

Monty Hall

Ο παίκτης καλείται να διαλέξει μία από τις τρεις πόρτες. Πίσω από μία πόρτα βρίσκεται ένα αυτοκίνητο και πίσω από τις άλλες δύο μία κατσίκα. Αφού γίνει η αρχική επιλογή, αποκαλύπτεται μια πόρτα με κατσίκα και δίνεται η δυνατότητα στον παίκτη είτε να παραμείνει στην αρχική επιλογή του είτε να αλλάξει.

Ερωτήσεις προς τον μαθητή:

- α) Ποια είναι η πιθανότητα να κερδηθεί το αυτοκίνητο αν ο παίκτης δεν αλλάξει επιλογή;
- β) Ποια είναι η πιθανότητα να κερδηθεί το αυτοκίνητο αν ο παίκτης αλλάξει την αρχική επιλογή του;
- γ) Ποια από τις δύο στρατηγικές οδηγεί συχνότερα στο αυτοκίνητο, με βάση τις δοκιμές του παιχνιδιού;
- δ) Πώς εξηγείται αυτό το φαινόμενο με βάση την πιθανότητα;