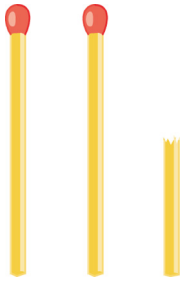
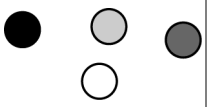
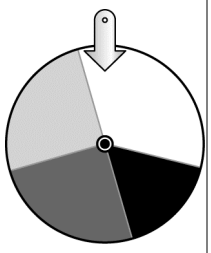
Ereignisse

1 Nenne zuerst die günstigen Ereignisse. Gib dann die Wahrscheinlichkeit des Ergebnisses als Bruch und in Prozent an.

Merkmal	a) langes Streichholz aus drei Streichhölzern ziehen	b) eine gestreifte Kugel aus vier verschiedenfarbigen Kugeln ziehen	c) ein Glücksrad drehen, das bei Weiß oder Schwarz stehen bleibt	d) einen Spielwürfel werfen und eine gerade Zahl würfeln	e) eine Dame aus einem Skatspiel mit 32 Karten ziehen
					
günstige Ereignisse					
Wahrscheinlichkeit					

2 Nenne die günstigen Ereignisse. Gib die Wahrscheinlichkeit des Ergebnisses für die veränderte Aufgabe an.

Merkmal	a) langes Streichholz aus vier Streichhölzern ziehen	b) eine Kugel aus vier verschiedenfarbigen Kugeln ziehen	c) ein Glücksrad drehen, das nicht bei Weiß stehen bleibt	d) einen Spielwürfel werfen und eine Zahl größer 4 würfeln	e) ein Ass oder einen König aus einem Skatspiel mit 32 Karten ziehen
günstige Ereignisse					
Wahrscheinlichkeit					

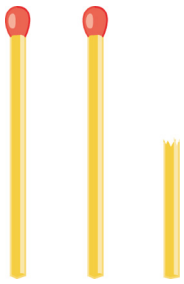
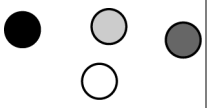
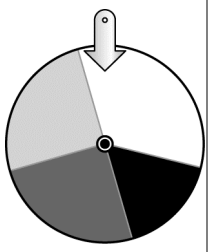
© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2016 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten.
Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Schnittpunkt 7 - Differenzierende Ausgabe
Baden-Württemberg
ISBN 978-3-12-744371-4

Wahrscheinlichkeit | Fördern

Ereignisse – Lösung

1

Merkmal	a) langes Streichholz aus drei Streichhölzern ziehen	b) eine gestreifte Kugel aus vier verschiedenfarbigen Kugeln ziehen	c) ein Glücksrad drehen, das bei Weiß oder Schwarz stehen bleibt	d) einen Spielwürfel werfen und eine gerade Zahl würfeln	e) eine Dame aus einem Skatspiel mit 32 Karten ziehen
					
günstige Ereignisse	2 lange Streichhölzer	keine der Kugeln	weißes Feld oder schwarzes Feld	2; 4 oder 6	Karo Dame; Herz Dame; Pik Dame; Kreuz Dame
Wahrscheinlichkeit	$\frac{2}{3} = 66{,}\overline{6}\,\%$	$\frac{0}{4} = 0\,\%$	$\frac{180°}{360°} = \frac{1}{2} = 50\,\%$	$\frac{3}{6} = \frac{1}{2} = 50\,\%$	$\frac{4}{32} = \frac{1}{8} = 12{,}5\,\%$

2

Merkmal	a) langes Streichholz aus vier Streichhölzern ziehen	b) eine Kugel aus vier verschiedenfarbigen Kugeln ziehen	c) ein Glücksrad drehen, das nicht bei Weiß stehen bleibt	d) einen Spielwürfel werfen und eine Zahl größer 4 würfeln	e) ein Ass oder einen König aus einem Skatspiel mit 32 Karten ziehen
günstige Ereignisse	3 lange Streichhölzer	jede Kugel	hellgraues, dunkelgraues oder schwarzes Feld	5 oder 6	Karo Ass; Herz Ass; Pik Ass; Kreuz Ass; Karo König; Herz König; Pik König; Kreuz König
Wahrscheinlichkeit	$\frac{3}{4} = 75\,\%$	$\frac{4}{4} = 100\,\%$	$\frac{240°}{360°} = \frac{2}{3} = 66{,}\overline{6}\,\%$	$\frac{2}{6} = \frac{1}{3} = 33{,}\overline{3}\,\%$	$\frac{8}{32} = \frac{1}{4} = 25\,\%$

© Ernst Klett Verlag GmbH, Stuttgart 2016 | www.klett.de | Alle Rechte vorbehalten.
Von dieser Druckvorlage ist die Vervielfältigung für den eigenen Unterrichtsgebrauch gestattet. Die Kopiergebühren sind abgegolten.

Schnittpunkt 7 - Differenzierende Ausgabe
Baden-Württemberg
ISBN 978-3-12-744371-4