

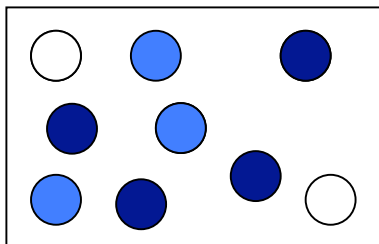
Probieren, Kombinieren, Schätzen Lernkontrolle



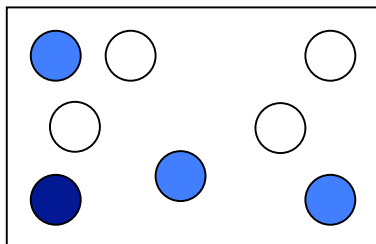
Ich kann den Zusammenhang zwischen Probieren und Schätzen erkennen.

Ich kann Wahrscheinlichkeiten rechnerisch bestimmen.

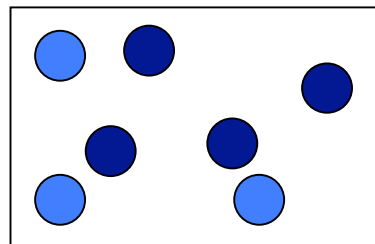
1. Kugeln in Schachteln.



1



2



3

Entscheide, ob die folgenden Behauptungen stimmen.

- Die Wahrscheinlichkeit, eine hellblaue Kugel zu ziehen, ist bei allen drei Schachteln gleich gross.
- Die Wahrscheinlichkeit, eine dunkelblaue Kugel zu ziehen, ist in Schachtel 3 am grössten.
- Die Wahrscheinlichkeit, eine weisse Kugel zu ziehen, ist in Schachtel 3 gleich 0.
- Die Wahrscheinlichkeit, keine hellblaue Kugel zu ziehen, ist in Schachtel 3 am höchsten.

richtig	falsch
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4 Pkt.

2. Wahrscheinlichkeiten mit Jasskarten

Du ziehst eine Jasskarte. Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass du

	Anzahl günstige Möglichkeiten	Wahrscheinlichkeit
a. ...eine «Rose» oder «Schilte» ziehst?	<input type="text"/>	<input type="text"/>
b. ...eine Karte, deren Wert tiefer als ein «Under» ist, ziehst?	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2 Pkt.

3. Kartenglück

Trage die drei Wahrscheinlichkeiten für die untenstehenden Ereignisse mit einem Pfeil auf der Skala ein. Beschrifte die Pfeile mit den passenden Buchstaben.

- a. Du ziehst eine Karte. Es ist keine «Eichel».
- b. Du hältst fünf Karten in der Hand. Alle haben eine andere Farbe.
- c. Du ziehst eine Karte. Es ist ein «Ass».

unmöglich

0

0.5

sicher

1



6 Pkt.	<input type="text"/>
--------	----------------------

12 Pkt.	<input type="text"/>
---------	----------------------

