -> beide bekommen nur 5 Stück
- jeweils einer möchte die Schokobons fair und der andere unfair verteilen -> der Spieler, der sie unfair verteilen möchte, bekommt alle 16 Stück

Gruppe A: Schokobon-Spiel

	Nicht fair aufteilen	50:50
Nicht fair aufteilen	5 5	16 0
50:50	0 16	8 8

Gruppe A: Tore-schießen-Spiel

Karteikarte

Die Spieler:innen spielen zusammen Fußball. Einer ist Torwart und einer ist Schütze. Um das Spiel nach einem langen Unentschieden zu entscheiden, wird zu einem 11-Meter angesetzt. Trifft der Schütze das Tor, so hat er gewonnen, fängt der Torwart den Ball, so hat er gewonnen.

Der Schütze muss nun entscheiden, ob er auf die linke oder rechte Ecke des Tores schießt und welche Ecke weniger gedeckt wird, während der Torwart überlegt, welche Ecke er decken sollte

- Schießt der Schütze auf die gleiche Ecke, die vom Torwart gedeckt wird, gewinnt der Torwart mit einem Punkt. (links-links, rechts-rechts)
- Schießt der Schütze auf die Ecke, die nicht vom Torwart gedeckt wird, gewinnt der Schütze mit einem Punkt. (links-rechts, rechts-links)

Gruppe A: Tore-schießen-Spiel

Torwart	Schütze	links	rechts
links	1	-1	1
rechts	-1	1	-1

Gruppe B: Feigling-Spiel

Karteikarte

Die Spieler:innen stehen sich gegenüber und strecken die Hände mit den jeweils eigenen Handflächen aneinander (in einer Klatschposition) aus. Als Spielzug kann jede:r Spieler:in nun entweder ausweichen oder versuchen, den anderen Spieler zu klatschen.

- Weicht eine Person aus und die andere Person versucht zu klatschen, so gewinnt die ausgewichene Person einen Punkt. Die klatschende Person kriegt einen Minuspunkt.
- Weichen beide Spieler aus, so passiert nichts und niemand erhält Punkte.
- Klatschen beide Spieler:innen, so kriegen beide für ihr offensives Verhalten zwei Punkte abgezogen.

Gruppe B: Feigling-Spiel

	ausweichen	patschen
ausweichen	0 0	-1 1
patschen	1 -1	-2 -2

Gruppe B: Matching-Pennies-Spiel

Karteikarte

Bei dem Matching-Pennies-Spiel hat jede:r Spieler:in eine Münze, auf welcher auf der Vorderseite Zahl und auf der Rückseite Kopf abgebildet ist. Die Spieler:innen drehen nun im Geheimen die Münze auf eine Seite, die sie möchten, ohne dass der andere Spieler dies sieht.

- Entschieden sich beide Spieler:innen für die gleiche Seite (es ist also zweimal Kopf oder zweimal Zahl zu sehen), gewinnt Spieler:in 1 und erhält einen Punkt.
- Entscheiden sich die Spieler:innen für unterschiedliche Seiten (es liegt also einmal Kopf und einmal Zahl oben), so gewinnt Spieler:in 2 und erhält einen Punkt.

Gruppe B: Matching-Pennies-Spiel

	Kopf	Zahl
Kopf	1 0	0 1
Zahl	0 1	1 0

Gruppe C: Gefangenen-Dilemma

Karteikarte

Die Spieler:innen stellen sich vor, sie haben beide zusammen ein Verbrechen begangen. Nun werden sie beide getrennt von der Polizei befragt, und müssen entscheiden, ob sie die Wahrheit sagen und gestehen, oder ob sich und ihren Mitspieler schützen. Sie wissen aber nicht, was ihr: Mitspieler:in macht.

- wenn beide gestehen, müssen beide Spieler:innen für 8 Jahre ins Gefängnis, da sie mildernde Umstände erhalten
- wenn nur einer der beiden Spieler:innen gesteht, muss dieser nicht ins Gefängnis, während der andere für 10 Jahre ins Gefängnis muss
- wenn beide nicht gestehen, kann man ihnen kaum etwas nachweisen, und sie müssen je ein Jahr ins Gefängnis

Gruppe C: Gefangenen-Dilemma

	gestehen	nicht gestehen
gestehen	-8 -8	0 -10
Nicht gestehen	-10 0	-1 -1

Gruppe C: Schiffe versenken

Karteikarte

Die Spieler:innen haben jeweils ein rotes und ein blaues Feld vor sich liegen, welche der jeweils andere Spieler nicht sehen kann. Zu Beginn wird ausgemacht, wer die Schiffe versenken soll und wer die Schiffe zu Beginn stellen soll. Dann suchen sich beide Spieler:innen ein Feld aus, auf dem sie ihren Spielstein legen.

Sind beide Spielsteine gelegt, dürfen diese nicht verändert werden und das Ergebnis wird betrachtet:

- Liegen beide Spielsteine auf derselben Feldfarbe, so gewinnt der Schiffe versenkende Spieler
- Liegen die Spielsteine auf unterschiedlichen Farben, so gewinnt der Spieler, der zu Beginn die Schiffe gestellt hat

Gruppe C: Schiffe versenken

Schiffe stellen Schiffe versenken	Schiff getroffen	Schiff nicht getroffen
Schiff getroffen	1 -1	-1 1
Schiff nicht getroffen	-1 1	1 -1