

0046

Glücksrad drehen

Autor	Kontakt	Zielgruppe
Manfred Schmitt	<u>M.Schmitt-Losheim@t-online.de</u>	Ab Klassenstufe 6.

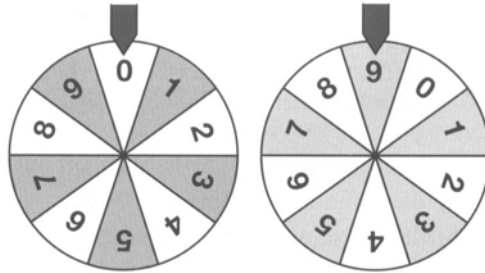
Kompetenz	Leitidee	Anforderungsbereich
K1	L5	II

Lernvoraussetzung

Zufallsexperimente mit günstigen und ungünstigen Ausfällen.

Glücksrad drehen

Peter und Stefan drehen zwei Glücksräder, die jeweils die Ziffern 0, 1, 2, ..., 9 enthalten. Hiermit können sie die Zahlen 00, 01, 02, ..., 99 entstehen lassen.



Die beiden denken sich folgende Spielregel aus: Peter soll gewinnen, wenn in der ausgelosten Zahl eine 6 vorkommt. Stefan soll gewinnen, wenn die Zahl zur Achterreihe gehört.

Gibt es Zahlen, bei denen sich die beiden streiten werden, wer gewonnen hat?

Lösungserwartungen / methodisch-didaktische Hinweise	Anforderungsbereiche		
	I	II	III
Gemeinsame Zahlen: 16, 56, 64 und 96.		K1 / L5	