

Titre du Thinklet	Billard sur marbre
Description brève	<p>Sur une plaque de jeu, déterminer l'espace de déplacement puis diriger la bille grâce à des diagonales élastiques orientables, ce en vue de la ramener à son point de départ.</p> <p>Le but est d'obtenir le plus de point possibles en multipliant les rebonds !</p>
Année de scolarité	Dès la 5 ^è H
Intentions	<ul style="list-style-type: none"> • Vision dans le plan • Travail avec les angles • Préparation aux notions de symétrie et report d'angle
PER	
Axe thématique	ESPACE : Repérage dans le plan et dans l'espace
Objectif d'apprentissage	MSN 21 & 31
Composantes des objectifs et attentes fondamentales	<p>L'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> • décrit un trajet en indiquant le point de départ, le point d'arrivée, les directions à prendre, les repères pertinents • utilise un système de repérage du plan pour placer des points, pour communiquer leur position ou décrire des itinéraires • (réalise un croquis comme support de réflexion, pour mémoriser ou communiquer des informations sans ambiguïté)
Considérations didactiques	<p>Par la fabrication de son propre espace de jeu, l'élève choisit lui-même le niveau de difficulté qu'il veut s'attribuer. Dans un second temps, le maître peut organiser des concours en imposant le nombre de cases, le nombre de diagonales ou le nombre de ricochets.</p> <p>Une évaluation du travail et une restriction aux essais successifs peuvent être imposées en demandant aux élèves de dessiner d'abord le chemin prévu pour leur bille.</p>
Lien avec d'autres Thinklets	<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu de la bille 1 à 7
Traduction et adaptation	Pascal Carron & Ivan Corminboeuf - mathsfri@fr.educanet2.ch
Date de saisie	27 août 2007
Date d'actualisation	Juin 2011