

Vinstchanser (1)



Udarbejdet af Jonas Juul Hansen, KP

Målgruppe: 7.-10. klasse, Ungdomsuddannelser

Vinstchanser (1)

Beskrivelse

Del 1 af 10. I serien Siffror tager matematiker Jo Røislien os med på en underholdende rejse i tallenes spændende verden. Han ser matematik overalt og mener, at matematik kan gøre verden lettere at forstå! Hvordan kan det være muligt? I denne udsendelse vil Jo Røislien forsøge at slå casinoet i Las Vegas. Han møder også en privat detektiv, der afslørede verdens bedste korttæller. Og hvad er sandsynligheden for, at det usandsynlige sker?

Pædagogisk note

I denne udsendelse i serien Siffror tager Jo Røislien os med til Las Vegas. Han kigger på sandsynligheden for at vinde (og tabe) i spil som fx Roulette og kortspillet Black Jack og er det matematisk muligt at sikre sig at man vinder.

Faglige pointer

- kombinatorik
- sandsynlighed
- Martingale systemet
- "manipulation" af sandsynlighed
- statistik
- procent.

Der er til denne post en henvisning til et analogt materiale samt et forslag til også at kigge på udsendelsen "spelteori", som også omhandler kompetenceområdet statistik og sandsynlighed.

Kapiteloversigt og kapitelindhold

Kapitelsæt: Vinderchance

01:	Filmen 21	00:08:02
	Filmen handler om hvordan en gruppe studerende tilsammen udvikler et system således de matematisk kan være sikker på at vinde i kortspillet Black Jack (også kaldet 21)	
02:	Hasardspil	00:11:18
	Hasardspil som man fx kender fra Las Vegas er ulovligt i Norge - hvorfor?	
03:	Vurdering af sandsynlighed	00:12:28
	Evnen til at vurdere sandsynligheden for en bestemt hændelse kan drille. Røislien sætter et hold musikeksperter på en "lille sandsynlighedsprøve".	
04:	Grublere	00:20:15
	Kan du finde svaret?	
05:	Chancevurdering	00:21:48
	Kan man via sandsynlighedsregning beregne sine vinderchancer for en bestemt hændelse?	
06:	Sandsynlighedsregning	00:25:19
	Matematik og sandsynlighed	