

1. Zahlenschloss

Ermittelt die korrekte Zahlenkombination.



Eine Ziffer ist korrekt
und richtig positioniert.



Eine Ziffer ist korrekt,
aber falsch positioniert.



Zwei Ziffern sind korrekt,
aber falsch positioniert.



Nichts ist korrekt.



Eine Ziffer ist korrekt,
aber falsch positioniert.



2. Münzspiel

Alice spielen mit fairen Münzen ein unfaires Spiel: Alice darf mit drei Münzen werfen, Bob nur mit zwei Münzen. Es gewinnt, wer häufiger Kopf wirft. Bei gleicher Anzahl gewinnt niemand.

Mit welcher Wahrscheinlichkeit gewinnt Alice das Spiel?
Gebt das Ergebnis als vollständig gekürzten Bruch an.



3. Winkeljagd

Bestimmt die Größe des Winkels α .

