

Lancer de dés

ÉNONCÉ

Un jeu consiste à :

- choisir un nombre et le noter sur un papier ;
- lancer deux dés à six faces numérotées de 1 à 6, puis calculer la différence entre le plus grand et le plus petit des nombres obtenus.

On gagne si le nombre noté sur le papier est égal au nombre calculé à l'issue du lancer. Quel nombre a-t-on intérêt à choisir ?

ÉLÉMENT SIGNIFIANT

Utiliser le langage des probabilités (D1-3)

DESCRIPTEURS

- Utiliser le vocabulaire lié aux notions élémentaires de probabilités
- Calculer des probabilités dans un contexte simple

Compétences principalement mobilisées

Représenter, calculer

Coups de pouce possibles

1. : « Quels sont tous les résultats possibles à l'issue du lancer ? »
2. : « Tu peux utiliser un tableau pour organiser les résultats possibles. »

Indicateurs possibles pour l'évaluation

1. L'élève recense les issues du lancer, par exemple dans un tableau 6×6 .
2. L'élève calcule la probabilité de chacune des issues.

Niveaux

MF	Seul l'indicateur 1 est réussi, éventuellement avec l'aide des coups de pouce 1 et 2. <i>OU</i> l'indicateur 2 est réussi si on donne à l'élève le tableau représentant les issues possibles du lancer.
BM	Les deux indicateurs sont réussis mais à l'aide d'au moins un coup de pouce.
TBM	Les deux indicateurs sont réussis sans coup de pouce.