

Activité d'introduction : Course et dés

Voici un jeu qui se joue sur une droite régulièrement graduée.














Au départ, les joueurs placent leurs pions sur une même graduation nommée « Départ ».

Ensuite, à chaque tour, chaque joueur lance un dé :

- si le résultat est impair, il avance son pion vers la droite du nombre de graduations indiquées ;
- si le résultat est pair, il recule son pion vers la gauche du nombre de graduations indiquées.

À la fin de la partie. Le vainqueur est celui qui a le plus avancé vers la droite.

Ludivine, Thibault, Inès et Yacine décident d'effectuer quatre tours de ce jeu. Voici les lancers obtenus :

	1 ^{er} tour	2 ^e tour	3 ^e tour	4 ^e tour
Ludivine				
Thibaut				
Inès				
Yacine				

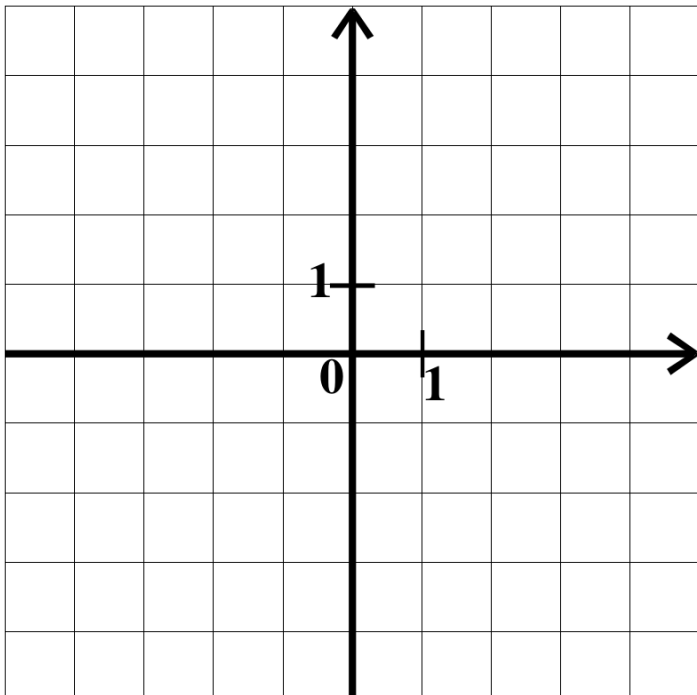


- 1) Sur la droite ci-dessus, placer une croix représentant le pion de Ludivine, de Thibault, d'Inès et de Yacine à la fin de la partie.
- 2) Établir le classement final
- 3) Proposer une façon simple de coder ces positions.



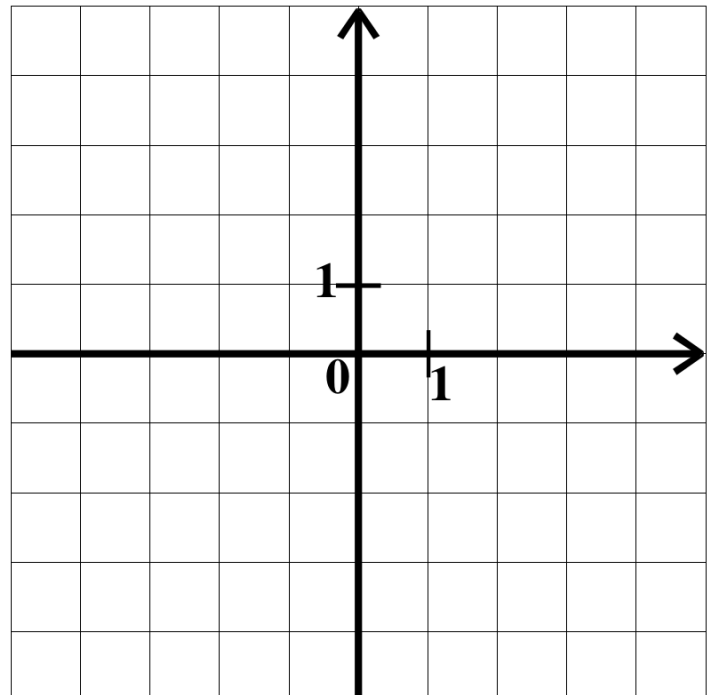
Activité d'introduction : Bataille Navale

Plateau des élèves



Placer vos bateaux sur ce repère.
Noter les tirs du professeur ici.

Plateau du professeur



Noter les tirs des élèves ici.