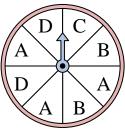


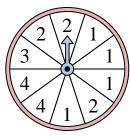
## Résoudre chaque problème. Arrondissez votre réponse au dixième près.

1)



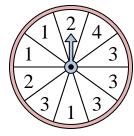
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un C.

2)



Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 3.

3)



Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 4.

<u>Réponses</u>

1. \_\_\_\_\_

2

3.

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

6.

7. \_\_\_\_\_

8.

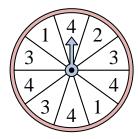
9. \_\_\_\_\_

10. \_\_\_\_\_

11. \_\_\_\_\_

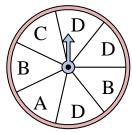
12. \_\_\_\_\_

4)



Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 4.

5)



Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un C.

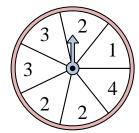
(

**6**)



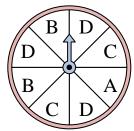
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un C.

7)



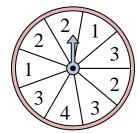
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 2.

8)



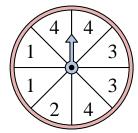
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un D.

9)



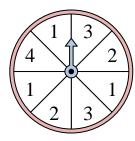
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 4.

10)



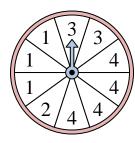
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 4.

**11**)



Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 4.

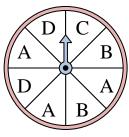
**12**)



Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 1.

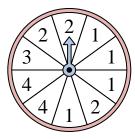
## Résoudre chaque problème. Arrondissez votre réponse au dixième près.

1)



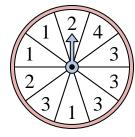
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un C.

2)



Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 3.

3)



Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 4.

Réponses

1. **12,5** 

2 10

10

**40** 

5. **14,3** 

6. **33,3** 

7. **42,9** 

**37,5** 

11,1

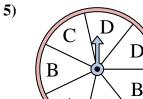
o. **37,5** 

11. **12,5** 

**30** 

4) 1 4 2 3 4 4

Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 4.



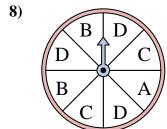
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un C.

D C D A B C A C

Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un C.



Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 2.

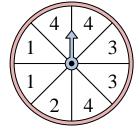


Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un D.

9) 2 1 3 1 3 4 3

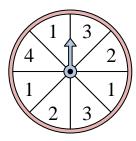
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 4.

**10**)



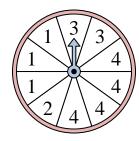
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 4.

11)



Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 4.

12)



Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 1.