

# Tentez votre chance !    Fiche reproductible 1

(Fiche d'évaluation)

Nom : \_\_\_\_\_

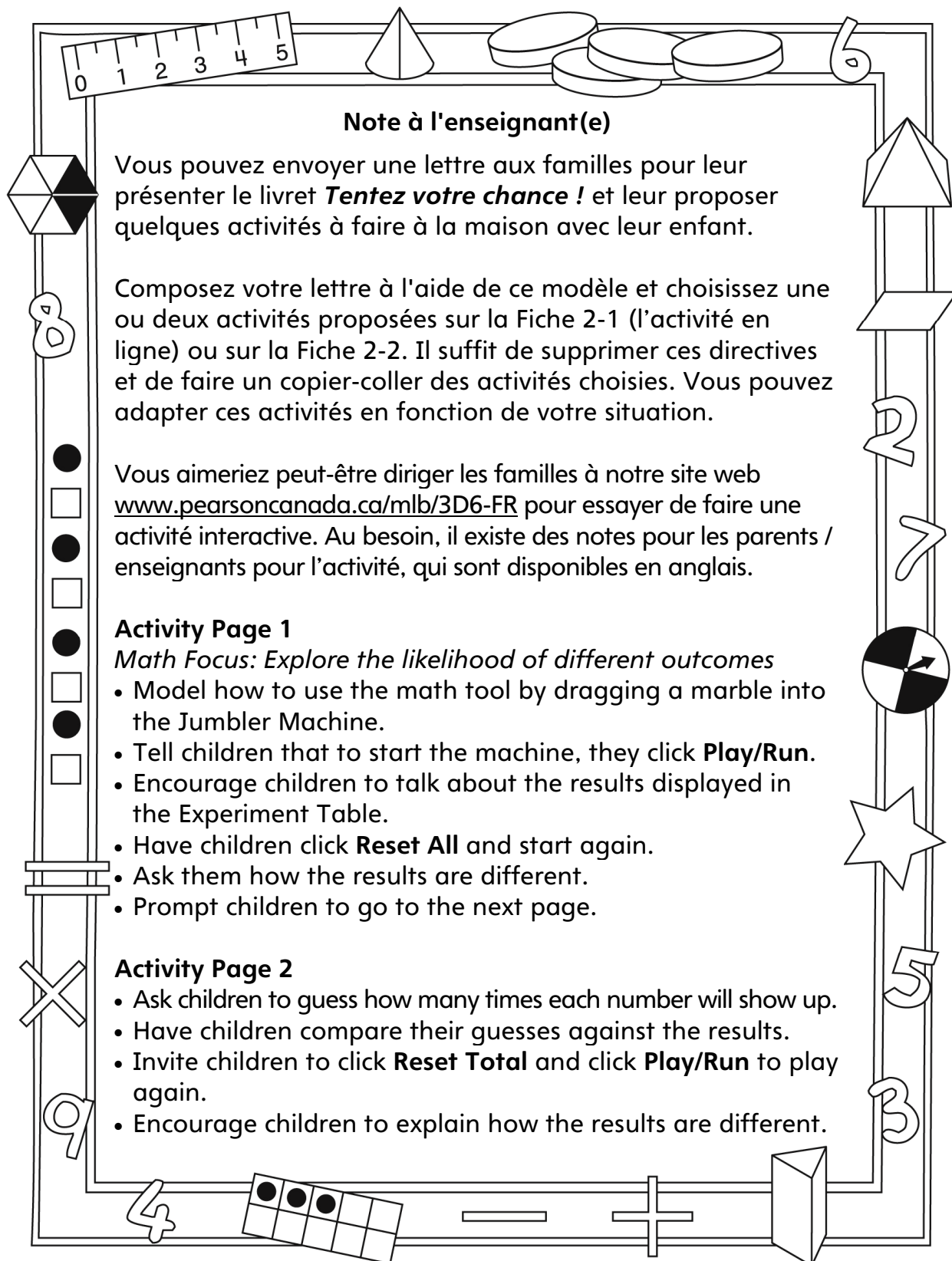
Examiner la probabilité de différents résultats	Pas encore	Parfois	Souvent
Faire des prédictions (en se basant sur la question, le contexte ou les données disponibles)			
Évaluer la probabilité d'un résultat (dans des expériences de jeux de hasard)			
Dresser la liste des résultats possibles			
Amasser des données à plusieurs reprises dans une expérience			
Amasser des données et les comparer à d'autres données amassées dans la même expérience			
<b>Examiner l'équité de certains jeux</b>			
Formuler des questions auxquelles on peut répondre en faisant des expériences			
Expliquer pourquoi un jeu est équitable ou inequitable			
Faire des expériences pour prévoir la probabilité d'un événement, évaluer les résultats et apporter les ajustements requis			

**Points forts :**

**Points à améliorer :**

# Activités à faire à la maison et lettre aux parents / tuteurs

Fiche reproductible 2-1



# Activités à faire à la maison et lettre aux parents / tuteurs

Fiche reproductible 2-2

Chers parents / tuteurs,

Dans notre étude du livret ***Tentez votre chance !***, nous proposons aux élèves des conversations, des recherches et des activités qui les aident à comprendre ce concept mathématique fondamental : « Amasser et organiser des données nous aide à prédire et à interpréter des situations ». Nous avons mis l'accent sur l'étude de la probabilité de certains résultats et de l'équité de certains jeux. Voici quelques activités que vous pouvez effectuer à la maison avec votre enfant.

✂ -----

**Lire l'histoire :** En lisant cette histoire, discutez avec votre enfant des différentes façons de prendre une décision et de ce que cela peut nous apprendre. Après la lecture, tentez quelques expériences en tirant à pile ou face avec une pièce de monnaie ou en pigeant des objets dans un sac. Amusez-vous à relire l'histoire en changeant les résultats obtenus par Camille lorsqu'elle laisse ses choix au hasard.

✂ -----

**Il faut avoir 7 ou 11 !** Jouez avec votre enfant au jeu décrit à la page 18 du livret ***Tentez votre chance !*** Lancez chacun votre tour deux dés et additionnez les deux chiffres. Si le résultat est 11, le premier joueur marque un point. Si le résultat est 7, c'est le deuxième joueur qui marque un point. Le premier qui accumule 10 points gagne la partie. Demandez-vous avec votre enfant si ce jeu est équitable ou non.

✂ -----

**Faire des choix à la maison :** Amusez-vous avec votre enfant à tirer une pièce à pile ou face pour choisir entre deux options : Que fait-on en premier ? Faire le lit ou s'habiller ? Manger des légumes ou boire un verre de lait ? Discutez de la probabilité des résultats.

✂ -----

Sincèrement,

\_\_\_\_\_

# Connecting Home and School

Fiche reproducible 2–3

Dear Family:

We have been working on **Chance**, which engages children in conversations, investigations, and activities that help to develop their understanding of the big math idea that “Collecting and displaying data can help us predict and interpret situations.” Particular focus is placed on exploring the likelihood of different outcomes, and investigating the fairness of games. Try this activity at home with your child.



**Reading the Story:** As you read the story, enjoy talking about the various ways choices are made, and what you learn from the experiments. After you read, you might try some of the experiments yourself, by flipping a coin or drawing small objects from a bag. Have fun reading and re-reading the story and changing the outcomes for Cam as the story progresses.



**Sum to 7! Sum to 11!** With your child, play the game from page 18 of **Chance**. Take turns rolling 2 number cubes and finding the sum. Every time the sum is 11, the first player gets a point. Every time the sum is 7, the second player gets a point. The first player to get 10 points wins. Explore whether this is a fair game.



**Making Choices at Home:** With your child, flip a coin to choose between two appropriate options at home (e.g., What should we do first: make the bed or get dressed? Should we eat vegetables first or drink milk first?). Talk about the likelihood of things happening.



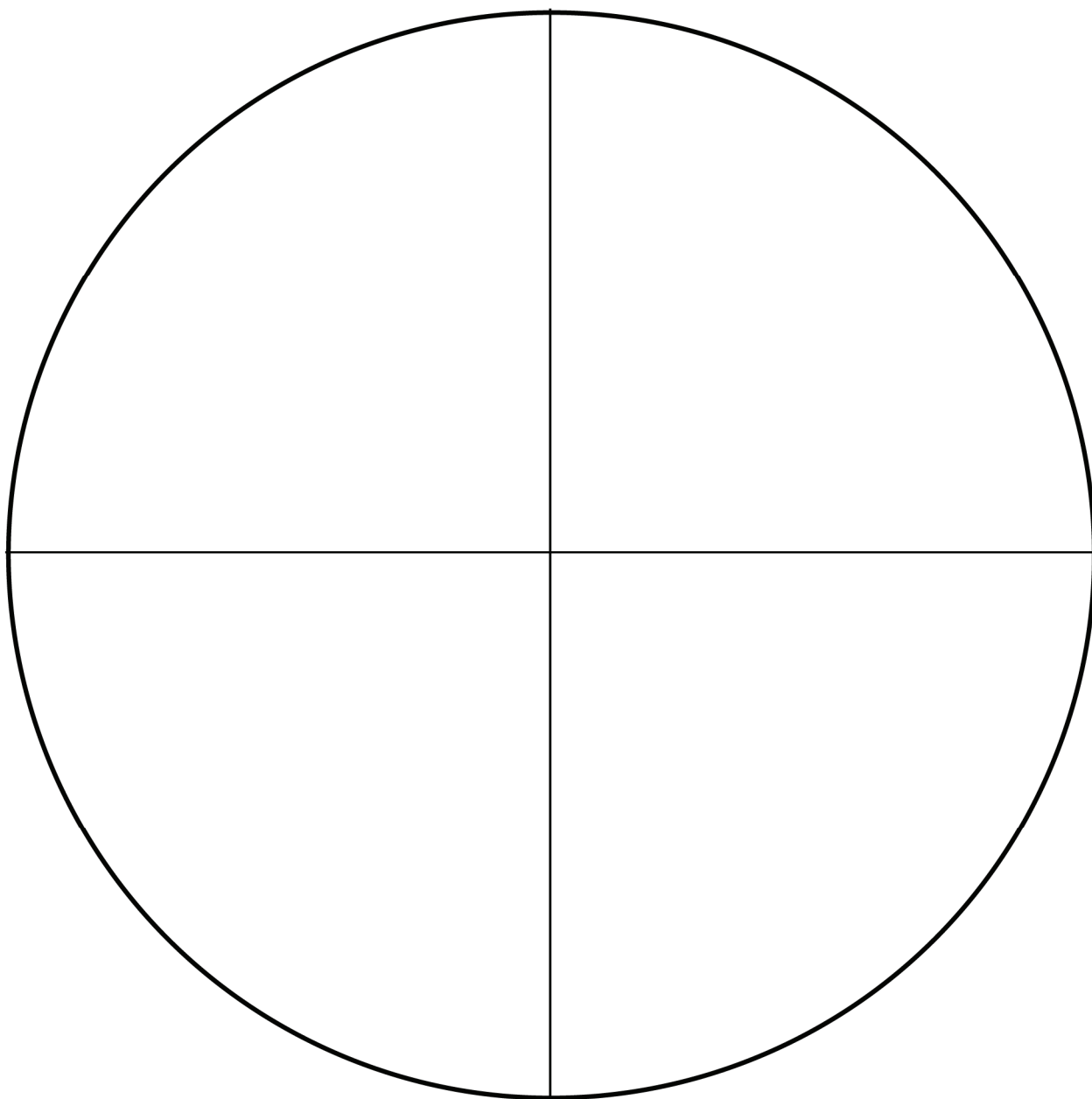
Sincerely,

---

# Grille de mathématiques

## Fiche reproductible 3

### *Tentez votre chance !*

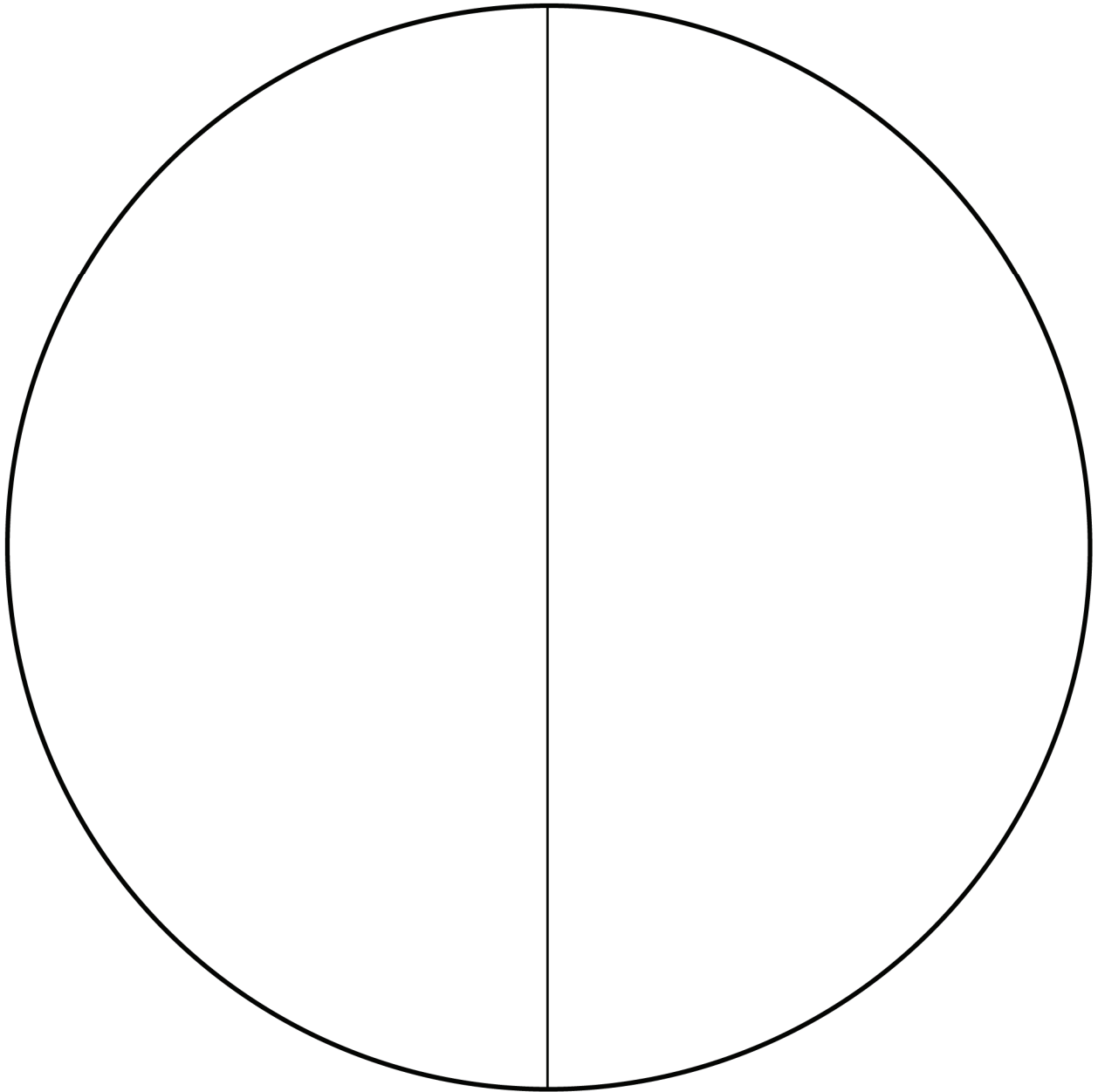


# Gagner à la roulette

## Fiche reproductible 4

Nom : \_\_\_\_\_

Tour	Je prédis que la roulette indiquera...	La roulette a indiqué...	Fais un crochet (✓) si ta prédiction était bonne.
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
Nombre total de bonnes prédictions			



# Des couleurs dans les cheveux

## Fiche reproductible 6

Nom : \_\_\_\_\_

À chaque tour, fais un crochet pour indiquer la couleur de la tuile pigée. Additionne les crochets pour trouver le nombre total de chaque couleur après 10 tours.

Tour	Rouge	Bleue	Jaune	Verte
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
Nombre total de chaque couleur				



# Pair ou impair ?

## Fiche reproductible 7

Nom : \_\_\_\_\_

Tour	Nombre	Ce nombre est-il pair ou impair ? Encerle la bonne réponse.	Fais un crochet si tu marques 1 point.
1		pair   impair	
2		pair   impair	
3		pair   impair	
4		pair   impair	
5		pair   impair	
6		pair   impair	
7		pair   impair	
8		pair   impair	
9		pair   impair	
10		pair   impair	
Nombre total de points			

# Quitte ou double ?

## Fiche reproductible 8

Nom : \_\_\_\_\_

Chacun votre tour, prenez une tuile dans le sac.  
Notez votre résultat à chaque tour.

Jaune : 10 points

Verte : 5 points

Bleue : 2 points

Rouge : Vous perdez tous vos points et recommencez à zéro.

Tour	Couleur pigée	Points
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Nombre total de points		


# Problèmes de hasard

Fiche reproductible 10–1



Samuel a 2 plateaux de petites autos. Dans un plateau, il y a 4 autos rouges et 6 autos jaunes. Dans l'autre plateau, il y a 1 auto rouge, 1 auto bleue, 2 autos vertes et 6 autos jaunes.

1. Dans quel plateau Samuel a-t-il le plus de chances de prendre une auto jaune ? Remplace les autos par des tuiles et fais cette expérience.
2. Fais maintenant 2 roulettes de 4 sections de même couleur que les tuiles. Fais tourner l'aiguille et vois ce qui arrive. Est-il arrivé la même chose que dans ta première expérience ? Peux-tu dire pourquoi ?



1. a) Conçois un jeu équitable avec 1 tuile rouge, 5 tuiles bleues, 3 tuiles jaunes, 2 tuiles vertes, une roulette et un dé.  
b) Explique pourquoi tu penses que ton jeu est équitable.



# Problèmes de hasard

## Fiche reproductible 10-2



Henriette préfère les pommes. Elle a 3 sacs de fruits. Elle va prendre le premier fruit qu'elle touche dans chacun des sacs.

- Dans le premier sac, il y a 4 pommes, 6 poires et 5 mangues.
- Dans le deuxième sac, il y a 5 pommes, 9 poires et 1 mangue.
- Dans le troisième sac, il y a 6 pommes, 7 poires et 3 mangues.

1. a) Dans quel sac Henriette a-t-elle plus de chances de toucher à une pomme en premier ? Comment le sais-tu ?  
Est-ce que c'est certain ?

b) Fais une expérience pour vérifier ton raisonnement.  
Qu'est-ce que tu as observé ? Combien de fois a-t-il fallu piger un fruit dans un sac pour avoir une pomme ?

2. Dans quel sac Henriette a-t-elle plus de chances de toucher à une mangue en premier ?

3. Dans quel sac Henriette a-t-elle plus de chances de toucher à une poire en premier ?



# Roulette à 10 sections

Fiche reproductible 11

