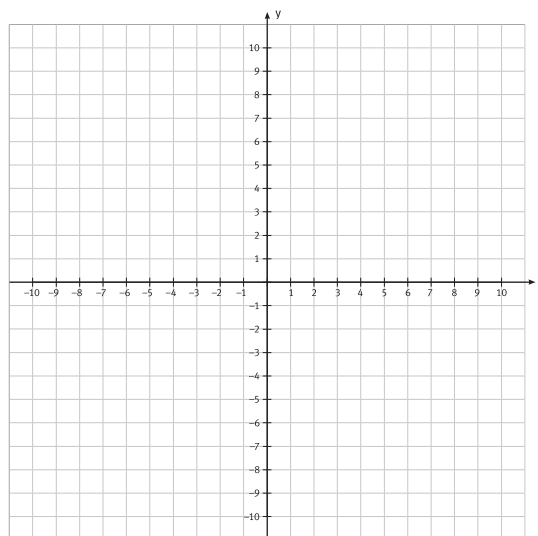


B10 Algebra – modellering og problembehandling

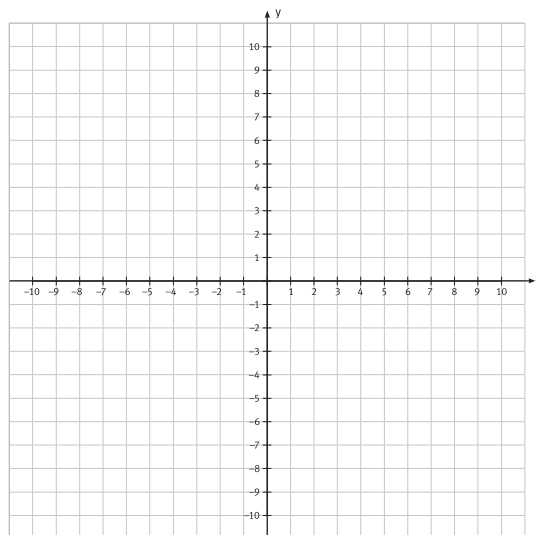
- Kast en terning 20 gange, og indfør først resultatet af kastene i tabellen.
- Indtegn det derefter i et koordinatsystem.

Terning (x)	1	2	3	4	5	6
Antal (y)						



- Kast en terning 20 gange igen, men du skal notere resultatet efter følgende regel:
Hvis terningen viser et ulige tal, skal du trække 1 fra.
Hvis terningen viser et lige tal, skal du lægge 1 til.
- Indsæt de nye værdier fra de 20 kast og de antal gange, som de nye værdier fremkommer i de 20 kast.
- Indtegn i et koordinatsystem, og sammenlign med ovenfor, hvor du bare noterede kastenes værdi.

Terning (x)	1	2	3	4	5	6
Ny værdi						
Antal (y)						



- Tallene 1, 2, 3, 4 og 5 kalder vi nu a, b, c, d og e, men *ikke* i samme rækkefølge. Måske er d = 5, eller d = 1 eller 2, 3 eller 4. Men hvis du får følgende oplysninger, kan du finde ud af de rigtige bogstavnavne til 1, 2, 3, 4 og 5. Der skal gælde, at:
 $a + b < e$
 $e > d$
 $c \cdot d + b = e \cdot e$