

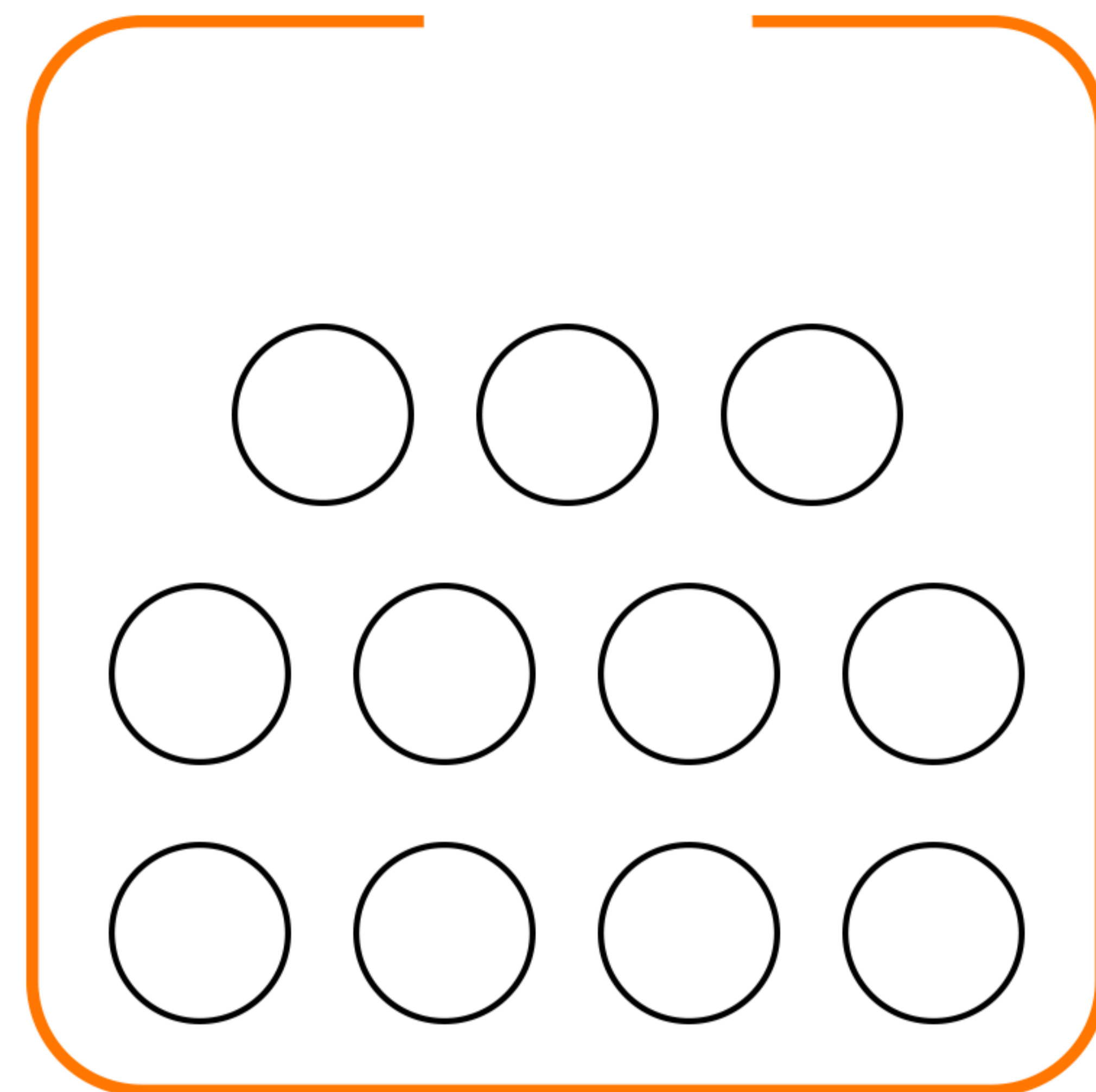
La probabilità

- Colora le palline come indicato in ogni riquadro e indica con una frazione la probabilità relativa a ciascun tipo di pallina.

Colora le palline in modo che ci siano:

- 5 probabilità su 11 di pescarne una rossa;
- 4 probabilità su 11 di pescarne una gialla;
- 2 probabilità su 11 di pescarne una verde.

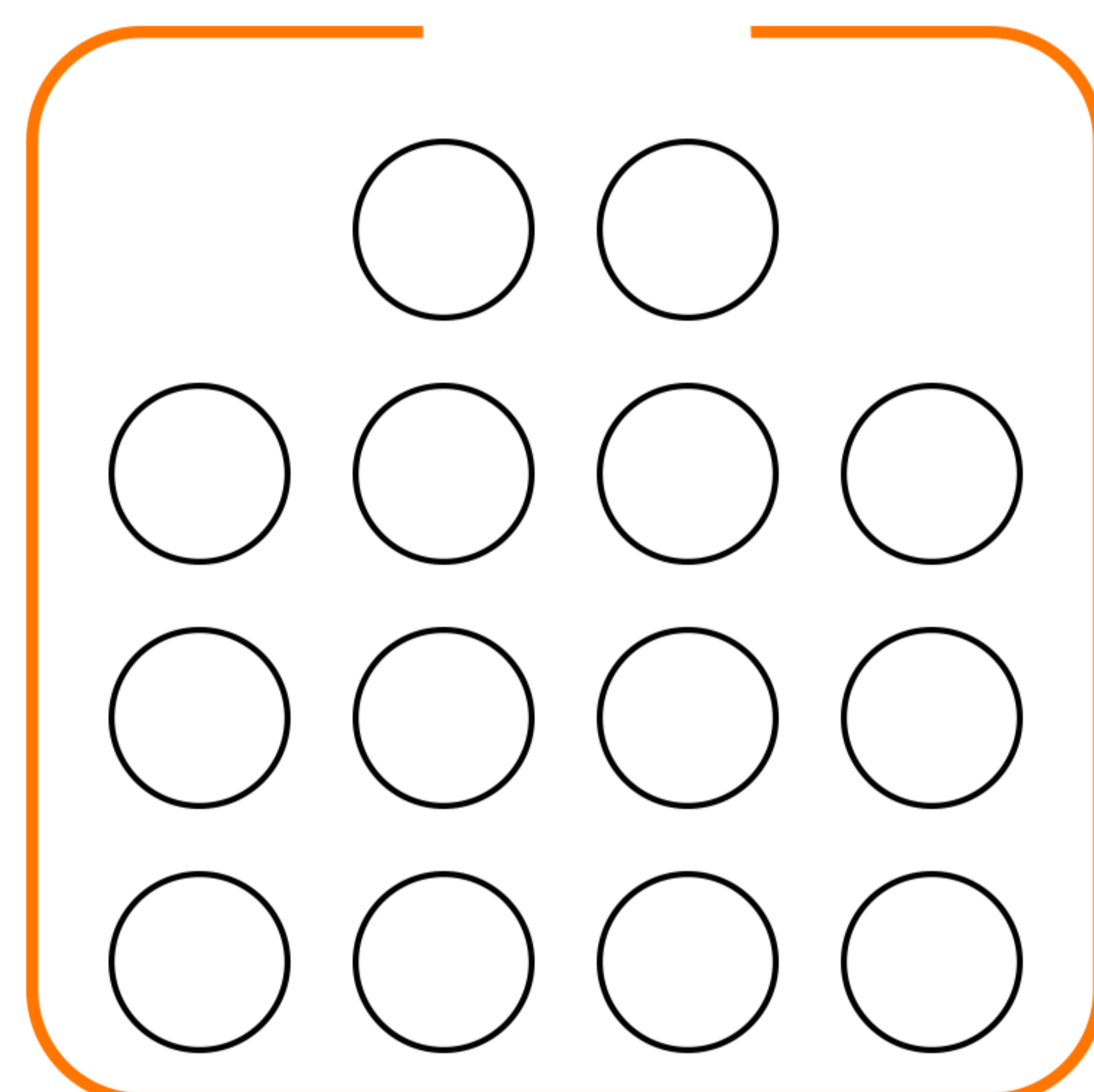
$$\text{rosse} = \frac{\text{.....}}{\text{.....}} \quad \text{gialle} = \frac{\text{.....}}{\text{.....}} \quad \text{verdi} = \frac{\text{.....}}{\text{.....}}$$



Colora le palline in modo che ci siano:

- 4 probabilità su 14 di pescarne una rossa;
- le probabilità di pescare una pallina gialla sono tre in più di quelle di pescare una pallina rossa.

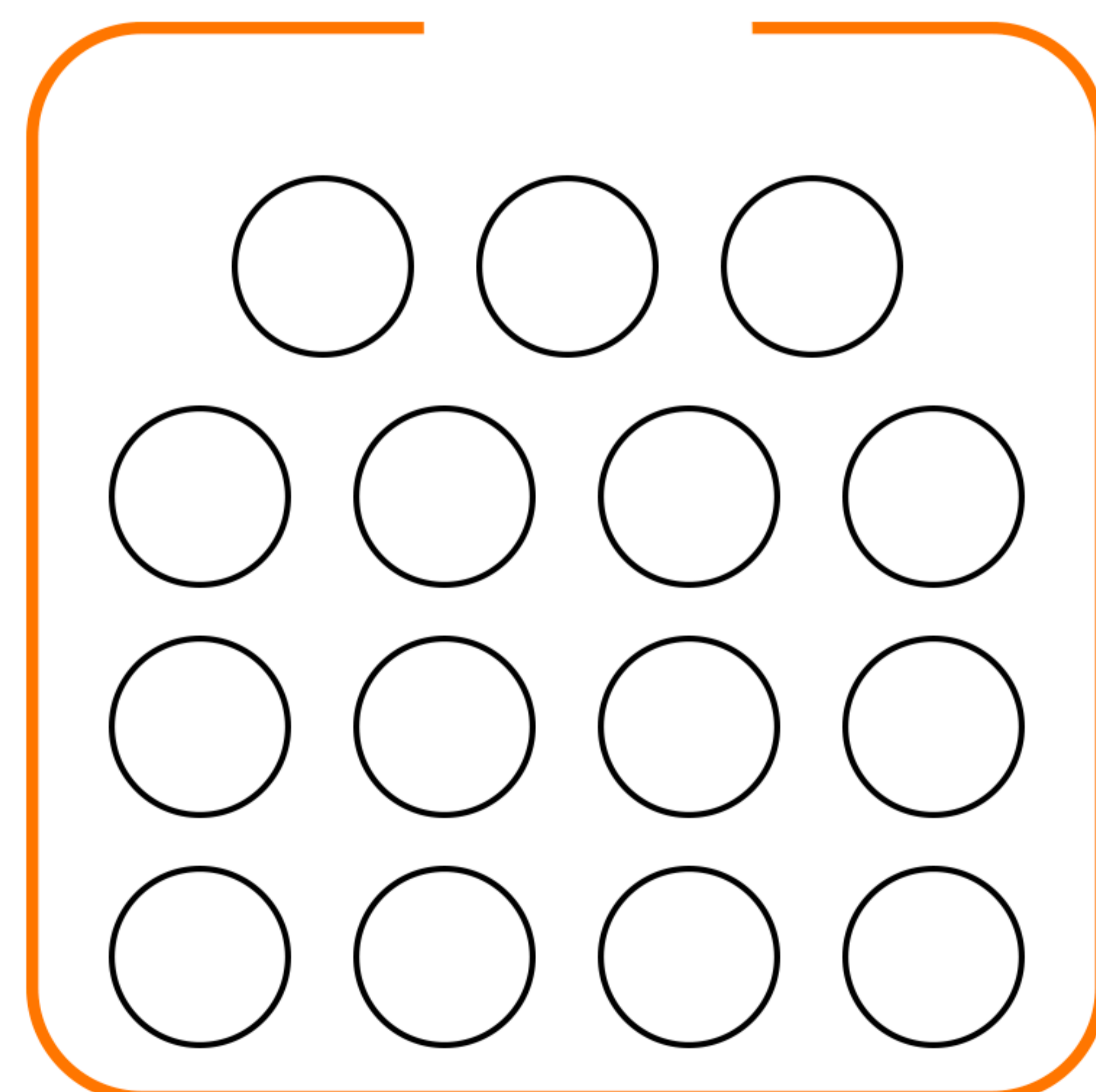
$$\text{rosse} = \frac{\text{.....}}{\text{.....}} \quad \text{gialle} = \frac{\text{.....}}{\text{.....}} \quad \text{verdi} = \frac{\text{.....}}{\text{.....}}$$



Colora le palline in modo che ci siano:

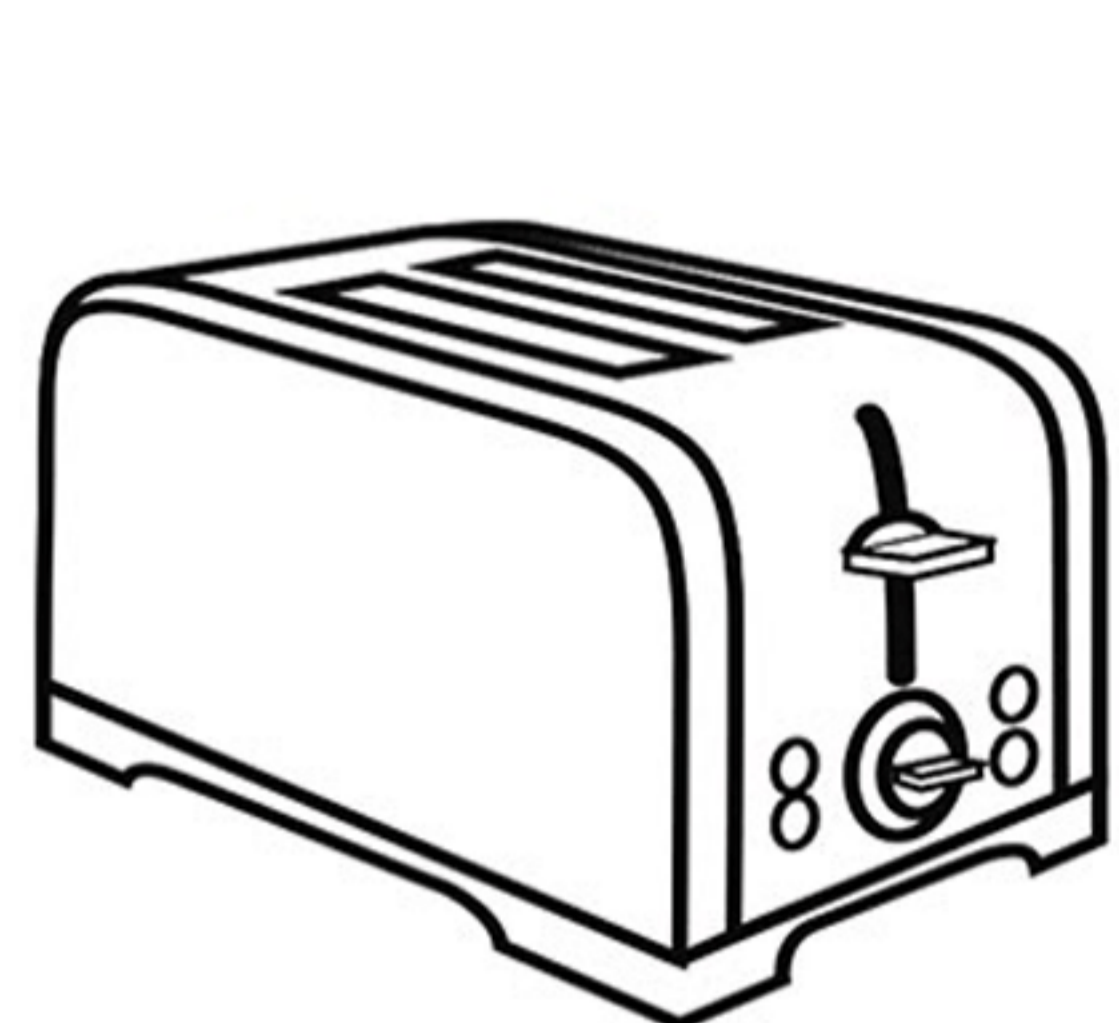
- 6 probabilità su 15 di pescarne una rossa;
- le probabilità di pescare una pallina gialla sono due in meno di quelle di pescare una pallina rossa.

$$\text{rosse} = \frac{\text{.....}}{\text{.....}} \quad \text{gialle} = \frac{\text{.....}}{\text{.....}} \quad \text{verdi} = \frac{\text{.....}}{\text{.....}}$$



La probabilità

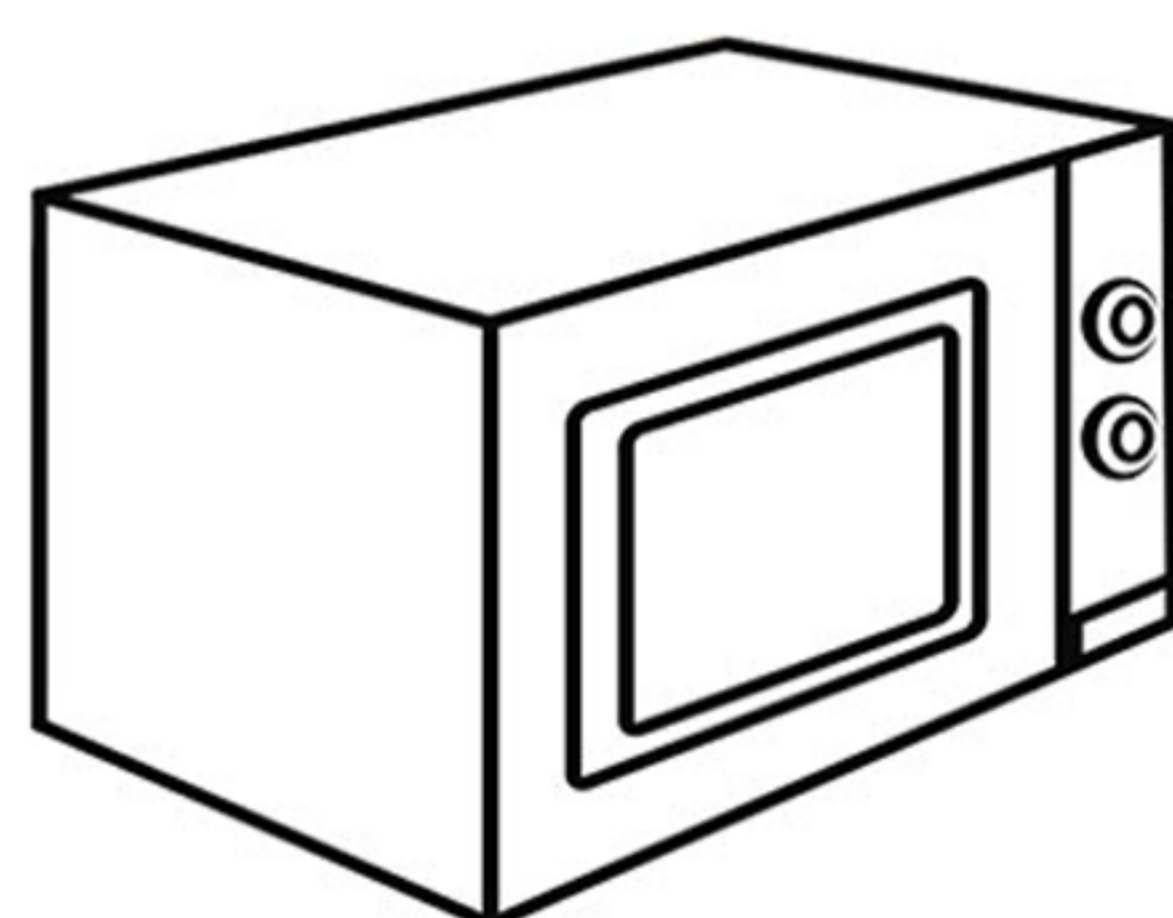
- Il proprietario di un negozio di elettrodomestici ha deciso di lanciare una promozione rivolta ai suoi clienti. Tutti coloro che faranno almeno un acquisto nel suo negozio avranno diritto di pescare un gettone da un contenitore che ne contiene 100, numerati da 1 a 100. I premi in palio corrispondono ai gettoni con i numeri indicati sotto ogni figura.



10 20



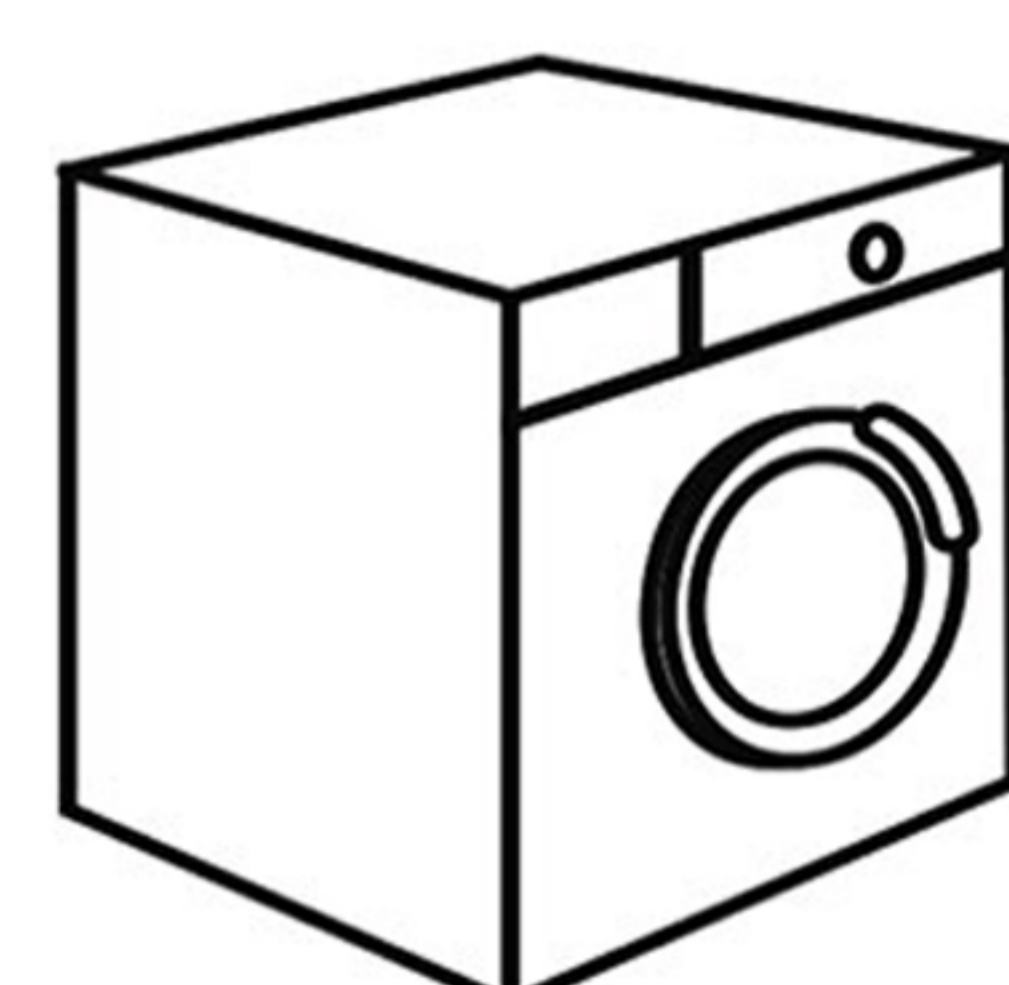
30 40



50 60



70 80



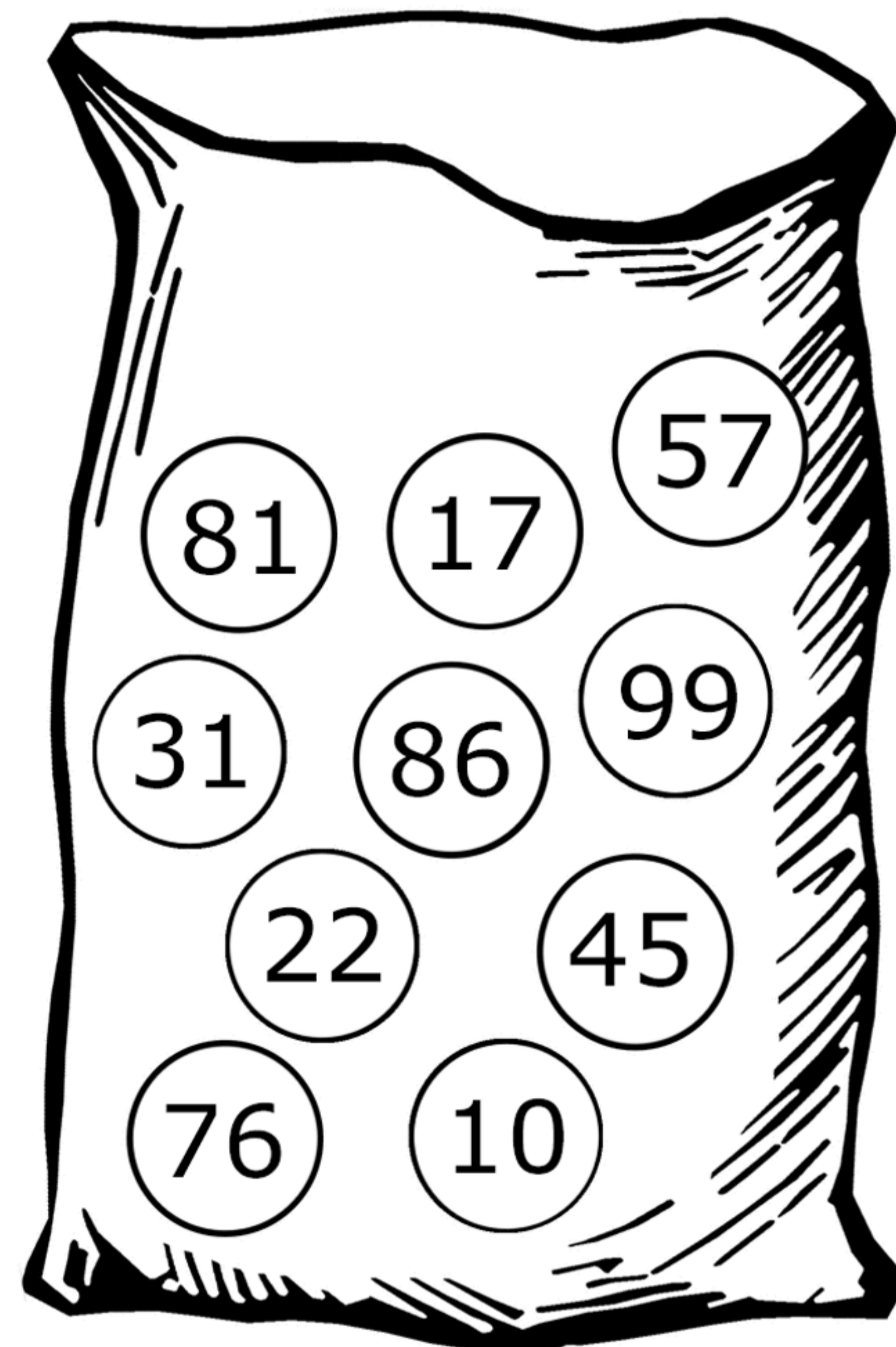
90

Il primo cliente a tentare la fortuna è il signor Mario.
Calcola la probabilità che ha:

- di estrarre un numero vincente: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di vincere il forno a microonde: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di vincere il tostapane: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di vincere la lavatrice: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di non vincere nessun premio: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero di una cifra: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero di due cifre: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero di tre cifre: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero da 1 a 90: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero minore di 101: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$

La probabilità

- Gli alunni della V B hanno realizzato un sistema di estrazione per assegnare i compiti da svolgere ad ogni alunno. Dopo aver ritagliato 100 cartoncini a forma di disco li hanno numerati da 1 a 100 e riposti in un sacchetto dal quale potranno essere pescati con facilità.



Il primo alunno a pescare un numero è Alberto. Calcolate le probabilità che ha:

- di estrarre un numero pari: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero che termina con 1: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero che comincia con 3: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero minore di 100: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero maggiore di 5: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero minore di 45: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero di due cifre: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero di quattro cifre: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero compreso tra 40 e 60: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero divisibile per 10: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero divisibile per 4: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$
- di estrarre un numero divisibile per 3: $\frac{\dots}{100} = \dots \%$