

• 4 tickets « Gagné » et 6 tickets « Perdu » : gagner devient assez probable tout en restant moins fréquent que perdre. Conclure qu'un événement peut être plus ou moins probable selon le nombre d'issues favorables parmi les issues possibles. S'appuyer sur la tombola pour faire verbaliser les notions d'expérience aléatoire, d'issue, d'évènement et d'équiprobabilité.

5 Appropriation

Individuel, puis collectif 5 min

Faire une courte mise en activité à partir de l'« Exemple de résolution » du manuel. Pour chaque question, les élèves répondent sur l'ardoise. Corriger collectivement.

« Quelles sont les issues possibles quand l'expérience consiste à lancer un dé à six faces numérotées de 1 à 6 ? Avec la même expérience, quelles sont les issues favorables à l'évènement "obtenir un nombre pair" ? Avec la même expérience, quel est l'évènement le plus probable entre "obtenir un nombre plus grand que 4" et "obtenir un nombre pair" ? »

Faire verbaliser des formulations « ... chances sur ... » afin de comparer les événements et de justifier lequel est le plus probable.

Point de vigilance didactique

L'écriture fractionnaire n'est utilisée ici que comme une représentation des issues favorables parmi les issues possibles. L'objectif est de comparer les événements, non d'institutionnaliser cette écriture.

6 Exercices d'application

Individuel 12 min

Faire réaliser les exercices 1 et 2 du manuel dans le cahier d'exercices. Rappeler aux élèves de commencer par lister toutes les issues.

Corriger individuellement.

7 Métacognition

Individuel, puis collectif 5 min

Demander aux élèves : « Que retenez-vous de cette séance ? »

Les élèves peuvent répondre par écrit dans leur cahier d'exercices. Proposer à des élèves de verbaliser ce qu'ils ont noté. Appuyer les points importants.

8 Institutionnalisation

Collectif 5 min

Formaliser avec les élèves une trace écrite synthétique, à copier dans le cahier de leçons et pouvant servir d'affichage de référence dans la classe.

Voici ce qu'il faut retenir

Une expérience aléatoire est une expérience dont on ne peut pas prédire le résultat avec certitude.

On connaît les issues possibles, mais on ne peut pas prévoir laquelle se réalisera.

Quand toutes les issues ont autant de chances de se réaliser, on parle d'équiprobabilité.

On peut alors comparer les événements en s'appuyant sur leurs issues favorables.

23 Numération décimale

Travailler des erreurs 20 min

Espace numérique sur [LLS.fr/MCM2s23](https://lls.fr/MCM2s23)



Matériel de la séance

► Un document « Erreurs S23 » à imprimer

Objectif de la séance

Travailler sur des erreurs fréquentes.

1 Lancement de l'atelier

Collectif 1 min

Présentation du but aux élèves : repérer des erreurs, les expliquer, les comprendre et les corriger pour mieux réussir.

2 Observation et analyse d'erreurs

Individuel 5 min

Deux possibilités : travailler sur un corpus d'erreurs relevées lors des séances ou utiliser les propositions du document « Erreurs S23 ».

« Trouvez les erreurs, expliquez pourquoi ce sont des erreurs et corrigez-les. »

Analyse du document « Erreurs S23 » :

- Élève A : confusion entre dizaines et dixièmes, puis centaines et centièmes ou milliers et millièmes (chaîne phonologique).
- Élève B : inversion du sens de décalage dans la liste ordonnée des unités de numération (la multiplication par 1 000 conduit à repérer le nombre de milliers entiers).
- Élève C : pas d'écriture des zéros de position lorsque la partie décimale exprimée en dixièmes est multipliée par 1 000.

3 Échanges en binômes

En binômes 5 min

Les élèves partagent leurs observations et expliquent à leur binôme ce qu'ils ont compris des erreurs.

4 Structuration collective

Collectif 5 min

Échanger sur les procédures mises en place : rappeler les principes du système de numération en verbalisant, par exemple, l'« Exemple de résolution » du manuel p. 76.

5 Métacognition

Individuel 4 min

Demander aux élèves de réfléchir à cette question : « Qu'est-ce qu'il fallait faire pour bien réussir ? »

Les inciter à noter leurs réflexions par écrit.