

# RECUPERO

## LA PROBABILITÀ DI UN EVENTO

### 1 COMPLETA

In un raccoglitore ci sono 15 cartelle gialle, 12 bianche e 28 rosse. Calcola la probabilità di prendere dal raccoglitore una cartella gialla.

$$\text{Casi possibili} = 15 + \dots + \dots = \dots$$

Conta i casi possibili, cioè il numero di cartelle contenute nel raccoglitore.

$$\text{Casi favorevoli} = \dots$$

Individua il numero di casi favorevoli, cioè il numero di cartelle gialle.

$$p = \frac{\text{casi favorevoli}}{\text{casi possibili}} = \frac{\dots}{\dots} = \dots$$

Calcola la probabilità.

### 2 PROVA TU

In una scatola di gelati ci sono 5 coppe, 3 cornetti e 4 ghiaccioli. Calcola la probabilità di prendere dal contenitore un cornetto.

$$\text{Casi possibili} = 5 + \dots + \dots = \dots$$

$$\text{Casi favorevoli} = \dots$$

$$p = \frac{\text{casi favorevoli}}{\text{casi possibili}} = \frac{\dots}{\dots} = \dots$$

**3** Una scatola contiene 3 triangoli, 5 quadrati e 7 rombi. Calcola la probabilità di estrarre un triangolo e quella di estrarre un quadrato.  $\left[ \frac{1}{5}; \frac{1}{3} \right]$

**4** Un libro di 600 pagine ha 30 pagine con illustrazioni. Calcola la probabilità che hai, aprendo il libro, di trovare una pagina senza figure.  $\left[ \frac{19}{20} \right]$

**5** Il sacchetto della tombola contiene 90 numeri. Viene estratto un numero. Calcola la probabilità che si abbia:

a) un numero dispari;

b) un numero minore o uguale a 30;

c) un multiplo di 8.

$$\left[ \text{a) } \frac{1}{2}; \text{b) } \frac{1}{3}; \text{c) } \frac{11}{90} \right]$$

**6** Sugli scaffali di una libreria ci sono 7 libri gialli, 12 romanzi e 3 libri di fantascienza. Calcola la probabilità che hai di prendere:

a) un romanzo;

b) un giallo.

$$\left[ \text{a) } \frac{6}{11}; \text{b) } \frac{7}{22} \right]$$

**7** In un mazzo di 52 carte sono state smarrite alcune figure. La probabilità di estrarre una figura in questo mazzo ora è 0,2. Determina quante figure sono rimaste nel mazzo. [10]