

Wir füttern eine KI

EIN SPIEL ZUM EINSTIEG FÜR JÜNGERE

Bei dieser Methode geht es darum, den Teilnehmenden aufzuzeigen, wie die KI mit Material „gefüttert“ werden kann. Die Methode lässt sich analog mit Stift und Papier durchführen und kann mit dem digitalen Spiel **Quickdraw** ergänzt werden.

ANALOGUE VARIANTE:

Vielleicht kennt ihr es – das Spiel **Activity** –, bei dem Spielende innerhalb von 60 Sekunden Begriffe erraten müssen, die entweder durch Pantomime oder durch Malen / Zeichnen dargestellt werden.

Dieses Spielprinzip verwenden wir für die analoge Variante. Es werden zwei Gruppen (A und B) gebildet: Aus Gruppe A zieht ein*e Teilnehmer*in einen Begriff (die Begriffe wurden vorab vorbereitet). Dieser Begriff soll nun gemalt und von den Mitspieler*innen erraten werden. Danach wird gewechselt und ein*e Mitspieler*in der anderen Gruppe zeichnet einen Begriff.

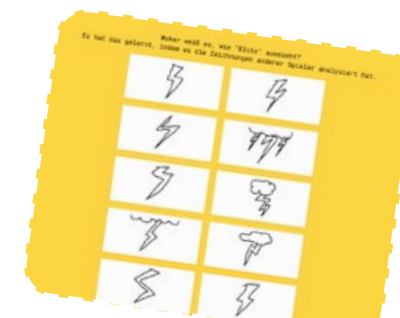
Wir lernen, dass jede*r individuell zeichnet, aber es bestimmte Merkmale gibt, die dazu führen, dass wir erraten können, um was es sich handelt. So lernt auch die KI. Dies wird bei dem Spiel **Quickdraw** deutlich:



SO GEHT'S:

Es wird digital ein Begriff vorgegeben und der Spielende muss ihn in kurzer Zeit zeichnen. Die KI rät, um welchen Begriff es sich handelt. Woher weiß die KI, dass es sich um einen bestimmten Begriff handelt? **Sie analysiert Bilder nach gemeinsamen Kennzeichen / Merkmalen, die andere Spielende bereits zu dem gleichen Begriff gemalt haben.**

Bei der digitalen Variante ist es gut, wenn der Ton gehört wird, da ansonsten das Spiel weniger Spaß macht.



Für die analoge Variante:



Papier und Stift

Für die digitale Variante:



Laptop, Tablet, Zugang zum Internet, ggf. PC-Lautsprecher (mit dem Tablet austesten / Ton funktioniert nicht bei IOS-Geräten*, der Text wird jedoch angezeigt)



ca. 30 Minuten



Kleingruppen von 4–5 Personen oder raten in einer größeren Gruppe



quickdraw.withgoogle.com