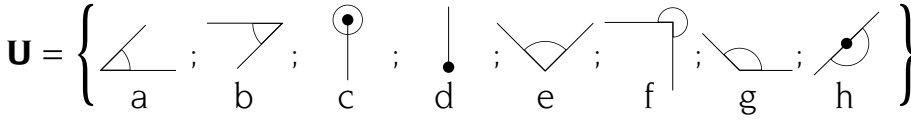
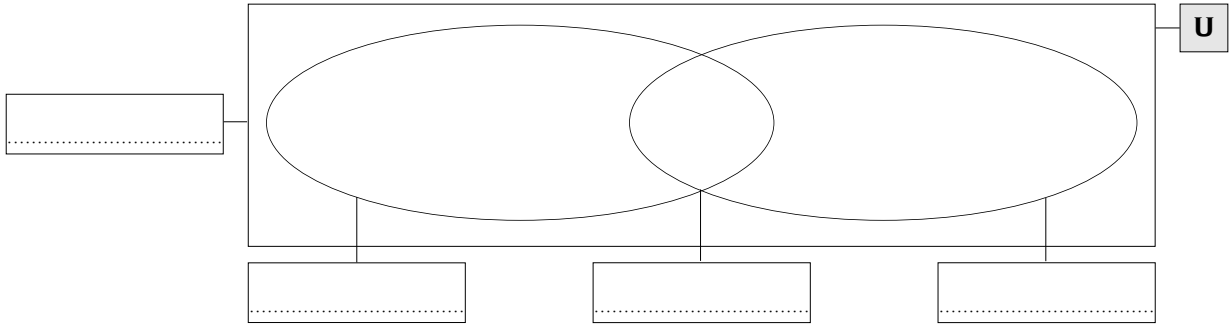


I diagrammi

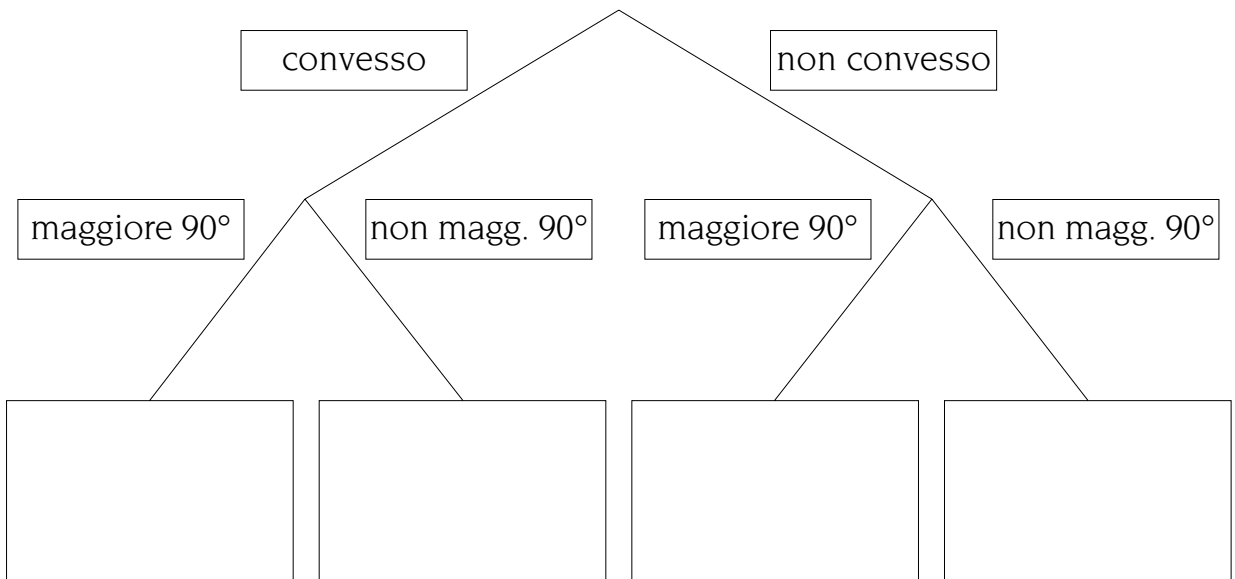
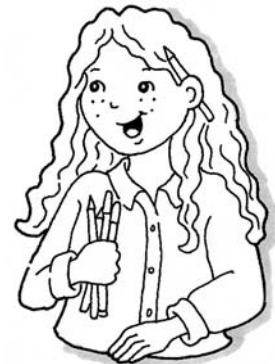
1 Osserva l'universo **U** con cui lavorare e le proprietà da considerare. Compila i cartelli e inserisci tutti gli elementi di **U**. Poi compila il diagramma di Carroll e il grafo ad albero.



- Proprietà:
- Misurare più di 90°
 - Essere convesso



	maggiore 90°	non magg. 90°
convesso		
non convesso		



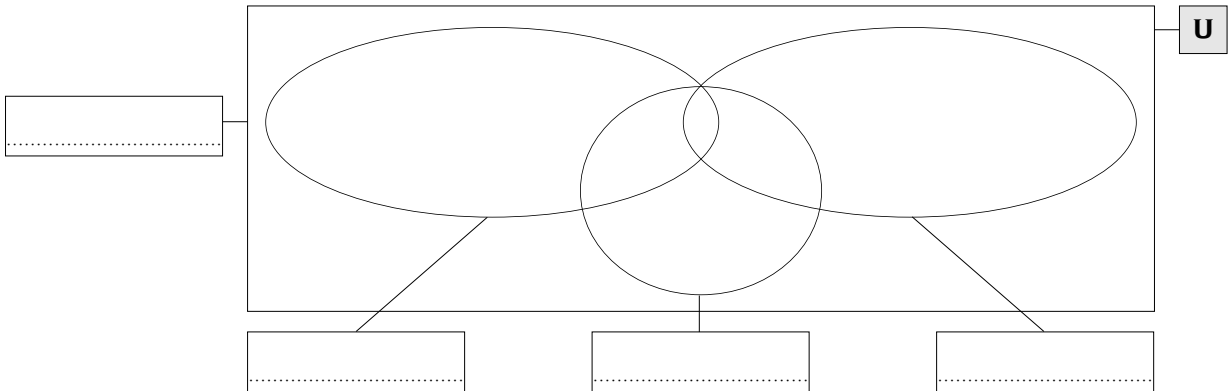
Parole... parole

1 - Osserva l'universo **U** con cui lavorare e le proprietà da considerare. Compila i cartelli e inserisci tutti gli elementi di **U**. Poi compila il grafo ad albero.

U = {luna; oroscopo; ecologia; carro; arpa; dado; osso; tenda}

Proprietà: • Iniziare con una vocale

- Essere maschile
- Essere lunga 4 lettere



maschile

non maschile



4 lettere

non 4 lettere

4 lettere

non 4 lettere

iniziare con vocale

non iniziare con vocale

iniziare con vocale

non iniziare con vocale

iniziare con vocale

non iniziare con vocale

iniziare con vocale

non iniziare con vocale



Possibile o favorevole

1 Leggi e completa.

a – Un dado a forma di tetraedro ha sulle 4 facce i primi quattro numeri pari. Io punto su un numero primo.

- Se lancio il dado i casi possibili sono
- I casi favorevoli sono
- Quindi le probabilità di indovinare sono su

b – Un dado a forma di tetraedro ha sulle 4 facce i primi quattro numeri quadrati. Io punto su un numero dispari.

- Se lancio il dado i casi possibili sono
- I casi favorevoli sono
- Quindi le probabilità di indovinare sono su

c – Un dado a forma di tetraedro ha sulle 4 facce i primi quattro multipli di 5. Io punto su un multiplo di 10.

- Se lancio il dado i casi possibili sono
- I casi favorevoli sono
- Quindi le probabilità di indovinare sono su

d – Un dado a forma di tetraedro ha sulle 4 facce i primi multipli di 10. Io punto su un multiplo di 5.

- Se lancio il dado i casi possibili sono
- I casi favorevoli sono
- Quindi le probabilità di indovinare sono su

In quale dei quattro giochi non punteresti? a b c d

In quale dei quattro giochi ti converrebbe puntare? a b c d

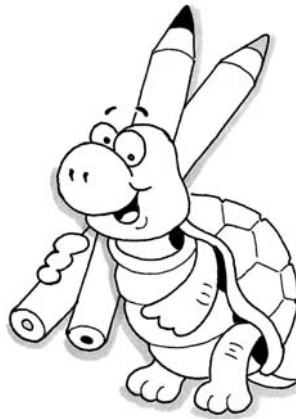
Pari o dispari

1 Rispondi, verifica con le tabelle e poi completa.

Due giocatori giocano a **pari** o **dispari** con **una mano**; i due numeri che entrano in gioco si devono **moltiplicare!**

- Conviene puntare su **pari** o su **dispari**?
- Verifica con le tabelle la tua risposta, colorando di giallo i prodotti pari e di azzurro quelli dispari.

x	0	1	2	3	4	5
0						
1						
2						
3						
4						
5						



x	P	D	P	D	P	D
P						
D						
P						
D						
P						
D						

• Questo modo di giocare a **“pari o dispari”** ti sembra **equo**? SÌ NO

• Ricapitolando:

• se punto su **pari**...

• **casi possibili** →

• **casi favorevoli** →

• **probabilità** di indovinare →

..... SU

• se punto su **dispari**...

• **casi possibili** →

• **casi favorevoli** →

• **probabilità** di indovinare →

..... SU

Cambiamo di nuovo: questa volta i due numeri che entrano in gioco devono essere sottratti.

• Conviene puntare su **pari** o su **dispari**?

Completa la tabella.

• È sempre possibile eseguire la sottrazione?

SÌ NO

• È necessario stabilire delle regole precise?

SÌ NO

• Fai le tue considerazioni:

-	0	1	2	3	4	5
0						
1						
2						
3						
4						
5						

Qual è la frequenza?

1 Rispondi, verifica con le tabelle e poi completa.

Cambiamo ancora: invece di puntare, sommando i due numeri, sul **pari** o sul **dispari**, proviamo a indovinare quale somma potrebbe uscire.

• Prima di cominciare compila la tabella:

+	0	1	2	3	4	5
0						
1						
2						
3						
4						
5						

• Elenca le somme che si possono ottenere:

• Quale somma si presenta in tabella con **più frequenza**?

• Quale **probabilità** ha di uscire?

• Quale somma si presenta con **meno frequenza** in tabella?

• Quale **probabilità** ha di uscire?

• Elenca, per ogni somma, la probabilità che ha di uscire:

→ probabilità → probabilità

→ probabilità → probabilità

→ probabilità → probabilità

→ probabilità → probabilità

→ probabilità → probabilità

→ probabilità → probabilità

→ probabilità → probabilità

→ probabilità → probabilità

• Quale **numero primo** si presenta in tabella con **più frequenza**?

• Quale probabilità ha di uscire?

• Quale numero primo si presenta con **meno frequenza**?

• Quale probabilità ha di uscire?

• Quale probabilità ha di uscire un **numero quadrato**?