

CM1 Étape 1 : Découvrir le vocabulaire associé à une expérience aléatoire

Séance 1 : Expériences aléatoires

Domaine : Mathématiques, probabilités		Niveau : CM2	Durée : 1h	Place dans la séquence : Séance 1
Objectif(s) : - Reconnaître une expérience aléatoire - Maitriser le vocabulaire : expérience aléatoire, hasard			Matériel : - Recueil représentations événements aléatoires ou non - Learning apps	
Compétence(s) : - Être capable de dire si une affirmation relève d’une expérience aléatoire ou nom - Être capable d’utiliser le vocabulaire à bon escient			Compétence(s) transversale(s) :	
Organisat°/Durée	Déroulement			Observations
Collectif/15 min	- Introduction : « <i>On va travailler dans un nouveau domaine des mathématiques qui s’appelle « les probabilités ». Est-ce que c’est un mot que vous avez déjà entendu ?</i> » Définir le mot hasard : situation ou fait qui se produit de manière imprévisible, sans que l’on puisse en contrôler ou le résultat - « <i>On va apprendre du nouveau vocabulaire qu’il va falloir comprendre. On va réfléchir sur des situations pour savoir si elles relèvent du hasard ou non et enfin on va s’intéresser à certaines situations particulières. On va commencer par un petit questionnaire pour avoir votre avis. Dans ce questionnaire, je vous propose plusieurs situations et vous devez me dire si ces situations relèvent du hasard ou non et m’expliquer pourquoi.</i> »			Noter les objectifs au tableau
Indiv/10 min	- Distribution des recueils			
Collectif/10 min	- Mise en commun sur ENI – définition <u>expérience aléatoire</u> : c’est une situation dont on ne peut pas prévoir le résultat à l’avance. Pour les situations non aléatoires, on connaît la réponse par le biais de conventions ou de nos connaissances.			Écrire le mot au tableau
Indiv + collectif/15 min	- Classification rapide de situations avec ardoise et learning apps : <u>Expérience aléatoire ou non</u>			
Collectif 5 min	- Bilan de la séance			

1. Indique si ces situations relèvent du hasard ou non en cochant la bonne case.

2. Explique ton choix

Obtenir 3 en lançant un dé	☐ hasard ☐ pas hasard	Explication :
Tirer un roi dans un jeu de cartes mélangées	☐ hasard ☐ pas hasard	Explication :
Trouver 7 en calculant $4 + 3$	☐ hasard ☐ pas hasard	Explication :
Obtenir FACE en lançant une pièce de monnaie	☐ hasard ☐ pas hasard	Explication :
Dire que MARDI vient après LUNDI	☐ hasard ☐ pas hasard	Explication :

1. Indique si ces situations relèvent du hasard ou non en cochant la bonne case.

2. Explique ton choix

Obtenir 3 en lançant un dé	☐ hasard ☐ pas hasard	Explication :
Tirer un roi dans un jeu de cartes mélangées	☐ hasard ☐ pas hasard	Explication :
Trouver 7 en calculant $4 + 3$	☐ hasard ☐ pas hasard	Explication :
Obtenir FACE en lançant une pièce de monnaie	☐ hasard ☐ pas hasard	Explication :
Dire que MARDI vient après LUNDI	☐ hasard ☐ pas hasard	Explication :