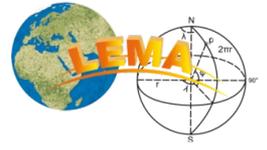
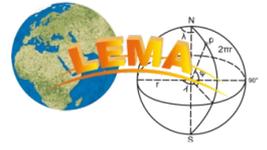


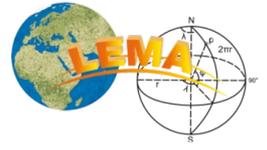
Ressource A.3.1



Ressource A.3.1



Ressource A.3.1



Formative

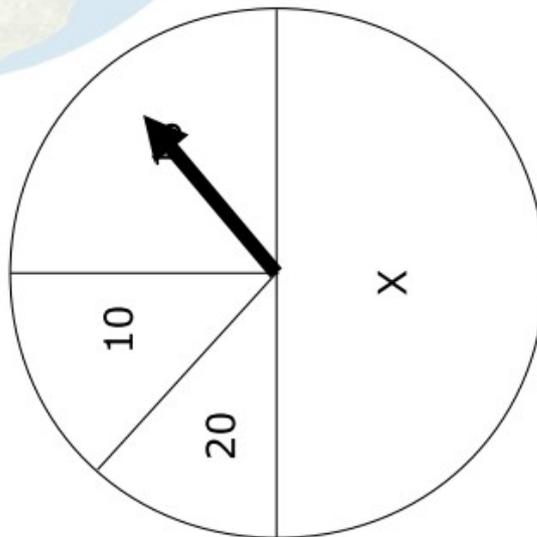
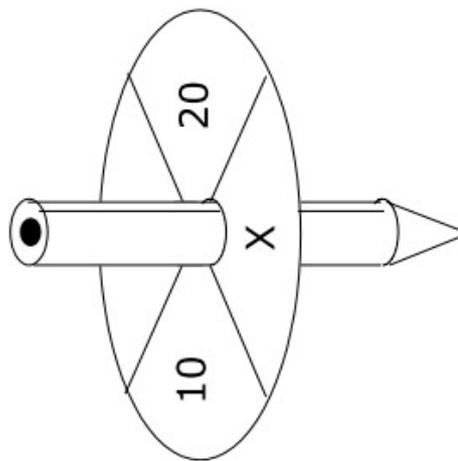
Sommative

Rétroaction

Tâche 1 : La fête de l'école – jeux de hasard

Voici deux toupies que vous pouvez utiliser pour un jeu de hasard dans une fête d'école.

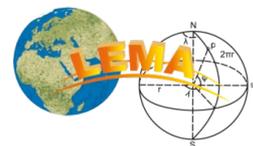
Si vous deviez diriger le jeu, comment pourriez-vous réaliser des gains ?



Évaluation



*



Fiche de synthèse de l'enseignant pour "La fête de l'école : Jeux de hasard"

Pour commencer la tâche :

Notez que, dans chaque diagramme, une des valeurs est partiellement obscurcie : Ceci devrait permettre aux élèves d'explorer des idées du type "et si...." dès le début.

Encouragez les élèves à un certain moment à valider leur propre jeu (ou leurs explorations des jeux suggérés à une étape précédente).

Tout au long de la tâche :

- Clarifiez l'objectif de la tâche.
- Rappelez constamment les 'règles de base'.
- Écoutez avant d'intervenir.
- Prenez part, ne jugez pas.
- Demandez aux apprenants de décrire, expliquer et interpréter.
- Ne réfléchissez pas à la place des élèves.
- N'ayez pas peur de laisser les discussions sans solution.

Formative

Sommative

Rétroaction

Tâche 2 : Une course

Dans une cour d'école se trouvent deux arbres : l'un petit, l'autre grand.

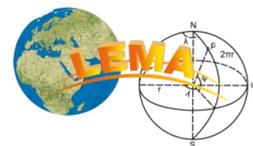
Il y a aussi une clôture rectiligne.

Un groupe d'élèves organisent une course : chaque élève commence au petit arbre puis va toucher le grand arbre et ensuite la clôture avant de revenir au petit arbre.

Quel est le meilleur endroit pour toucher la clôture ?



La tâche est inspirée de Petit S. (2006): Le tilleul et le marronnier. Bulletin de l'APMEP n°466 p. 597



Fiche de synthèse de l'enseignant pour "Une course"

Pour commencer la tâche :

Les élèves ont des décisions à faire concernant l'emplacement des arbres et du mur. Vous devrez peut-être les encourager à commencer par une configuration simple et à dessiner un diagramme (à l'échelle).

De même, il sera peut-être utile que les élèves fassent des hypothèses simplificatrices sur la manière dont les écoliers courent entre les arbres. Par exemple, qu'ils supposent que les écoliers courent à une vitesse constante et ne perdent pas de temps en tournant au mur.

Encouragez les élèves à un certain moment à valider leur solution

Tout au long de la tâche :

- Clarifiez l'objectif de la tâche.
- Rappelez constamment les 'règles de base'.
- Écoutez avant d'intervenir.
- Prenez part, ne jugez pas.
- Demandez aux apprenants de décrire, expliquer et interpréter.
- Ne réfléchissez pas à la place des élèves.
- N'ayez pas peur de laisser les discussions sans solution.