

Inhalt

<i>Einführung</i>	7
<i>1 Die Kombinatorik</i>	
1.1 Allgemeines	11
1.2 Die Modelle in der Kombinatorik	12
1.3 Spiele auf einer Ebene	14
1.4 Eine offene Situation	16
1.5 Vier um einen Tisch – zwei fundamentale Prinzipien	17
1.6 Über das Pascalsche Dreieck	24
<i>2 Die Wahrscheinlichkeitsrechnung</i>	
2.1 Allgemeines	59
2.2 Wie unterrichten wir die Wahrscheinlichkeitsrechnung?	60
2.3 Ein Spiel mit drei Scheiben	65
2.4 Das Ziehen von „gleichen“ Gegenständen	70
2.5 Kugel oder Leben	73
2.6 Was ist die Summe?	75
2.7 Zulässige oder nicht zulässige Wege?	78
2.8 Gleich oder verschieden?	79
2.9 Geburtstag	86
2.10 Die Aufgabe der Hüte	90
2.11 Wir haben eine Eins	94
2.12 Spaziergang ins Blaue	105
<i>3 Simulation</i>	
3.1 Allgemeines	124
3.2 Generatoren für Zufallszahlen	131
3.3 Beispiele für Simulation	142
<i>Beispiele</i>	182
<i>Zusammenfassung</i>	189
<i>Literaturverzeichnis</i>	190