

Tableaux, graphiques et hasard - corrigé

Lis, complète, reconnais une expérience aléatoire.

Un tableau range des informations, un graphique les montre. Au CM1, on apprend aussi à reconnaître une **expérience aléatoire** : une expérience dont on ne peut pas prévoir le résultat.

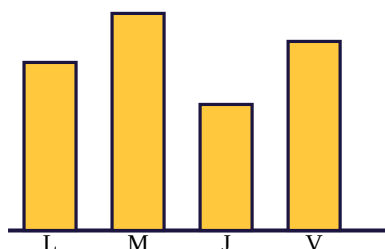
1. Lis le tableau.

jour	lundi	mardi	jeudi	vendredi
livres empruntés	24	31	18	27

1. Quel jour a-t-on emprunté le plus de livres ? mardi
2. Combien de livres en tout sur la semaine ? 100
3. Combien de plus le mardi que le jeudi ? 13

2. Complète le graphique.

Chaque carreau vaut 4 livres. Colorie la colonne du vendredi.



3. Est-ce une expérience aléatoire ?

1. Lancer un dé à six faces. oui
2. Mesurer la longueur de son crayon. non
3. Tirer une carte au hasard dans un jeu. oui
4. Calculer 12×4 . non

4. Équitable ou non ?

On lance un dé à six faces bien équilibré. A-t-on autant de chances d'obtenir un 1 qu'un 6 ? oui

La leçon du cahier devient un quiz

Une photo du cours, et l'application en tire fiches et questions.
cameleo-studio.com

Tester gratuitement



Scannez ici