

Een frequentietabel

1 Frequentie betekent hoe vaak een waarde voorkomt.



2 Waarden:
2, 2, 3, 4, 4, 4.

2 2 3 4 4 4

3 Frequenties:
2 → 2; 3 → 1; 4 → 3.

Waarde	Turven	Frequentie
2		2
3		1
4		3

Het gemiddelde

1

Tel alle waarden op.

$$2 + 4 + 6 = 12$$

2

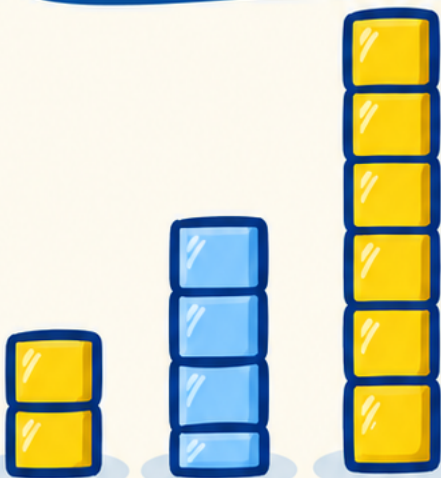
Deel door het aantal waarden.

$$12 : 3 = 4$$

3

Bij 2, 4 en 6 is het gemiddelde $12 : 3 = 4$

Voor het verdelen



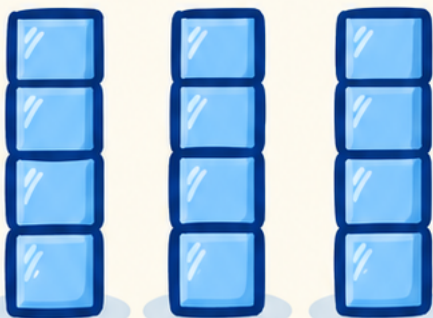
2

4

6



Na het verdelen



4

4

4

De mediaan

1

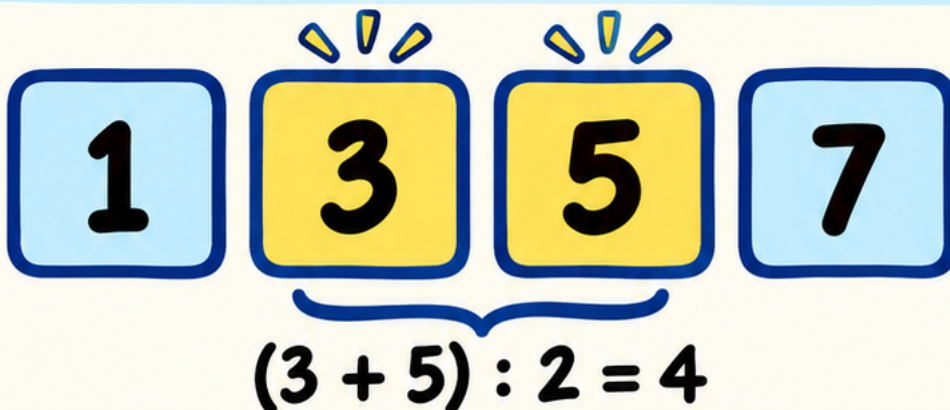
Zet de waarden op volgorde.

Bij 1, 3, 5 is de mediaan 3.



2

Bij 1, 3, 5, 7 is de mediaan
 $(3 + 5) : 2 = 4$.



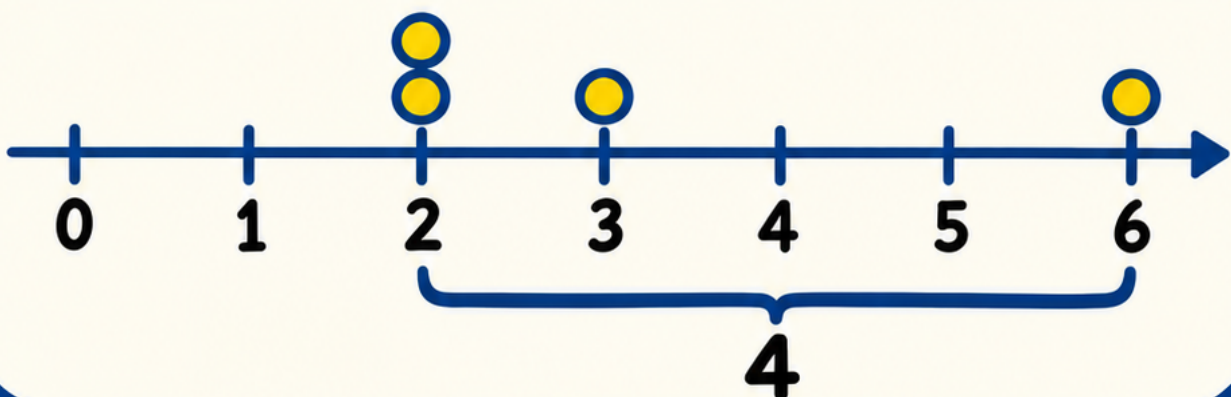
Modus en spreidingsbreedte

1 De modus komt het vaakst voor.

Bij 2, 2, 3, 6 is de modus 2.



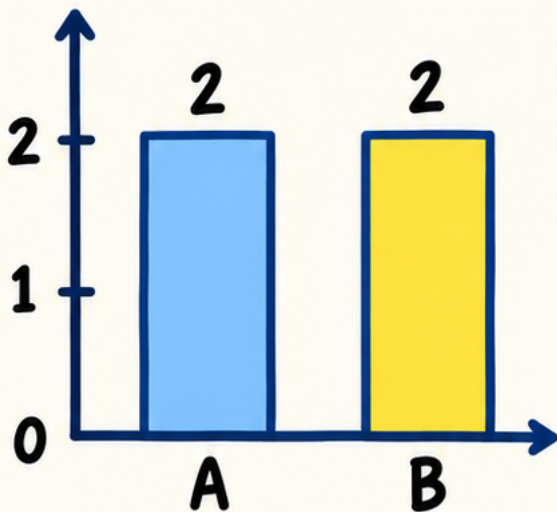
2 Spreidingsbreedte =
grootste – kleinste waarde
 $= 6 - 2 = 4$.



Diagrammen lezen

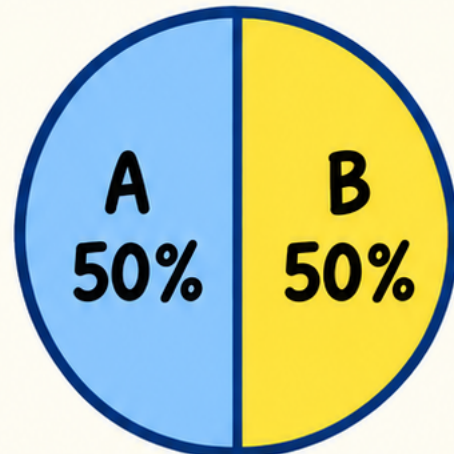
1

Een staafdiagram vergelijkt aantallen.



2

Een cirkeldiagram laat delen van een geheel zien. De delen samen zijn 100%.



3

De delen samen zijn 4.



A = 2

B = 2

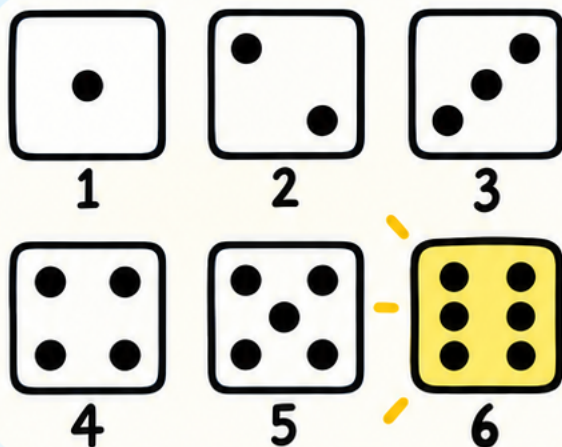
Totaal
4

Eenvoudige kansen

1 Eerlijke dobbelsteen

Bij een eerlijke dobbelsteen is de kans op een 6 gelijk aan $1/6$.

2 Alle mogelijke uitkomsten



Kans

3 Formule

Kans =
$$\frac{\text{gunstige uitkomsten}}{\text{even waarschijnlijke mogelijke uitkomsten}}$$

4 Toepassen op een 6

Gunstige uitkomsten: 1
Even waarschijnlijke
mogelijke uitkomsten: 6
Kans op een 6 = $\frac{1}{6}$

Kans en verwachting

1 Eerlijke munt

Bij een eerlijke munt is de kans op kop $\frac{1}{2}$.



kop



munt

2 Verwachting bij 100 worpen

In 100 worpen verwacht je ongeveer 50 keer kop,

$$100 \times \frac{1}{2} = 50$$

3 Voorbeelden: 10 worpen

Het resultaat hoeft niet precies 50 te zijn.

Voorbeeld 1
(10 worpen)



Voorbeeld 2
(10 worpen)

