

Spelteori (6)



Udarbejdet af Jonas Juul Hansen, KP

Spelteori (6)

Beskrivelse

Del 6 af 10. I serien Siffror tager matematiker Jo Røislien os med på en underholdende rejse i tallenes spændende verden. Han ser matematik overalt og mener, at matematik kan gøre verden lettere at forstå! Hvordan kan det være muligt? Hvornår kan man få brug for matematisk lærdom til at analyserer de valg, man træffer? Jo Røislien tester matematik i forhold til politiets forhør og i forhold til at vinde i "sten, saks, papir". Der vises også et interview med Nobelpris vinderen John Nash.

Pædagogisk note

Røislien gennemgår forskellige spilteorier og hvordan de bruges (og kan bruges) i vores hverdag og samfund.

Hvilke udfald har størst sandsynlighed? dette kan man beregne, men det kræver en indsigt i begreberne udfaldsrum og udfald. Dette bliver udfoldet i denne udsendelse !!

Der ligger ligesom i de andre Siffror udsendelse en grubler og venter. Kan du løse den? - brug evt. kapitelmærkningen for at finde frem til den.

Der er til denne post en henvisning til en anden udsendelse i serien omhandlede økonomi da en del økonomiske beregninger foretages ved hjælp af spilteori.

Kapiteloversigt og kapitelindhold

Kapitelsæt: Spilteori

01:	En fanges (matematiske) dilemma?	00:02:15
02:	Spilteori og økonomi Spilteori bruges til at beregne, udregne, undersøge sammenhænge i fx økonomisystemer. Den matematiker som er mest anerkendt indenfor spilteori er John Nash.	00:06:33
03:	Grubler Kan du finde en løsning?	00:13:26
04:	Spilteori og krig Spilteorien bliver ofte brugt i krigssammenhængen til bl.a. at foretage risikovurderinger i forhold til at starte og være med i en krig.	00:14:59
05:	Condorcet paradokset Kan du gennemskue Condorcet paradokset? se dette kapitel om valget af en ny lufthavn i Norge - et matematisk paradoks	00:20:01
06:	Sten, Saks, Papir Spilteori eller tilfældigheder?	00:22:26