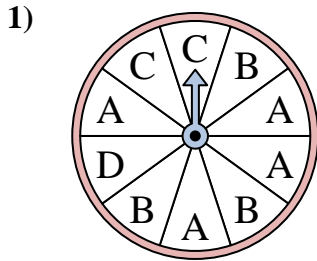
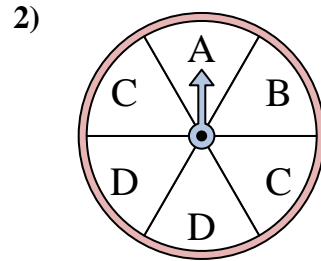




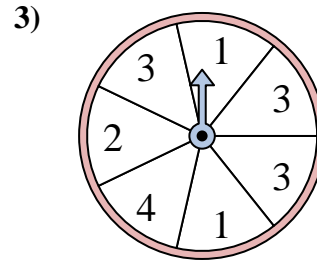
Résoudre chaque problème. Arrondissez votre réponse au dixième près.

**Réponses**

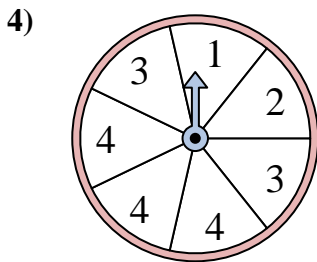
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un B.



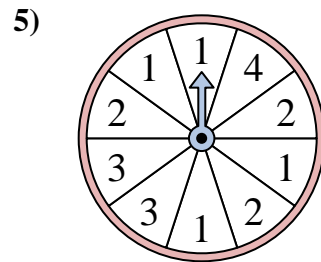
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un B.



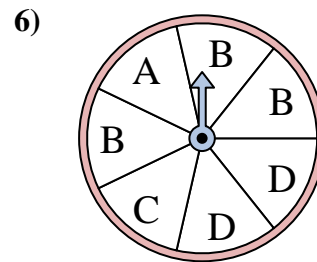
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 2.



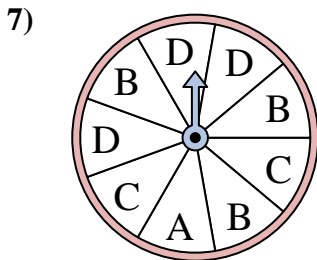
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 4.



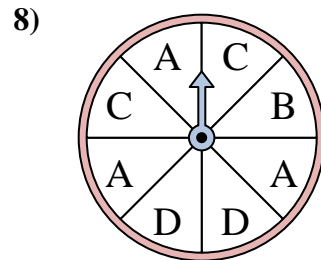
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 2.



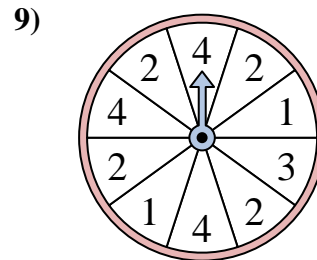
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un C.



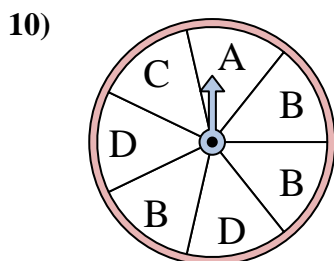
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un A.



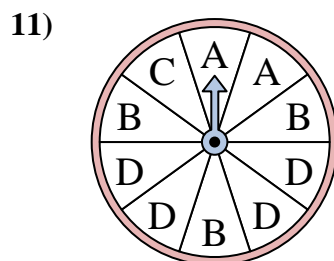
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un C.



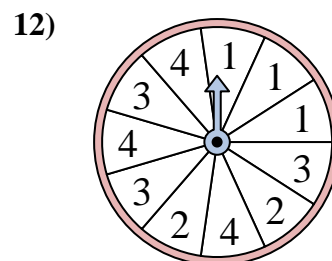
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 2.



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



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

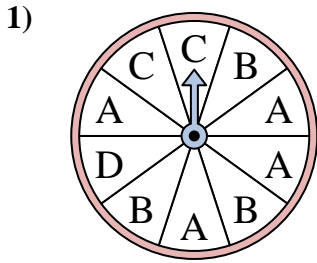


Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 2.

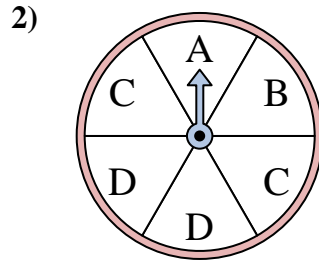
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_



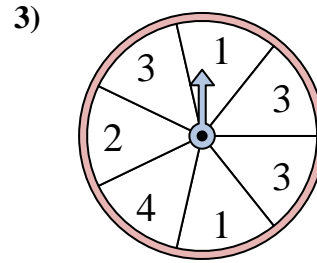
Résoudre chaque problème. Arrondissez votre réponse au dixième près.

**Réponses**

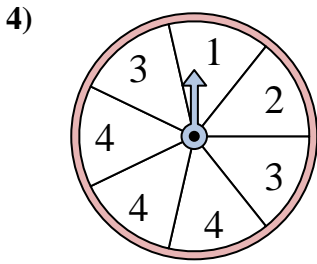
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un B.



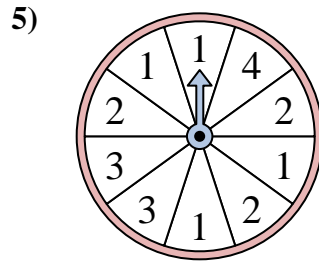
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un B.



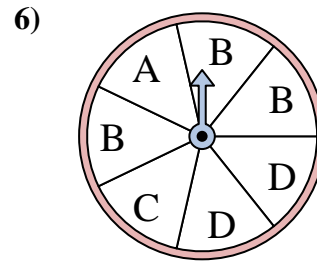
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 2.



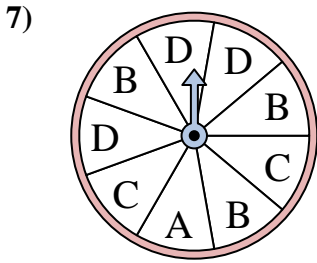
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 4.



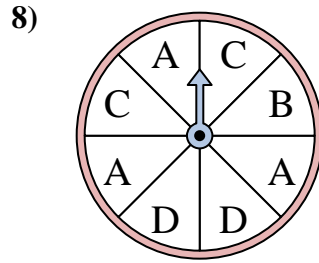
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 2.



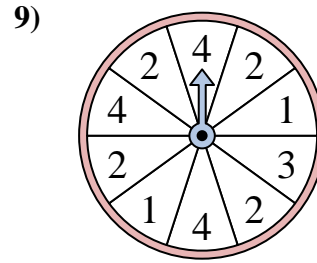
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un C.



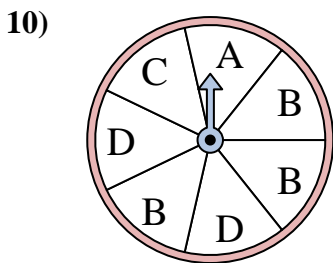
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un A.



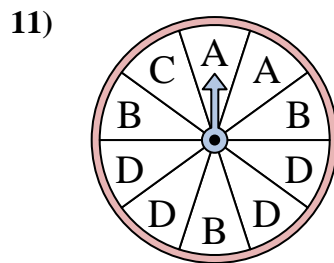
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un C.



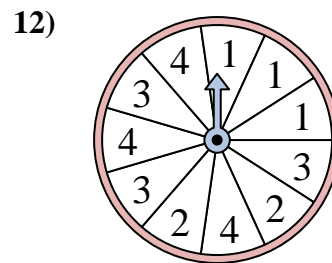
Le spinner a un % de chance {BLANC} d'atterrir sur un 2.



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



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



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

1. 30
2. 16,7
3. 14,3
4. 42,9
5. 30
6. 14,3
7. 11,1
8. 25
9. 40
10. 14,3
11. 20
12. 18,2