Hvad er chancen?

Vikarpakke · 7. klasse · Statistik og sandsynlighed · Sandsynlighed

Navn: _____ Klasse: _____

Husk: Sandsynlighed = antal gode udfald : antal mulige udfald. Den ligger altid mellem 0 (umuligt) og 1 (sikkert). Du kan skrive den som brøk, decimaltal eller procent.

Eksempel: Chancen for at slå over 4

Du slår én gang med en almindelig terning.

- Mulige udfald: 1, 2, 3, 4, 5 og 6. Det er 6.
- Gode udfald (over 4): 5 og 6. Det er 2.
- Sandsynlighed: 2/6 = 1/3 ≈ 0,33 = 33 %.

Svar: Chancen for at slå over 4 er 1/3, ca. 33 %.

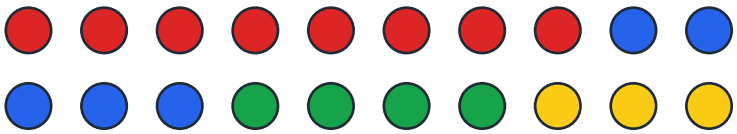
Del A · Øv dig ★☆☆

Du slår én gang med en almindelig terning. Skriv sandsynligheden som brøk og som procent.

At slå 5: ___	Et lige tal: ___
Under 3: ___	Et primtal (2, 3 eller 5): ___
Ikke en 6'er: ___	At slå 7: ___

Del B · Brug det ★★☆

I en pose ligger 8 røde, 5 blå, 4 grønne og 3 gule kugler. Du trækker én kugle uden at kigge.

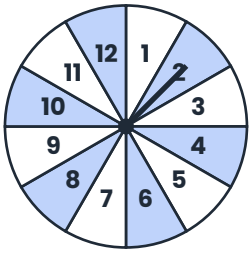


B1. Hvad er sandsynligheden for at trække en rød kugle?

B2. Hvad er sandsynligheden for en grøn eller en gul kugle?

B3. Hvad er sandsynligheden for ikke at trække en blå kugle?

B4. Lykkehjulet har 12 lige store felter. Hvad er chancen for et tal i 3-tabellen? Og for et tocifret tal?



B5. I en kasse med 500 computermus er 15 i stykker. Du får én tilfældig mus. Hvad er chancen for, at den virker?

Del C · Udfordring ★★★

Et almindeligt spil kort har 52 kort: 13 hjerter, 13 ruder, 13 klør og 13 spar.

C1. Hvad er chancen for at trække et billedkort (knægt, dame eller konge)?

C2. Hvad er chancen for at trække et es eller et hjerter? Pas på hjerter es.

C3. Lav din egen pose med 10 kugler, hvor chancen for rød er 50 % og chancen for blå er 20 %. Hvad kan de sidste kugler være?

© 2026 Mattenemt.dk. Må kopieres til brug i egen undervisning.