

DISPOSITIF	CLASSE/NIVEAU	DATE	DUREE
Demi-groupe	Cycle 4	Début d'année	3 séances
INTITULÉ DE LA SÉQUENCE (Nombre de séances envisagées)	Flip 7 : les probabilités sont tes amis		
Objectif(s) général(ux)	Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer (<i>langages mathématiques, scientifiques et informatiques</i>) Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques (<i>capacité à résoudre des problèmes</i>)		
Objectifs opérationnels	<ul style="list-style-type: none">• Appréhender, ressentir, anticiper des probabilités favorables ou défavorables.• Préparer la formalisation du langage probabiliste qui sera engagée au lycée.		
Séance 1			
<ul style="list-style-type: none">• Lecture des règles en groupe• Mise en commun à l'oral pour voir si tout le monde est d'accord• Reformuler les points de règle qui posent problème• Faire une partie avec les cartes nombres (sans modificateurs, et sans cartes actions, et seulement avec les cartes d'une valeur de 0 à 8 pour limiter les probabilités)• Bilan : sur les probabilités, comparaison avec un dé (équiprobabilité). Ici dans Flip 7, il n'y en a pas.			
Séance 2			
<ul style="list-style-type: none">• Faire une partie en prenant en compte le bilan de la séance 1• Introduire les cartes enlevées en séance 1• Travail de mémoire et de groupe : distribuer à chaque groupe un tableau ou sera relevé à l'issue de chaque manche les cartes déjà jouées (et qui ne peuvent plus être tirées, il faut donc déduire les cartes restantes dans chaque groupe).• Retour sur les stratégies développées			
Séance 3			
<ul style="list-style-type: none">• Organisation d'un tournoi (les vainqueurs de chaque table s'affrontent)• Demander aux vainqueurs quelle est leur stratégie			
Evaluation de la séance : À l'issue de cette séquence pédagogique, les élèves seront évalués sur leur compréhension des règles du jeu Flip 7 et leur capacité à calculer les probabilités associées aux différentes situations de jeu. L'évaluation prendra en compte leur participation active, leur capacité à travailler en groupe et leur réflexion critique sur les résultats obtenus, favorisant ainsi une approche ludique et analytique des mathématiques.			