

1. ¿Cuáles de las siguientes experiencias son de azar? Marca con una X.

- Lanzar una tiza al aire y que caiga.
 Lanzar una moneda y que salga cara.
 Que haya Luna por la noche.
 Comprar una papeleta con el número premiado.
 Tirar un dado y que salga un seis.

2. Escribe dos experiencias de azar y otras dos que no lo sean.

.....

3. En cada uno de estos casos, indica si sacar un pan blanco es un suceso *seguro*, *posible* o *imposible*.

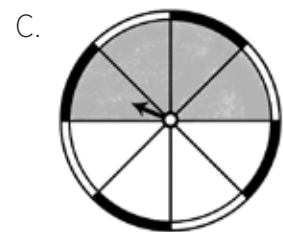
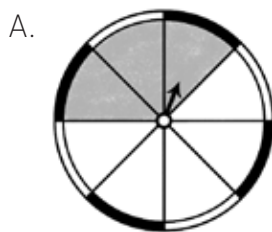


.....

.....

.....

4. Las casillas coloreadas están premiadas. ¿En qué ruleta es más probable conseguir un premio? Rodea la ruleta correcta.



5. Observa la caja y ordena de mayor a menor probabilidad los siguientes sucesos.



- Sacar un muñeco.
 Sacar un coche.
 Sacar una bolsa de golosinas.
 Sacar un juguete (coche o muñeco).