

Begleitmaterial zu „Wahrscheinlichkeit“ · Einführung Sequenz 3

Die folgenden Seiten beinhalten das Begleitmaterial zur Unterrichtseinheit „Wahrscheinlichkeit“, Sequenz 3. Alle Arbeitsblätter sind als Klassensatz auszudrucken. Fett gedruckte Arbeitsblätter sind nur für die Lehrkraft als Unterrichtsmaterial gedacht.

Inhalt

Begriffskarten I	1
Begriffskarten II	2
Quizfragen	3



Begriffskarten I

häufig



sicher

nie

selten

immer

Begriffskarten II

Weniger wahrscheinlich



unmöglich

sehr wahrscheinlich

Quizfragen

- 1) Wenn ein Würfel mehr blaue als rote Flächen hat, ist es ...
 - a. Wahrscheinlicher, dass eine rote Fläche gewürfelt wird.
 - b. Wahrscheinlicher, dass eine blaue Fläche gewürfelt wird.
 - c. Es ist gleich wahrscheinlich, dass eine blaue oder eine rote Fläche gewürfelt wird.

- 2) Ninas Würfel hat nur rote Flächen. Wie wahrscheinlich ist es, dass sie eine rote Fläche würfelt?
 - a. Sehr wahrscheinlich
 - b. Unmöglich
 - c. Sicher

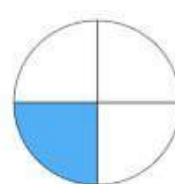
- 3) Ist es genauso wahrscheinlich eine Sechs zu würfeln, wie eine Vier zu würfeln?
 - a. Es ist genauso wahrscheinlich
 - b. Eine Sechs zu würfeln ist weniger wahrscheinlich
 - c. Die Vier wird häufiger gewürfelt

- 4) Es gibt zwei Glücksräder. Pauls Glücksrad hat ein blaues und drei weiße Felder, Annas Glücksrad hat drei blaue und ein weißes Feld. Nur blaue Felder gewinnen.

Paul:



Anna:



- a. Es ist wahrscheinlicher, dass Anna gewinnt
 - b. Es ist sicher, dass Anna gewinnt
 - c. Beide Glücksräder gewinnen mit der gleichen Wahrscheinlichkeit
-
- 5) Bei einer Schatzsuche darf Paul immer dann ein Feld nach vorne gehen, wenn er eine 1,3 oder 5 würfelt. Anna darf ein Feld nach vorne, wenn sie eine 2, 4 oder 6 würfelt. Bei wem ist die Wahrscheinlichkeit größer, dass er gewinnt?
 - a. 2, 4 oder 6 sind wahrscheinlicher, also gewinnt Anna
 - b. 1,3 oder 5 sind wahrscheinlicher, also gewinnt Paul
 - c. Bei beiden ist die Wahrscheinlichkeit gleich groß

- 6) Es ist unmöglich ...
- Mit einem Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Würfel eine Sieben zu würfeln.
 - Beim Lottospielen zu gewinnen.
 - Eine Sechs zu würfeln.
- 7) Es ist sicher ...
- Eine Eins zu würfeln, wenn man sie braucht.
 - Bei einem Glücksrad mit nur gelben Flächen auf Gelb zu kommen.
 - Mit einem größeren Würfel besser zu würfeln, als mit einem kleinen.
- 8) Paul spielt mit Anna Mensch-Ärgere-Dich-Nicht. Er kommt einfach nicht aus seinem Häuschen heraus. Ganz oft würfelt er eine Zwei, aber nie eine Sechs. Aber er hat gelernt, dass es genauso wahrscheinlich ist, eine Sechs zu würfeln, wie alle anderen Zahlen auch. Woran liegt es denn dann, dass die Sechs einfach nicht kommt?
- Paul würfelt nicht gut genug
 - Zufall
 - Pech