

# Suivi à la maison

Activités mathématiques



**2<sup>e</sup> année**

Traitement des données et probabilité

Questions de sondage

Qui va gagner ?

Quel est le titre ?

# Questions de sondage

Pour chaque scénario ci-joint :

1. Lire le scénario ensemble.
2. Discuter avec votre enfant d'une question de sondage qui fournirait les informations nécessaires.
3. Demander à votre enfant d'enregistrer la question de sondage.

Une question de sondage devrait offrir 2 à 5 choix. Par exemple, « Quel est votre sport préféré, le soccer, le baseball ou le hockey ? »

## À discuter

- Comment un sondage vous aide-t-il à collecter les données dont vous avez besoin ?
- À quoi faut-il penser lorsque vous effectuez un sondage ?

# Questions de sondage

## Scénario 1

Un enseignant prépare une fête pour la classe. L'enseignant aimerait que les élèves jouent un jeu préféré. Quelle question de sondage l'enseignant pourrait-il poser aux élèves ?

---

## Scénario 2

Le comité du parc aimerait construire un équipement de jeu dans le parc. Ils veulent construire l'équipement que les enfants apprécieront. Quelle question de sondage le comité pourrait-il poser aux enfants ?

---

## Scénario 3

Le gérant d'une épicerie souhaite vendre des fruits que les clients achèteront. Quelle question de sondage le gérant pourrait-il poser aux clients ?

---

# Qui va gagner ?

Nombre de joueurs : 2

## Le matériel :

- Des roulettes et un plateau de jeu (page ci-jointe)
- Un trombone et un crayon pour les roulettes
- 1 jeton rouge et 1 jeton bleu comme pièces de jeu



## Règlements :

1. Les joueurs décident qui utilisera le jeton rouge et qui utilisera le jeton bleu.
2. Placer les deux jetons sur le mot début.
3. Ensemble, les joueurs choisissent l'une des roulettes sur la feuille ci-jointe.
4. Chaque joueur prédit qui va gagner la partie.
5. Les joueurs font tourner la roulette à tour de rôle. Les joueurs avancent leur jeton d'une case en fonction de la couleur sur laquelle la roulette se pose.

Le premier joueur à arriver à la fin remporte la partie.

Remarque : jouer plusieurs fois avec votre enfant. À chaque fois, choisir une autre roulette. Demander à votre enfant de prédire qui va gagner chaque partie.

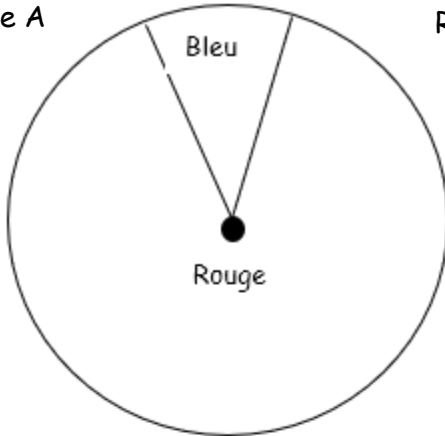
Les jeux de chance aident à donner un sens à la probabilité.

## À discuter

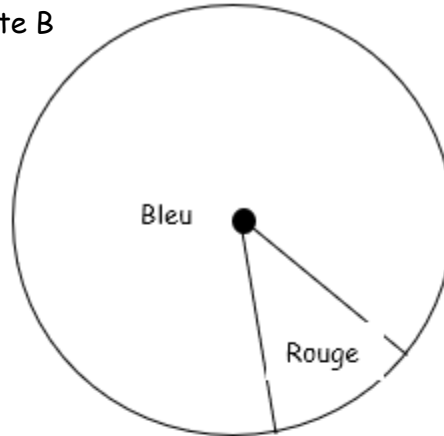
- Avec quelles roulettes le jeton rouge a-t-il gagné ? Pourquoi pensez-vous que c'est le cas ?
- Avec quelles roulettes le jeton bleu a-t-il gagné ? Pourquoi pensez-vous que c'est le cas ?

# Qui va gagner ?

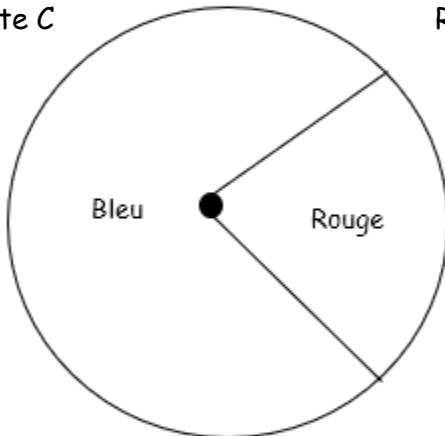
Roulette A



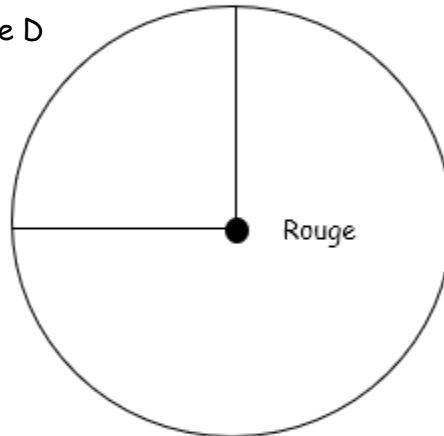
Roulette B



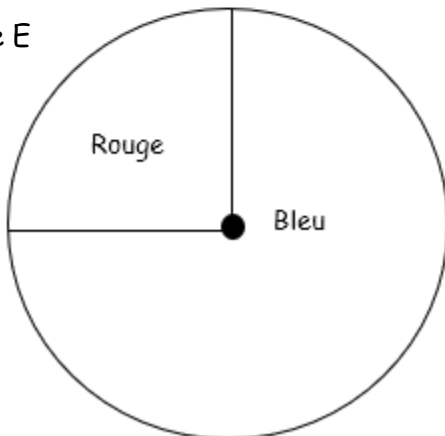
Roulette C



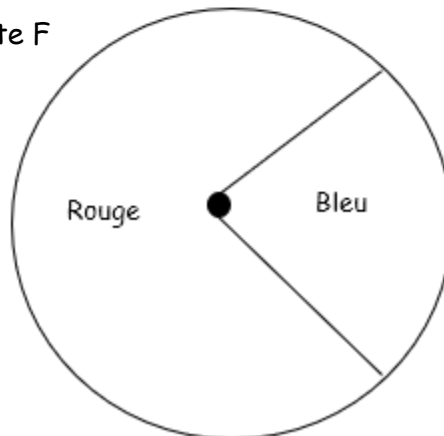
Roulette D



Roulette E



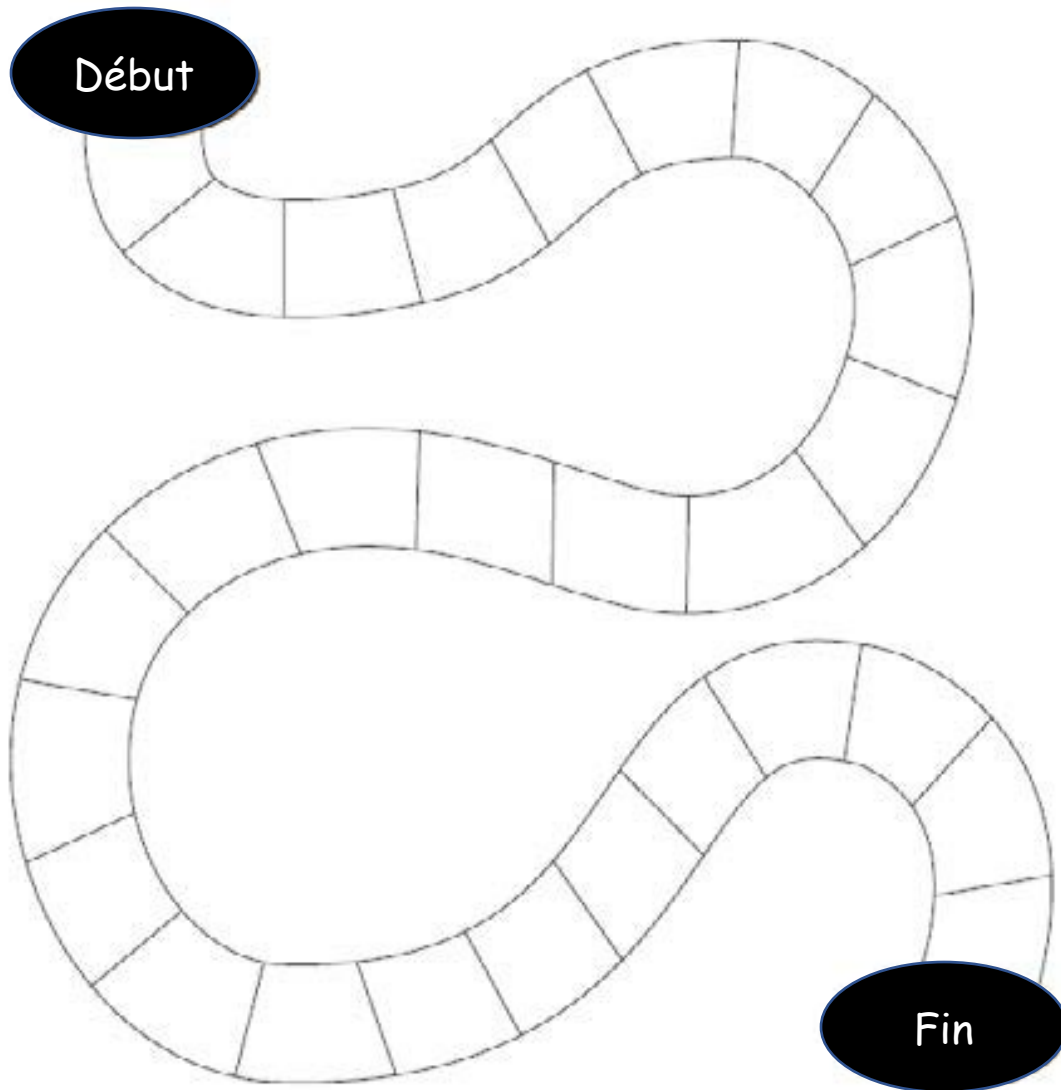
Roulette F



# Qui va gagner ?

---

## Plateau de Jeu

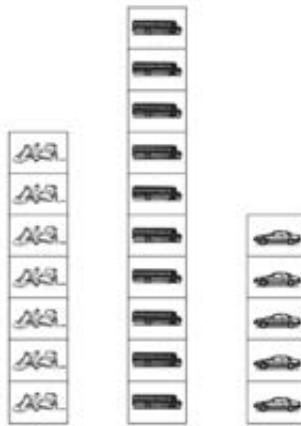


# Quel est le titre ?

Pour chaque graphique ci-joint :

1. Discuter de ce que chaque graphique pourrait représenter.
2. Demander à votre enfant de créer un titre qui correspond au sujet du graphique.
3. Demander à votre enfant d'imprimer un titre sur chaque graphique.

Exemple :



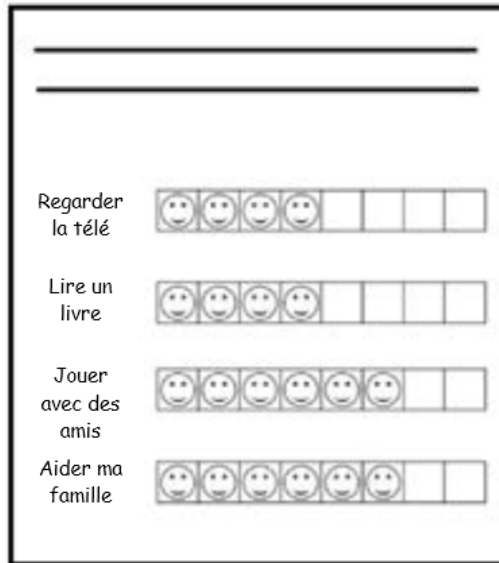
Le titre, les étiquettes et les symboles aident à communiquer des informations clairement à propos du graphique.

## À discuter

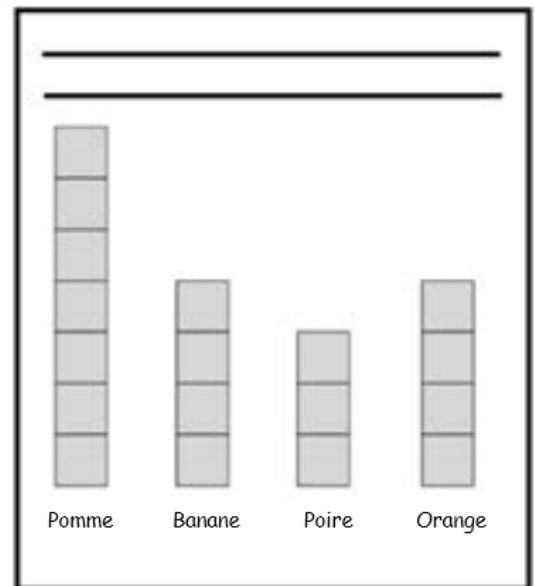
- Comment avez-vous choisi un titre ?
- Pourquoi est-il important d'avoir un titre avec votre graphique ?

# Quel est le titre ?

Graphique 1



Graphique 2



Graphique 3

