



BASKET GAME - CYCLE 3



OBJECTIF

Phase 1 :

- reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire des objets géométriques
- résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité
- utiliser en situation les grandeurs géométriques et leur mesure
- utiliser des outils adaptés aux dimensions de la construction visée

Phase 2 :

- retrouver des combinaisons additives (par tâtonnement ou recherche organisée)

COMPETENCES DISCIPLINAIRES

Chercher : • prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir d'un schéma ;

- s'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle ;

- tester, essayer plusieurs pistes de résolution.

Modéliser : • reconnaître et distinguer des problèmes relevant d'une situation de proportionnalité ;
• reconnaître une situation réelle pouvant être modélisée par des relations géométriques (alignement, parallélisme, perpendicularité) ;

Représenter : • analyser une figure plane sous différents aspects (surface, contour de celle-ci, lignes et points) ;

Raisonner : • passer progressivement de la perception au contrôle par les instruments pour amorcer des raisonnements s'appuyant uniquement sur des propriétés des figures et sur des relations entre objets ;

Calculer : • calculer avec des nombres décimaux de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées.

LA DEMARCHE

Percevoir les propriétés géométriques des objets à tracer : un rectangle, un demi-cercle Analyser la figure de départ pour repérer les points remarquables et longueurs à mesurer Relever les mesures du plan, et utiliser la proportionnalité pour obtenir les dimensions réelles de la raquette et de la zone à 3 points

Utiliser/adapter les outils pour tracer : mètre linéaire, équerre, ficelle-rayon

MODALITES D'ORGANISATION

Recherche individuelle ou par 2, puis tracé collectif

CONSIGNE

Reproduire les tracés de la raquette de basket et de la zone à 3 points dans la cour de l'école d'après le plan.

La dimension officielle d'un terrain de basket est de 28 mètres de long par 15 mètres de large.

MATERIEL

- Plan du terrain
- A4 uni, matériel de géométrie.

INTERDISCIPLINARITE

- EPS

PROLONGEMENTS

Énigme à résoudre :

Jack et Joe jouent un contre un sur demi-terrain. Score final : 23 à 28. Combien de paniers à 2 points et combien de paniers à 3 points ont-ils pu marquer chacun ?

Combien de paniers à 2 points et combien de paniers à 3 points ont-ils pu marquer chacun ?

Prolongement :

Écrire la règle du jeu.

Y jouer !