

Chapitre 13

Activités d'introduction

Partie 1 – Tableau de données

Un sondage a été organisé dans une classe de 6^{ème}, avec deux questions :

- Quel âge as-tu ?
- Quel est ton sport favori ?

Voici les réponses (Les filles sont en bleu, les garçons en rouge).

Lison 11 ans Tennis
 Simon 10 ans Football
 Yazid 12 ans Rugby
 Anaïs 11 ans Football
 Lucas 12 ans Basket
 Tarek 11 ans Natation
 Lina 12 ans Basket
 Léa 11 ans Tennis

Christophe 12 ans Rugby
 Nina 10 ans Basket
 Hélène 12 ans Football
 Assia 12 ans Tennis
 Elias 11 ans Football
 Hugo 13 ans Tennis
 Emma 10 ans Natation
 Basile 11 ans Rugby

Sirine 10 ans Basket
 Jules 13 ans Football
 Sami 11 ans Rugby
 Alice 12 ans Natation
 Rayan 12 ans Tennis
 Chimène 11 ans Basket
 Noam 12 ans Natation
 Lola 12 ans Football

1. Compléter les tableaux ci-dessous.

a.

Sports	Tennis	Football	Rugby	Basket	Natation
Nombre d'élèves	5				

b.

Age	10 ans	11 ans	12 ans	13 ans
Nombre d'élèves	4			

2. Compléter le tableau ci-dessous.

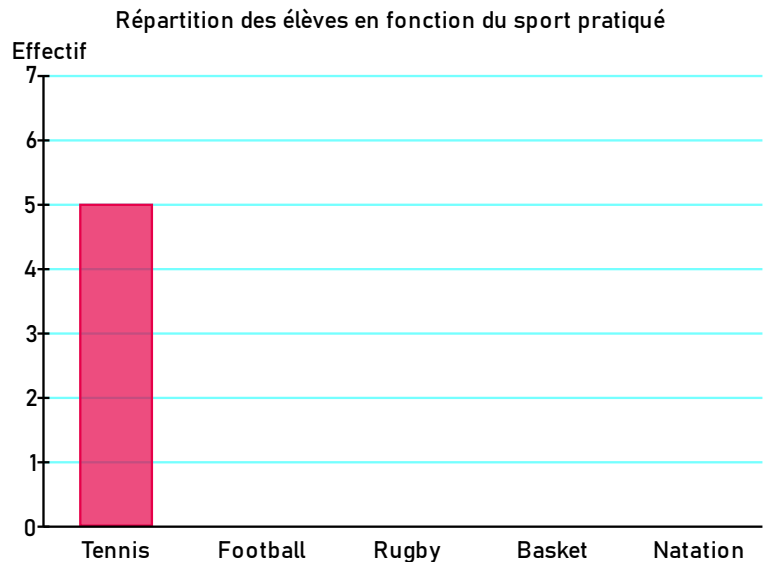
	Tennis	Football	Rugby	Basket	Natation
10 ans					
11 ans					
12 ans					
13 ans					

3. Quels sont les avantages et les inconvénients de ce tableau comparés à celui de la question 1 ?

Partie 2 – Diagrammes

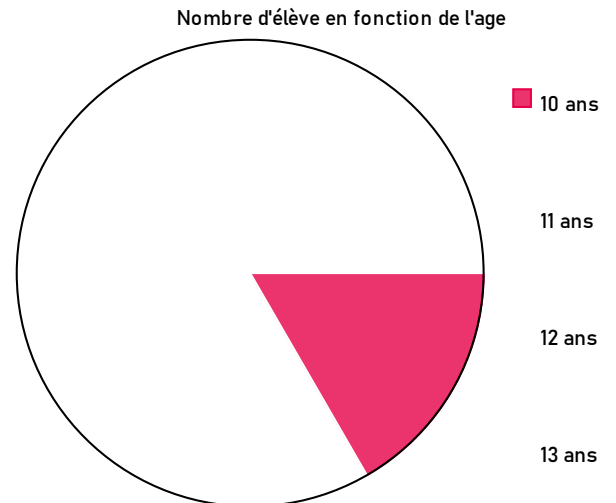
1. En réutilisant le tableau de l'activité d'introduction de la première partie, compléter le diagramme en bâtons représentant le nombre d'élèves pratiquant chaque sport.

Sports	Tennis	Football	Rugby	Basket	Natation
Nombre d'élèves	5	6	4	5	4



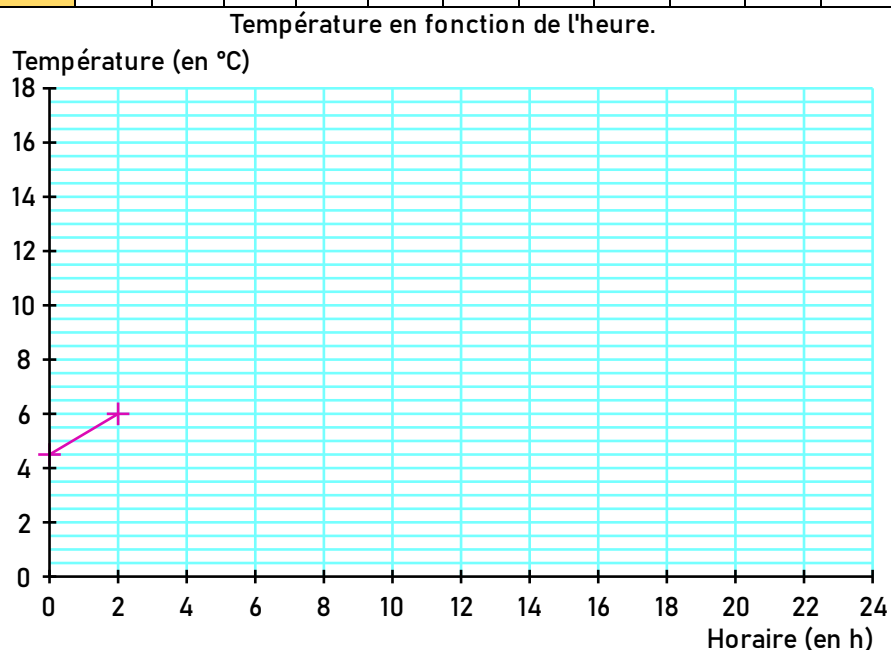
2. Compléter le diagramme circulaire représentant le nombre d'élèves pour chaque âge.

Age	10	11	12	13	Total
Nombre d'élèves	4	8	10	2	24
Angle (en °)	60				360



3. Compléter le diagramme cartésien représentant le tableau ci-dessous.

Horaire (en h)	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
Température (en °C)	4,5	6	7	9	12	14	16	16	14	9	7,5	6	5,5



Partie 3 – Probabilité

1. Jeu de Pile ou Face.

On dispose d'une pièce de 1€ sans défaut. On effectue l'expérience suivante : on effectue un lancer à pile ou face (On suppose que la pièce ne peut pas tomber sur la tranche).



a. Combien de résultats peut-on obtenir ?

Ces différents résultats sont appelés **issues** de l'expérience.



b. Peut-on prévoir l'issue de l'expérience ?

c. Y a-t-il plus de chance d'obtenir Pile ou Face ?

d. Compléter la phrase suivante :

«Il y a une chance sur d'obtenir Pile et chance sur d'obtenir Face »

La probabilité d'une issue est un nombre compris entre 0 et 1 qui représente la chance qu'a cette issue de se produire.

e. Quelle est selon toi la probabilité d'obtenir Pile ?

2. Tirage.

Dans un sac opaque se trouve 4 boules de même forme mais de couleur différente : rouge, verte, bleue, jaune. On en tire une au hasard.



a. Quelles sont les issues de cette expérience aléatoire ?

b. Quelle est la probabilité de tirer une boule rouge ?
