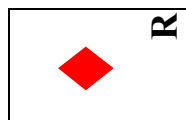
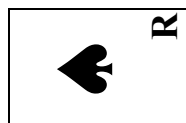
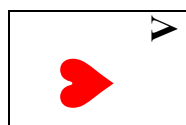
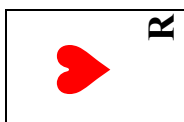
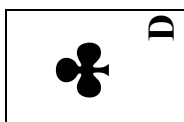
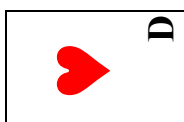


Цели	Оценяване на вероятност чрез дедукция.
Приложение (примери)	<p><u>В обучението</u>: всичко изискващо внимателен прочит на условие, указание или текст, на който трябва да се направи резюме.</p> <p><u>На работното място</u>: всички работни места, където трябва да се мисли за частта, която остава на случайността, тъй като вероятността за успех е голяма и за това, което трябва да се предвиди и подсигури.</p> <p><u>В ежедневието</u>: всички дейности, при които трябва да се мисли за частта, която остава на случайността, тъй като вероятността за успех е голяма и за това, което трябва да се предвиди и подсигури.</p>
Материал	<p>Лист, на който са представени карти, за които се предполага, че са разпределени между четирима играча.</p> <p>Лист с правило за играта и въпроси.</p>
Указания	След като разгледат листа с изобразените карти и след като прочетат правилото на играта, участниците трябва да отговорят на въпросника.
Забележки	Обучаващият може да попита за вероятността всеки играч да спечели (3 еднакви карти).
Разширени обяснения(при мер(и))	Тази игра е наистина неизвестна, тя е измислена от авторите на упражнението. Участниците могат да играят на тази игра!
Самостоятел на работа	Да, ако участниците могат да четат.
Примерно решение	Да.

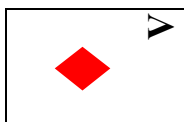
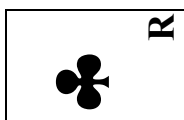
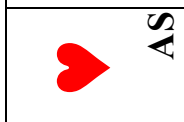
JOUEUR A



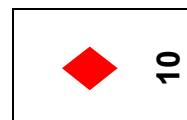
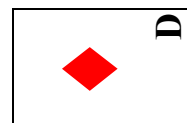
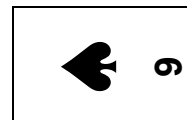
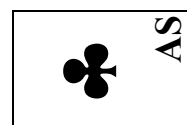
JOUEUR D



JOUEUR B



JOUEUR C



Стр. 2

Правила :

Тази игра се играе с 32 карти (от 7 до асо, в четирите цвята :спатия, каро, пика, купа).

Всеки играч получава 4 карти, показани в листа за упражнения.

Всеки играч на свой ред дава на следващия играч, карта изтеглена от своите карти, един път по посока на часовниковата стрелка, един път по посока обратна на часовниковата стрелка.

Целта на играта е да се съберат, за всеки играч 3 карти с еднаква стойност независимо от цвета, например 3 попа.

Отговорете на следните въпроси като имате предвид листа с упражнения.

1. Играч В има ли вероятност да получи 3 еднакви карти, когато играч А му е дал една от своите карти?

→

2. Играч С има ли вероятност да получи 3 еднакви карти, когато играч В му е дал една от своите карти?

→

3. Играч D има ли вероятност да получи 3 еднакви карти, когато играч С му е дал една от своите карти?

→

4. Играч А има ли вероятност да получи 3 еднакви карти, когато играч D му е дал една от своите карти?

→

5. Ако играчите си подават по ред една от своите карти в обратна посока (А дава една карта на D, D дава една карта на С, С дава една карта на В и В дава карта на А), кои са играчите, които имат шанс да получат 3 еднакви карти?

Правила :

Тази игра се играе с 32 карти (от 7 до ас, в четирите цвята :спатия, каро,пика, купа).

Всеки играч получава 4 карти, показани в листа за упражнения.

Всеки играч на свой ред дава на следващия играч, карта изтеглена от своите карти, един път по посока на часовниковата стрелка, един път по посока обратна на часовниковата стрелка.

Целта на играта е да се съберат, за всеки играч 3 карти с еднаква стойност независимо от цвета, например 3 попа.

Отговорете на следните въпроси като имате предвид листа с упражнения.

1. Играч В има ли вероятност да получи 3 еднакви карти, когато играч А му е дал една от своите карти?

→ ДА

2. Играч С има ли вероятност да получи 3 еднакви карти, когато играч В му е дал една от своите карти?

→ НЕ

3. Играч D има ли вероятност да получи 3 еднакви карти, когато играч С му е дал една от своите карти?

→ ДА

4. Играч А има ли вероятност да получи 3 еднакви карти, когато играч D му е дал една от своите карти?

→ ДА

5. Ако играчите си подават по ред една от своите карти в обратна посока (А дава една карта на D, D дава една карта на С, С дава една карта на В и В дава карта на А), кои са играчите, които имат шанс да получат 3 еднакви карти?

→ Играч А (с 3 попа)

Цели	Определяне на най-вероятния начин на подреждане според дадени елементи.
Приложение (примери)	<p><u>В обучението:</u> всичко изискващо внимателен прочит на условие, указание или текст, на който трябва да се направи резюме. Всичко отнасящо се до събиране на значими елементи в реална ситуация от типа практическа работа.</p> <p><u>На работното място:</u> всички работни места, където трябва да се мисли за частта, която остава на случайността, тъй като вероятността за успех е голяма и за това, което трябва да се предвиди и подсигури.</p> <p><u>В ежедневието:</u> всички дейности, при които трябва да се мисли за частта, която остава на случайността, тъй като вероятността за успех е голяма и за това, което трябва да се предвиди и подсигури.</p>
Материал	Лист с имена на коне участващи в състезанието, последвани от характеристики и постижения на всеки един.
Указания	Участниците трябва да прочетат данните от листа и да ги анализират, така че да могат да се изкажат по най-вероятния ред на пристигане на конете. Трябва да бъдат предложени две тройки в зависимост от състоянието на терена (тежък или сух).
Забележки	Обучаващият може да попита или да каже, че под „тежък терен” се разбира, че е валяло и че теренът е по-малко или повече мокър. Това е обратното на „сух терен”.
Разширени обяснения(при мер(и))	Участниците могат да бъдат поканени да изберат игра или спорт и да изготвят списък на това, което трябва да се направи, за да бъдат по-големи шансовете за победа или печалба, както и на условията на играта или на спорта („тежък терен” е валиден и за футболен терен или игрище за ръгби или тенис, към което може да се прибави вятър, дъжд и т.н.).
Самостоятел на работа	Да, ако участниците могат да четат.
Примерно решение	Да, примерно.

КОННО СЪСТЕЗАНИЕ

- №1 : Красавица :** - харесва тежък терен
- на последното състезание е пристигнала втора
- товар (жокей тежащ 58 kg)
- № 2 : Добро сърце I :** -харесва сух терен
- на последното състезание е пристигнал първи
- по-малък товар (жокей тежащ 52 kg)
- № 3 : Бързият :** - харесва полу-тежък терен
- ранен преди месец, но вече е излекуван
- с много малък товар (жокей тежащ 48 kg)
- № 4 : Торнадо :** - харесва сух терен
- на последното състезание е пристигнала първа
- доста натоварен (жокей тежащ 54 kg)
- № 5 : Светкавица :** - харесва сух терен
- на последното състезание е пристигнала между първите три коня
- малък товар (жокей тежащ 51 kg)
- № 6 : Добро сърце II :** -син на Добро сърце I
- харесва сух терен
- това ще бъде първото и състезание, но на тренировката
е пристигнал първи
- доста натоварен (жокей тежащ 55 kg)
- №7 : Храбър :** - харесва много тежък терен
- пристигнал е трети на последното състезание
- малък товар (жокей тежащ 50 kg)
- № 8 : Буря :** - харесва тежък терен
- пристигнал е първи на последното състезание, но е хвърлил жокея
- малък товар (жокей тежащ 49 kg)

Кои са конете, които имат най-голям шанс да пристигнат в първата тройка, ако :

1 °) теренът е тежък ?

2 °) теренът е сух ?

Конно състезание

Повече от един отговора могат да бъдат приети за логични:
това зависи от това, което се приема за най- голямо
препятствие:

- тежестта на жокея

- класирането на предходното състезание

1°) 7 – 8 – 1 (или 3)

2°) 2 – 5 – 6 (или 4)

Цели	Определяне на вероятността за един играч на карти да изтегли картата, от която има нужда въз основа на посочени данни.
Приложение (примери)	<p><u>В обучението:</u> всичко изискващо внимателен прочит на условие, указание или текст, на който трябва да се направи резюме. Всичко отнасящо се до събиране на значими елементи в реална ситуация от типа практическа работа.</p> <p><u>На работното място:</u> всички работни места, където трябва да се мисли за частта, която остава на случайността, тъй като вероятността за успех е голяма и за това, което трябва да се предвиди и подсигури.</p> <p><u>В ежедневието:</u> всички дейности, при които трябва да се мисли за частта, която остава на случайността, тъй като вероятността за успех е голяма и за това, което трябва да се предвиди и подсигури.</p> <p><u>И във всички случаи:</u> на прилагане на указание и развитие на вниманието и концентрацията.</p>
Материал	<ul style="list-style-type: none">- Лист с правилото на играта на карти близка до покера и серия от въпроси.- 3 отделни листа с различни карти за игра , като в горния ред са тези, които играчът е получил, а в долния тези, които му трябва.
Указания	Като се имат предвид получените и очаквани карти, участниците трябва да напишат каква вероятност има всеки играч да получи картата или картите, които очаква.
Забележки	Не е необходимо участниците да са запознати и да играят на карти, за да участват успешно в това упражнение.
Разширени обяснения(при мер(и))	1.Участниците могат да бъдат поканени да изберат игра или спорт и да направят списък на това, което трябва да се направи, за да бъдат по-големи шансовете за победа или печалба, както и на условията на играта или на спорта.
Самостоятел на работа	Да, ако участниците познават цифрите, като данните биха могли да бъдат представени устно.
Примерно решение	Да.

Това е една игра на карти, която е разработена на базата на играта на покер.

Правила на играта :

Тази игра се играе с 32 карти (от 7 до асо в четирите цвята : спатия, каро, купа, пика).

Всеки играч получава 4 карти изобразени в таблиците номерирани 1, 2 и 3.

Картите, които фигурират под тези 4 карти са тези, които играчите искат да получат при теглене, като всеки тегли само една допълнителна карта.

- На таблица 1, каква е вероятността играчът да има 3 аса ?

→вероятност(и) от

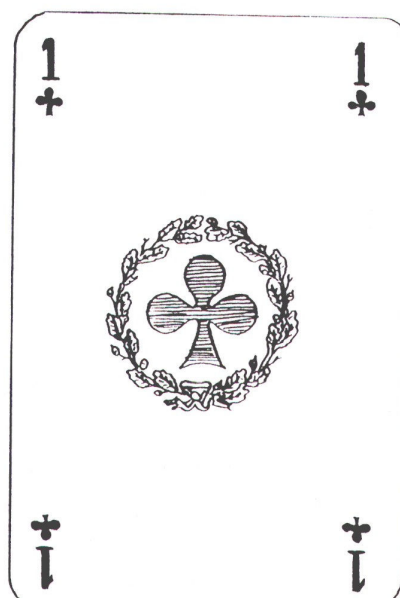
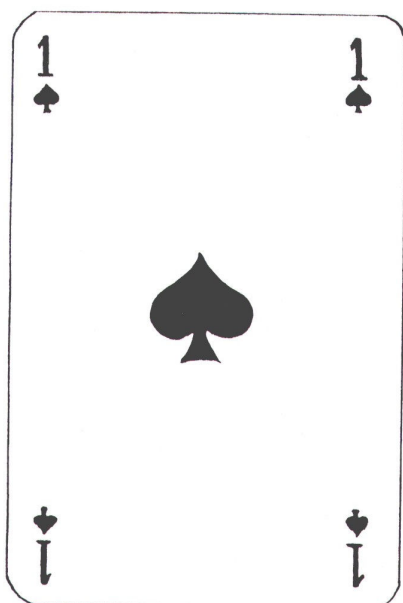
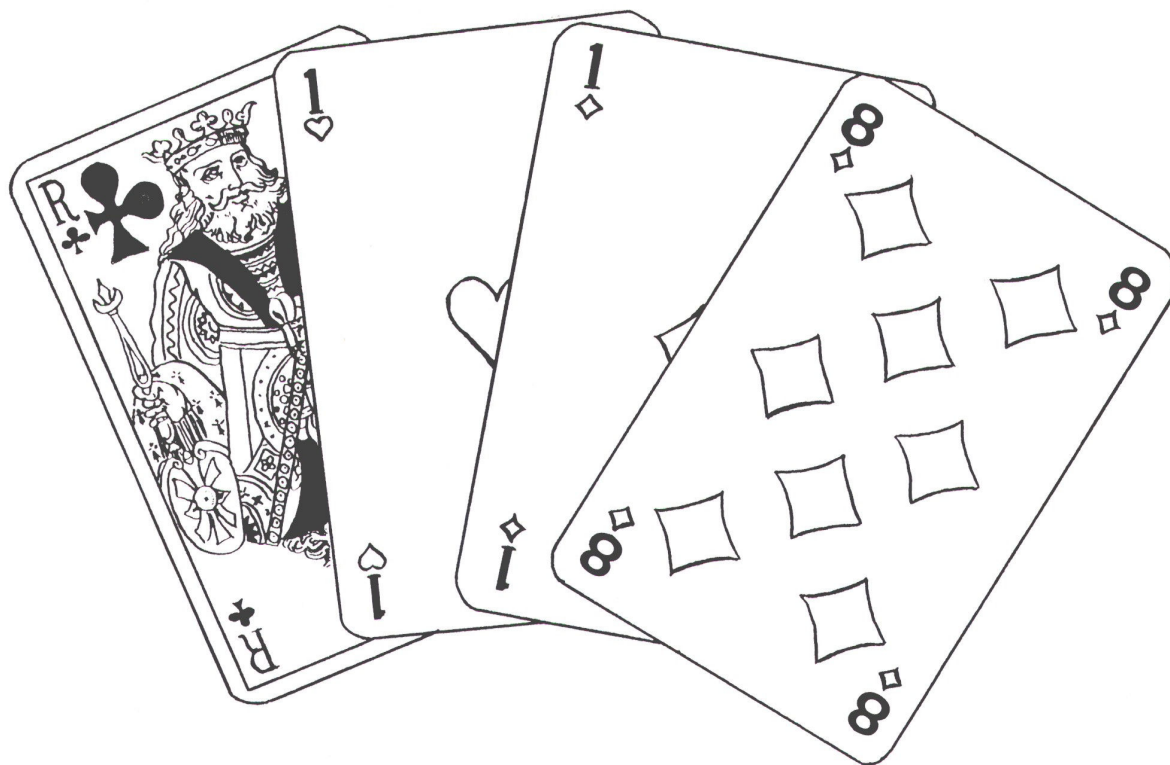
- На таблица 2, каква е вероятността играчът да има кента, т.е. 5 последователни карти (или една 10 или един поп) ?

→вероятност(и) от

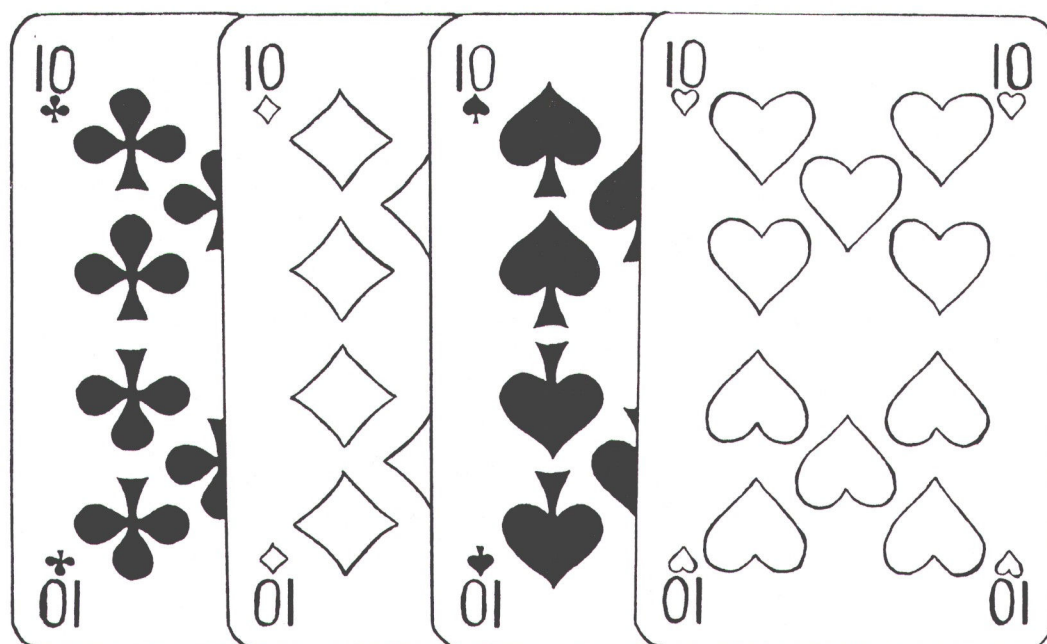
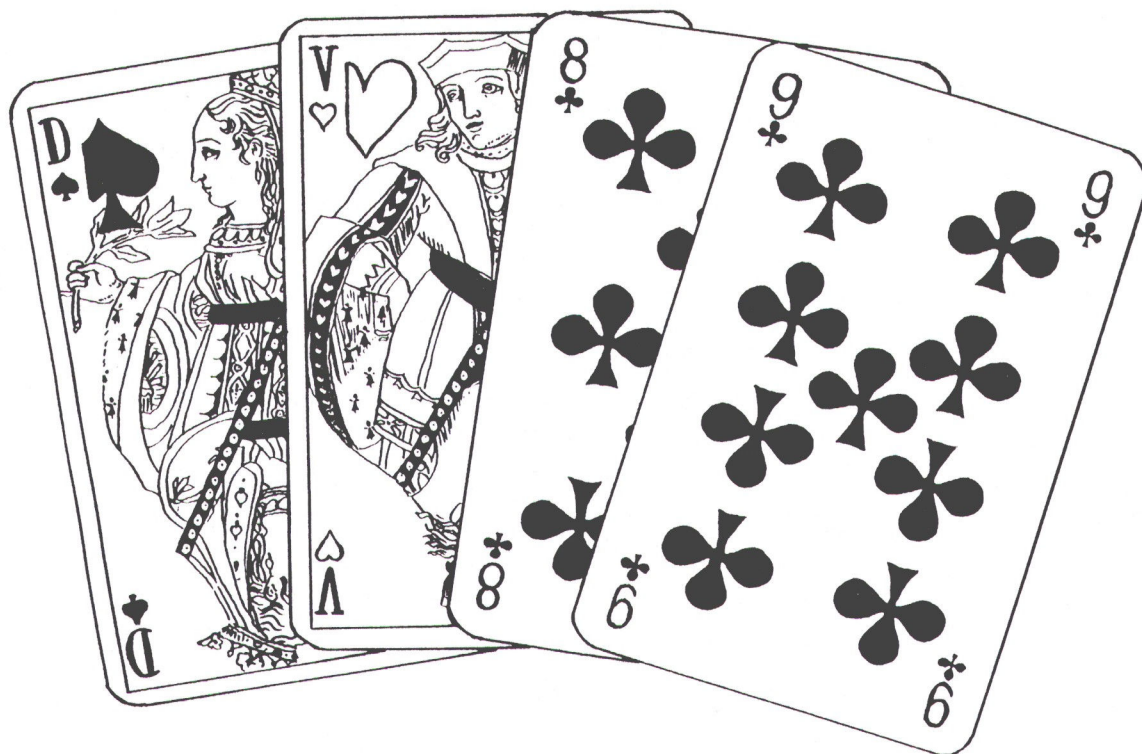
- На таблица 3, каква е вероятността играчът да има чифт, т.е. 2 еднакви карти (две 7, два попа и т.н.)?

→вероятност(и) от

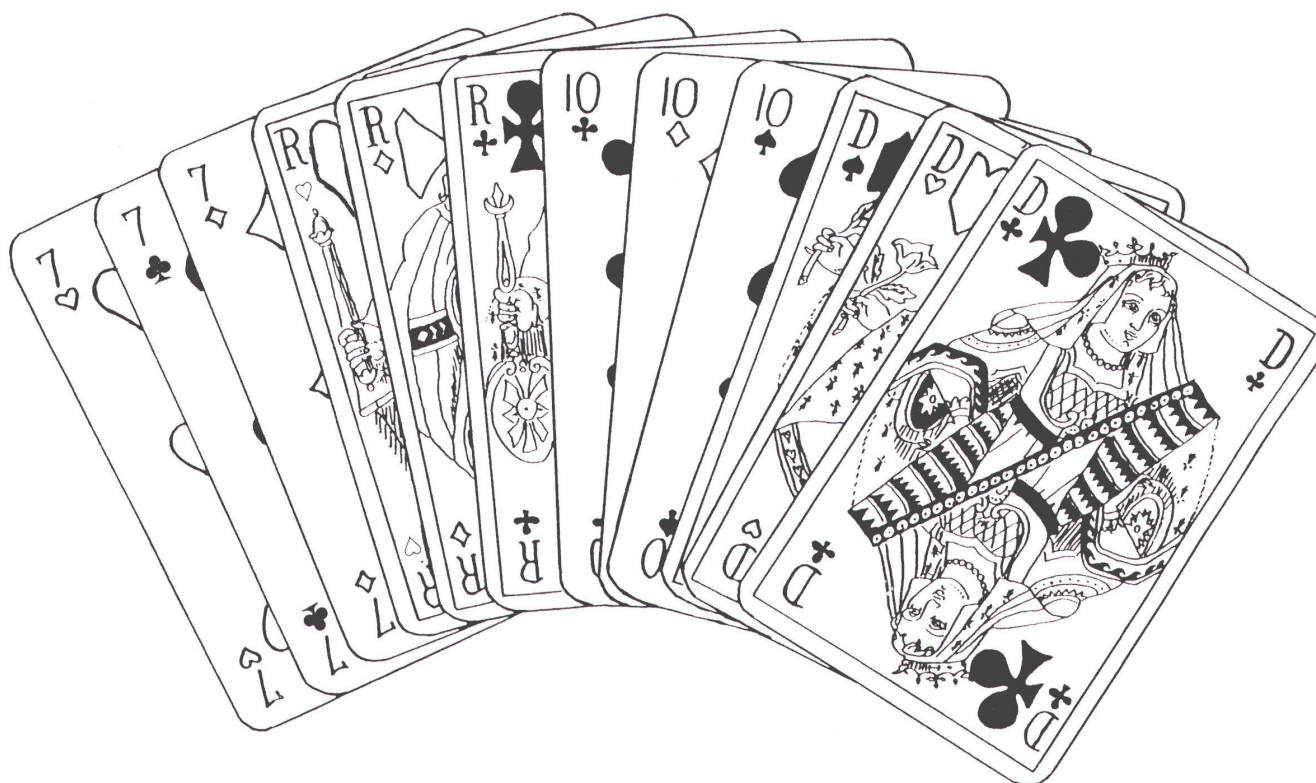
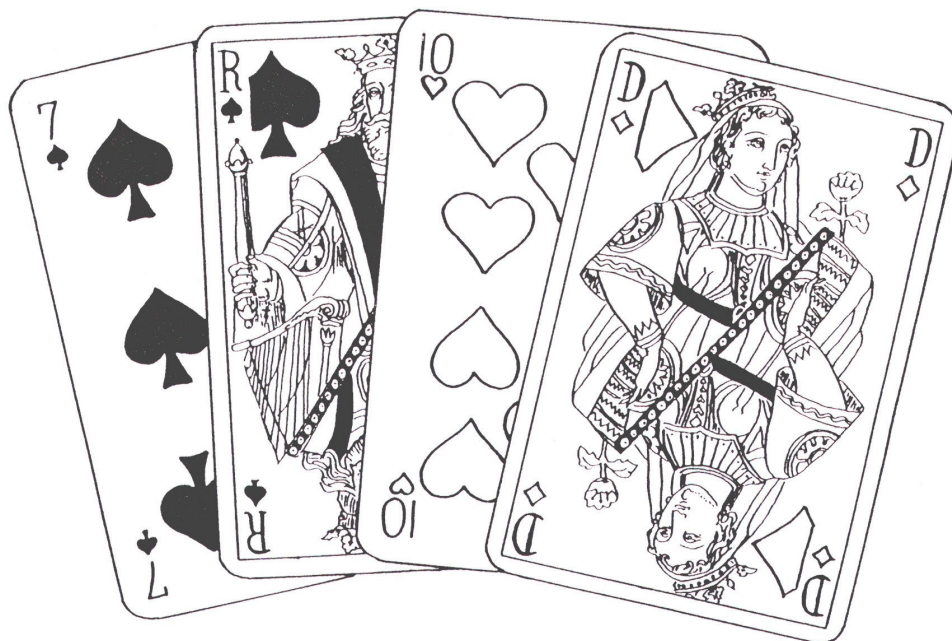
стр. 2



Стр. 3



стр. 4



Ето една игра на карти, подобна на покера.

Правила :

Тази игра се играе с 32 карти (от 7 до ас в четирите цвята :спатия,каро,пика,купа).

Всеки играч получава 4 карти, изобразени на рисунките с 1, 2 и 3.

Картите, които се намират под тези 4 са тези, които играчите искат да получат, като всеки тегли само една допълнителна карта.

- На първата рисунка, каква е вероятността играчът да има три аса?

→ **1** вероятност от **10**

- На втората рисунка, каква е вероятността играчът да има кента, т.е. 5 последователни карти ?

→ **3** вероятности от **20**

- На третата рисунка, каква е вероятността играчът да има чифт, т. е. Две еднакви карти (две 7, два попа и т.н.) ?

→ **1** вероятност от **2**