

Sannolikhetslära

Hästkapplöpning

Ställ upp elva pjäser, en på varje startnummer. Slå två sexsidiga tärningar och summera antal ögon. Hästen (pjäsen) med det startnummer som överensstämmer med summan flyttar ett steg framåt. Spelet fortgår tills tre hästar kommit i mål. Innan spelet startar ska eleverna satsat 10 000 kr var. De får satsa på vilka hästar de vill och fördela pengarna hur de vill, men hela summan ska satsas. Den häst som kommer först i mål ger tre gånger pengarna i utdelning, den häst som kommer tvåa ger dubbla insatsen tillbaka och den häst som kommer trea ger pengarna tillbaka. Den elev som har mest pengar då spelet är över har vunnit.

Åttasidig och fyrsidig tärning

Eleverna slår gruppvis tärningarna i tio minuter och registrerar summan efter varje slag. Frekvensen för varje summa summeras sedan klassvis. Innan övningen ska varje grupp "gissat" vilken summa som har störst sannolikhet att inträffa. Gruppen som har rätt får ett pris.