

<b>Titre du Thinklet</b>	<b>Le jeu de la bille (1 à 7)</b>
<b>Description brève</b>	<p>Sur une plaque de jeu, placer des diagonales élastiques orientables en vue de ramener la bille à son point de départ.</p> <p>Le but est d'obtenir le nombre de points demandé en multipliant les rebonds !</p>
<b>Année de scolarité</b>	Dès la 5 <sup>è</sup> H
<b>Intentions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vision dans le plan</li> <li>• Travail avec les angles</li> <li>• Préparation aux notions de symétrie et report d'angle</li> </ul>
<b>PER</b>	
<b>Axe thématique</b>	ESPACE : Repérage dans le plan et dans l'espace
<b>Objectif d'apprentissage</b>	MSN 11, 21 & 31
<b>Composantes des objectifs et attentes fondamentales</b>	<p>L'élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• décrit un trajet dans son espace familier en indiquant le point de départ, le point d'arrivée, les directions à prendre, les repères pertinents</li> <li>• utilise un système de repérage du plan pour placer des points, pour communiquer leur position ou décrire des itinéraires</li> <li>• construit l'image d'une figure plane par une symétrie axiale</li> <li>• (réalise un croquis comme support de réflexion, pour mémoriser ou communiquer des informations sans ambiguïté)</li> </ul>
<b>Considérations didactiques</b>	<p>Le niveau de difficultés peut ici être choisi grâce aux sept versions différentes proposées.</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>
<b>Lien avec d'autres Thinklets</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Billard sur marbre</li> </ul>
<b>Traduction et adaptation</b>	Pascal Carron & Ivan Corminboeuf - <a href="mailto:mathsfri@fr.educanet2.ch">mathsfri@fr.educanet2.ch</a>
<b>Date de saisie</b>	27 août 2007
<b>Date d'actualisation</b>	Juin 2011