

Partie B : Le robot progresse vite

Dans chaque groupe, les joueurs permutent les rôles.

On garde les mêmes règles de jeu avec de nouvelles cartes. Le robot dispose cette fois-ci d'un graphique vierge qui remplace son précédent tableau.

L'intervalle dans lequel se trouveront a et b est donné au robot au début du jeu pour qu'il puisse graduer les deux axes de son graphique avant de débiter.

Les robots seront-ils cette fois-ci plus efficaces ?

Synthèse avec l'enseignant :

Les robots ont-ils appris plus rapidement ? Comment les robots ont-ils exploité les points placés sur le graphique ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Cartes de jeu pour la partie A

Carte de jeu N°1 :

Choix de a et de b :

a et **b** sont les deux entiers obtenus avec le dé bleu (nombre **a**) et le dé rouge (nombre **b**) donnés par l'enseignant.

→ Annoncer au robot les valeurs de **a** et de **b**.

Test : Si $2 \times a - b \geq 3$ alors OK sinon KO

Carte de jeu N°2 :

Choix de a et de b :

a et **b** sont deux entiers naturels compris entre 0 et 20 et obtenus avec la calculatrice :
Calculs / Boîte à outils / Probabilités / Aléatoire / randint(a,b) et compléter pour obtenir **randint(0,20)**.
Le nombre **a** s'affiche et une nouvelle pression sur EXE et l'entier aléatoire **b** s'affiche.

→ Annoncer au robot les valeurs de **a** et de **b**.

Test : Si $2 \times a - b \geq 0$ alors OK sinon KO

Carte de jeu N°3 :

Choix de a et de b :

a et **b** sont deux entiers naturels compris entre 0 et 100 et obtenus avec la calculatrice :
Calculs / Boîte à outils / Probabilités / Aléatoire / randint(a,b) et compléter pour obtenir **randint(0,100)**.
Le nombre **a** s'affiche et une nouvelle pression sur EXE et l'entier aléatoire **b** s'affiche.

→ Annoncer au robot les valeurs de **a** et de **b**.

Test : Si $a \times b \geq 2500$ alors OK sinon KO

Carte de jeu N°4 :

Choix de a et de b :

a et **b** sont deux entiers naturels compris entre 0 et 100 et obtenus avec la calculatrice :
Calculs / Boîte à outils / Probabilités / Aléatoire / randint(a,b) et compléter pour obtenir **randint(0,100)**.
Le nombre **a** s'affiche et une nouvelle pression sur EXE et l'entier aléatoire **b** s'affiche.

→ Annoncer au robot les valeurs de **a** et de **b**.

Test : Si $a + b \geq 50$ alors OK sinon KO

Carte de jeu N°5 :

Choix de a et de b :

a et **b** sont deux entiers naturels compris entre 0 et 1000 et obtenus avec la calculatrice :
Calculs / Boîte à outils / Probabilités / Aléatoire / randint(a,b) et compléter pour obtenir **randint(0,1000)**.
Le nombre **a** s'affiche et une nouvelle pression sur EXE et l'entier aléatoire **b** s'affiche.

→ Annoncer au robot les valeurs de **a** et de **b**.

Test : Si $a - b \geq 500$ ou $b - a \geq 500$ alors OK sinon KO

Cartes de jeu pour la partie B

Carte de jeu N°6 :

Choix de a et de b :

a et b sont deux entiers naturels compris entre 0 et 100 et obtenus avec la calculatrice :
Calculs / Boîte à outils / Probabilités / Aléatoire / randint(a,b) et compléter pour obtenir **randint(0,100)**.
Le nombre a s'affiche et une nouvelle pression sur EXE et l'entier aléatoire b s'affiche.

→ Annoncer au robot les valeurs de a et de b.

Test : Si $a^2 + b^2 \geq 5000$ alors OK sinon KO

Carte de jeu N°7 :

Choix de a et de b :

a et b sont deux entiers naturels compris entre 0 et 100 et obtenus avec la calculatrice :
Calculs / Boîte à outils / Probabilités / Aléatoire / randint(a,b) et compléter pour obtenir **randint(0,100)**.
Le nombre a s'affiche et une nouvelle pression sur EXE et l'entier aléatoire b s'affiche.

→ Annoncer au robot les valeurs de a et de b.

Test : Si $2 \times a + b \geq 100$ alors OK sinon KO

Carte de jeu N°8 :

Choix de a et de b :

a et b sont deux entiers naturels compris entre 0 et 100 et obtenus avec la calculatrice :
Calculs / Boîte à outils / Probabilités / Aléatoire / randint(a,b) et compléter pour obtenir **randint(0,100)**.
Le nombre a s'affiche et une nouvelle pression sur EXE et l'entier aléatoire b s'affiche.

→ Annoncer au robot les valeurs de a et de b.

Test : Si $a - b \geq 0$ alors OK sinon KO

Carte de jeu N°9 :

Choix de a et de b :

a et b sont deux entiers naturels compris entre 0 et 100 et obtenus avec la calculatrice :
Calculs / Boîte à outils / Probabilités / Aléatoire / randint(a,b) et compléter pour obtenir **randint(0,100)**.
Le nombre a s'affiche et une nouvelle pression sur EXE et l'entier aléatoire b s'affiche.

→ Annoncer au robot les valeurs de a et de b.

Test : Si l'écart entre a et b est inférieur ou égal à 50 alors OK sinon KO

Exemples : l'écart entre 17 et 28 est 11. L'écart entre 68 et 45 est 23

Carte de jeu N°10 :

Choix de a et de b :

a et b sont deux entiers naturels compris entre 0 et 1000 et obtenus avec la calculatrice :
Calculs / Boîte à outils / Probabilités / Aléatoire / randint(a,b) et compléter pour obtenir **randint(0,1000)**.
Le nombre a s'affiche et une nouvelle pression sur EXE et l'entier aléatoire b s'affiche.

→ Annoncer au robot les valeurs de a et de b.

Test : Si $a \geq 2 \times b$ alors OK sinon KO

Graphiques à donner au robot pour la partie B

