

Je cherche **LES LOISIRS**

A Alice a fait une enquête auprès des 140 élèves de son école. Elle leur a demandé quel était leur loisir préféré : 80 élèves ont répondu le sport, 30 la lecture et 30 les jeux vidéo. Pour représenter ces résultats, Alice a construit ce diagramme. Ulysse pense qu'il est faux. A-t-il raison ?

B Idriss regarde le diagramme et dit : « *J'ai fait la même enquête auprès des 100 élèves d'une autre école et le diagramme d'Alice correspond exactement aux résultats que j'ai obtenus.* » Dans cette école, combien d'élèves ont choisi chacun des trois loisirs ?

Cet exercice est une recherche. Il faut procéder par tâtonnements. Une fois que des hypothèses ont été faites et des tentatives d'explications, vous pouvez aider votre enfant en utilisant les explications ci-dessous :

Le **disque entier** représente l'**effectif total**.

Les relations entre données ou **par rapport à l'effectif total** (double, moitié, quart...) doivent être vérifiées sur le diagramme. Exemple : La partie qui représente « la lecture » correspond à la **moitié** de celle qui correspond « au sport » et au **quart** du disque entier qui correspond à l'effectif total.

RÉPONSE : **A** Ulysse a raison de penser que le diagramme est faux.

RÉPONSE : **B** sport : 50 - lecture et jeux vidéo : 25.

Si la notion est bien comprise, vous pouvez passer à l'exercice suivant :

MATHS ACTIVITE DE RECHERCHE SUR LES DIAGRAMMES ET GRAPHIQUES

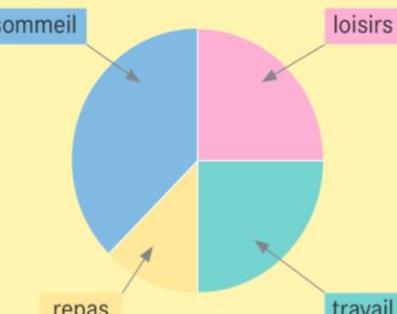
LIRE UN DIAGRAMME, UN GRAPHIQUE DICO 49

INCONTOURNABLE

1

RAPPEL : une journée dure 24 heures.

Kriss a représenté sur ce diagramme le temps qu'elle consacre en moyenne, chaque jour, à ses différentes activités.



a. Combien de temps consacre-t-elle à ses loisirs ?
b. Combien de temps consacre-t-elle aux repas ?
c. Pendant combien de temps dort-elle ?

Réponses : Loisirs et travail : 6 heures ; repas : 3 heures ; sommeil : 9 heures.