**Aufgabenformular**

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fach** | Mathematik | |
| **Kompetenzbereich** | L5 - Daten und Zufall  K1 - Mathematisch argumentieren | |
| **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** | Beurteilen von Vorgängen der eigenen Erfahrungswelt mit „zufällig“ und „nicht zufällig“  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:**

Kreuze alle zufälligen Vorgänge an.

□ eine Herzdame aus einem verdeckten Kartenspiel ziehen

□ bei einem Münzwurf die Zahl erhalten

□ eine Niete aus einem Lostopf ziehen

□ eine Zahl würfeln, die größer als 0 und kleiner als 7 ist

 LISUM

**Erwartungshorizont:**

Die zufälligen Vorgänge sind:

☒ eine Herzdame aus einem verdeckten Kartenspiel ziehen  
(wenn klar ist, dass nicht alle Karten in diesem Spiel Herzdamen sind)

☒ bei einem Münzwurf die Zahl erhalten  
(wenn klar ist, dass nicht beide Seiten der Münze eine Zahl zeigen)

☒ eine Niete aus einem Lostopf ziehen  
(wenn klar ist, dass nicht alle Lose im Topf Nieten sind)

□ eine Zahl würfeln, die größer als 0 und kleiner als 7 ist  
(wenn es sich um einen normalen Spielwürfel handelt)

 LISUM