

**Objectifs disciplinaires :** A partir d'une situation concrète présentée sous forme de vidéo, réintroduire le vocabulaire lié aux probabilités. Rentrer dans une démarche d'investigation pour se placer dans une posture de chercheur. Mettre les élèves dans une démarche réflexive face à une situation de la vie quotidienne.

**Compétences disciplinaires travaillées:**

- Chercher
- Raisonner
- Représenter
- Communiquer

**Capacités travaillées :**

- Déterminer la probabilité d'événements dans des situations d'équiprobabilité.
- Représenter une situation de probabilité sous forme de tableau à double entrées ou d'arbre.

**Modalités de mise au travail :**

Après un temps individuel de lecture et de reformulation de l'énoncé (5min), vous vous placerez en groupe de 4.

Vous établirez les rôles de chacun : Orateur, Scribe, Maître du temps et de la tablette, Dompteur du bruit.

Chacun disposera d'une grille individuelle d'évaluation pour vous rappeler votre rôle.

Attention, aucun rôle ne vous dédouane de chercher et d'apporter votre contribution dans les propositions. Ils se rajoutent à votre travail de chercheur.

Le travail se décompose en deux parties séparées par une mise en commun collective.

**Découpage:**

Vous disposez de 20 min jusqu'à la pause mentionnée dans le document accessible par le Qrcode donné ci-après, suivie de 10 min de mise en commun. Vous disposerez alors de nouveau de 20 minutes pour répondre aux questions restantes. Le travail sera à finir à la maison.

**Problème :**

La situation décrite dans le document accessible par le qrcode est une situation d'équiprobabilité. L'objectif sera de trouver une manière de représenter les données de l'énoncé afin de répondre aux différentes questions.



<https://www.thinglink.com/scene/739044910828617729>

Prolongement possible : Un algorithme pour déchiffrer le code !

La narration de recherche à faire à la maison :

**Un jeu bien connu de votre fast-food fétiche !**



**Combien j'ai de chance de gagner ?**