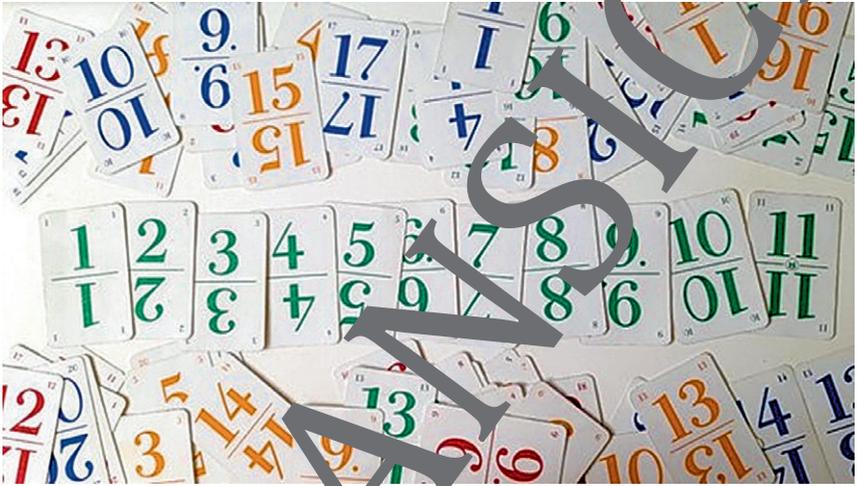


R.20

Anwendungsaufgaben

Lotterie, Würfel und Roulette – Glücksspiel für einen guten Zweck

Dr. Jürgen Franke



© RAABE 2024

© Dr. Jürgen Franke

Wie muss man eine Lotterie gestalten, damit sie einerseits für potenzielle Spieler und Spielerinnen interessant ist, andererseits diese dann genügend Geld verlieren, um so ein gemeinnütziges Projekt zu finanzieren? Die Lernenden untersuchen hier einige Lotterie-Ideen mit den Gesetzen der Stochastik.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	10/11/12/13
Dauer:	4–5
Kompetenzen:	Probleme mathematisch lösen, mathematisch modellieren, mathematische Darstellungen verwenden, mit symbolischen, formalen und technischen Elementen der Mathematik umgehen, Textkompetenz, Umgang mit Texten und Medien
Methoden:	Computer- und Softwareeinsatz, Datenauswertung
Materialart:	Definition, Excel, Informationstext
Inhalt:	Erwartungswert, Zufallsgröße, Kombinationen, Variationen, Binomialverteilung

Didaktisch-methodische Hinweise

Lernvoraussetzungen

Die Lernenden haben schon die Grundlagen der Stochastik kennengelernt. Sie können Begriffe wie Zufall, Ereignisse, Erwartungswert, Kombinationen und Variationen den gestellten Aufgaben zuordnen und damit umgehen. Sie können die bereits erworbenen Kenntnisse beim Entwurf und der Beurteilung der Lotterie-Ideen einsetzen und das Wissen so vertiefen.

Methodisch-didaktische Anmerkungen

Die Kombinatorik bietet Möglichkeiten, Zufallsexperimente mathematisch zu beschreiben. Lotterien sind Zufallsexperimente, wobei mit dem Eintritt eines „gewünschten“ Ereignisses ein Gewinn von Geld oder Sachwerten verbunden ist. Dadurch, dass der Spieleinsatz größer ist als die ausgeschütteten Gewinne, erhält der Lotteriebetreiber einen Überschuss. Der Reiz einer Lotterie besteht in den meist sehr hohen Gewinnen, mit denen die Lotterie beworben wird. Die für die hohen Gewinne notwendige sehr geringe Gewinnwahrscheinlichkeit wird dabei gerne nur am Rand erwähnt.

In dieser Ausgabe der Unterrichtsmaterialien Wahrscheinlichkeitsrechnung und Statistik werden mehrere Grundideen für einfache Lotterien vorgestellt. Anhand der zu ermittelnden Wahrscheinlichkeiten sollen die Schülerinnen und Schüler die Lotterien mit den bereits erlernten Gesetzen der Kombinatorik mathematisch beschreiben. Mit den Erkenntnissen können dann, aus Sicht der Lotteriebetreiber, die Höhe der Gewinne festgelegt werden, sodass ein akzeptabler Lotterieüberschuss übrigbleibt.

In diesem Beitrag wird die Lotterie immer aus der Sicht der Spielenden betrachtet. Positive Werte, z. B. der Erwartungswert, sind Gewinne für die Spielenden und ein Verlust für den Lotteriebetreiber. Negativ bedeutet dann einen Verlust für die Spielenden und einen Ertrag für den Lotteriebetreiber.

Als Lotteriebetreiber ist man also nach dieser Definition an einem möglichst negativen Lotterierausgang interessiert.

Auf einen Blick

Lotterien, Glücksspiel für einen guten Zweck

- M 1 Erwartungswert, Kombinatorik, Binomialverteilung
- M 2 Würfelspiel
- M 3 Vereinfachtes Roulette-Spiel
- M 4 Lotto-Spiel
- M 5 Fakultät-Formel und Stirling-Formel

M 1 Erwartungswert, Kombinatorik, Binomialverteilung

Auf dem Schulfest kurz vor den Sommerferien sollen Sie Geld für den Förderverein sammeln. Anstatt nur Spendendosen aufzustellen, sollen Sie das Geld durch eine Lotterie einspielen¹. Sie können sich nun einige eigene Lotterien ausdenken, diese mit den Gesetzmäßigkeiten aus der Stochastik mathematisch beschreiben und miteinander vergleichen. Sie müssen Überlegungen zur Attraktivität der Lotterien treffen und auch jeweils bedenken, dass die Lotterie im schlechtesten Fall gar keinen Überschuss, sondern einen Verlust einspielen kann. Nachfolgend sollen einige wichtige Gesetze der Stochastik genannt werden und damit einige Beispiele für Lotterien berechnet werden.

Erwartungswert

Die wichtigste Größe ist der Erwartungswert. Wenn Sie sehr viele einzelne Spiele bzw. Wetten durchführen, wird Ihr Lotterie-Überschuss bzw. Verlust ungefähr dem Erwartungswert entsprechen. Diesen berechnen Sie aus den Wahrscheinlichkeiten der möglichen Gewinne/Verluste eines einzelnen Spiels.

X ist die Zufallsgröße, hier der Gewinn bzw. Verlust eines einzelnen Spiels.

X kann die Werte aus der Menge $S = \{x_1; x_2; x_3; \dots; x_n\}$ annehmen.

x_i ist ein möglicher Wert aus verschiedenen Werten.

$P(X = x_i)$ ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Zufallsgröße den Wert $X = x_i$ annimmt.

Der Erwartungswert μ der Zufallsgröße X ist ein mit den Wahrscheinlichkeiten gewichteter Mittelwert der möglichen Werte der Zufallsgröße:

$$\mu(X) = \sum_{i=1}^n x_i \cdot P(X = x_i) = x_1 \cdot P(X = x_1) + x_2 \cdot P(X = x_2) + \dots + x_n \cdot P(X = x_n)$$

Zur besseren Übersicht ist es manchmal sinnvoll, eine Tabelle anzulegen

i	2	...	n	Summe Σ
x_i				
$P(X = x_i)$				1
$x_i \cdot P(X = x_i)$				μ

¹ Die Durchführung einer Lotterie muss der Förderverein ggf. gegenüber dem Ordnungsamt oder dem Finanzamt anmelden, in bestimmten Fällen auch genehmigen lassen.

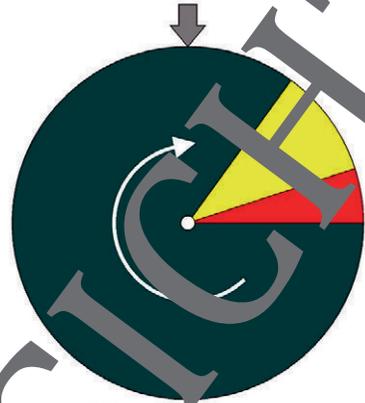
Beispiel:

Sie haben ein Glücksrad mit drei Sektoren, also $n = 3$. Beim kleinsten gibt es einen Gewinn, beim etwas größeren einen Trostpreis und beim restlichen Sektor, dem größten, gewinnt man nicht. Die Gewinnauszahlung ist die Zufallsgröße X , sie kann die Werte $x_1 = 0$ (größter Sektor), $x_2 = 1$ € (Trostpreis) oder $x_3 = 10$ € (Gewinn) annehmen. Wenn der Sektor für 10 € auf dem Glücksrad z. B. einen Winkel von 18° umfasst, der Sektor für 1 € 36° , dann sind die Wahrscheinlichkeiten der Gewinne:

$$P(X = 10 \text{ €}) = 18^\circ/360^\circ = 0,05 \text{ und}$$

$$P(X = 1 \text{ €}) = 36^\circ/360^\circ = 0,1$$

die Wahrscheinlichkeit nicht zu gewinnen (mit feldlich $P(x_i = 0) = 0,85$.



i	1	2	3	Σ
x_i	0	1 €	10 €	
$P(X = x_i)$	0,85	0,1	0,05	1
$x_i \cdot P(X = x_i)$	0	0,1 €	0,5 €	0,6 €

Der Erwartungswert für ein Spiel mit diesem Glücksrad ist dann
 $\mu(X) = 10\text{€} \cdot 0,05 + 1\text{€} \cdot 0,1 + 0 = 0,6\text{€}$

Wenn Sie bei einer Lotteriebetriebs für einen Überschuss behalten wollen, müssen Sie mehr als den Erwartungswert $\mu(X) = 0,6 \text{ €}$ als Spieleinsatz fordern. Sie können auch den Erwartungswert $\mu(X)$ festlegen und die Gewinnauszahlungen und den Spieleinsatz entsprechend anpassen.

Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.
Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

