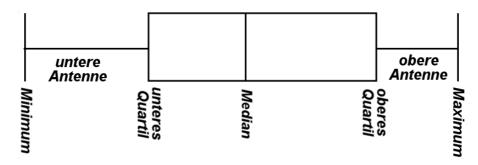
Boxplots mit dem WTR (Casio CLASSWIZ) erstellen

Mit Hilfe von Boxplots können wir die so genannte "Streuung" der Werte einer Stichprobe auf einfache Art veranschaulichen.



Hierfür benötigen wir ein paar neue Vokabeln, die am nachfolgenden Beispiel erklärt und berechnet werden.

Seit der Saison 1995/96 gibt es in der Fußball-Bundesliga die so genannte 3-Punkte Regel. Sie besagt, dass eine Mannschaft bei einem Sieg drei Punkte, bei einem Unentschieden einen Punkt und bei einer Niederlage keinen Punkt erhält.

Die nachfolgenden Tabellen geben an, mit welcher Gesamtpunktzahl eine Mannschaft deutscher Meister wurde bzw. welche Punktzahl für den Relegationsplatz (16) notwendig war.

| Saison | Deutscher Meister | Punkte | Relegationsplatz | Punkte | | |
|-----------|--------------------------|--------|----------------------|--------|--|--|
| 2015/16 | Bayern München | 88 | Eintr. Frankfurt | 36 | | |
| 2014/15 | Bayern München | 79 | Hamburger SV | 35 | | |
| 2013/14 | Bayern München | 90 | Hamburger SV | 27 | | |
| 2012/13 | Bayern München | 91 | TSG Hoffenheim | 31 | | |
| 2011/12 | Bor. Dortmund | 81 | Hertha BSC Berlin | 31 | | |
| 2010/11 | Bor. Dortmund | 75 | Bor. Möchenglattbach | 36 | | |
| 2009/10 | Bayern München | 70 | 1. FC Nürnberg | 31 | | |
| 2008/09 | VfL Wolfsburg | 69 | Energie Cottbus | 30 | | |
| 2007/08 | Bayern München | 76 | 1. FC Nürnberg | 31 | | |
| 2006/07 | VfB Stuttgart | 70 | FSV Mainz | 34 | | |
| 2005/06 | Bayern München | 75 | 1. FC Kaiserslautern | 33 | | |
| 2004/05 | Bayern München | 77 | VfL Bochum | 35 | | |
| 2003/04 | Werder Bremen | 74 | Eintracht Frankfurt | 32 | | |
| 2002/03 | Bayern München | 75 | Arminia Bielefeld | 36 | | |
| 2001/02 | Bor. Dortmund | 70 | SC Freiburg | 30 | | |
| 2000/01 | Bayern München | 63 | SpVgg Unterhaching | 35 | | |
| 1999/2000 | Bayern München | 73 | SSV Ulm | 35 | | |
| 1998/99 | Bayern München | 78 | 1. FC Nürnberg | 37 | | |
| 1997/98 | 1. FC Kaiserslautern | 68 | Karlsruher SC | 38 | | |
| 1996/97 | Bayern München | 71 | Fortuna Düsseldorf | 33 | | |
| 1995/96 | Bor. Dortmund | 68 | 1. FC Kaiserslautern | 36 | | |

Für die genaue Datenuntersuchung mit Hilfe von Boxplots werden die betreffenden Daten zunächst der Größe nach sortiert. Der **Median** x_{Med} ist hierbei der zentrale Mittelwert aller Einträge. Er teilt die Liste in zwei gleich große Hälften. Bei 21 Einträgen liefert somit der 11. Zahlenwert den Median. Bei einer geraden Datenanzahl, wäre der Median gleich dem arithmetischen Mittel der beiden mittleren Einträge.

Gesamtpunkte der Deutschen Fußballmeister seit der Saison 1995/96:

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 63 | 68 | 68 | 69 | 70 | 70 | 70 | 71 | 73 | 75 | 75 | 75 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 81 | 88 | 90 | 91 |

Der Inhalt der Box zu dieser sortierten Liste visualisiert das Intervall, in dem mindestens 50% der Daten liegen – also 25% unterhalb des Medians und 25% oberhalb davon.

Damit liegt die linke Grenze der Box (das untere Quartil Q_1) in der Mitte der ersten 10 Einträge, also zwischen dem fünften und sechsten Eintrag. Die rechte Grenze der Box (das obere Quartil Q_3) liegt analog zwischen dem 16. und 17. Eintrag. Die jeweiligen Mittelwerte sind $Q_1=70$ und $Q_3=78,5$.

Der gesamte Boxplot mit den beiden *Antennen* (auch *Whisker*¹ genannt) beschreibt das Intervall in dem alle² Daten liegen.

Einsatz des WTR (Casio CLASSWIZ)

- Wähle zunächst im Menü / 3 (Statistik) den oberen Menüpunkt 1 (1 Variable). Gib anschließend die Daten in die Tabelle ein.
- 2. Zur Auswertung drücke die **QPTN-**Taste. Wähle dort den Menüpunkt **3** (**1-Variab-Bereichnung**).
- 3. Nun werden diverse statistische Werte angezeigt. Wir benötigen für unseren Boxplot die Werte Minimum, erstes Quartil (Q_1) , Median, drittes Quartil (Q_3) und Maximum. Diese Werte befinden sich auf der zweiten und dritten Seite der Berechnungsanzeige. Mit der Pfeiltaste nach unten / bzw. nach oben können wir zwischen diesen Fenstern hin- und herspringen.
- 4. Die Zeichnung müssen wir von Hand erledigen.



1:1 Variable 2:y=a+bx 3:y=a+bx+cx² 4:y=a+b·ln(x)

1:Typ auswählen 2:Editor 3:1-Variab-Berech 4:Statistik-Rechn

www.mathematik-bw.de

¹ Whisker (engl.): Schnurrhaar

² Bei vielen Darstellungen sind die Antennen maximal 1,5-mal so lang wie die Boxengröße. Alle weiter entfernten Daten werden als "*Ausreißer*" durch Punkte markiert.