

## Explorer les probabilités

### Partie A

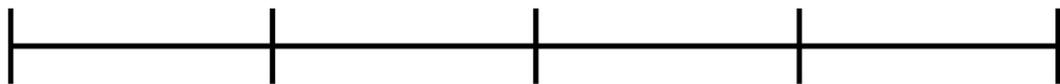
Le pointeur de la roue est lancé.

Détermine la probabilité de chaque résultat.



Événement	Terme de la probabilité	Fraction	Nombre décimal	Pourcentage
Nombre impair				
12				
Nombre entre 4 et 9				
Nombre plus petit que 3				
Nombre plus petit que 10				

Trace une ligne de probabilité. Inclus des termes repères, des fractions, des nombres décimaux et/ou des pourcentages. Place chaque résultat sur la ligne.



## Explorer les probabilités (suite)

### Partie B

Utilise la ligne de probabilité de la partie A.

Fais des prédictions sur les résultats obtenus en faisant tourner le pointeur 100 fois.

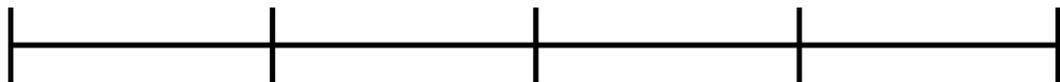
Événement	Prédiction
Nombre impair	
12	
Nombre entre 4 et 9	
Nombre plus petit que 3	
Nombre plus petit que 10	

Un élève a mené cette expérience 100 fois.

Événement	Résultats
Nombre impair	65
12	0
Nombre entre 4 et 9	26
Nombre plus petit que 3	21
Nombre plus petit que 10	100

Comment tes prédictions se comparent-elles à ces résultats ?

Représente les résultats de l'élève sur une autre ligne de probabilité.



Compare les lignes de probabilité. Que remarques-tu ?

Pourquoi ?