

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>Heft 2, Band 26 (2006)</b>
ANDREAS EICHLER	Spielerlust und Spielerfrust in 50 Jahren Lotto – ein Beispiel für visuell gesteuerte Datenanalyse . . . . . 2
HANS HUMENBERGER	Paare an einem runden Tisch – das M $\acute{e}$ nage-Problem 12 Tagungsankündigung: Arbeitskreis Stochastik . . . . . 19
PETER RASFELD	Die Untersuchung des Problems der vertauschten Briefe im Unterricht anhand von Quellentexten . . . . . 20 Tagungsankündigung: DAGStat und DMV/GDM . . . . . 27
ARTHUR ENGEL	Der Stochastische Abakus . . . . . 28
GERHARD KÖNIG	Bibliographische Rundschau . . . . . 38

---

Liebe Leserinnen und Leser,

dieses Heft bietet Ihnen ein breites Spektrum von Angeboten, die teilweise unmittelbar für den Stochastikunterricht genutzt werden können: Von der Datenanalyse über die Kombinatorik und historische Quellen dazu bis hin zu einem Algorithmus zur Bestimmung von Wahrscheinlichkeiten.

Der Autor des ersten Aufsatzes hat sich als Datendetektiv in die Archive des Lotto-Blocks begeben und viele interessante Entdeckungen gemacht. Er zeigt, dass dieses Thema geeignet ist, die Leitidee Daten und Zufall auszugestalten, Prinzipien der Explorativen Datenanalyse zu illustrieren und das statistische Denken zu schulen.

Im zweiten Beitrag werden nach verschiedenen Prinzipien Paare um einen runden Tisch platziert. Über kombinatorische Probleme mit steigendem Schwierigkeitsgrad, die auch für sich genommen sehr reizvoll sind, gelangt der Autor schließlich zum klassischen M $\acute{e}$ nage-Problem, für das er einen elementaren Lösungsweg aufzeigen kann.

Wahrscheinlich kennen Sie in der einen oder anderen Einkleidung das Rencontre-Problem. Im dritten Beitrag erfahren Sie in einer vollständigen Übersetzung des Originaltextes, wie Euler dieses Problem gelöst hat. Es könnte für den Stochastikunterricht ein interessanter Zugang zu diesem Problem sein, sich damit auseinanderzusetzen, die Heuristiken zu verstehen und Eulers Lösungsweg nachzuvollziehen.

Für den letzten Beitrag legen Sie sich am besten ein Blatt Papier und eine größere Menge Spielsteine zurecht. Den Stochastischen Abakus versteht man besser, wenn man ihn spielt. Und auch dann ist es keine leichte Kost, wie der Autor selbst im Literaturverzeichnis zugibt. Der Stochastische Abakus ist ein origineller, als Spiel materialisierter Algorithmus zur Bestimmung gewisser Wahrscheinlichkeitsverteilungen. Bei schwierigeren Problemen ist es nicht immer leicht einzusehen, warum der Algorithmus die richtigen Ergebnisse liefert. Probieren Sie es doch einmal aus, „spielen“ Sie und lassen Sie uns Ihre Meinung – vielleicht in einem Leserbrief – wissen.

Bei der Lektüre dieses Heftes wünsche ich Ihnen Freude, viele Anregungen und vielleicht den Impuls, den Lesern dieser Zeitschrift Ihre eigenen Erfahrungen und Ideen mitzuteilen.

Elke Warmuth (Herausgeberin dieses Heftes)