

<b>1A</b>	123	
<b>1B</b>	132	
<b>1C</b>	213	
<b>1D</b>	231	
<b>1E</b>	312	
<b>1F</b>	321	
<b>4A</b>	in der 3er-Reihe	
<b>4B</b>	in der 4er-Reihe	
<b>4C</b>	in der 5er-Reihe	
<b>6A</b>	1 vor 3	
<b>6B</b>	1 nach 2	
<b>2A</b>	1 zuerst	
<b>2B</b>	3 in der Mitte	
<b>2C</b>	2 am Schluss	
<b>3A</b>	gerade	
<b>3B</b>	ungerade	
<b>5A</b>	> 300	
<b>5B</b>	< 200	
<b>7A</b>	keine Stelle gleich wie in letzter Runde	
<b>7B</b>	Mind. 1 Stelle gleich wie in letzter Runde	



= Einsatz



= Gewinn

Oben siehst du einen Wettplan für ein Glücksspiel.

Es wird ein Chip auf einen der Kreise gesetzt, z. B. auf die Wette 5A (> 300).

Nun werden die Ziffernkarten 1, 2 und 3 gemischt und der Reihe nach aufgedeckt.

Es entsteht eine dreistellige Zahl, z. B. 312. Wer auf 5A setzt, behält den Einsatz und gewinnt 2 Einsätze dazu (2 blaue Kreise auf dem Wettplan).

Die Wette 5A ist für Bank und Spielende fair, da im Durchschnitt jede dritte Wette gewinnt – in 3 Spielen gehen im Durchschnitt 2 Wetten (Chips) verloren und eine Wette wird gewonnen.



Spiele einige Runden, bis du sicher bist, dass du das Spiel verstehst.

Markiere die Kreise bei den Wetten mit den folgenden Farben.

● Grün: Für die Spielenden günstige Wetten. Es ist mehr Gewinn als Verlust zu erwarten.

● Gelb: «Faire» Wetten. Es ist etwa gleich viel Gewinn wie Verlust zu erwarten.

● Rot: Für die Spielenden ungünstige, für die Bank günstige Wetten.

Es ist weniger Gewinn als Verlust zu erwarten.

U2 O1

Im Wettplan sind 7 Typen von Wetten (1A, 1B, ..., 7A, 7B) zu den Ziffernkarten 1, 2, 3 aufgeführt. Damit lassen sich 6 Zahlenkombinationen legen. Mit den Ziffernkarten 1, 2, 3 und 4 lassen sich 24 verschiedene Zahlenkombinationen legen. Gestalte dazu einen Wettplan mit fünf typenverschiedenen Wetten. Bestimme zu jeder Wette die «fairen» Gewinne.

O2

Erfinde mindestens je eine weitere Wette, die unabhängig von der Anzahl Karten im Spiel (3, 4, 5 oder 6 Karten)

- «immer grün»
- «immer gelb»
- «immer rot ist».

Beispiele:

«2 nicht zuerst» mit einem Wettgewinn von 1 ist «grün»  
(auch bei 4, 5 oder 6 gezogenen Karten).

«erste Ziffer grösser als die letzte» mit einem Wettgewinn von 1 ist «gelb»,  
(auch bei 4, 5 oder 6 gezogenen Karten).

	Beurteilte Tätigkeiten	Kriterien zum Erfüllen der Aufgabe
<b>Z</b>	Spielchancen einschätzen.	Du findest je eine Wette, die für die Spielenden günstig/fair/ungünstig ist.
<b>U1</b>	Spielchancen einschätzen.	Du ordnest in mindestens 6 der 7 Typenfelder mindestens eine Wette richtig zu. Du erkennst, in welchen Feldern alle Wetten mit der gleichen Wahrscheinlichkeit gewinnen, und markierst dort die Wetten mit der gleichen Farbe.
<b>U2</b>	Wetten entwickeln und beurteilen.	Du beschreibst mindestens 3 typenverschiedene Wetten mit 4 Ziffernkarten und bestimmst dazu den fairen Wettgewinn.
<b>O1</b>	Wetten entwickeln und beurteilen.	Du beschreibst mindestens 5 typenverschiedene Wetten mit 4 Ziffernkarten und bestimmst dazu den fairen Wettgewinn.
<b>O2</b>	Wetten entwickeln und beurteilen.	Du findest je eine «grüne», eine «gelbe», und eine «rote» Wette, die mit unterschiedlichen Anzahlen Karten gespielt werden kann.