

**Mathématiques – 7<sup>e</sup> année**  
**Statistique et probabilités**

**Tâche signifiante**

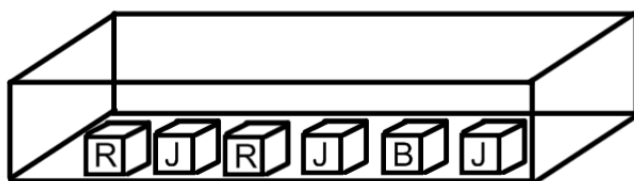
**Partie 1**

Michaël a inventé un jeu, conçu d'une boîte contenant deux cubes rouges, trois cubes jaunes et un cube bleu et une roulette faite de sections rayée, noire et blanche.

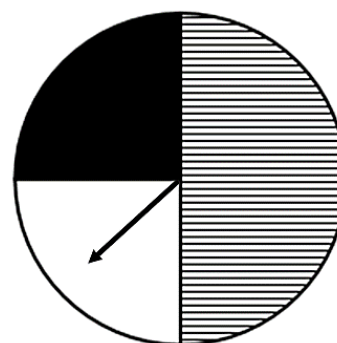
Le jeu consiste à choisir un des évènements suivants :

Évènement A : tirer un cube rouge et obtenir « noire » sur la roulette

Évènement B : tirer un cube jaune et obtenir « rayé » sur la roulette



Roulette pour le jeu

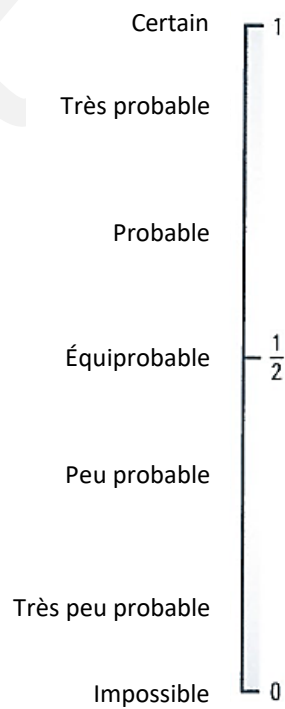


▣ Rayé □ Blanc ■ Noir

1. Construis un diagramme en arbre ou un tableau de probabilités pour représenter tous les résultats favorables de chaque évènement.

2. Détermine la probabilité de gagner avec chacun des évènements et exprime la probabilité en fraction, en nombre décimal ou en pourcentage.

3. Situe la probabilité de chacun des évènements à l'endroit approprié sur l'échelle des probabilités.



4. Lequel des deux évènements choisiras-tu pour gagner à ce jeu? Justifie ta réponse.

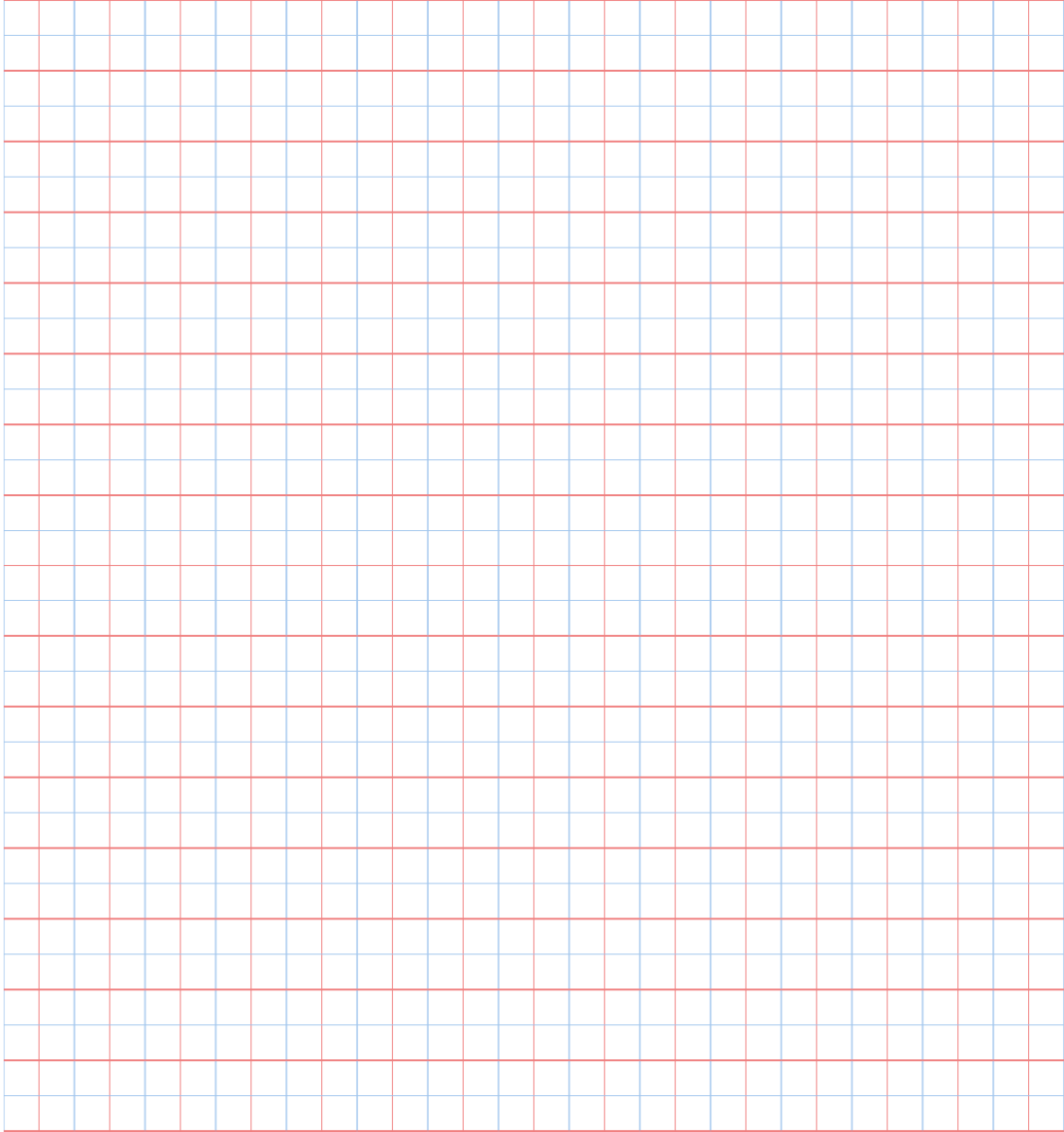
EXEMPLE

## Partie 2

L'équipe de direction de ton école veut mesurer le temps que les élèves passent entre le moment où ils quittent la maison le matin et le moment où ils arrivent à l'école.

5. Formule une question que la direction pourrait poser aux élèves pour avoir l'information recherchée.
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
6. Effectue le sondage auprès des élèves de ta classe. Une fois les données recueillies, réfère-toi au sondage national **Recensement à l'école Canada** (<http://censusatschool.ca/fr/donnees-et-resultats/>) pour classer tes données dans un tableau de corrélation et construire un diagramme à bandes doubles.
  - a) Tableau de corrélation :

b) Diagramme à bandes doubles :



7. À partir des résultats obtenus, donne deux conclusions que tu peux tirer si tu compares la situation que vit ta classe et celle des élèves ayant répondu au sondage **Recensement à l'école Canada**.

EXEMPLE