

## HET DRIEDEURENPROBLEEM VERKLAARD



Op het einde van een kwisprogramma wordt een speler geconfronteerd met drie gesloten deuren. Achter één van de deuren staat een auto en achter de andere twee een geit. De speler mag een deur aanwijzen en krijgt als prijs datgene wat zich achter die deur bevindt. Als hij een deur heeft aangewezen, opent de kwismaster een van de andere deuren en het blijkt dat daarachter een geit staat. De kwismaster geeft de speler daarna de mogelijkheid om te wisselen van gesloten deur, dus om in plaats van de eerst gekozen deur te kiezen voor de andere nog gesloten deur.

Wat moet hij doen? Kan hij beter wisselen van deur, of maakt het niets uit?  
Is de kans op het winnen van de auto groter als hij van deur wisselt?

**Blijkbaar is het in 2 op 3 gevallen beter om van deur te wisselen!**

### UITLEG

Er zijn 3 mogelijke gevallen. In geval 1 heeft de speler de deur gekozen waarachter de wagen staat. In dat geval betekent wisselen van deur dat hij met een geit naar huis gaat. In de twee andere gevallen kiest de speler aanvankelijk een deur waarachter een geit staat. Het wisselen van deur levert dan de auto op omdat de kwismaster telkens de deur opent waarachter de andere geit staat.

