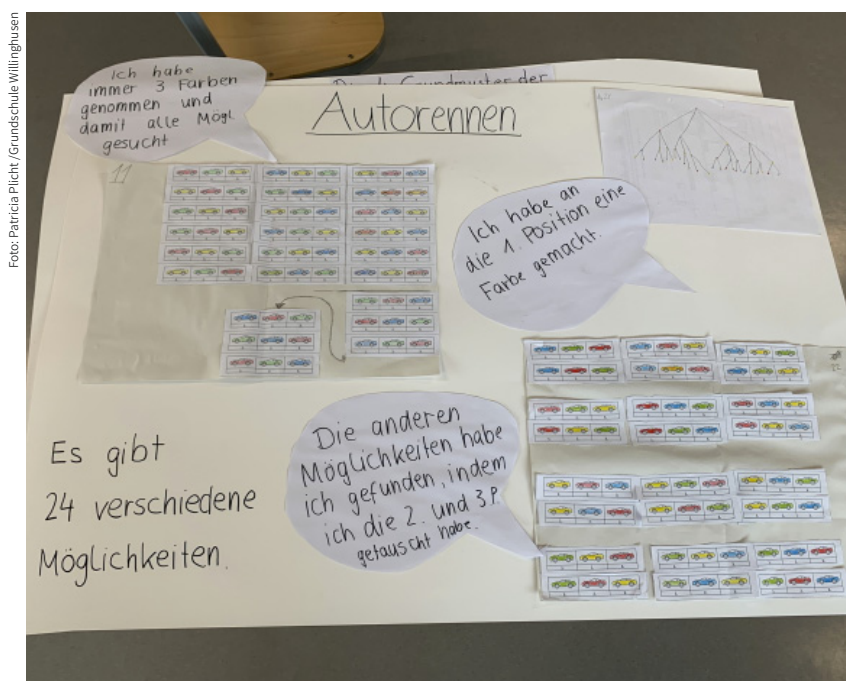


„Das ist doch so wie beim Eisbecher“

Kombinatorische Grundmuster durch den Vergleich mit Referenzmodellen erkennen

Für die vier in der Grundschule relevanten kombinatorischen Grundmuster eignet es sich, den Schülerinnen und Schülern über eine geschickte Aufgaben-, Material- und Sprachauswahl tragfähige Referenzmodelle anzubieten, die durch ihren Alltagsbezug auch im weiteren Lernprozess immer wieder für Analogien genutzt werden können.



•• Abb.1: Ergebnisplakat zur Aufgabe „Autorennen“

von Christiane Meerstein, Henning Sievert und Tanja Niss

Kombinatorische Grundmuster – auch als Urnenmodelle bekannt – lassen sich in zwei Dimensionen einteilen. Die erste unterscheidet Situationen, in denen die Reihenfolge der Objekte entweder eine Rolle spielt („Anordnungen“) – wie etwa bei einem PIN-Code – oder unerheblich ist („Auswahl“) – wie bei den Lottozahlen „6 aus 49“. Die zweite Dimension unterscheidet Situationen, in denen die mehrfache Auswahl eines Objekts möglich ist – z. B. bei der mehrfachen Wahl der gleichen Eissorte – oder ausgeschlossen ist – wie bei den Platzierungen auf einem Sportturnier. Obgleich die resultierenden vier Kombinationen eine gute Übersicht bieten und sich jede davon anhand eines spezifischen mathematischen Terms dar-

stellen lässt (beispielsweise $n!$ für Anordnungen mit Wiederholung), fällt es sowohl Lernenden im Sekundarbereich als auch Erwachsenen teilweise schwer, vermeintlich einfache kombinatorische Aufgaben zu lösen wie „Auf einer Party wollen sich 23 Personen mit Handschlag begrüßen – wie viele Handschläge sind dafür mindestens notwendig?“.

Grundmuster erkennen und vergleichen

Um diese Schwierigkeit zu adressieren und Lernenden geeignete Lösungsstrategien anzubieten, werden in der Unterrichtseinheit dieses Beitrags nicht nur exemplarisch Aufgabenbeispiele für alle vier Grundmuster vorgeschlagen, sondern insbesondere auch die sprachliche Unterstützung beim Vergleichen mit weiteren Aufgabenstellungen in den Fokus genommen.

Als Referenzmodell für die verschiedenen Grundmuster dienen dafür Aufgaben, die jeweils sachlogisch einem Grundmuster zugeordnet werden können. So ist beispielsweise bei der Platzierung eines Autorennens aus der Sache heraus keine Wiederholung möglich. In der Unterrichtseinheit werden Angebote für die notwendige Wortschatzarbeit gemacht, die mithilfe eines Wortspeichers (der „Kombi-Tabelle“) und sprachlichen Übungen weder die Sachmotivation vernachlässigen noch inhaltlich auf der Stelle treten.

Die Unterrichtseinheit besteht aus insgesamt sechs Stunden, welche sowohl am Stück als auch über einen längeren Zeitraum verteilt auf dreimal zwei Schulstunden umgesetzt werden können. Im Zentrum steht dabei die gemeinsame Erarbeitung eines Wortspeichers zu den vier kombinatorischen Grundmustern, welcher im Anschluss im Klassenraum aufgehängt werden sollte, sodass ein Rückgriff darauf bei Bedarf jederzeit möglich ist.

Stunde 1–2: Wiederholungen

In den ersten beiden Stunden steht die erste Dimension, die Zulässigkeit von Wiederholungen innerhalb der Sachsituation, im Fokus. In Stunde 1 wird exempla-



Auf einen Blick

Klassenstufe: 3–4

Zeit: 6 Unterrichtsstunden (aufteilbar in 3 x 2 Stunden)

Lerngelegenheiten:

- Aufgaben zum Erkunden und Entdecken kombinatorischer Grundmuster
- Sprachspeicher zu kombinatorischen Grundmustern

Lernvoraussetzungen:

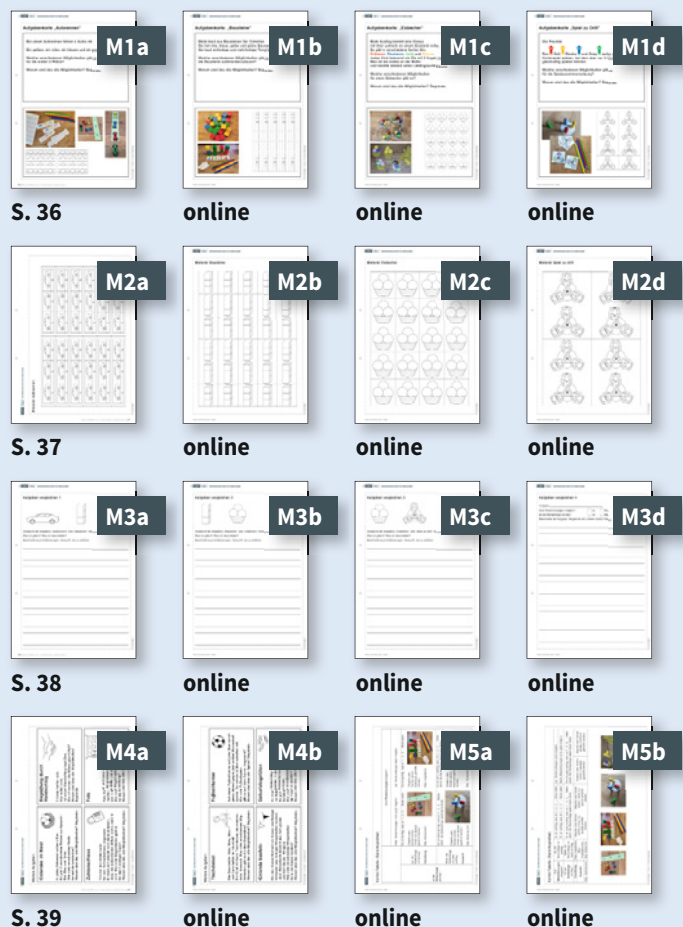
- einfache Additions- und Multiplikationsaufgaben
- Begriff „Muster“ ist bekannt
- Textverständnis und Bereitschaft, Gedanken darzustellen und anderen zugänglich zu machen
- erste Erfahrungen mit kombinatorischen Aufgabenstellungen und dem systematischen Auffinden und Darstellen aller Möglichkeiten



Materialseiten
downloaden oder
online bearbeiten!
Infos auf Seite 51

Materialien:

- M1** Aufgabenkarten
M2 Materialien
M3 Aufgaben vergleichen
M4 Weitere Aufgaben



Zusätzliche Materialien:

ggfs. Spielzeugautos, Bausteine, Legematerial für Eisbecher, Legematerial für ein Spiel zu dritt (Spielfiguren o.Ä.)

risch die Aufgabenkarte „Autorennen“ (siehe **M1a**) als Situation ohne Wiederholungen bearbeitet. Beginnend mit einem Einstieg im Plenum (beispielsweise im Kinostuhl, Stuhlkreis o.Ä.), in dem Problem, Ziel und Arbeitsauftrag erörtert werden, erarbeiten sich die Schülerinnen und Schüler nach der Ich-Du-Wir-Methode zunächst Strategien und Lösungen in Einzelarbeit. Dabei sollten den Schülerinnen und Schülern Kopiervorlagen zur Kennzeichnung der verschiedenen Platzierungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen (siehe **M2a**). Als Fördermöglichkeit können auch kleine Spielzeugautos für eine enaktive Erarbeitung der Platzierungen angeboten werden.

Ihre Lösungswege, Entdeckungen und Ergebnisse vergleichen die Lernenden anschließend in Partner- oder Kleingruppenarbeit, bevor diese dann im Plenum verglichen werden. Da hier eine große Varianz an verschiedenen Vorgehensweisen sowie an Darstellungsformen zu erwarten ist, sollte ein Fokus darauf liegen, wie sich beide Aspekte systematisieren lassen. Dabei ist eine Gegenüberstellung verschiedener Vorgehens- und Notationsweisen hilfreich. Die Ergebnisse dieser Sicherung werden in einem Ergebnisplakat festgehalten (siehe Abb. 1).

Die darauffolgende Stunde thematisiert die Aufgabenkarte 2 „Bausteintürme“ (siehe **M1b**) als Referenzmodell für Situation, in denen Wiederholungen zulässig sind. Die Struktur der Stunde beginnt zunächst analog zur ersten, allerdings sollte die Erarbeitung aufgrund der Vorerfahrungen aus der ersten Stunde sowie der großen Anzahl an Möglichkeiten hier arbeitsteilig in Gruppen erfolgen. Möglich ist hier beispielsweise eine Beschränkung auf drei Farben für jede Gruppe oder eine Aufteilung, aus wie vielen verschiedenen Farben die Türme der jeweiligen Gruppen bestehen dürfen. Auch sollte die Kopiervorlage „Bausteintürme“ (siehe **M2b**) zur Ergebnisdarstellung zur Verfügung stehen, differenzierend können hier Bausteine zur enaktiven Erarbeitung bereitgestellt werden.

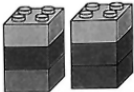
Je nach Arbeitsteilung müssen die Ergebnisse der verschiedenen Gruppen im Anschluss zusammengebracht und verglichen werden, um analog zur ersten Stunde ein Ergebnisplakat der Situation zu erstellen. Mit dem Arbeitsblatt „Aufgaben vergleichen 1“ (siehe **M3a**) werden nun aufbauend auf den Ergebnisplakaten die Referenzmodelle nach der Ich-Du-Wir-Methode verglichen und kontrastiert, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Situationen zu identifizieren (siehe Abb. 2). Dabei wird in der letzten Phase, der Besprechung im Plenum, gemeinsam die erste Zeile des Sprachspeichers (der Kombi-Tabelle) erarbeitet, welche die beiden Referenzmodelle zur Anordnung ent-

Wortspeicher

Kombi-Tabelle (siehe **M5**)

12

Aufgaben vergleichen 1

Vergleicht die Aufgaben **Autorennen** und **Legosteine** miteinander?
Was ist **gleich**? Was ist **verschieden**?
Beschreibt eure Entdeckungen. Versucht sie zu erklären.

Es ist gleich das es immer nur 3 Farben sein dürfen und das sie die gleichen Farben haben.
Verschieden ist das bei den Legosteinen kann man doppelt und dreifach nehmen können.

•• **Abb. 2:**
Bearbeitung des Arbeitsblatts „Aufgaben vergleichen 1“

hält sowie die Unterscheidung, ob Wiederholungen zugelassen sind oder nicht.

Die Dimension der Reihenfolge braucht an dieser Stelle noch nicht thematisiert zu werden. Das Plakat wird anschließend sichtbar im Klassenraum aufgehängt. In Abhängigkeit von Lerngruppe, Aufteilung der Gruppenarbeit und Unterrichtsorganisation können diese Schritte auch auf zwei Stunden verteilt werden.

Stunde 3–4: Anordnung und Auswahl

In der dritten und vierten Stunde wird die zweite Dimension der kombinatorischen Grundmuster, die

•• **Abb. 3:**
Vervollständigte Kombi-Tabelle

Die 4 Grundmuster der Kombinatorik

Sind Wiederholungen möglich?

Nein, Wiederholungen sind <u>nicht</u> möglich.		Ja, Wiederholungen sind möglich.	
Anordnung Ja, die Reihenfolge ist wichtig. <i>Ist die Reihenfolge wichtig?</i>	Es ist wichtig, was an 1., 2., 3., ... Stelle steht. Objekte oder Sorten dürfen immer nur <u>einmal</u> gewählt werden. Bsp: Autorennen 	Es ist wichtig, was an 1., 2., 3., ... Stelle steht. Objekte oder Sorten dürfen <u>mehrfach</u> gewählt werden. Bsp: Legosteine 	
Auswahl Nein, die Reihenfolge ist <u>nicht</u> wichtig.	Es ist <u>nicht</u> wichtig, was an 1., 2., 3., ... Stelle steht. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Objekte oder Sorten dürfen immer nur <u>einmal</u> gewählt werden. Bsp: Spiel zu dritt 	Es ist <u>nicht</u> wichtig, was an 1., 2., 3., ... Stelle steht. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Objekte oder Sorten dürfen <u>mehrfach</u> gewählt werden. Bsp: Eisbecher 	

Formulierungshilfen

- Wiederholungen sind (nicht) möglich.
- [Objekte oder Sorten] dürfen immer nur einmal (mehrfach) ausgewählt/gezogen werden.
- Die Reihenfolge ist (nicht) wichtig.
- Es ist wichtig (nicht wichtig), was an 1., 2., 3., ... Stelle steht.

Bedeutung der Reihenfolge, thematisiert. Diese können sowohl im direkten Anschluss an die ersten beiden Stunden als auch zu einem späteren Zeitpunkt folgen.

Der Aufbau der Stunden erfolgt weitgehend analog zu Stunde 1 und 2 (Einstieg mit Problematisierung, Ich – Du – Wir, gemeinsame Erstellung eines Ergebnisplakats des Referenzmodells). Auch hier sind die entsprechenden Kopiervorlagen „Eisbecher“ (siehe **M2c**, Stunde 3) und „Spiel zu dritt“ (siehe **M2d**, Stunde 4) bereitzustellen, zusätzlich kann bei Bedarf Legematerial angeboten werden.

Im Anschluss an die Erstellung des Ergebnisplakats „Eisbecher“ in Stunde 3 wird dieses – wie in der zweiten Stunde – mit der analogen Situation in Bezug auf

die Dimension Wiederholung verglichen bzw. kontrastiert, d. h. mit dem Ergebnisplakat Bausteine (siehe **M3b**). Dabei gilt es, sowohl die strukturellen Unterschiede (Reihenfolge spielt eine Rolle oder nicht) als auch die Gemeinsamkeiten (Wiederholungen sind jeweils zulässig) herauszuarbeiten.

Basierend auf diesem Vergleich wird die Kombi-Tabelle nun um die Dimension der Reihenfolge ergänzt und das Referenzmodell „Eisbecher“ hinzugefügt. Entsprechend wird in Stunde 4 mit dem Referenzmodell „Spiel zu dritt“ das letzte der vier Grundmuster (Auswahl ohne Wiederholung) erarbeitet, kontrastiert (siehe **M3c**) und in die Kombi-Tabelle hinzugefügt. Die Kombi-Tabelle ist nun vollständig und wird im Klassenzimmer aufgehängt (Abb. 3).

Stunde 5–6: Analogien bilden

Entsprechend der Stunden drei und vier können auch die letzten beiden Stunden dieser Einheit entweder direkt im Anschluss oder zu einem späteren Zeitpunkt folgen. In diesen werden nun weitere kombinatorische Situationen der verschiedenen Grundmuster gelöst (siehe **M4**, Abb. 4).

Die Erarbeitung kann sowohl allein als auch in Kooperation mit einer Partnerin oder einem Partner erfolgen. Ziel ist dabei nicht nur die Ermittlung aller Möglichkeiten der Situation, sondern insbesondere der Vergleich mit den in den ersten vier Stunden erarbeiteten Referenzmodellen. **M3d** gibt dafür entsprechende sprachliche Anregungen. Mithilfe der Fragestellungen der beiden Dimensionen (Ist eine Wiederholung möglich? Ist die Reihenfolge wichtig?) gilt es dabei, durch Vergleichen und Kontrastieren mit der Kombi-Tabelle strukturgleiche Aufgaben zu identifizieren, um entsprechend dem Analogieprinzip Lösungsstrategien auf Basis der Referenzmodelle zu entwickeln. Dabei ist insbesondere die sprachliche Unterstützung der Lehrkraft bedeutsam, um Lernende bei Schwierigkeiten bei der Identifikation und Übersetzung in der Referenzmodelle Hilfestellung zu geben. Gegebenenfalls gibt diese Arbeitsphase auch Anlass, die Kombi-Tabelle weiter zu ergänzen.

Fazit

Das Lösen kombinatorischer Aufgaben stellt über die Grundschule hinaus eine anspruchsvolle Anforderung dar. In der vorgestellten Unterrichtseinheit schlagen wir die Erarbeitung eines Sprachspeichers mit Referenzmodellen für alle vier kombinatorischen Grundmuster vor, der durch das Vergleichen und Kontrastieren in neuen Anforderungssituationen die Untersuchung der relevanten Eigenschaften und damit die Analogiebildung beim Lösen kombinatorischer Probleme ermöglicht. Ziel ist neben dem Aufbau tragfähiger Grundvorstellungen für die verschiedenen Grundmuster auch die sprachliche Begleitung bei der Analogiebildung sowie die Berücksichtigung authentischer Sachsituationen. ■

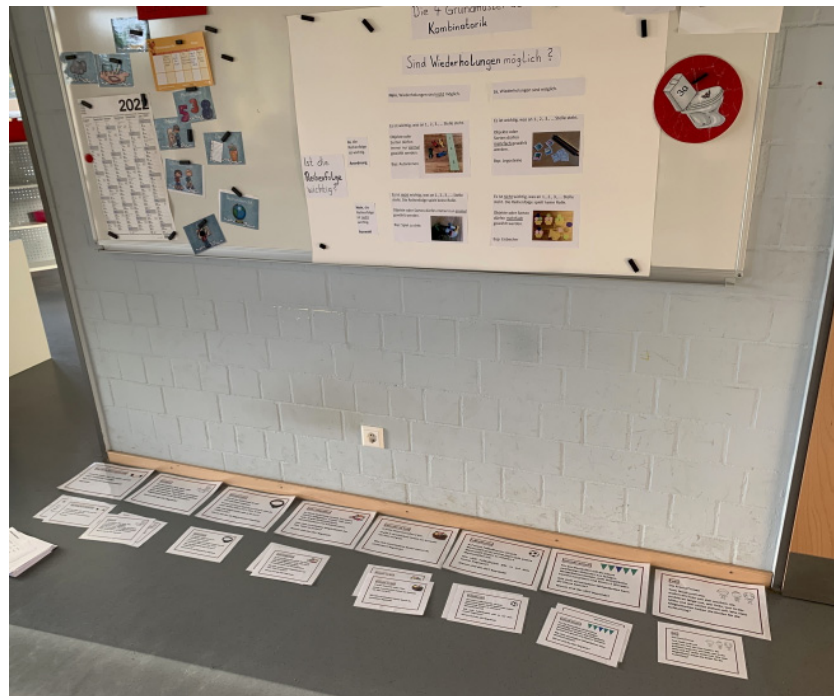


Foto: Patricia Plicht / Grundschule Willinghusen

•• Abb. 4: Aufgabenkarten und Kombi-Tabelle als Lernumgebung in Stunde 5 und 6

Die AutorInnen/der Autor



Foto: Privat

Christiane Meerstein ist Studienleiterin für Mathematik in der Grundschule am Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein.



Foto: Privat

Dr. Henning Sievert ist Akademischer Rat für Mathematik und ihre Didaktik in der Grundschule an der Europa-Universität Flensburg.



Foto: Privat

Tanja Niß ist Studienleiterin und Fachteamleitung Mathematik in der Grundschule am Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein.

Stolpersteine



Worauf ist zu achten und was kann schiefgehen?

- Kind benötigt haptisches Material zur Darstellung verschiedener Möglichkeiten. Dies sollte bei Bedarf zur Verfügung gestellt werden.
- Kind erkennt die Eigenschaften bzw. Unterschiede der verschiedenen Grundmuster nicht. Dies sollte durch sprachliche Begleitung anhand der Kombi-Tabelle unterstützt werden sowie ggfs. durch handelnde Gegenüberstellung der Kategorien (Auswahl – Anordnung, mit/ohne Wiederholungen).

Aufgabenkarte „Autorennen“

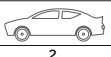
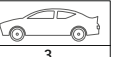
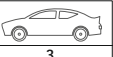
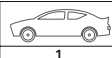
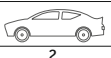
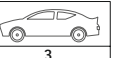
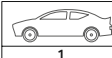
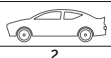
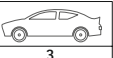
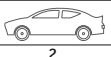
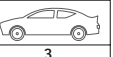
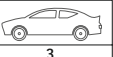
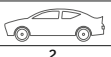
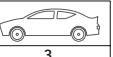
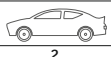
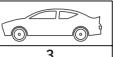
Bei einem Autorennen fahren 4 Autos mit.

Ein gelbes, ein rotes, ein blaues und ein grünes Auto.

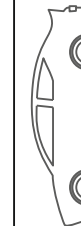
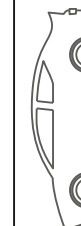
Welche verschiedenen Möglichkeiten gibt es für die ersten 3 Plätze?

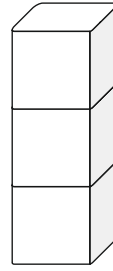
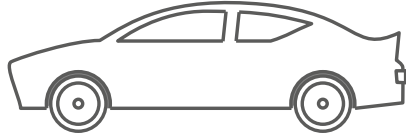
Warum sind das alle Möglichkeiten? Begründe.



 1.	 2.	 3.	 1.	 2.	 3.
 1.	 2.	 3.	 1.	 2.	 3.
 1.	 2.	 3.	 1.	 2.	 3.
 1.	 2.	 3.	 1.	 2.	 3.

Material Autorennen

1. 2. 3.	1. 2. 3.
1. 2. 3.	1. 2. 3.
1. 2. 3.	1. 2. 3.
1. 2. 3.	1. 2. 3.
1. 2. 3.	1. 2. 3.
1. 2. 3.	1. 2. 3.



Beschreibt eure Entdeckungen. Versucht, sie zu erklären.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Weitere Aufgaben

Ostereier im Nest



In jedes Osternest sollen 4 Eier.
Es gibt 3 verschiedene Farben zur Auswahl:
Rot, Blau und Grün.
Wie viele verschiedene Nester
kannst du verstecken?
Warum sind das alle Möglichkeiten? Begründe.

Begrüßung durch Handschlag



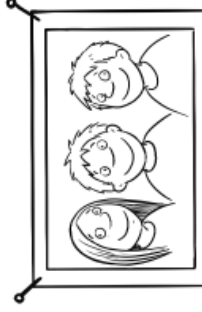
5 Kinder treffen sich.
Alle wollen sich
mit einem Handschlag begrüßen.
Wie oft werden die Hände geschüttelt?
Warum sind das alle Möglichkeiten?
Begründe.

Zahlschloss



Tim hat den Zahlencode
für sein Fahrradschloss vergessen.
Er kann sich jedoch noch daran erinnern,
dass die ersten beiden Ziffern erst 2, dann 6
sind. Wie viele Möglichkeiten gibt es
für den 4-stelligen Code?
Warum sind das alle Möglichkeiten? Begründe.

Foto



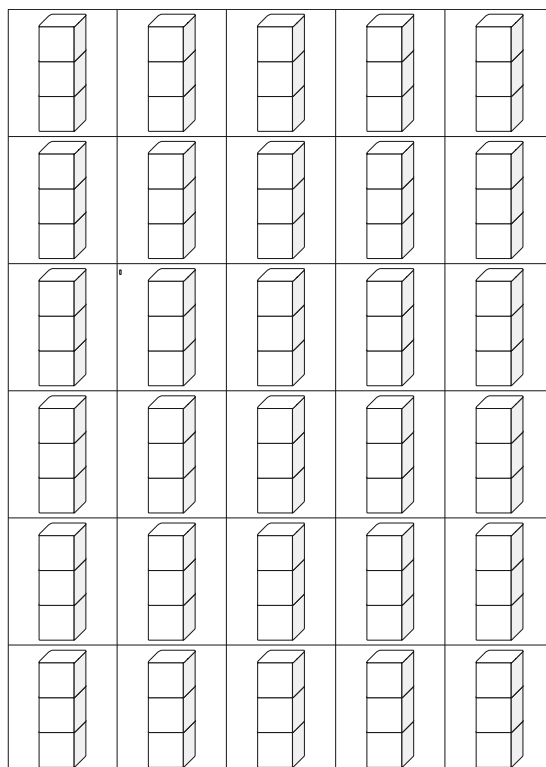
Toni, Noah und Luca wollen ein Foto von sich
machen. Sie probieren lange aus, wer links,
wer in der Mitte und wer rechts stehen soll.
Wie viele Möglichkeiten haben die Kinder
für die Aufstellung?
Warum sind das alle Möglichkeiten? Begründe.

Aufgabenkarte: „Bausteine“

**Malia baut aus Bausteinen 3er-Türmchen.
Sie hat rote, blaue, gelbe und grüne Bausteine.
Sie baut einfarbige und mehrfarbige Türmchen.**

**Welche verschiedenen Möglichkeiten gibt es,
die Bausteine aufeinanderzubauen?**

Warum sind das alle Möglichkeiten? Begründe.



Aufgabenkarte: „Eisbecher“

Beim Ausflug kommt eine Klasse mit ihrer Lehrerin an einem Eisstand vorbei.

Es gibt 4 verschiedene Sorten Eis:

Erdbeere, **Blaubeere**, **Apfel** und **Zitrone**.

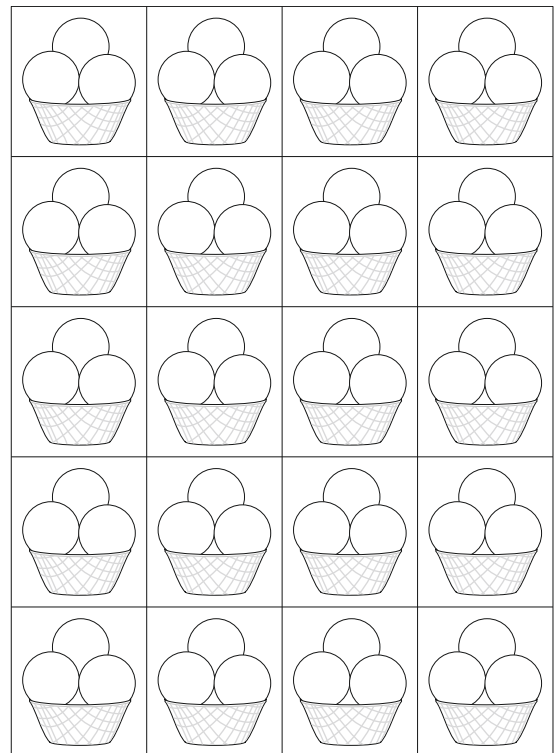
Jedes Kind bekommt ein Eis mit 3 Kugeln im Becher.

Max ist als erstes an der Reihe

und möchte dreimal seine Lieblingssorte Zitrone.

Welche verschiedenen Möglichkeiten für einen Eisbecher gibt es?

Warum sind das alle Möglichkeiten? Begründe.



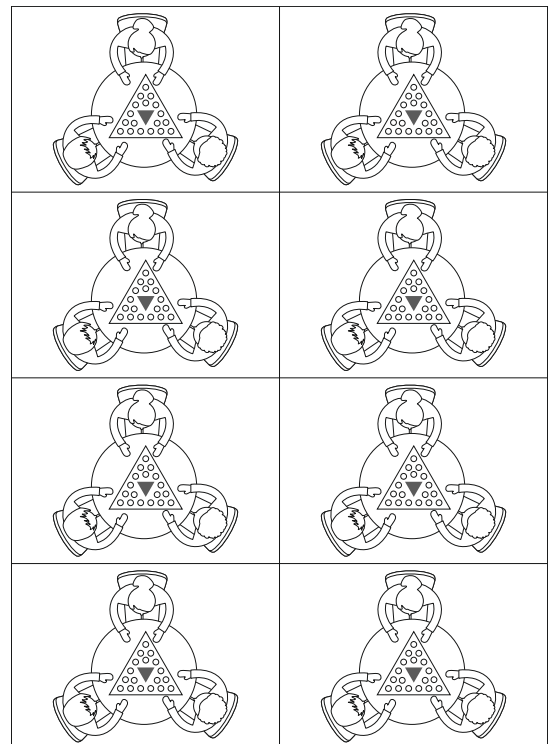
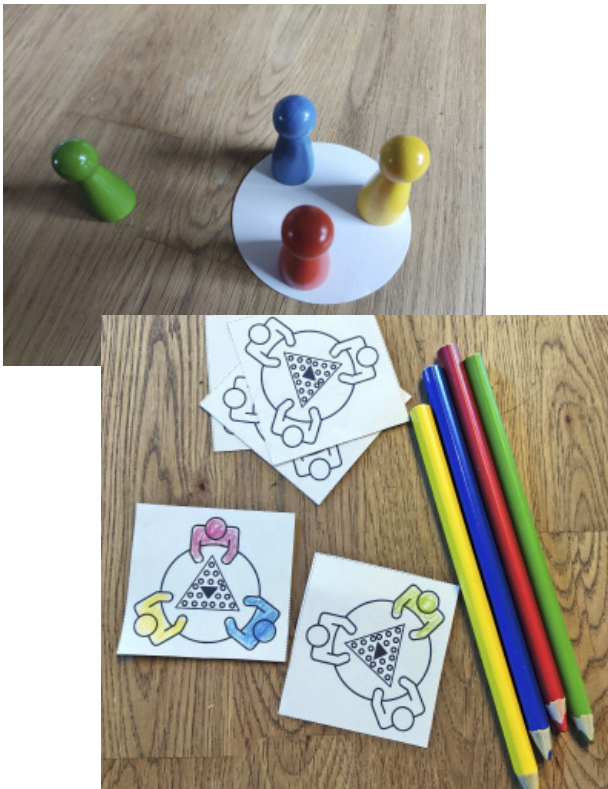
Aufgabenkarte „Spiel zu Dritt“

Die Freunde

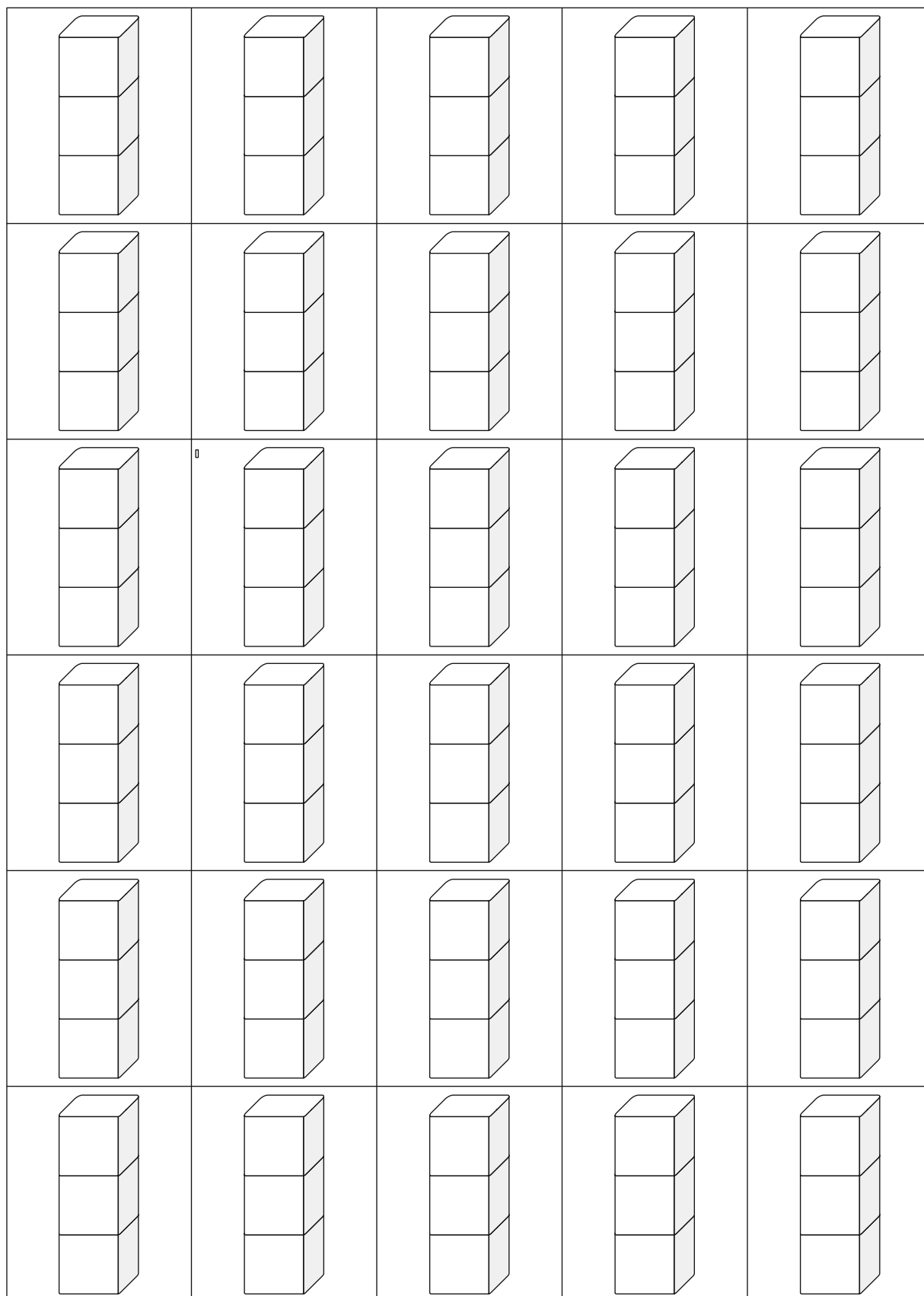
Ron  Geli  Blanka  und Greg  wollen ein Kartenspiel spielen, bei dem aber nur 3 Kinder gleichzeitig spielen können.

Welche verschiedenen Möglichkeiten gibt es für die Spielzusammensetzung?

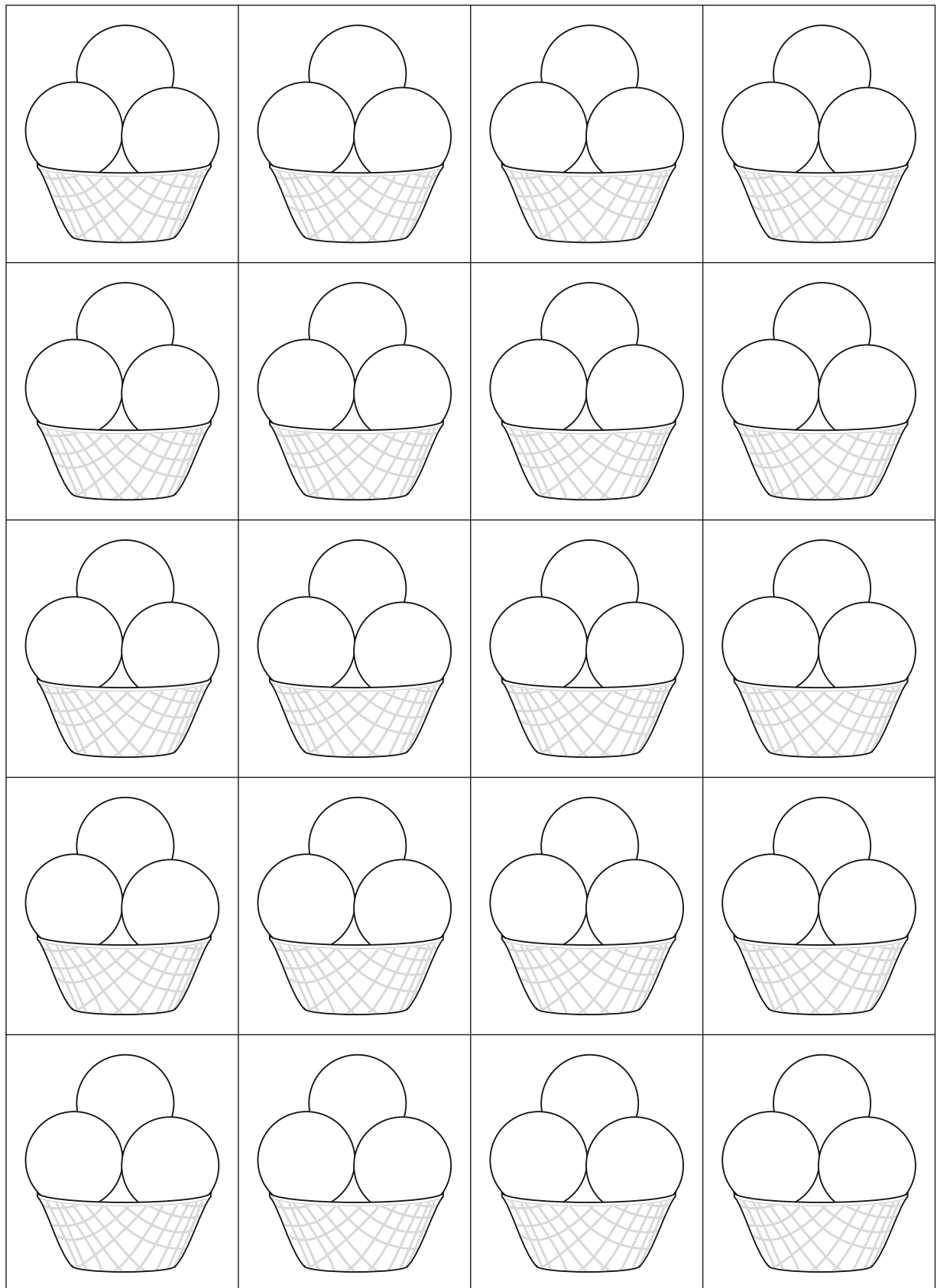
Warum sind das alle Möglichkeiten? Begründe.



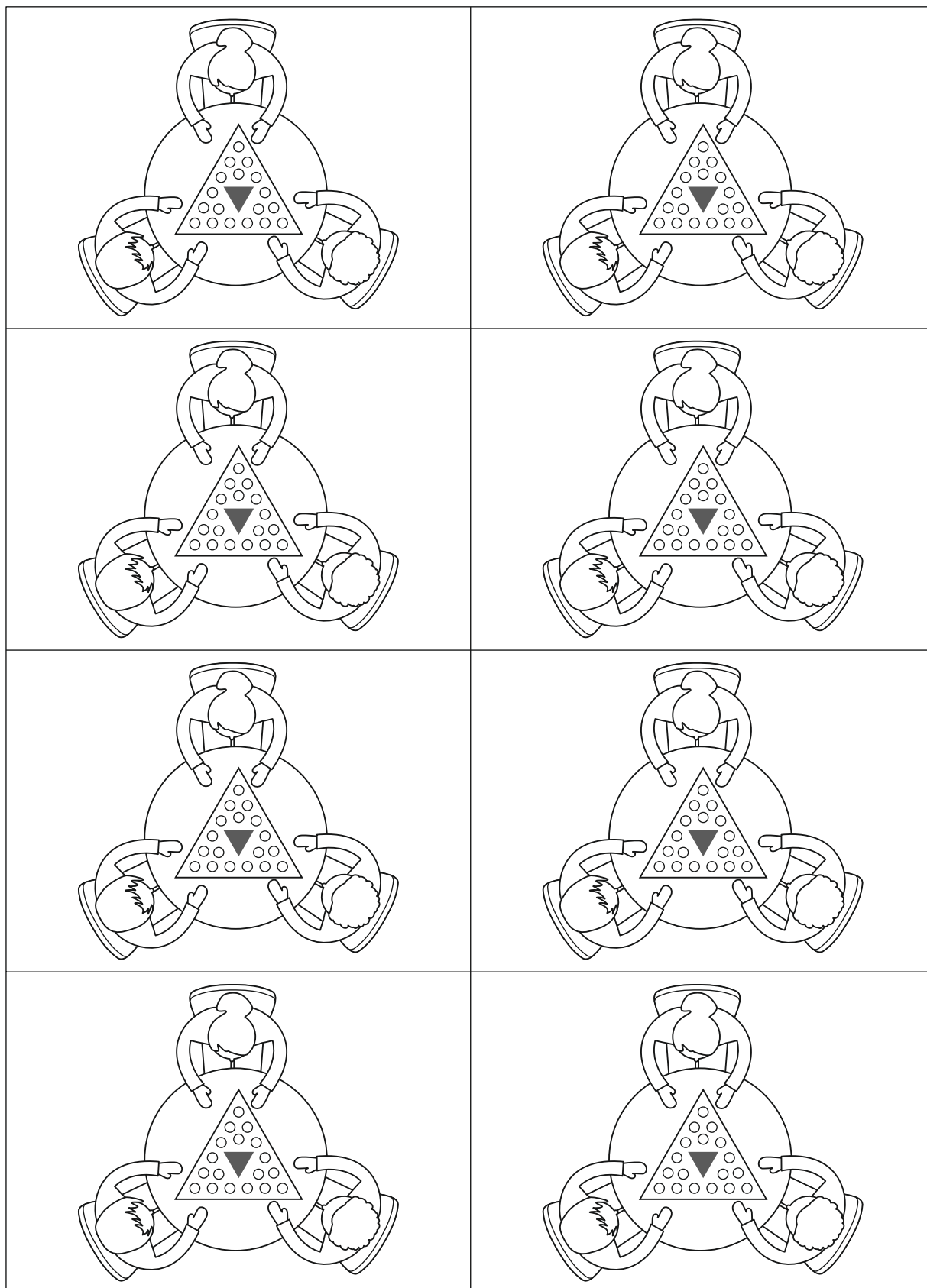
Material Bausteine

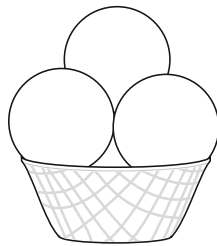


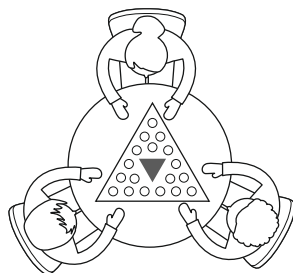
Material Eisbecher



Material Spiel zu dritt



This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Aufgabe: _____

1

Ja

1

Ja

Beschreibe die Aufgabe. Vergleiche mit unserer Kombi-Tabelle.

[illegible]

Weitere Aufgaben

Tischdienst



Die Geschwister Nele, Mats, Joko und Luna helfen im Haushalt. Ein Kind hilft beim Tischdecken, ein anderes beim Abwasch. Wie viele verschiedene Möglichkeiten gibt es für den Dienstplan? Warum sind das alle Möglichkeiten? Begründe.

Fußballturnier



Auf einem Fußballturnier soll jede Mannschaft genau einmal gegen jede andere Mannschaft spielen. Es nehmen 4 Mannschaften teil. Wie viele Fußballspiele gibt es auf dem Turnier insgesamt? Warum sind das alle Spiele? Begründe.

Girlande basteln



Für das Klassenfest will die Klasse zweifarbige Girlanden aus farbigen Wimpelketten basteln. Jede Wimpelkette besteht aus fünf grünen und fünf blauen Wimpeln. Wie viele verschiedene Wimpelketten kann die Klasse basteln? Warum sind das alle Möglichkeiten? Begründe.

Geburtstagstüten



An ihrem Geburtstag verteilt Tina kleine Tüten mit Süßigkeiten. In jeder Tüte sind 5 Bonbons. Es gibt Himbeerbbonbons, Zitronenbonbons und Schokobonbons. Wie viele verschiedene Möglichkeiten hat Tina, die Tüten zu packen? Warum sind das alle Möglichkeiten? Begründe.

Kombi-Tabelle (Sprachspeicher)

Sind Wiederholungen möglich?			
Ist die Reihenfolge wichtig?	Ja, die Reihenfolge ist wichtig. Anordnung	Nein, Wiederholungen sind <u>nicht</u> möglich. Es ist wichtig, was an 1., 2., 3. ... Stelle steht. Objekte oder Sorten dürfen immer nur <u>einmal</u> gewählt werden. Bsp: Autorennen	Ja, Wiederholungen sind möglich. Es ist wichtig, was an 1., 2., 3. ... Stelle steht. Objekte oder Sorten dürfen <u>mehrfach</u> gewählt werden. Bsp: Legosteine
	Nein, die Reihenfolge ist nicht wichtig. Auswahl	Es ist nicht wichtig, was an 1., 2., 3. ... Stelle steht. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Objekte oder Sorten dürfen immer nur <u>einmal</u> gewählt werden. Bsp: Spiel zu dritt	Es ist nicht wichtig, was an 1., 2., 3. ... Stelle steht. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Objekte oder Sorten dürfen <u>mehrfach</u> gewählt werden. Bsp: Eisbecher

Kombi-Tabelle (Sprachspeicher)

Sind Wiederholungen möglich?	Ja, die Reihenfolge ist wichtig.	Es ist wichtig, was an 1., 2., 3. ... Stelle steht.		Ja, Wiederholungen sind möglich.	
	Nein, die Reihenfolge ist <u>nicht</u> wichtig.	Es ist wichtig, was an 1., 2., 3. ... Stelle steht.		Nein, Wiederholungen sind <u>nicht</u> möglich.	
Ist die Reihenfolge wichtig?		Es ist <u>nicht</u> wichtig, was an 1., 2., 3. ... Stelle steht. Die Reihenfolge spielt keine Rolle.		Es ist <u>nicht</u> wichtig, was an 1., 2., 3. ... Stelle steht. Die Reihenfolge spielt keine Rolle.	
Anordnung	Bsp: Legosteine	Objekte oder Sorten dürfen immer nur <u>einmal</u> gewählt werden.	Objekte oder Sorten dürfen immer nur <u>einmal</u> gewählt werden.	Objekte oder Sorten dürfen <u>mehrfach</u> gewählt werden.	Objekte oder Sorten dürfen <u>mehrfach</u> gewählt werden.
Auswahl	Bsp: Fußballturnier				
Bsp: Autorennen	Bsp: Eisbecher				

