

Ein Glücksrad kann als **Zufallsversuch mit Zurücklegen** bezeichnet werden. Das bedeutet, dass die Wahrscheinlichkeiten für die Ergebnisse gleich bleiben, egal, wie oft der Versuch durchgeführt wird.

Wenn es gewünscht ist, dass der Pfeil auf Gelb stehen bleibt. Dann ist Gelb das **Ereignis**.
Möchte man die Wahrscheinlichkeit P von Gelb berechnen, so schreibt man:



$$P(\text{Gelb}) = \frac{\text{Anzahl der gelben Felder}}{\text{Anzahl aller Felder}} = \frac{2}{8} = \frac{1}{4} = 25\%$$

- ① Bestimmen Sie die Wahrscheinlichkeiten für die folgende Ereignisse:

- a) „Eine weiße Zahl wird gedreht.“
- b) „Eine schwarze Zahl wird gedreht.“
- c) „Eine gerade Zahl wird gedreht“
- d) „4 wird gedreht.“

Hier wird
einmal
gedreht.

[illegible]

Wird nun ein zweites Mal gedreht und es ist gewollt, dass zuerst gelb und dann eine 1 gedreht wird, spricht man von einem **zweistufigen** Zufallsexperiment.

Um diese Wahrscheinlichkeit zu berechnen, nutzt man die Produktregel (Pfadregel). Das bedeutet, man **multipliziert** die Wahrscheinlichkeiten der einzelnen Ereignisse.

$$P(Gelb; 4) = \frac{2}{8} \cdot \frac{1}{8} = \frac{1}{32} = 3,125\%$$

- ② Bestimmen Sie die Wahrscheinlichkeiten für die folgende Ereignisse:

- a) „Erst Rot, dann Grün“
b) „Erst 1, dann 4“
c) „Erst 1, dann Rot“
d) „Erst Rot, dann 1“
e) „Erst 4, dann 1“
f) „Erst Grün, dann Rot.“

Hier wird
zweimal
gedreht.

A full-page sheet of white graph paper featuring a uniform grid of thin black lines. The grid consists of small squares covering the entire area, with no margins or additional markings.

- ③ Fällt Ihnen etwas auf? Notieren Sie Ihre Beobachtung.
