

# Probability

Dear Family,

Your child is studying probabilities of simple and compound events. He or she is learning to use precise terms to describe actions and their possible outcomes, and to distinguish between and determine theoretical and experimental probabilities.

You can help your child understand probability concepts by playing the following game.

## Number Cube Probability

**Materials:** Number cube, paper, and pencil for each player

**Step 1** Each player lists three possible events when rolling a number cube:

- An event with probability  $\frac{1}{6}$ , such as "2"
- An event with probability  $\frac{1}{3}$ , such as "5 or 6"
- An event with probability  $\frac{1}{2}$ , such as "odd number"

**Step 2** Player 1 rolls the number cube. If the result matches an event from Player 1's list, he or she places a check mark next to that event. A player may check no more than one event per turn.

**Step 3** Players take turns rolling the number cube until one player has checked all three events on his or her list.

---

## Observe Your Child

### Focus on Mathematical Practices

Construct viable arguments and critique the reasoning of others.

Help your child become proficient with this Mathematical Practice. Ask him or her to develop and explain a strategy for choosing events in Step 1. Consider playing the game several times to allow your child to use and compare different strategies.

Nombre \_\_\_\_\_

De la escuela al hogar  
(en español)

Tema **7**

# Probabilidad

Estimada familia:

Su hijo o hija está estudiando probabilidades de eventos simples y compuestos. Está aprendiendo a usar términos precisos para describir acciones y los resultados posibles de esas acciones, y a determinar y distinguir entre probabilidades teóricas y experimentales.

Puede ayudar a su hijo o hija a comprender conceptos relacionados con la probabilidad jugando el siguiente juego.

## Probabilidad con un cubo numérico

**Materiales:** Cubo numérico, papel y lápiz para cada jugador

**Paso 1** Cada jugador hace una lista de tres eventos posibles que resulten de lanzar un cubo numérico:

- Un evento con una probabilidad de  $\frac{1}{6}$ ; por ejemplo, "2"
- Un evento con una probabilidad de  $\frac{1}{3}$ ; por ejemplo, "5 o 6"
- Un evento con una probabilidad de  $\frac{1}{2}$ ; por ejemplo, "número impar"

**Paso 2** El Jugador 1 lanza el cubo numérico. Si el resultado coincide con un evento de su lista, traza una marca junto a ese evento. Los jugadores no deben marcar más de un evento en cada turno.

**Paso 3** Los jugadores se turnan para lanzar el cubo numérico hasta que un jugador haya marcado los tres eventos de su lista.

---

## Observe a su hijo o hija

### Enfoque en las Prácticas matemáticas

Construir argumentos viables y evaluar el razonamiento de otros.

Ayude a su hijo o hija a adquirir competencia en esta Práctica matemática. Pídale que formule y explique una estrategia para escoger los eventos del Paso 1. Pueden jugar el juego varias veces para que su hijo o hija tenga la posibilidad de aplicar y comparar diferentes estrategias.