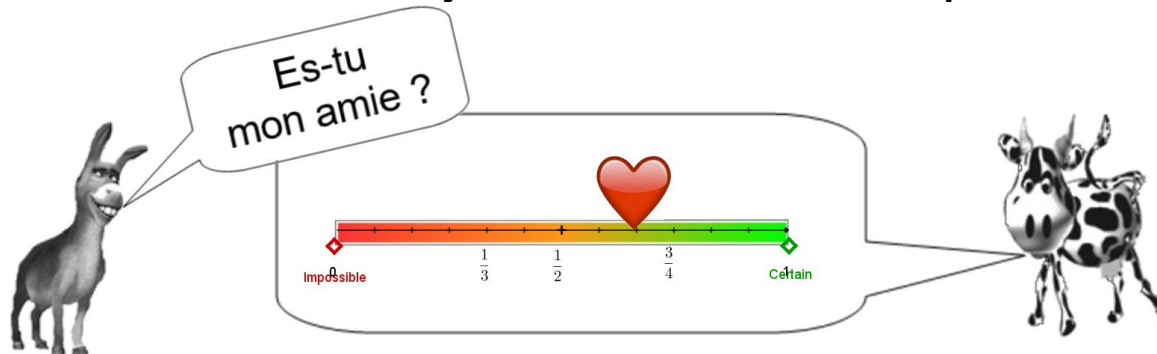


Activités

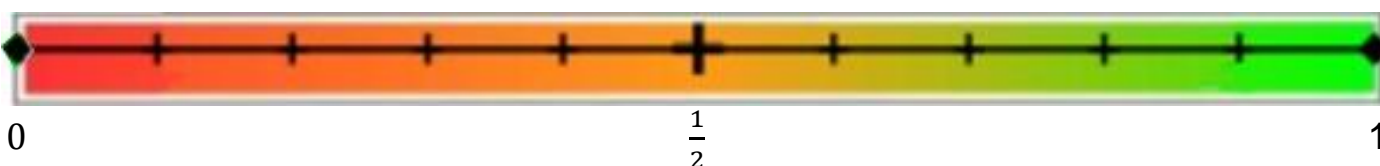
Pour chaque activité, participe au débat avec les questions et réponses qui te viennent à l'esprit.

Activité 1 : Es-tu mon amie ?

Visionner la vidéo : www.youtube.com/watch?v=QE0qk2Ai5kk



Activité 2 : Échelle de probabilité



1^{ère} partie : Utilisation de l'échelle.

Placer les événements des phrases ci-dessous sur l'échelle :

- A : « J'obtiens Pile lors d'un lancer d'une pièce de monnaie. »
- B : « Un des élèves du collège adressera un SMS à l'illustre Pythagore. »
- C : « J'obtiens un 7 en lançant un dé à six faces numérotées de 1 à 6. »
- D : « Au moins un élève de la classe sera absent demain. »
- E : « J'obtiens un nombre pair en lançant un dé à six faces. »
- F : « M. Fabrègues sera présent au collège lundi. »
- G : « Je n'obtiens pas dix fois de suite la valeur 1 en lançant un dé à six faces. »
- H : « Je n'obtiens pas la bonne combinaison au loto. »

2^{ème} partie : Invention d'événements.

- Sur un quart de feuille A4, inventer un événement.
- Déposer votre quart de feuille dans l'urne.
- Participer au débat argumenté pour placer chaque événement sur l'échelle.

Activité 3 : ARNACO !

Ouvrir le lien suivant sur le site Scratch.

<https://scratch.mit.edu/projects/1236285092/fullscreen/>

Ce jeu reprend les paramètres d'un jeu à gratter qui a été commercialisé en France.

- 750 000 tickets vendus 2 € l'un. 1 ticket gagnant de 15 000 €.
- 2 tickets gagnant de 8 000 €. 2 ticket gagnant de 2 400 €.
- 11 ticket gagnant de 160 €. 100 ticket gagnant de 80 €.
- 8 00 ticket gagnant de 24 €. 42 900 ticket gagnant de 8 €.
- 32 870 ticket gagnant de 4 €. 133 000 ticket gagnant de 2 €.

Cliquer pour jouer...

