

PROBABILO



J'apprends à identifier des expériences aléatoires et leurs issues.

Je comprends et j'utilise le vocabulaire des probabilités.

Je compare des probabilités.



CONSEILS

Comment ranger la probabilité des événements ?

C'est ce qui ne peut jamais arriver.

impossible

C'est l'équilibre parfait, le milieu exact.

une chance sur deux

C'est ce qui arrivera forcément.

certain

peu probable

probable

C'est possible, mais cela arrive rarement.

C'est ce qui a de grandes chances d'arriver.

PROBABILO

1

► **Colorie** en rouge les expériences qui ne sont pas aléatoires (pas de hasard).

Lancer un dé à 10 faces

Savoir s'il va pleuvoir demain.

La victoire à un match sportif.

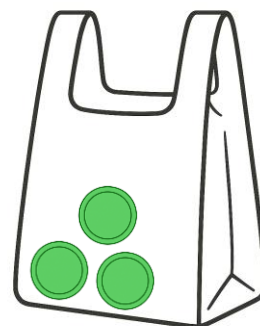
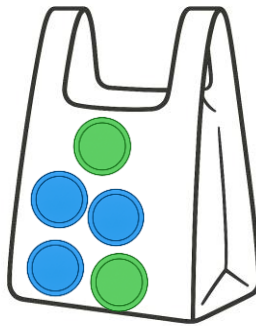
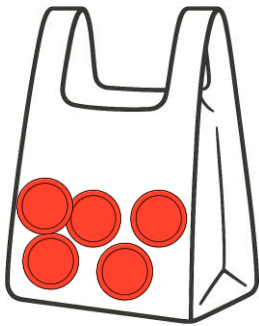
Savoir que le soleil se lèvera demain matin.

Tirer le Roi de Cœur dans un jeu de 32 cartes mélangées.

Savoir le résultat d'une opération de mathématiques.

2

► **Relie** chaque sac à sa probabilité si on veut tirer un jeton vert.



Certain

Impossible

Possible

PROBABILO

3

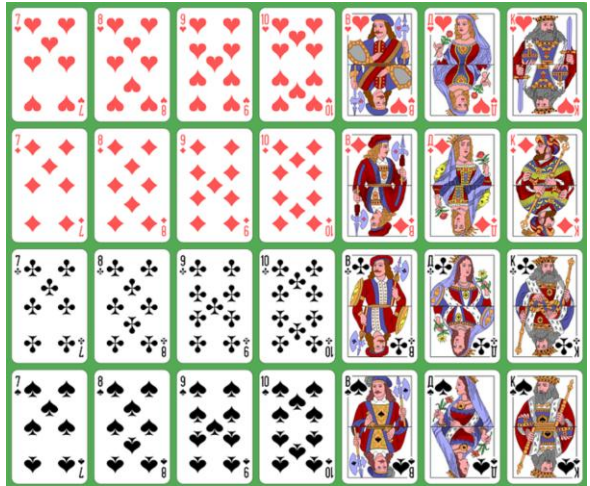
► **Relie** chaque information à sa probabilité.

Je prends un jeu de 32 cartes.

Il y a 4 couleurs: trèfle, pique, cœur et carreau.

Pour chaque couleur les cartes vont du Roi au 7.

Je tire une carte dans le jeu.



J'obtiens un Roi.

Impossible

J'obtiens tout sauf une Dame.

Peu probable

J'obtiens un douze de pique.

Une chance sur deux

J'obtiens une carte entre le roi et le 7 de n'importe quelle couleur.

Très probable

J'obtiens une carte rouge.

Certain

PROBABILO

4

► Réponds à chaque consigne.

1/ Complète

Je lance un dé à 10 faces.



Les issues sont :

2/ Relie chaque information à sa probabilité.

J'obtiens 12.

Impossible

J'obtiens un nombre
entre 1 et 10.

Peu probable

J'obtiens 1.

Une chance sur
deux

J'obtiens un nombre
pair.

Très probable

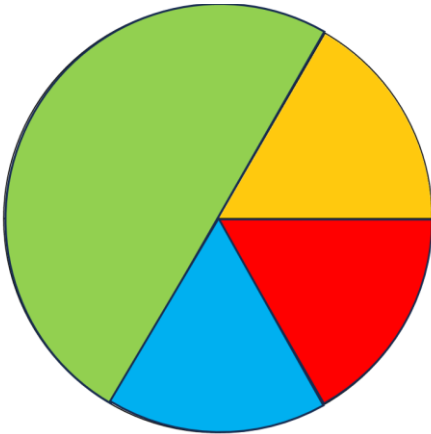
J'obtiens un nombre
supérieur à 3.

Certain

PROBABILO

5

► **Observe** la roue et **réponds** aux questions.



Je lance une fléchette sur cette cible.

1/ Quelles sont les issues de cette expérience aléatoire ? Y a-t-il équiprobabilité entre ces issues ?

.....

2/ Est-ce plus probable de tomber sur le rouge ou sur le vert ? Explique pourquoi.

.....

.....

3/ Y-a-t-il une couleur pour laquelle j'ai une chance sur deux ?

.....

PROBABILO

6

► **Observe** le tableau et **réponds** aux questions.

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

Un nombre est choisi au hasard dans ce tableau par une machine.

Relie chaque information à sa probabilité.

J'obtiens 1.

Impossible

J'obtiens un nombre pair.

Peu probable

J'obtiens le nombre 15.

Une chance sur deux

J'obtiens un nombre inférieur à 3

Très probable

J'obtiens un nombre supérieur à 3.

Certain

PROBABILO

7

► **Observe** le sac et **réponds** aux questions.



Je pioche un jeton dans le sac.

1/ Quelles sont les issues de cette expérience aléatoire ? Y a-t-il équiprobabilité entre ces issues ?

.....

.....

2/ Entoure la bonne réponse :

L'issue « j'obtiens un jeton rouge » est :

Certaine – très probable – peu probable.

3/ Y-a-t-il une couleur pour laquelle j'ai une chance sur deux ?

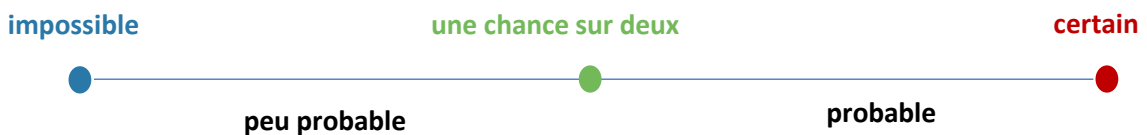
.....

PROBABILO

8

► Voici une liste d'événements.

Place la lettre de chaque événement sur le segment ci-dessous, là où tu penses qu'il se situe.



A : Trouver un billet par terre en sortant de l'école.

B : Que le mois prochain compte 32 jours.

C : Tomber sur "Pile" en lançant une pièce de monnaie.

D : Rencontrer un dragon vivant dans la cour de récréation.

E : Manger un fruit ou un légume à la cantine ou à la maison au repas du midi.

F : Lancer un dé à 6 faces et faire un "7".

G : Tirer une boule rouge dans un sac qui contient 5 boules rouges et 5 boules bleues.