

**ZMATH 06683650**

**Capraro, Patrick**

**Shuffling cards. A modeling project for lower and upper secondary. (Kartennischen. Ein Modellierungsprojekt für die Sekundarstufen I und II.)**

Humenberger, Hans (ed.) et al., Neue Materialien für einen realitätsbezogenen Mathematikunterricht 3. Heidelberg: Springer Spektrum (ISBN 978-3-658-11901-0/pbk; 978-3-658-11902-7/ebook). Realitätsbezüge im Mathematikunterricht; ISTRON-Schriftenreihe, 43-49 (2017).

Zusammenfassung: Um Spielkarten zu mischen gibt es unterschiedliche Techniken, die sich sowohl in ihrem Zeitaufwand, als auch in der Güte der Durchmischung unterscheiden. Der folgende Artikel vermittelt, wie man die Frage nach einer besonders guten Mischtechnik nutzen kann, um mathematische Modellierung anhand einer alltagsnahen Fragestellung in den Unterricht einzubinden. Dabei können verschiedene Aspekte der Stochastik angesprochen werden, und es bietet sich ein breites Potential, auf unterschiedlichen Niveaus Computer zum Generieren von Zufallsexperimenten zu verwenden.

*Classification:* M90 K50 U70

doi:10.1007/978-3-658-11902-7\_4