









Titre de la séance : « Jeu de franc-carreau »

Durée : 2h

Objectif de la séance : l'objectif est d'évaluer qui a le plus de chance de gagner.

Les 6 compétences de l'activité mathématique					
CHERCHER	S58 : S'Informer, rechercher, extraire et organiser l'information utile.				
MODELISER	S21 : Notion de hasard à partir de problèmes simples.				
REPRESENTER	S16 : Recueillir des données, les organiser.				
RAISONNER					
CALCULER	S06 : Pratiquer le calcul exact ou approché, mentalement, à la main ou instrumenté.				
	S07 : Calculer avec des nombres relatifs, des fractions ou des nombres décimaux (somme, différence, produit, quotient).				
	S22 : Calculer des probabilités dans des cas simples.				
COMMUNIQUER	S55 : Savoir s'exprimer, présenter sa recherche et ses résultats à l'écrit.	Evaluée directement dans les rôles			
	S56 : Savoir s'exprimer, présenter sa recherche et ses résultats à l'oral.				
	S57 : Rendre un travail clair et propre.				
	S59 : Savoir gérer et travailler en groupe.				
	S60 : Avoir une tenue correcte lors d'un oral.				

Liste des membres du groupe			Evaluation du rôle			
						
N° de groupe : 	Le gardien :	S59 :				
	Le rédacteur :	S55 :				
		S57 :				
	L'ambassadeur :	S56 :				
	Le rapporteur :	S56 :				
		S60 :				

Responsabilités	
Le gardien	<ul style="list-style-type: none">• Gardien du temps : il veille à indiquer le temps qu'il reste de temps à autre pour la réalisation des différentes tâches.• Gardien du bruit : il veille à ce que le groupe ne dérange pas les autres groupes.• Gardien des documents : il doit s'assurer que les documents sont bien remis au professeur, notamment ceux, numériques, sur le bon groupe de travail.• Compétence de l'activité mathématiques : Il s'assure (avec l'ambassadeur) que les productions écrite et numérique prennent bien en compte les différentes compétences mathématiques attendues pour l'activité.
Le rédacteur	<ul style="list-style-type: none">• Idées développées : il rédige la production et présente à l'écrit les idées de TOUS les membres.• Trace écrite : il doit rédiger à l'écrit la (ou les) réponse(s) finale(s). Les autres membres peuvent l'aider oralement.
L'ambassadeur	<ul style="list-style-type: none">• Professeur : il est le SEUL interlocuteur avec les professeurs.• Matériel : il est le SEUL à pouvoir utiliser le matériel. Les autres membres peuvent l'aider oralement.• Compétence de l'activité mathématiques : Il s'assure (avec le gardien) que les productions écrite et numérique prennent bien en compte les différentes compétences mathématiques attendues pour l'activité.
Le rapporteur	<ul style="list-style-type: none">• Restitution : il présente à l'oral le travail de son groupe au reste de la classe. L'utilisation de la tablette par vidéo projection est obligatoire.• Production numérique : il est responsable de la production numérique du groupe.

Remarques importantes :

- Ce travail est une **production de groupe** et l'ensemble des élèves doivent participer à l'élaboration de la trace écrite et de la production numérique.
- Tous les membres du groupe doivent **proposer /argumenter** leurs idées et **écouter** celles des autres....
- **Le brouillon de chacun** compte dans la notation.
- Les fichiers numériques et diaporama, au nom du groupe, seront à **envoyer** dans le dossier :
mathematiques > Chapitre_07-eleve

A disposition :

- Dans le dossier **mathematiques > Chapitre_07** :
 - [3e chapitre 07 TPI franc-carreau](#) : ce sujet au format numérique (avec liens actifs)

[illegible]

[illegible]

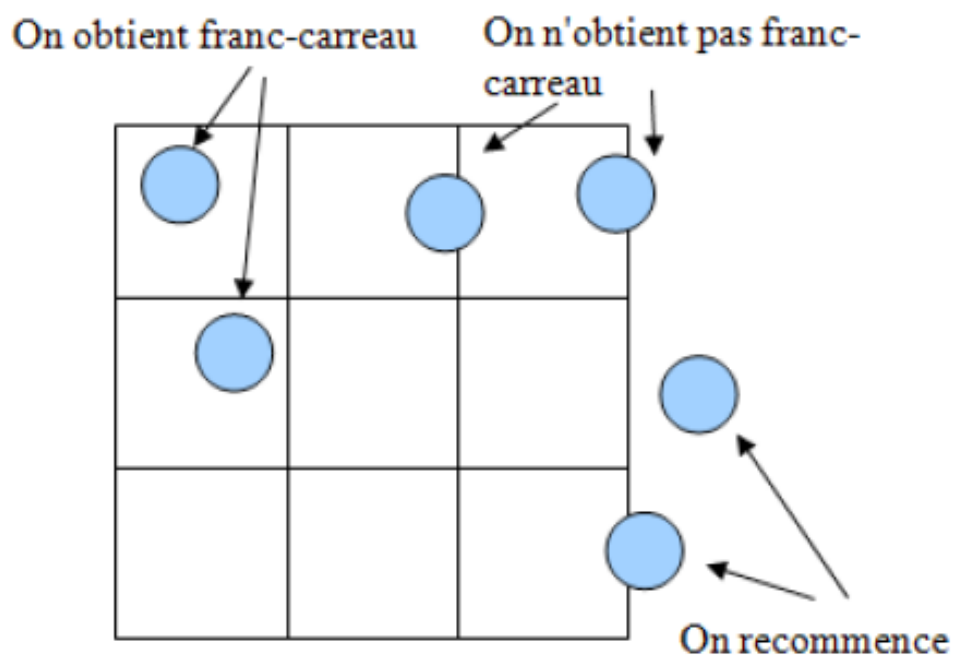
Le jeu du franc-carreau !

Pour jouer au jeu de franc-carreau, on dispose d'un damier constitué de carreaux de forme carrée (sur la page 6) et d'une pièce de 1 ; 2 ; 5 ; 10 ; 20 ou 50 centimes d'euro (à chercher dans son porte-monnaie...).

Le jeu consiste à lancer la pièce au hasard sur le damier.

Si la pièce ne chevauche pas les lignes du quadrillage, **alors** on dit alors que la pièce est à franc-carreau.

Si le centre de la pièce est à l'extérieur du damier, **alors** le lancer ne compte pas et on recommence le lancer.



D'après documents d'accompagnement cycle 4 en mathématiques

A-t-on plus de chance d'obtenir un franc-carreau ou pas ? Et avec une autre pièce ?
Peut-on l'expliquer rigoureusement ?
