

l'évènement « obtenir deux nombres différents ».

Faire compter les issues favorables à chaque évènement, puis comparer les résultats obtenus.

- « Obtenir deux fois le même nombre » : 6 issues favorables.
- « Obtenir deux nombres différents » : 30 issues favorables.

Conclure avec les élèves que l'évènement « obtenir deux nombres différents » est beaucoup plus probable. Faire le lien avec la situation : *« Il y a beaucoup plus de chances que ce soit lui qui mette la table, son père a donc raison de dire que le jeu est généreux. »*

## 5 Appropriation

Individuel, puis collectif 5 min

Proposer la situation suivante à l'oral et à l'écrit : *« Quelles sont les issues possibles quand on lance deux fois de suite une pièce de monnaie ? »*

Demander aux élèves de répondre sur l'ardoise, puis procéder à une mise en commun.

Poursuivre avec : *« Quelles sont les issues favorables à l'évènement "obtenir deux fois pile" ? »*

Puis : *« Quelle est la probabilité de cet évènement ? »*

S'appuyer sur l'« Exemple de résolution » du manuel pour construire collectivement un arbre des possibles et montrer qu'il permet, comme le tableau, de recenser toutes les issues sans en oublier.

## 6 Entraînement

Individuel 10 min

Avec l'aide de l'exemple de résolution, faire réaliser les exercices 1 et 2 du manuel dans le cahier d'exercices.

Circuler afin de faire verbaliser les procédures utilisées et d'encourager les élèves à organiser leur recherche à l'aide d'un tableau, d'un arbre ou d'une liste organisée.

Corriger individuellement.

## 7 Métacognition

Individuel, puis collectif 5 min

Demander aux élèves : *« Que retenir-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 peut se dérouler en plusieurs étapes lorsqu'il y a plusieurs tirages successifs. Pour recenser toutes les issues possibles sans en oublier, on peut utiliser un tableau à double entrée ou un arbre des possibles. La probabilité d'un évènement dépend du nombre d'issues favorables parmi toutes les issues possibles.*

# 40 Comparer et additionner des fractions

Se positionner 20 min

Espace numérique sur [LLS.fr/MCM2s40](https://lls.fr/MCM2s40)



### Matériel de la séance

- Une fiche d'autopositionnement par élève, à imprimer
- Ressources numériques à projeter

### Objectif de la séance

Repérer ses réussites et ses fragilités dans l'utilisation de fractions équivalentes pour comparer, additionner et soustraire des fractions.

## 1 Lancement de l'atelier

Collectif 1 min

Présentation du but aux élèves : repérer ses réussites et ses difficultés.

## 2 Présentation et réalisation de la tâche

Individuel 10 min

Projeter le diaporama « Additions et soustractions de fractions ».

Distribuer la fiche d'autopositionnement avec l'exercice.

## 3 Autocorrection et positionnement

Collectif 6 min

Projeter l'image suivante pour afficher la correction.

Les élèves corrigent leurs réponses le cas échéant, puis complètent leur tableau de positionnement. Échanger avec les élèves sur leurs réussites et les aider à identifier ce qui est en jeu dans chaque tâche.

Expliquer aux élèves qu'ils auront encore l'occasion de s'entraîner à cette tâche lors des activités entremêlées.

## 4 Métacognition

Individuel 3 min

Demander aux élèves de se remémorer le travail réalisé : *« Je vous propose maintenant de prendre le temps de passer en revue l'exercice réalisé et d'identifier ce que vous avez compris et ce qui est encore difficile pour vous. »*