**Aufgabenformular**

Standardillustrierende Aufgaben veranschaulichen beispielhaft Standards für Lehrkräfte,   
Lernende und Eltern.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fach** | Mathematik | |
| **Kompetenzbereich** | L5 - Daten und Zufall  K2 - Probleme mathematisch lösen | |
| **Kompetenz** | Zählstrategien und Wahrscheinlichkeit;  Wahrscheinlichkeiten von Ereignissen bestimmen | |
| **Niveaustufe(n)** | C | |
| **Standard** | Die Schülerinnen und Schüler können Ergebnisse und Ereignisse bei einstufigen Zufallsexperimenten beschreiben und nach gemeinsamen Eigenschaften zusammenfassen. | |
| **ggf. Themenfeld** | Beschreiben von Gewinnchancen bei Spielen („gleiche Chance“, „größere Chance“) auf der Basis der Anzahl von Gewinn- und Verliermöglichkeiten  Hinweis: Zu diesem Standard gehören weitere Inhalte. | |
| **ggf. Bezug Basiscurriculum (BC) oder übergreifenden Themen (ÜT)** |  | |
| **ggf. Standard BC** |  | |
| **Aufgabenformat** | | |
| **offen** | **halboffen** | **geschlossen** |
| **Erprobung im Unterricht** | | |
| **Datum:** | **Jahrgangsstufe:** | **Schulart:** |
| **Verschlagwortung** |  | |

**Aufgabe und Material:**

8

1

2

3

4

5

6

7

Ein Glücksrad wird gedreht.

Es gewinnt:

Arne, wenn eine gerade Zahl gedreht wird.

Bea, wenn eine ungerade Zahl gedreht wird.

Clara, wenn eine 6 gedreht wird.

Deniz , wenn eine Zahl kleiner als 6 gedreht wird.

Ergänze die Namen in den folgenden Sätzen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | hat eine größere Gewinnchance als | . |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | hat die gleiche Gewinnchance wie | . |

 LISUM

**Erwartungshorizont:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Deniz** | hat eine größere Gewinnchance als | **Arne / Bea / Clara** |

*- oder -*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Arne / Bea** | hat eine größere Gewinnchance als | **Clara** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Arne** | hat die gleiche Gewinnchance wie | **Bea** |

 LISUM