

Les Débrouillards



Fiche pédagogique
Magazine Les Débrouillards
Novembre 2008

Rubrique : Dossier

Pages : 6 à 10

Titre : La quête du gros lot !

Thème : Le casino

Compétences :

Mathématique : Résoudre une situation-problème mathématique.
Raisonnement à l'aide de concepts et de processus mathématiques.
(Probabilités)

Transversale : Coopérer.

But :

- Après s'être familiarisé avec le casino et la loterie, créer un jeu de hasard.

Matériel :

- Magazine Les Débrouillards p. 6 à 10
- Sources d'information (Internet, personnes de l'entourage)
- Matériel divers (pour créer un jeu de casino)

Déroulement :

Mise en situation :

- Demander aux élèves ce qu'ils connaissent du casino et de la loterie.
- Faire une carte d'exploration au tableau.

Réalisation :

- Selon votre préférence, lire le texte p. 6 à 9 en grand groupe ou diviser le texte parmi les élèves pour que chacun ne lise qu'une partie et la résume au reste du groupe.
- Laisser réagir les élèves.
- Faire une recherche en équipe sur un jeu de casino ou de loterie¹.

¹ Ces sites peuvent être de bonnes ressources : <http://www.casinosduquebec.com/montreal/fr/jeux>
<http://loteries.loto-quebec.com/loteries/nav/accueil>

- Demander aux élèves de calculer différentes probabilités² selon le jeu choisi par l'équipe. (*L'important n'est pas qu'ils arrivent à trouver la bonne probabilité mais qu'ils trouvent une stratégie pour calculer les probabilités*).
- Créer un jeu de hasard de leur choix (version simplifiée : *une loterie avec moins de nombres, un jeu de cartes avec moins de cartes, une machine à sous avec moins de symboles, etc.*).
- Calculer les probabilités de leur jeu de hasard. (*Pour celui-ci, il serait important qu'ils puissent calculer les probabilités*).
- S'amuser et inviter d'autres classes si vous le souhaitez.
- Faire un retour sur l'expérience vécue.

Réinvestissement :

- Lecture de la page 10 en grand groupe.
- Laisser les élèves réagir.
- Faire ressortir le fait qu'il y a très peu de chances de gagner des millions.
- Revenir sur l'importance d'avoir 18 ans pour jouer à de tels jeux (même sur internet...).

² Ex : Pour la machine à sous : le nombre de combinaisons possibles à partir des symboles.
 Pour la roulette : la chance d'avoir un noir, un rouge, un 7, un nombre pair, un nombre impair.
 Aux cartes : toutes les combinaisons possibles, la chance d'avoir trois cartes pareilles.
 Aux dés : en lançant deux dés, la chance d'obtenir un 7 au total des dés.

Les Débrouillards



Fiche pédagogique
Magazine Les Débrouillards
Novembre 2008

Rubrique : Monde animal	Pages : 19 à 21
Titre : Le plus GROS félin du monde	Thème : félins

Compétences :

Français : Lire des textes variés.

Science et technologie : Communiquer à l'aide des langages utilisés en science et technologie.

Transversales : Exploiter l'information
Exercer sa pensée créatrice

But :

- Créer un animal hybride résultant de deux espèces connues.

Matériel :

- Les Débrouillards p.19-21.
- Fiche de l'élève
- Sources d'information (Internet, livres, magazines, etc.)

Déroulement :

Mise en situation :

- Demander aux élèves s'ils croient que c'est possible que deux espèces animales différentes se reproduisent ensemble.

Réalisation :

- Lire le texte aux pages 19 à 21.
- Expliquer la tâche (réaliser un animal hybride).
- Diviser la classe en équipe de deux personnes.
- Chaque équipe choisit 2 espèces³ qu'elle croisera.
- Chaque membre de l'équipe fait une recherche sur son animal.

³ Le choix n'a pas besoin d'être réaliste.

- En équipe, compléter la fiche de l'élève.
- Dessiner l'animal ainsi inventé.

Réinvestissement :

- Faire un jeu de devinettes (les élèves doivent deviner les deux espèces qui ont été croisées à partir des dessins).
- Créer un animalier avec les nouvelles espèces inventées.

Fiche de l'élève Un animal inventé

1. Espèces animales choisies pour le croisement : _____

2. Caractéristiques de chacune des espèces

	1 ^{re} espèce : _____	2 ^e espèce : _____
Taille maximale		
Poids maximal		
Pelage, plumage, écailles ou autres		
Sociabilité		
Cri		
Habilités particulières (course, nage, vue, ouïe, etc.)		
Nourriture		

3. Caractéristiques de l'espèce inventée

Taille maximale	
Poids maximal	
Pelage, plumage, écailles ou autres	
Sociabilité	
Cri	
Habilités particulières (course, nage, vue, ouïe, etc.)	
Nourriture	