

AVERAGE BINGO	
---------------	--

Objectifs	Réutiliser les notions vues en classe concernant les paramètres d'une série statistiques
Pré-requis	Mean, Mode, Median, Range
Niveau(x) conseillé(s)	Seconde pour consolider et réutiliser le vocabulaire Première pour reprendre les notions
Matériel nécessaire	Une feuille pour les élèves, un vidéoprojecteur
Durée	10/15 minutes
Organisation de la classe	Chaque élève est à sa place
Déroulement	Chaque élève trace un tableau de 3 par 3 (9 cases) sur sa feuille, puis choisi 9 nombres parmi ceux proposés sur l'écran. Sur chaque vignette du diaporama, une petite série statistique apparaît, ainsi que le paramètre à déterminer. Le diaporama se déroule, et à chaque vignette, l'élève coche le nombre correspondant au paramètre à déterminé, s'il l'a sur sa grille. Le 1 élève ayant une ligne (ou une diagonale ou une colonne) crie BINGO On recommence jusqu'à remplir la grille pour désigner un 2e vainqueur.
Exploitation et bilan	A chaque vignette, ou après le jeu, on peut demander aux élèves d'expliquer comment ils ont trouvé le nombre. Ils doivent expliquer en anglais la façon de calculer les différents paramètres et donc réinvestir le vocabulaire donné en classe.
Notre avis	Activité très dynamique, rapide à mettre en place.
Idées/astuces/conseils	Une récompense peut être prévue pour les vainqueurs.
Adaptation possible	Il est possible d'adapter ce jeu, en calculant par exemple des nombres dérivés en première, ou autre calculs rapides à faire de tête.
Fichiers joints	