



6.3 POSKUS IN DOGODEK

1 Izvedi poskus: »vrzi pošteno igralno kocko«.

a) Poskus ponovi 20-krat in sproti zapisuj v preglednico število pik, ki padejo na kocki.

5	2	4	1	1	4	3	6	5	2
5	4	2	6	3	3	2	4	5	1

Opomba:
tabelo izpolnite sami,
to je samo primer.

b) Zapiši vse različne dogodke, ki se lahko zgodijo.

Pade 1 pika

Padeta 2 piki

Padejo 3 pike

Padejo 4 pike

Pade 6 pik

Pade 6 pik

c) Kaj ugotoviš?

Ugotovim, da ne morem v naprej napovedati, kateri dogodek se bo zgodil.

Vedno se zgodi eden od 6 možnih dogodkov.



UGOTOVITEV

Zapiši, kaj je **poskus** in kaj **dogodek**.

POSKUS je dejanje, ki ga opravimo po v naprej natanko določenih navodilih. Poskus se vedno dogaja pod enakimi, natančno določenimi pogoji.

DOGODEK je pojav, ki se pri izvajanju poskusa lahko zgodi (ali pa tudi ne).



Preveri svoje ugotovitve.
UČB – pog. 6.2

2 Izvedi poskus: »vrzi pošteno igralno kocko«. Poskus ponovi 100-krat in v preglednico na naslednji strani zapisuj, ali so se dogodki:

- Dogodek A: »Pade 6 pik.«
- Dogodek B: »Pade liho število pik.«
- Dogodek C: »Pade manj kot 5 pik.«

zgodili ali ne. Za vsak met na ustrezno mesto v preglednici zapiši +, če se je dogodek zgodil, in –, če se dogodek ni zgodil.

100-krat vrzi igralni kocko in v tabelo zapisuj, ali so de posamezni dogodki zgodili.

zap. števil.	število pik	dogodek A	dogodek B	dogodek C
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
31				
32				
33				
34				
35				
36				
37				
38				
39				
40				
41				
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				
51				
52				
53				

54			
55			
56			
57			
58			
59			
60			
61			
62			
63			
64			
65			
66			
67			
68			
69			
70			
71			
72			
73			
74			
75			
76			
77			
78			
79			
80			
81			
82			
83			
84			
85			
86			
87			
88			
89			
90			
91			
92			
93			
94			
95			
96			
97			
98			
99			
100			
število ugodnih izidov za dogodek			
število vseh dogodkov			
število ugodnih izidov za dogodek			
število vseh dogodkov			



6.4 VRSTE DOGODKOV

Iz vreče boš na slepo vlekel kroglice in ugotavljal, kaj je značilno za različne vrste dogodkov.

Potrebuješ temno neprozorno vrečo, 8 kroglic ene in 8 kroglic druge barve. Za kroglice lahko vzameš kar žogice za namizni tenis in jih polovico pobarvaš, vendar pri tem pazi, da bodo vse kroglice enake na otip.

- ① V vrečo položi 8 belih kroglic in opravi poskus: »Iz vreče slepo izvleci eno kroglico, jo vrni v vrečo in postopek ponovi še 9-krat«.

a) Sproti zapisuj v preglednici s + oziroma – ali sta se dogodka A in B zgodila ali ne.

Dogodek A: **Izvlečena žogica je bele barve.**

Dogodek B: **Izvlečena žogica ni bele barve.**

zap. št. poskusa	barva izvlečene žogice	ugoden izid za dogodek A	ugoden izid za dogodek B
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
število ugodnih izidov za dogodek			

b) Ali bi lahko vnaprej napovedal, ali se bo dogodek A zgodil? DA

Takšen dogodek se imenuje gotov dogodek.

c) Ali bi lahko vnaprej napovedal, ali se bo dogodek B zgodil? DA

Takšen dogodek se imenuje nemogoč dogodek.

- ② V vrečo položi 4 bele in 4 barvne kroglice in opravi poskus: »Iz vreče slepo izvleci eno kroglico, jo vrni v vrečo in postopek ponovi še 39-krat«.

a) Sproti zapisuj v preglednici na sosednji strani s + oziroma – ali se je dogodek C zgodil ali ne.

Dogodek C: **Izvlečena žogica je bele barve.**

b) Ali bi lahko vnaprej napovedal, ali se bo dogodek C zgodil? NE

Takšen dogodek se imenuje slučajen dogodek.

zap. št. poskusa	barva izvlečene žogice	ugoden izid za dogodek C
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
število ugodnih izidov za dogodek		