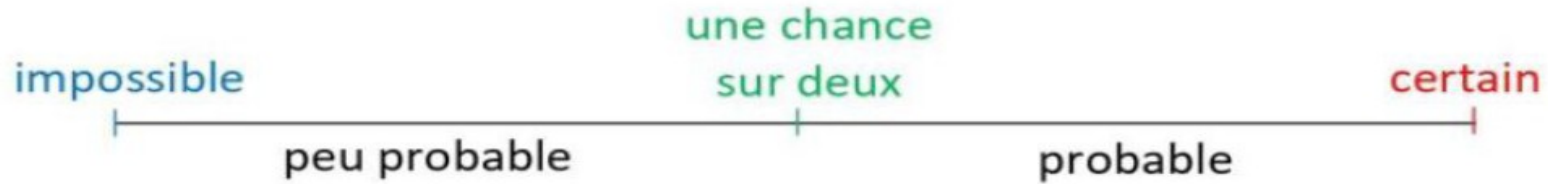


ATELIER SUR LES PROBABILITES

AVANT



APRES



MISE EN
COMMUN



ETAPE 1

- En équipe, on lit les 5 évènements.
- Sur la première droite des possibles, on place la lettre de l'évènement.

ETAPE 2

On manipule

ETAPE 3

- Sur la deuxième droite des possibles, on place la lettre de l'évènement.

ETAPE 4

On propose un nouvel évènement sur la feuille à carreau.

Séance 3- Les dés

A Obtenir « un six » dans un lancer d'un dé à six faces, non truqué.

B Obtenir « un double » dans un lancer de deux dés à six faces, non truqués.

C Obtenir « un nombre pair » dans un lancer d'un dé à six faces, non truqué.

D Obtenir « deux un » dans un lancer de deux dés à 6 faces non truqués.

E Obtenir « un nombre inférieur à 7 » dans un lancer d'un dé non truqué.

Séance 4. Les jetons

F Tirer un jeton et obtenir un jeton bleu

G Tirer un jeton et obtenir un jeton rouge

H Tirer deux jetons et obtenir un jeton bleu et un rouge

I Tirer deux jetons et obtenir deux jetons bleus

J Tirer deux jetons et obtenir un jeton

Séance 5 – Les cartes

K Tirer une carte rouge.

L Tirer une tête (valet, dame ou roi).

M Tirer un 10 (peu importe la forme).

N Tirer un pique.

O Tirer un 2 de coeur.