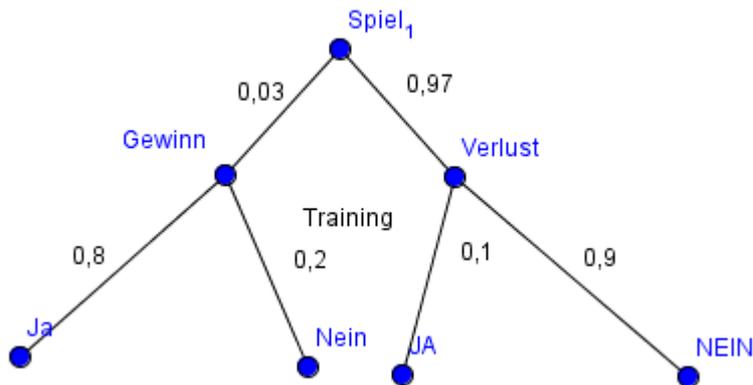


Thema: Satz von Bayes		Grundkompetenz: --
Name:	Schwierigkeitsgrad: schwer	Klasse:

Im Prater

Im Prater gibt es ein Spielehaus. Alle Personen, die dieses Haus besucht haben, werden danach befragt, ob sie gewonnen bzw. dafür trainiert haben. Die relativen Häufigkeiten sind in einem Baumdiagramm dargestellt.



a) Kreuze die beiden zutreffenden Aussagen an.

A	80 % der Personen gewinnen und haben dafür trainiert, 10% verlieren, trainierten aber.	<input type="checkbox"/>
B	3 % der Personen gewinnen im Spielehaus.	<input type="checkbox"/>
C	24 % der Personen gewinnen und haben dafür trainiert.	<input type="checkbox"/>
D	87,3 % der Personen verlieren und haben dafür nicht trainiert	<input type="checkbox"/>
E	3 % der Personen gewinnen und haben dafür trainiert, 10% verlieren, trainierten aber.	<input type="checkbox"/>

b) Ermittle die Wahrscheinlichkeit, dass eine zufällig ausgewählte Person im Spielehaus gewonnen hat, falls sie trainiert hat.

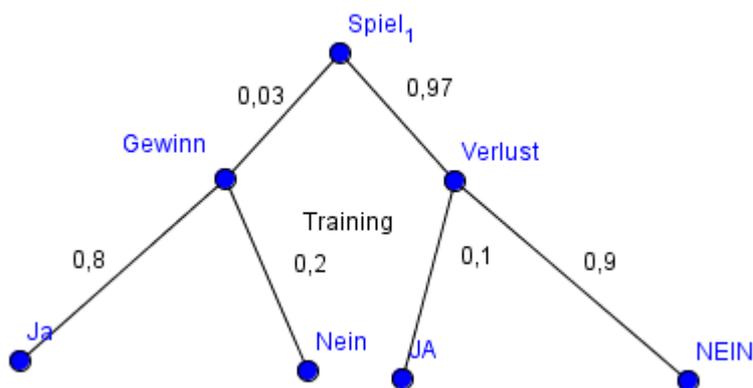
c) Ermittle die Wahrscheinlichkeit, dass eine zufällig ausgewählte Person im Spielehaus gewonnen hat, obwohl sie nicht trainiert hat.



Thema: Satz von Bayes	Lösungen	Grundkompetenz: --
Name:	Schwierigkeitsgrad: schwer	Klasse:

Im Prater

Im Prater gibt es ein Spielehaus. Alle Personen, die dieses Haus besucht haben, werden danach befragt, ob sie gewonnen bzw. dafür trainiert haben. Die relativen Häufigkeiten sind in einem Baumdiagramm dargestellt.



a) Kreuze die beiden zutreffenden Aussagen an.

A	80 % der Personen gewinnen und haben dafür trainiert, 10% verlieren, trainierten aber.	<input type="checkbox"/>
B	3 % der Personen gewinnen im Spielehaus.	<input checked="" type="checkbox"/>
C	24 % der Personen gewinnen und haben dafür trainiert.	<input type="checkbox"/>
D	87,3 % der Personen verlieren und haben dafür nicht trainiert	<input checked="" type="checkbox"/>
E	3 % der Personen gewinnen und haben dafür trainiert, 10% verlieren, trainierten aber.	<input type="checkbox"/>

b) Ermittle die Wahrscheinlichkeit, dass eine zufällig ausgewählte Person im Spielehaus gewonnen hat, falls sie trainiert hat.

20 % der Personen

c) Ermittle die Wahrscheinlichkeit, dass eine zufällig ausgewählte Person im Spielehaus gewonnen hat, obwohl sie nicht trainiert hat.

0,7 % der Personen

