

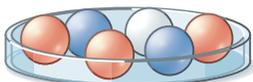
Wo stehe ich?

Ich kann ...	sehr gut	gut	etwas	nicht gut	Lerntipp!
1 die Ergebnisse eines Zufallsexperiments nennen.	■	■	■	■	→ Seite 164
2 zu einem Zufallsexperiment ein Baumdiagramm zeichnen.	■	■	■	■	→ Seite 167
3 Gegenereignisse benennen.	■	■	■	■	→ Seite 176
4 Wahrscheinlichkeiten einstufiger Zufallsexperimente berechnen.	■	■	■	■	→ Seite 166
5 Wahrscheinlichkeiten zweistufiger Zufallsexperimente berechnen.	■	■	■	■	→ Seite 168, 169, 170
6 den Erwartungswert in konkreten Situationen berechnen.	■	■	■	■	→ Seite 178

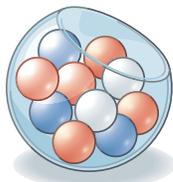
Überprüfen Sie Ihre Einschätzung:

1 Nennen Sie alle möglichen Ergebnisse.

- Auf eine Torwand wird zweimal mit dem Fußball geschossen.
- Es werden nacheinander zwei Kugeln gezogen.



2 Zwei Kugeln werden gezogen. Stellen Sie das zweistufige Zufallsexperiment in zwei Baumdiagrammen dar. Beschriften Sie die Pfade mit den zugehörigen Wahrscheinlichkeiten.



- Die erste Kugel wird zurückgelegt.
- Die erste Kugel wird nicht zurückgelegt.

3 Zwei Würfel werden nacheinander geworfen. Geben Sie das Gegenereignis an.

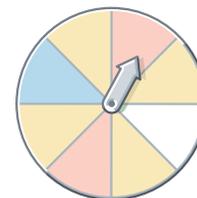
- Zwei verschiedene Zahlen würfeln.
- Die Augensumme beträgt höchstens 11.
- Zwei gerade Zahlen würfeln.
- Mindestens einmal eine 6 würfeln.

4 In einem Becher liegen 50 Lose, davon sind 2 Hauptgewinne und 20 Trostpreise. Der Rest sind Niete. Berechnen Sie die Wahrscheinlichkeit.

- Leo zieht eine Niete.
- Leo gewinnt etwas.

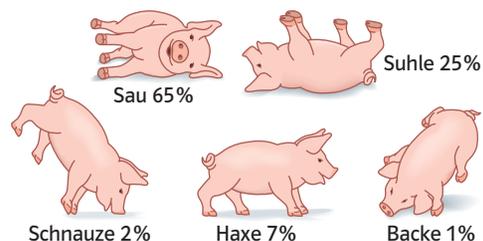
→ Die Lösungen zum „Rückspiegel“ finden Sie auf Seite L.20.

5 Das Glücksrad wird zweimal gedreht. Bestimmen Sie die Wahrscheinlichkeiten für die folgenden Ereignisse.



- Das Glücksrad bleibt zweimal auf Rot oder zweimal auf Blau stehen.
- Man erhält kein Gelb.
- Man erhält zwei verschiedene Farben.

6 Beim Spiel „Schweinerei“ wird mit einem Schwein gewürfelt. Dies sind alle möglichen Lagen und ihre Wahrscheinlichkeiten.



Für das Spiel werden 2 Gewinnpläne aufgelegt.

Lage	Sau	Suhle	Haxe	Backe	Schnauze
A	0,50 €	1 €	2 €	5 €	3 €
B	0 €	2 €	3 €	10 €	5 €

Welcher der Pläne ist für den Spieler günstiger? Begründen Sie durch eine Rechnung.