

PaperGPT - Anleitung



In diesem Lernspiel soll ein Satz nach dem Prinzip eines Sprachmodells entstehen. Die spielende Gruppe entscheidet dabei immer gemeinsam, welches Wort am besten passt. Es gibt vier Kartenstapel: Subjekt, Prädikat, Objekt, Ort. Die Karten werden wie in der Grafik nach und nach aufgelegt.

Ablauf:

1. Eine **Subjektkarte** wird gezogen und offen ausgelegt.
2. Dann werden **5 Prädikat**karten gezogen. Die Gruppe ordnet sie danach, wie gut sie zum Subjekt passen.
3. Das **am besten passende Wort** wird rechts neben die Subjektkarte gelegt. Die übrigen Karten werden darunter angelegt.
4. Dasselbe passiert anschließend mit **Objekt** und **Ort**. Die Karten werden wie in der Grafik rechts aufgelegt.



Zum Beispiel: *Der Astronaut entdeckt einen Schatz auf dem Mond.*

Was steckt dahinter?

Dieses Spiel zeigt vereinfacht, wie ein großes **Sprachmodell** (LLM = Large Language Model) wie ChatGPT funktioniert. Ein Sprachmodell zerlegt Texte in kleine Teile, die **Token** heißen. Ein Token ist meist ein Wort, manchmal auch nur ein Teil eines Wortes. Beim Schreiben eines Satzes berechnet das Modell immer wieder: Welches Token kommt hier wahrscheinlich als nächstes?

Wahrscheinlichkeit bedeutet dabei: In sehr vielen Texten kommt dieses Wort an dieser Stelle besonders oft vor. Im Spiel passiert etwas Ähnliches. Die Gruppe zieht mehrere Wörter und entscheidet gemeinsam, welches am besten in den Satz passt. Dieses Wort wird gewählt. So entsteht Schritt für Schritt ein Satz, Token für Token, genau wie bei einem Sprachmodell.

Ein Sprachmodell wählt aber auch manchmal zufällig ein Wort mit **geringerer Wahrscheinlichkeit** aus, damit interessantere Texte entstehen. Das kann hier versucht werden: Was passiert, wenn weniger passende Wörter im Satz eingesetzt werden?



SUBJEKT	PRÄDIKAT
Der Roboter	untersucht
Die Lehrerin	repariert
Der Hund	beobachtet
Die Katze	erklärt
Der Schüler	baut
Die Wissenschaftlerin	findet
Der Astronaut	sucht
Der Koch	entdeckt
Die Gamerin	fotografiert
Der Nachbar	scannt
Die Bürgermeisterin	programmiert

SUBJEKT	PRÄDIKAT
Der Busfahrer	versteckt
Das Kind	bringt
Der Tourist	zeichnet
Die Ärztin	analysiert
Der Detektiv	sammelt
Die Künstlerin	testet
Der Gärtner	kauft
Die Programmiererin	verliert
Der Zauberer	transportiert

OBJEKT	ORT
einen Roboter	im Park.
eine Katze	in der Schule.
einen Computer	im Labor.
ein geheimnisvolles Buch	im Wald.
einen alten Schlüssel	auf dem Mond.
eine Pizza	im Internet.
ein Raumschiff	im Museum.
ein kaputtes Fahrrad	im Garten.
einen Schatz	im Zug.
eine seltsame Maschine	auf dem Dach.
eine Pflanze	im Keller.

OBJEKT	ORT
ein Rätsel	auf dem Marktplatz.
eine Kamera	im Restaurant.
eine Landkarte	in der Bibliothek.
einen Ball	am Strand.
ein Experiment	im Raumschiff.
ein Paket	im Supermarkt.
ein Gemälde	in einer geheimen Basis.
ein Handy	auf einer Insel.
einen Koffer	im Klassenzimmer.