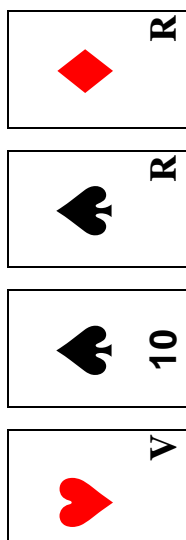
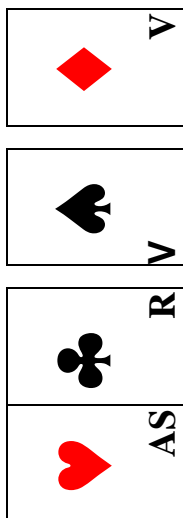


<b>Objectifs</b>	S'entraîner à estimer une probabilité par déduction.
<b>Applications (exemples)</b>	<p><u>En classe</u> : tout ce qui réclame une lecture attentive d'une consigne, d'un énoncé ou d'un texte dont il faut faire le résumé.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tous les postes où l'on doit réfléchir à la part qu'on laisse au hasard, parce que la probabilité de réussite est forte, et à ce qu'il faut prévoir et dont il faut s'assurer.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toutes les activités où l'on doit réfléchir à la part qu'on laisse au hasard, parce que la probabilité de réussite est forte, et à ce qu'il faut prévoir et dont il faut s'assurer.</p>
<b>Matériel</b>	Une feuille d'exercice avec la représentation des cartes censées être distribuées à 4 joueurs. Une feuille avec une règle du jeu et des questions.
<b>Consignes</b>	En considérant la feuille où sont représentées les cartes, et après avoir lu la règle du jeu, les élèves répondront au questionnaire de la feuille d'exercice.
<b>Remarques</b>	L'enseignant pourra demander la probabilité de gagner (3 cartes identiques) pour chaque joueur.
<b>Transferts possibles (exemples)</b>	Ce jeu est vraiment inédit, inventé par les auteurs pour l'entraînement. Les élèves peuvent bien sûr y jouer !
<b>Individualisation</b>	Oui si les élèves savent lire.
<b>Corrigé</b>	Oui.

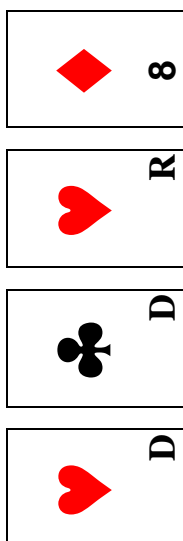
**JOUEUR A**



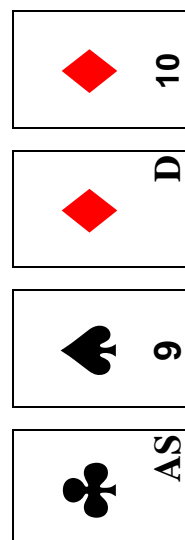
**JOUEUR B**



**JOUEUR D**



**JOUEUR C**



*Règle du jeu :*

*Ce jeu se joue avec 32 cartes (du 7 à l'as dans les 4 couleurs : trèfle, carreau, cœur, pique).*

*Chaque joueur reçoit 4 cartes reproduites sur la planche-exercice.*

*Chaque joueur donne à tour de rôle au joueur suivant une carte prise dans son propre jeu, une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, une seconde fois dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre.*

*Le but du jeu est de réunir, pour chaque joueur, 3 cartes de la même valeur, quelle que soit leur couleur, par exemple 3 rois.*

**Répondez aux questions suivantes en regardant la planche-exercice**

1. Le joueur B a-t-il une chance d'avoir 3 cartes de même valeur quand le joueur A lui a donné une carte parmi celle de son jeu?

→

2. Le joueur C a-t-il une chance d'avoir 3 cartes de même valeur quand le joueur B lui a donné une carte parmi celle de son jeu?

→

3. Le joueur D a-t-il une chance d'avoir 3 cartes de même valeur quand le joueur C lui a donné une carte parmi celle de son jeu?

→

4. Le joueur A a-t-il une chance d'avoir 3 cartes de même valeur quand le joueur D lui a donné une carte parmi celle de son jeu?

→

5. Si les joueurs se donnent à tour de rôle une de leurs cartes dans le sens inverse (A donne une carte à D, D donne une carte à C, C donne une carte à B et B donne une carte à A), quels sont les joueurs qui ont une chance d'avoir 3 cartes de même valeur?

→

*Règle du jeu :*

*Ce jeu se joue avec 32 cartes (du 7 à l'as dans les 4 couleurs : trèfle, carreau, cœur, pique).*

*Chaque joueur reçoit 4 cartes reproduites sur la planche-exercice.*

*Chaque joueur donne à tour de rôle au joueur suivant une carte prise dans son propre jeu, une fois dans le sens des aiguilles d'une montre, une seconde fois dans le sens inverse de celui des aiguilles d'une montre.*

*Le but du jeu est de réunir, pour chaque joueur, 3 cartes de la même valeur, quelle que soit leur couleur, par exemple 3 rois.*

**Répondez aux questions suivantes en regardant la planche-exercice**

1. Le joueur B a-t-il une chance d'avoir 3 cartes de même valeur quand le joueur A lui a donné une carte parmi celle de son jeu?

→ **OUI**

2. Le joueur C a-t-il une chance d'avoir 3 cartes de même valeur quand le joueur B lui a donné une carte parmi celle de son jeu?

→ **NON**

3. Le joueur D a-t-il une chance d'avoir 3 cartes de même valeur quand le joueur C lui a donné une carte parmi celle de son jeu?

→ **OUI**

4. Le joueur A a-t-il une chance d'avoir 3 cartes de même valeur quand le joueur D lui a donné une carte parmi celle de son jeu?

→ **OUI**

5. Si les joueurs se donnent à tour de rôle une de leurs cartes dans le sens inverse (A donne une carte à D, D donne une carte à C, C donne une carte à B et B donne une carte à A), quels sont les joueurs qui ont une chance d'avoir 3 cartes de même valeur?

→ **Le joueur A (avec 3 rois)**

<b>SAVOIR TROUVER</b>	<b>S'initier aux probabilités simples</b>  <b>« Une course de chevaux »</b>	<b>29-32</b>  <b>Niveau 3</b> <b>Entraînement 2</b>
<b>Objectifs</b>	S'entraîner à déterminer l'ordre de classement le plus probable selon des éléments donnés.	
<b>Applications (exemples)</b>	<p><u>En classe</u> : tout ce qui réclame une lecture attentive d'une consigne, d'un énoncé ou d'un texte dont il faut faire le résumé. Tout ce qui concerne le recueil d'éléments significatifs dans une situation réelle, de type application ou travaux pratiques.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tous les postes où l'on doit réfléchir à la part qu'on laisse au hasard, parce que la probabilité de réussite est forte, et à ce qu'il faut prévoir et dont il faut s'assurer.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toutes les activités où l'on doit réfléchir à la part qu'on laisse au hasard, parce que la probabilité de réussite est forte, et à ce qu'il faut prévoir et dont il faut s'assurer.</p>	
<b>Matériel</b>	Une feuille d'exercice avec des noms de chevaux de course suivis des caractéristiques et performances de chacun d'eux.	
<b>Consignes</b>	Les élèves liront les données de la feuille d'exercice et les analyseront de façon à pouvoir se prononcer sur l'ordre le plus probable de l'arrivée de la course de chevaux. Deux tiers devront être donnés en fonction de l'état du terrain (lourd ou sec).	
<b>Remarques</b>	L'enseignant peut faire dire ou dire lui-même que, par « terrain lourd », on veut signifier qu'il a plu et que le terrain est plus ou moins chargé d'eau. C'est l'inverse du « terrain sec ».	
<b>Transferts possibles (exemples)</b>	Les élèves peuvent être invités à choisir un jeu ou un sport et à dresser la liste de ce qu'il faudrait réunir pour avoir le plus de chance de gagner ainsi que les conditions du jeu ou du sport (« terrain lourd » est aussi valable pour un terrain de football, de rugby ou de tennis auquel on peut ajouter le vent, la pluie, etc.).	
<b>Individualisation</b>	Oui si les élèves savent lire.	
<b>Corrigé</b>	Oui à titre indicatif.	

**UNE COURSE DE CHEVAUX**

- N°1 : Belle de jour :**
- aime les terrains lourds
  - est arrivée seconde dans la dernière course
  - est chargée (le jockey pèse 58 kg)
- N° 2 : Joli cœur I :**
- aime les terrains secs
  - est arrivé premier dans la dernière course
  - est peu chargé (le jockey pèse 52 kg)
- N° 3 : El Rapido :**
- aime les terrains mi lourds
  - s'est blessé il y a un mois mais n'en souffre plus
  - est très peu chargé (le jockey pèse 48 kg)
- N 4 : La Tornade :**
- aime les terrains très secs
  - est arrivée première dans la dernière course
  - est assez chargée (le jockey pèse 54 kg)
- N° 5 : Eclair de nuit :**
- aime les terrains secs
  - est arrivé dans les 3 premiers dans la dernière course
  - est peu chargé (le jockey pèse 51 kg)
- N° 6 : Joli coeur II :**
- fils de Joli coeur I
  - aime les terrains secs
  - va faire sa première course mais est arrivé premier à l'entraînement
  - est assez chargé (le jockey pèse 55 kg)
- N°7 : Peur de rien :-**
- aime les terrains très lourds
  - est arrivé troisième dans la dernière course
  - est peu chargé (le jockey pèse 50 kg)
- N° 8 : Fend la bise :-**
- aime les terrains lourds
  - est arrivé 1er dans la dernière course mais en ayant désarçonné son jockey
  - est peu chargé (le jockey pèse 49 kg)

**Quels sont, dans l'ordre, les chevaux qui ont le plus de chances d'arriver dans les trois premiers si :**

**1 °) le terrain est lourd ?**

**2 °) le terrain est sec ?**

Une course de chevaux :

Plusieurs réponses peuvent être considérées comme logiques : cela dépend de ce que l'on considère comme étant le plus handicapant :

- la charge du jockey
- le classement de la précédente course

1°) 7 – 8 – 1 (ou 3)

2°) 2 – 5 – 6 (ou 4)

<b>SAVOIR TROUVER</b>	<b>S'initier aux probabilités simples</b>  <b>« Simili poker »</b>	<b>29-33</b>  <b>Niveau 3</b> <b>Entraînement 3</b>
<b>Objectifs</b>	S'entraîner à déterminer combien de chances a un joueur de cartes de tirer la carte dont il a besoin à partir de données indiquées.	
<b>Applications (exemples)</b>	<p><u>En classe</u> : tout ce qui réclame une lecture attentive d'une consigne, d'un énoncé ou d'un texte dont il faut faire le résumé. Tout ce qui concerne le recueil d'éléments significatifs dans une situation réelle, de type application ou travaux pratiques.</p> <p><u>Dans le milieu professionnel</u> : tous les postes où l'on doit réfléchir à la part qu'on laisse au hasard, parce que la probabilité de réussite est forte, et à ce qu'il faut prévoir et dont il faut s'assurer.</p> <p><u>Dans la vie quotidienne</u> : toutes les activités où l'on doit réfléchir à la part qu'on laisse au hasard, parce que la probabilité de réussite est forte, et à ce qu'il faut prévoir et dont il faut s'assurer.</p> <p><u>Et dans tous les cas</u> : appliquer une consigne et développer l'attention et la concentration.</p>	
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Une feuille d'exercice avec la règle d'un jeu de cartes proche du poker et une série de questions.</li> <li>- 3 planches différentes représentant des cartes à jouer : en haut, celles que le joueur vient de recevoir, en bas, celle(s) dont il a besoin.</li> </ul>	
<b>Consignes</b>	Chacune des planches figurant le jeu qu'a reçu un joueur d'un jeu de 32 cartes ainsi que la ou les cartes dont il aurait besoin pour compléter sa « main », il est demandé aux élèves d'écrire combien de chance a chaque joueur de recevoir la ou les cartes qu'il attend.	
<b>Remarques</b>	Il n'est pas nécessaire de savoir jouer aux cartes, ni même de connaître la valeur de chaque carte pour participer à cet exercice et le réussir.	
<b>Transferts possibles (exemples)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Les élèves peuvent être invités à choisir un jeu ou un sport et à dresser la liste de ce qu'il faudrait réunir pour avoir le plus de chance de gagner ainsi que les conditions du jeu ou du sport.</li> <li>2. On peut transposer ce jeu à partir d'une recette de cuisine et du contenu du réfrigérateur, la pioche étant constituée par le frigo de l'amie voisine...</li> </ol>	
<b>Individualisation</b>	Oui si les élèves savent lire les chiffres, les données pouvant être exprimées oralement.	
<b>Corrigé</b>	Oui.	



**Voici un jeu de *cartes* inspiré du poker.**

***Règle du jeu :***

*Ce jeu se joue avec 32 cartes (du 7 à l'as dans les 4 couleurs : trèfle, carreau, cœur, pique).*

*Chaque joueur reçoit 4 cartes reproduites sur les planches numérotées 1, 2 et 3.*

*Les cartes figurant au-dessous de ces 4 cartes sont celles que les joueurs désirent recevoir de la pioche, chacun tirant une seule carte supplémentaire.*

- Sur la planche 1, quelle chance a le joueur d'avoir un brelan d'as, c'est à dire, en tout, 3 as dans sa main ?

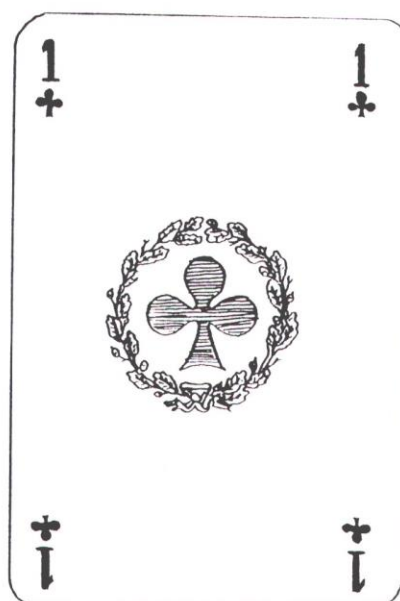
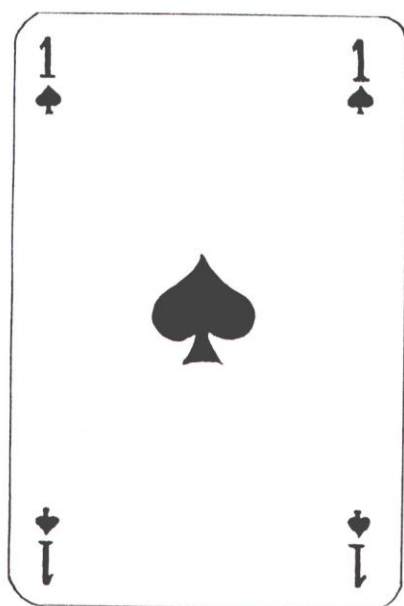
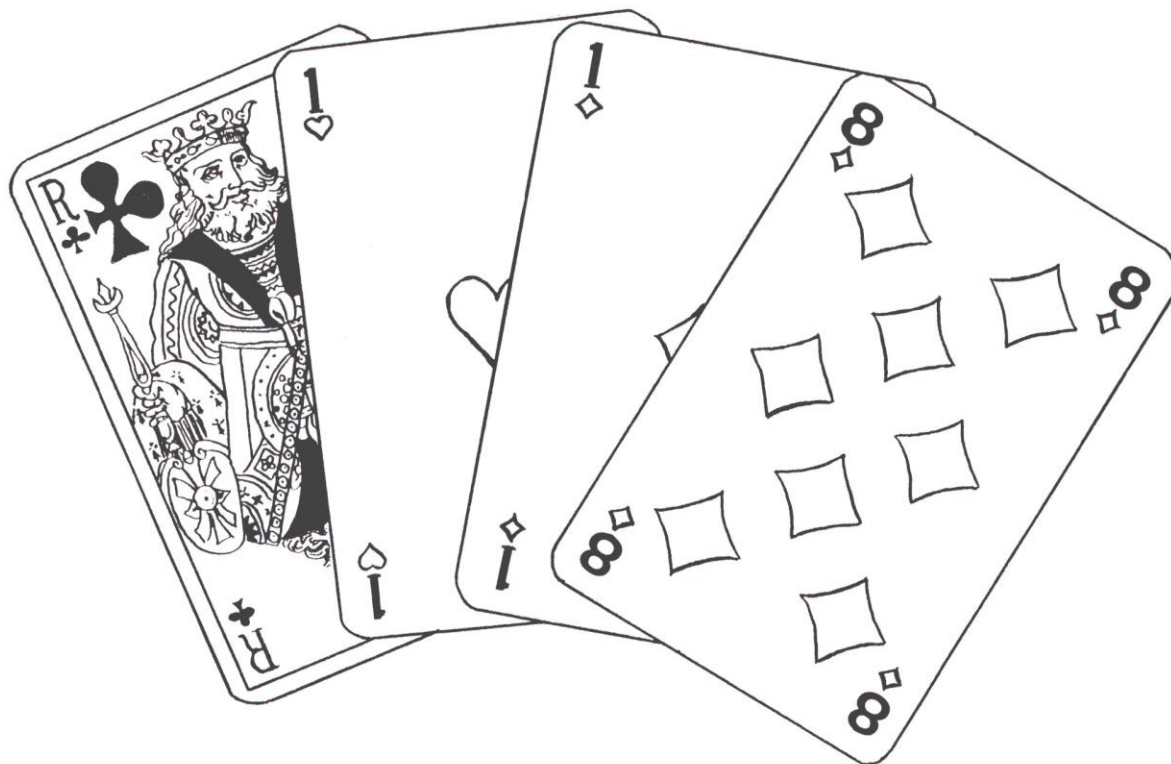
→ .....chance(s) sur .....

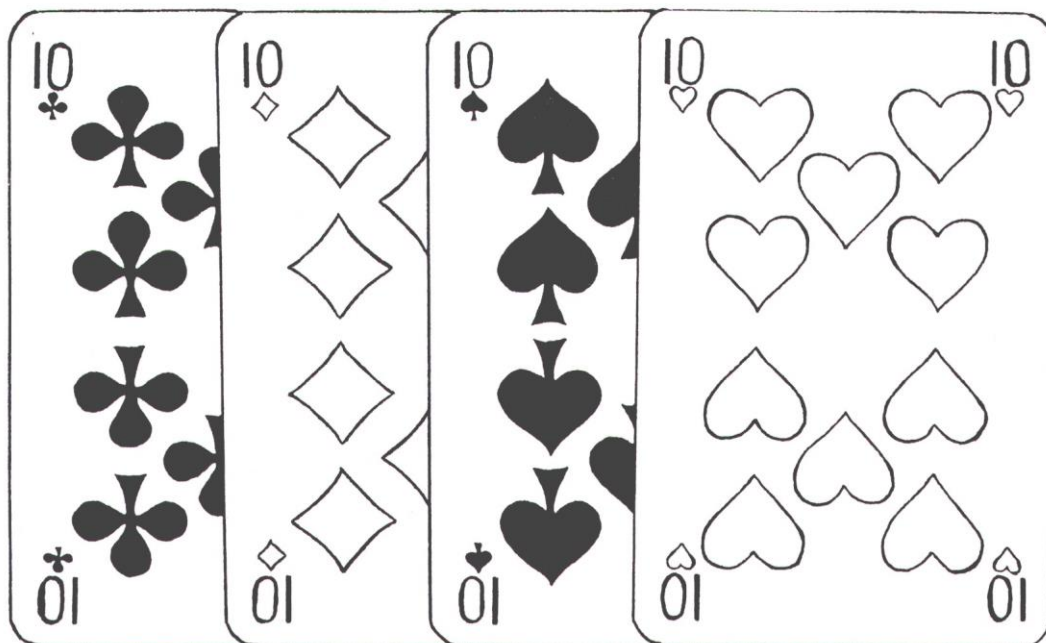
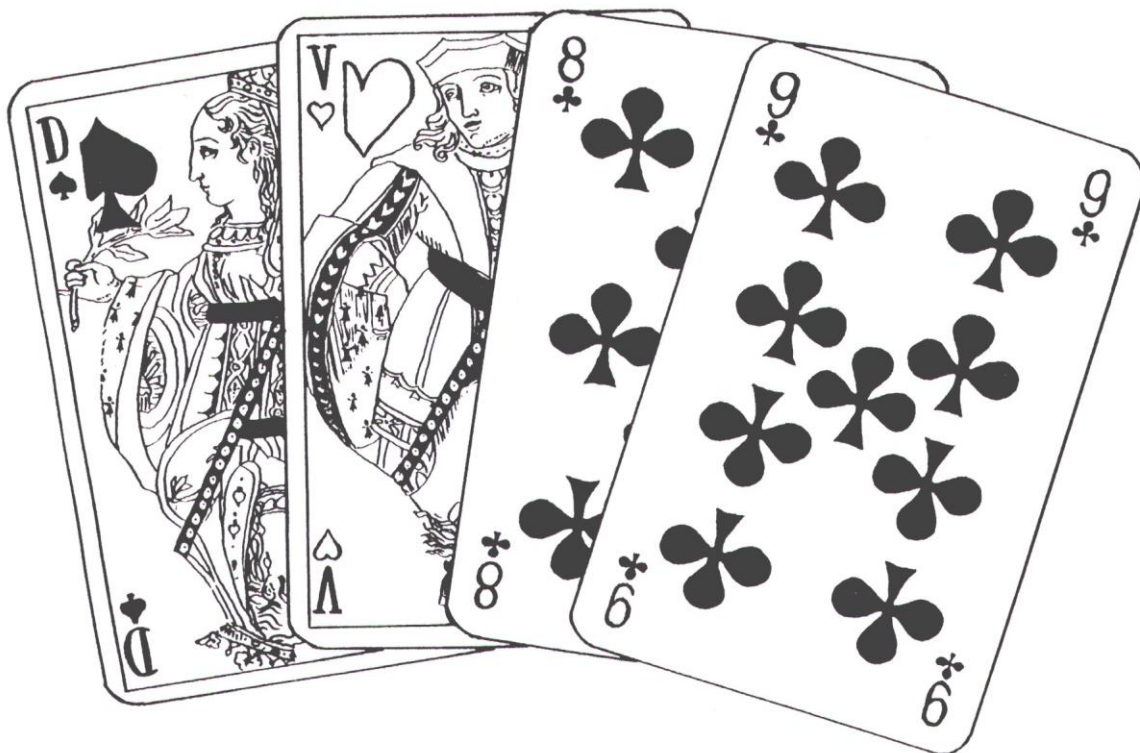
- Sur la planche 2, quelle chance a le joueur d'avoir une quinte, c'est à dire 5 cartes qui se suivent (soit un 10 soit un roi) ?

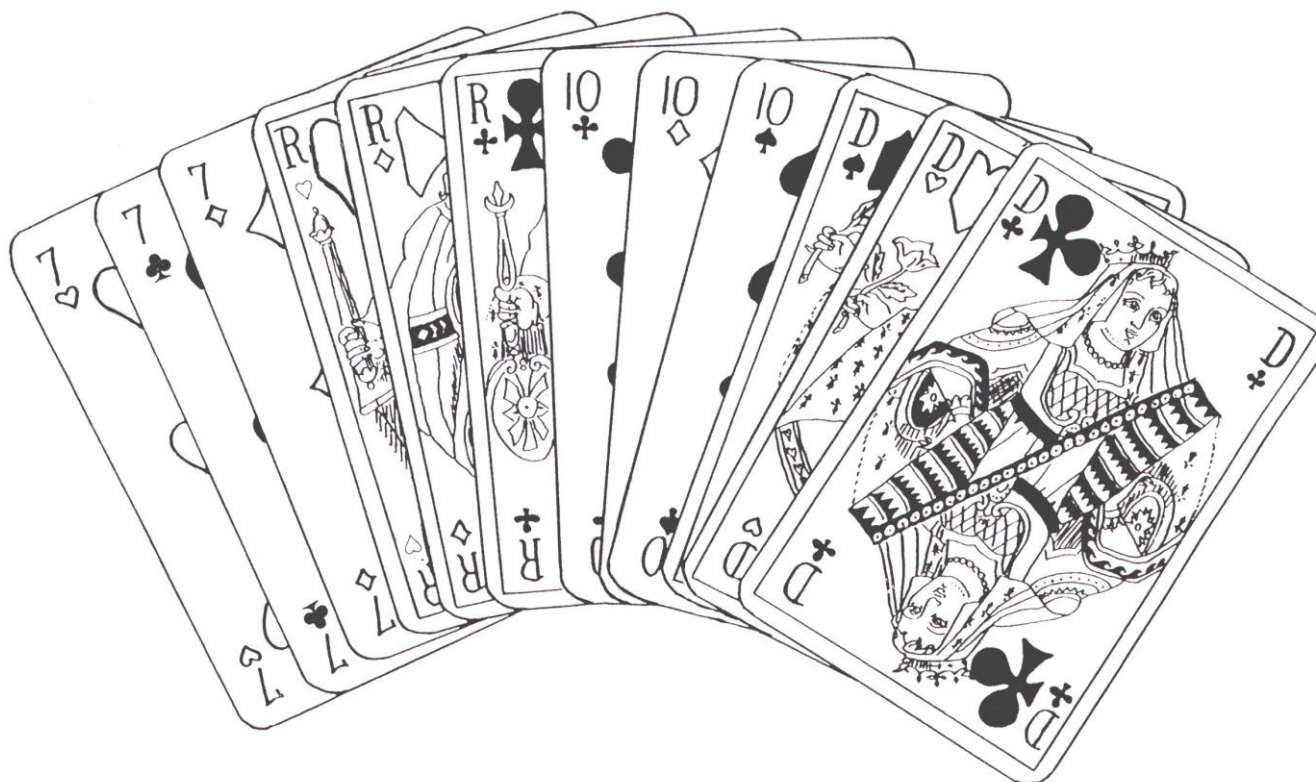
→ .....chance(s) sur .....

- Sur la planche 3, quelle chance a le joueur d'avoir une paire, c'est à dire 2 cartes de la même sorte (deux 7, deux rois etc.)?

→ .....chance(s) sur .....







**Voici un jeu de *cartes* inspiré du poker.**

***Règle du jeu :***

*Ce jeu se joue avec 32 cartes (du 7 à l'as dans les 4 couleurs : trèfle, carreau, cœur, pique).*

*Chaque joueur reçoit 4 cartes reproduites sur les planches numérotées 1, 2 et 3.*

*Les cartes figurant au-dessous de ces 4 cartes sont celles que les joueurs désirent recevoir de la pioche, chacun tirant une seule carte supplémentaire.*

- Sur la planche 1, quelle chance a le joueur d'avoir un brelan d'as, c'est à dire, en tout, 3 as dans sa main ?

→ **1 chance(s) sur 10**

- Sur la planche 2, quelle chance a le joueur d'avoir une quinte, c'est à dire 5 cartes qui se suivent (soit un 10 soit un roi) ?

→ **3 chance(s) sur 20**

- Sur la planche 3, quelle chance a le joueur d'avoir une paire, c'est à dire 2 cartes de la même sorte (deux 7, deux rois etc.)?

→ **1 chance(s) sur 2**