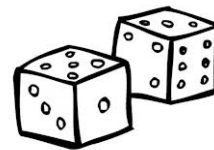


Aktiviteter för sannolikhetsläran

Ett interesseväckande sätt att introducera sannolikhetsläran är att göra det via spel. De ger eleverna möjlighet att utveckla de grundläggande idéerna om sannolikhetslära. Här följer två aktiviteter som passar både åk 7-9 och gymnasiet.

Det perfekta spelbrädet

Spelreglerna är att kasta två tärningar och beräkna summan av ögontalen. Stryk sedan över summan på spelplanen om den finns där.



Uppgiften är att skapa ett spelbräde så att spelet går ut så snabbt som möjligt. Samma tal får förekomma flera gånger.

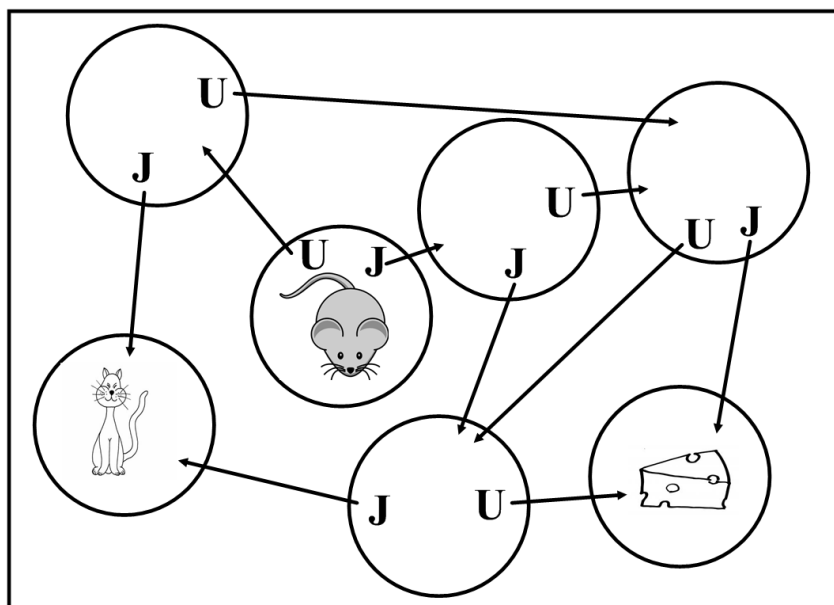
Att fundera på: Vilka tal löns det att välja? Vilka summor är möjliga? Vilken summa är mest sannolik att få? Diskutera i små- och helgrupp. Testa spelet.

Utveckling: Gör en spelplan med 25 rutor. Använd andra tärningar än sexsidiga.

3	8	5	12
12	4	11	5
10	6	7	8
9	4	9	2

Katt och mus

Placera en spelpjäs i ringen med musen. Kasta tärningen. Flytta spelpjäsen i U-pilens riktning om ögontalet är udda och i J-pilens riktning om ögontalet är jämnt. Man vinner om man kommer till osten och förlorar om man kommer till katten.



Låt eleverna spela parvis i ett par minuter. Be dem sedan skriva ner sina tankar om: "Är spelet rättvist?". Diskutera sedan elevernas tankar kring detta med hela gruppen.

Låt eleverna sedan spela 10 gånger var och föra statistik över antalet vinster och förluster. Sammanställ hela gruppens resultat och analysera detta. Analysera slutligen spelet teoretiskt.

Camilla Söderback

Referenser

- [1] Matematikksentret Nasjonalt senter for matematikk i opplæringen, Aktiviteter og undervisningsopplegg 09: 65-70, 98-99
- [2] www.matematikkssenteret.no/content/2091/Katt-og-Mus