

1 Einführung

Wahrscheinlichkeit, Lebenswirklichkeit und Bildungsstandards	4
Fachliche Orientierung	5
Empfehlungen zur Zielsetzung und Gestaltung des Mathematikunterrichts im Kompetenzbereich Wahrscheinlichkeit	6
Übersicht über Bildungsstandards	8

2 Ausführliche Unterrichtseinheiten

UE 1 Münzen werfen	9
UE 2 Glück oder Pech beim Würfeln – gibt es das?	14
UE 3 Lose ziehen	16
UE 4 Wer will schon Regenwetter im Urlaub?	20

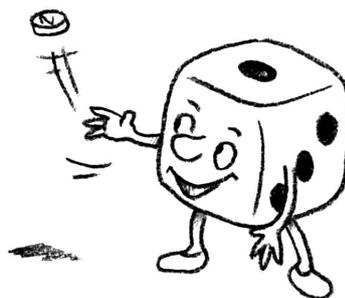
3 Spiele

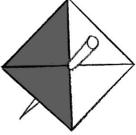
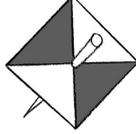
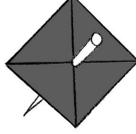
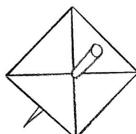
Spiel 1 Würfelspiel mit zwei Würfeln	23
Spiel 2 Augensummen-Spiel	25
Spiel 3 Augenprodukte-Spiel	30
Spiel 4 Plättchen ziehen	33
Spiel 5 Schnell-ans-Ziel-Spiel	37
Spiel 6 Stechen für Fortgeschrittene	40
Spiel 7 Würfelspiel mit einem Prisma	42



4 Mathematische Untersuchungen und Zufallsexperimente zu Spielen

MU 1 Glück oder Pech beim Würfeln	44
MU 2 Verschiedene Kreisel	51
MU 3 Augensummen-Spiel	66
MU 4 Augenprodukte-Spiel	69
MU 5 Stechen für Fortgeschrittene	72



K ₃	Vermutungen zur Wahrscheinlichkeit	Strichliste für Test	Ergebnis des Tests
 <p>Kreisel C</p>	<input type="checkbox"/> weiß wird häufiger fallen <input type="checkbox"/> grau wird häufiger fallen <input type="checkbox"/> beide Farben werden gleich häufig fallen <input type="checkbox"/> weiß wird nie fallen <input type="checkbox"/> grau wird nie fallen	 <p>Anzahl weiß _____ Anzahl grau _____</p>	<input type="checkbox"/> weiß ist häufiger gefallen <input type="checkbox"/> grau ist häufiger gefallen <input type="checkbox"/> beide Farben sind gleich häufig gefallen <input type="checkbox"/> weiß ist nie gefallen <input type="checkbox"/> grau ist nie gefallen
 <p>Kreisel D</p>	<input type="checkbox"/> weiß wird häufiger fallen <input type="checkbox"/> grau wird häufiger fallen <input type="checkbox"/> beide Farben werden gleich häufig fallen <input type="checkbox"/> weiß wird nie fallen <input type="checkbox"/> grau wird nie fallen	 <p>Anzahl weiß _____ Anzahl grau _____</p>	<input type="checkbox"/> weiß ist häufiger gefallen <input type="checkbox"/> grau ist häufiger gefallen <input type="checkbox"/> beide Farben sind gleich häufig gefallen <input type="checkbox"/> weiß ist nie gefallen <input type="checkbox"/> grau ist nie gefallen
 <p>Kreisel F</p>	<input type="checkbox"/> weiß wird häufiger fallen <input type="checkbox"/> grau wird häufiger fallen <input type="checkbox"/> beide Farben werden gleich häufig fallen <input type="checkbox"/> weiß wird nie fallen <input type="checkbox"/> grau wird nie fallen	 <p>Anzahl weiß _____ Anzahl grau _____</p>	<input type="checkbox"/> weiß ist häufiger gefallen <input type="checkbox"/> grau ist häufiger gefallen <input type="checkbox"/> beide Farben sind gleich häufig gefallen <input type="checkbox"/> weiß ist nie gefallen <input type="checkbox"/> grau ist nie gefallen
 <p>Kreisel G</p>	<input type="checkbox"/> weiß wird häufiger fallen <input type="checkbox"/> grau wird häufiger fallen <input type="checkbox"/> beide Farben werden gleich häufig fallen <input type="checkbox"/> weiß wird nie fallen <input type="checkbox"/> grau wird nie fallen	 <p>Anzahl weiß _____ Anzahl grau _____</p>	<input type="checkbox"/> weiß ist häufiger gefallen <input type="checkbox"/> grau ist häufiger gefallen <input type="checkbox"/> beide Farben sind gleich häufig gefallen <input type="checkbox"/> weiß ist nie gefallen <input type="checkbox"/> grau ist nie gefallen

Überlege und schreibe auf:

Welchen Kreisel würdest du wählen, wenn weiß die Gewinnfarbe ist?

Ich würde Kreisel _____ wählen.

Begründung: _____

Welchen Kreisel würdest du wählen, wenn grau die Gewinnfarbe ist?

Ich würde Kreisel _____ wählen.

Begründung: _____

Welche Kreisel haben gleich große Gewinnchancen?

Es sind die Kreisel _____

Begründung: _____

