

PROBABILITÉS

CM2 : Issues, équiprobabilité, a chance sur b, probabilités, tableau/arbre

6^{ème} : La probabilité est un nombre compris entre 0 et 1 - Calculer des probabilités dans des situations simples d'équiprobabilité - Expérience répétée et probabilité calculée

Définition

Les résultats d'une expérience s'appellent les *issues*.

Si les issues ont la même chance d'arriver, on parle d'*équiprobabilité*.

Exemples

Si je lance une pièce, j'ai 1 chance sur 2 d'avoir « pile » et aussi 1 chance sur 2 d'avoir « face »

On dit alors que la *probabilité* d'obtenir « pile » est $\frac{1}{2}$ et la probabilité d'obtenir « face » est $\frac{1}{2}$

VOLUMES

6^{ème} : cm³ ; conversions – Comparer des volumes – Calculer cubes et pavés - Problèmes portant sur des assemblages de cubes

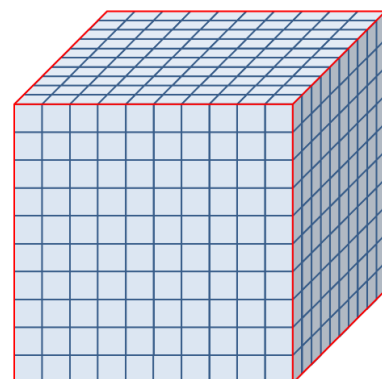
Pour calculer un volume, il faut se fixer une unité de volume.

On prend 1 cube de côté 1 m ; on dit que son volume est 1 *mètre cube*, noté 1 m³

On prend 1 cube de côté 1 dm ; on dit que son volume est 1 *décimètre cube*, noté 1 dm³

On prend 1 cube de côté 1 cm ; on dit que son volume est 1 *centimètre cube*, noté 1 cm³

Il faut 1 000 cubes de 1 cm³ pour remplir un cube de 1 m³ ; c'est pourquoi il y a 3 colonnes dans le tableau de conversion.



km ³			hm ³			dam ³			m ³			dm ³			cm ³			mm ³		
												hL	daL	L	dL	cL	mL			
									1	0	0	0								
											1	5,	3	4						
												2,	4	5	4					

Formulaire

Parallélépipède rectangle Pavé droit	Cube
$V = a \times b \times h$	$V = c \times c \times c$

GESTION DE DONNÉES : fil rouge

CM2 : Tableaux, diagramme en barres ou ensemble de points, diagramme circulaire ou courbe - Résoudre des problèmes en une ou deux étapes

6^{ème} : Planifier une enquête et recueillir des données - Réaliser des mesures et les consigner dans un tableau - Construire un tableau simple pour présenter des données (observations, caractères) - Faire un choix en filtrant les données d'un tableau selon un critère

Activités tout au long de l'année