

Au cycle 1 : Expérimenter le hasard

Les enfants fréquentent le hasard dès lors qu'ils jouent à des jeux de société.

Il ne s'agit pas d'enseigner les probabilités dès le cycle 1 mais de s'appuyer sur des jeux utilisés dans les classes maternelles pour initier au raisonnement probabiliste.

Il ne s'agit pas non plus de mettre en œuvre de nouvelles situations mais de s'appuyer sur ce qui est déjà fait : **la verbalisation**, « l'arrêt sur image », lors des phases de jeu. Il s'agit de passer d'une **manipulation passive à une manipulation active**.

- Comment as-tu fait pour gagner ?
- Pourrais-tu gagner au prochain tour ?
- Que penses-tu faire à ton tour de jeu ? ...

Ces questionnements sont l'occasion de faire prendre conscience du hasard : certains jeux relèvent purement du hasard (Jeu de bataille), d'autres mettent en œuvre le hasard tout en laissant la place à des stratégies (Jeu des petits chevaux avec plusieurs chevaux en jeu).

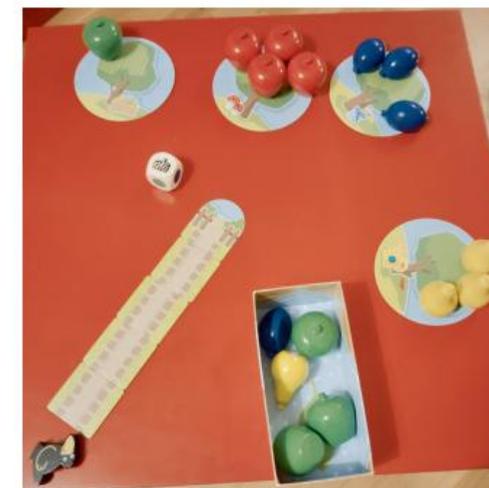
Ces questionnements permettent également de mettre en œuvre le raisonnement probabiliste.

Du hasard mais pas que : Mon premier verger

Mon premier verger

Lancer le dé (quatre faces de couleurs V, B, R, J, une face avec un corbeau et une avec un panier) : si une couleur sort, on cueille un fruit de cette couleur à déposer dans le panier ; si le panier sort, on choisit chacun son tour le fruit à cueillir ; si le corbeau sort, celui-ci avance d'une case sur le chemin vers le verger. On gagne la partie si l'on cueille tous les fruits avant que le corbeau n'entre dans le verger. C'est tout un groupe qui joue contre le corbeau.

Lorsque le dé tombe sur le panier (comme sur la photo), les joueurs ont intérêt à dégarnir l'arbre qui a le plus de fruits : c'est ici qu'intervient l'initiation au raisonnement probabiliste. Il ne s'agit pas de priver l'enfant du plaisir de cueillir la dernière pomme verte avec la carte panier, mais de discuter de ses justifications, pour distinguer progressivement les arguments singuliers et subjectifs des arguments universels.



Du hasard maîtrisé : La course à 4

La course à 4 est un jeu qui peut relever du hasard si on se contente d'appliquer uniquement les règles sans penser au coup suivant. Il existe cependant une stratégie qui permet de gagner à tous les coups.

Cette stratégie est illustrée par le schéma ci-dessous.

La course à 4

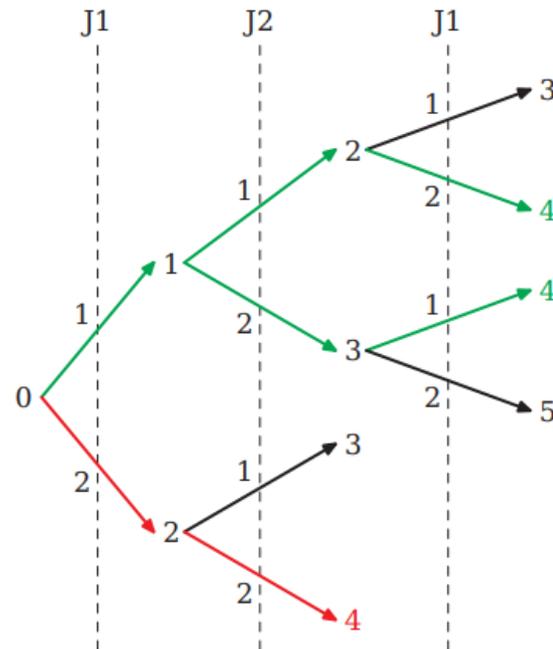
Il y a 2 joueurs J1 et J2. J1 ajoute 1 ou 2 à 0. J2 ajoute 1 ou 2 à la somme précédente. Ainsi de suite... et gagne le premier qui obtient la somme 4.

Au cycle 1, chaque joueur a :

- 4 cartes « 1 »
- 2 cartes « 2 »

Les cartes peuvent être :

- Des chiffres
- Des constellations
- Des représentations imagées



Le joueur 1, s'il choisit 1 au départ, gagnera à coup sûr s'il connaît la stratégie gagnante.

S'il choisit 2, cela dépendra du choix de son adversaire.