

Karte Ozobot #11

## Auf Schatzsuche - Wahrscheinlichkeit

Dein Ozobot begibt sich auf Schatzsuche und du startest eine Versuchsreihe zur Wahrscheinlichkeit.

Lösung:



[eis.ph-noe.ac.at/ozobot11](https://eis.ph-noe.ac.at/ozobot11)

### **Aufgabe:**

Schicke deinen Ozobot auf Schatzsuche. Nimm dazu die Vorlage, die bereits mit Farbcodes bedruckt wurde.

Lass den Ozobot bei Punkt „A“ starten und trage in die Tabelle genau ein, für welche Route „1“, „2“ oder „3“) sich der Ozobot in jeder Runde entscheidet.

Du sollst nun anhand von (bis zu) 100 Versuchen herausfinden, wie hoch die Wahrscheinlichkeit für „Route 1“, „Route 2“ oder „Route 3“ ist.

Lass den Ozobot also so lange fahren, bis die Tabelle (100 Versuche) vollständig mit deinen Daten befüllt wurde.

Ergänze dann deine Ergebnisse in der Zusammenfassung. Welches Ergebnis kannst du aus deinen gesammelten Daten ablesen?

Möglicherweise hast du bereits vor Beginn der Aufgabe eine Idee, wie die Lösung lauten könnte.

### **Zusatzaufgaben:**

Schreibe auch die genauen Reihen auf (z. B. Wie oft nacheinander entscheidet sich der Ozobot für „Route 1“?).

Mach dir außerdem Gedanken über die eingesetzten Codes. Wozu sind diese da und wie beeinflussen sie den Ozobot in seiner Routenwahl?