

Spieleabend

Aufgabennummer: A_069

Technologieeinsatz:

möglich

erforderlich

Eine Familie spielt ein Brettspiel. Bei diesem Spiel werden 2 gleiche Würfel (mit den Augenzahlen von 1 bis 6; alle Augenzahlen sind gleich wahrscheinlich) geworfen. Die geworfenen Augenzahlen der beiden Würfel werden zusammengezählt („Augensumme“).

a) Max benötigt die Augensumme „6“, die schon seit einigen Runden nicht mehr geworfen wurde. Er weiß, dass die Wahrscheinlichkeit, die Augensumme „6“ zu werfen, bei ungefähr 14 % liegt. Daher meint er, dass die Augensumme „6“ spätestens jedes 7. Mal geworfen werden müsste.

– Argumentieren Sie den Wahrheitsgehalt von Max' Aussage.

b) Die Augensumme „7“ zu werfen, ist für dieses Spiel ungünstig.

– Berechnen Sie die Wahrscheinlichkeit in Prozent, dass die geworfene Augensumme nicht „7“ beträgt.

c) Die Wahrscheinlichkeit, die Augensumme „12“ zu werfen, beträgt $\frac{1}{36}$.

– Stellen Sie die Wahrscheinlichkeiten, dass bei 100 Würfeln 1-, 2-, 3- oder 4-mal die Augensumme „12“ geworfen wird, in Form eines Säulendiagramms dar.

Hinweis zur Aufgabe:

Lösungen müssen der Problemstellung entsprechen und klar erkennbar sein. Ergebnisse sind mit passenden Maßeinheiten anzugeben. Diagramme sind zu beschriften und zu skalieren.

Möglicher Lösungsweg

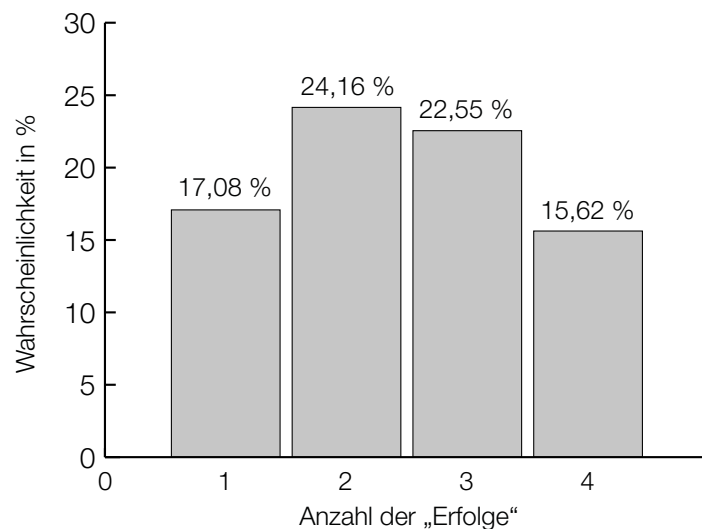
a) Max hat nicht Recht, weil das Ereignis des Würfeln jedes Mal unabhängig vom letzten Mal ist. Die relative Häufigkeit eines Zufallsereignisses nähert sich seiner Wahrscheinlichkeit zwar mit zunehmender Anzahl an Würfeln an, die Wahrscheinlichkeit für jeden einzelnen Versuchsausgang ändert sich jedoch nicht.

b) Die Wahrscheinlichkeit für ein bestimmtes Zahlenpaar beträgt: $\frac{1}{6} \cdot \frac{1}{6} = \frac{1}{36}$.

Es gibt 6 solche Zahlenpaare, die die Augensumme „7“ ergeben. Daher ist die Wahrscheinlichkeit $\frac{6}{36} = \frac{1}{6} \approx 16,7\%$.

Die Gegenwahrscheinlichkeit, also die Wahrscheinlichkeit, dass nicht die Augensumme „7“ geworfen wird, beträgt daher $1 - \frac{1}{6} = \frac{5}{6} \approx 83,3\%$.

c) Die Berechnung erfolgt über die Binomialverteilung mittels Technologie (*Technologieeinsatz dokumentieren*).



Klassifikation

Teil A Teil B

Wesentlicher Bereich der Inhaltsdimension:

- a) 5 Stochastik
- b) 5 Stochastik
- c) 5 Stochastik

Nebeninhaltsdimension:

- a) —
- b) —
- c) —

Wesentlicher Bereich der Handlungsdimension:

- a) D Argumentieren und Kommunizieren
- b) B Operieren und Technologieeinsatz
- c) B Operieren und Technologieeinsatz

Nebenhandlungsdimension:

- a) —
- b) —
- c) A Modellieren und Transferieren

Schwierigkeitsgrad:

- a) mittel
- b) leicht
- c) mittel

Punkteanzahl:

- a) 1
- b) 1
- c) 1

Thema: Alltag

Quellen: —