Teil 1: Das Spiel (ca. 15 Minuten)

Das Gefangenendilemma ist das wohl bekannteste Beispiel für ein Nash-Gleichgewicht. Im ersten Teil sollen die Schülerinnen und Schüler dieses Dilemma am eigenen Leib erleben: Sie versetzen sich in die Rolle des Räubers bzw. des Polizisten und müssen dadurch abwägen, welche Strategie für sie selbst wohl am vorteilhaftesten ist. Dazu gibt es eine Anleitung und Rollenkarten, welche an die Schülerinnen und Schüler verteilt werden.

Möglich ist hierbei auch, dass man das Spiel ein zweites Mal durchführt um zu beobachten, wer von seiner vorherigen Wahl bei Wiederholung abweicht und wer seine Strategie nicht verändert.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Beschreibung | Medien | Sozialform |
| Aufteilung der Klasse in 4er-Gruppen (ggf. 5er- bzw. 6er-Gruppen, dann gibt es 3 bzw. 4 Polizisten)  Verteilen der Anleitung | Anlage 1:  Die Anleitung | Plenum |
| Gruppenarbeitsphase (ggf. Hilfestellung)  Optional: Wiederholung des Spiels (vgl. Schritt 5 in Anlage 1) | Anlage 2:  Die Rollenkarten | Gruppenarbeit |
| Auswertung der Ergebnisse der einzelnen Gruppen, Erkenntnisse, Reflexion etc. | Anlage 1:  Die Auswertung | Plenum |

Alternative:

Unter folgenden Link findet man eine class-Ex Version (Anmeldung notwendig), mit der die Schülerinnen und Schüler das Spiel auch online mit dem Smartphone durchführen können:

<https://classex.de/unterrichtseinheiten/> → Motivatoren → Gefangenendilemma

(Durch die Anonymität bei der Online-Version ist es hier durchaus möglich, dass die Schüler ihren Komplizen mit höherer Wahrscheinlichkeit verraten, das ist jedoch wieder ein anderes Thema.)

Anlage 1: Die Anleitung[[1]](#footnote-1) und die Auswertung

Die Anleitung:

Schritt 1: Verteilt verdeckt die vier Rollenkarten, lest euch diese allein durch und versetzt euch in eure Rolle.

Schritt 2: Jeweils ein Polizist und ein Räuber verlassen nun den Platz und begeben sich ans andere Ende des Klassenzimmers damit die Polizisten die Räuber nun getrennt vernehmen können.

Schritt 3: Wenn sich die Räuber jeweils entschieden haben, kehren alle an den Platz zurück. Nun besprechen die Polizisten gemeinsam das Ergebnis ihrer Vernehmungen und legen anhand der Tabelle fest, für wen welche Strafe fällig ist.

Schritt 4: Die Polizisten verkünden das Urteil: Täter 1 bekommt x Jahre Gefängnisstrafe, Täter 2 bekommt y Jahre Gefängnisstrafe.

Schritt 5 (optional): Führt das Spiel nochmals mit der gleichen Rollenverteilung durch. Ändern die Täter ihre Strategie?

Die Auswertung

Runde 1:

|  |  |
| --- | --- |
|  | Anzahl der Gruppen mit Ergebnis |
| Beide gestehen |  |
| Einer gesteht |  |
| Keiner gesteht |  |

Runde 2:

|  |  |
| --- | --- |
|  | Anzahl der Gruppen mit Ergebnis |
| Beide gestehen |  |
| Einer gesteht |  |
| Keiner gesteht |  |

Anlage 2: Die Rollenkarten[[2]](#footnote-2)

Der Polizist

Du bist Polizist und musst einen Banküberfall aufklären. Im Präsidium sitzen zwei junge Männer und du bist dir sicher, dass das die Täter sind. Du musst ihnen nur noch ein Geständnis entlocken. Du überlegst dir folgende Strategie: Du und dein Kollege befragt die beiden Komplizen in getrennten Räumen, sodass sich die beiden eventuell gegenseitig verraten.

Nun sitzt du im Vernehmungsraum mit einem der zwei Verbrecher und machst ihm folgenden Vorschlag:

„Falls Ihr beide gesteht, so müsst Ihr beide 5 Jahre im Gefängnis verweilen. Für den Fall, dass Ihr beide die Aussage verweigert und lügt, so werdet Ihr lediglich wegen des illegalen Besitzes von Waffen bestraft und bekommt beide eine Gefängnisstrafe in Höhe von 2 Jahren. Wenn Du gestehst und Dein Komplize nicht, mildern wir Deine Strafe auf 1 Jahr im Gefängnis. Gestehst Du nicht, Dein Komplize jedoch schon, so bekommst Du eine Gefängnisstrafe in Höhe von 10 Jahren.“

Zeig dem Räuber dazu auch diese Tabelle, um ihm seine Möglichkeiten zu verdeutlichen:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Dein Komplize gesteht | Dein Komplize gesteht nicht |
| Du gestehst | 5 Jahre | 1 Jahr |
| Du gestehst nicht | 10 Jahre | 2 Jahre |

Der Räuber

Du und dein Komplize habt eine Bank überfallen und ihr seid heute von der Polizei geschnappt worden. Nun möchten euch die Gesetzeshüter ein Geständnis entlocken. Dazu vernehmen sie euch in getrennten Räumen und hoffen so, dass ihr euch gegenseitig verratet.

Nun sitzt du im Vernehmungsraum mit einem Polizisten und dieser macht dir nun einen verlockenden Vorschlag. Höre dem Gendarmen aufmerksam und stelle Gegenfragen, falls dir etwas unklar ist.

Überlege dir nun unter diesen Gesichtspunkten, welche Taktik du wählen solltest, damit du möglichst wenig Zeit im Gefängnis verbringen musst.

1. Pro Gruppe einmal ausdrucken [↑](#footnote-ref-1)
2. Pro Gruppe zweimal ausdrucken [↑](#footnote-ref-2)