**Aufgabenformular**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Fach** | Mathematik |
| **Kompetenzbereich** | L5 - Daten und ZufallK1 - 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