

Déroulement: placer un plot figurant la cible. Expliquer le jeu aux enfants: Les joueurs doivent se positionner autour de la cible pour lancer un anneau. Pour que le jeu soit équitable, ils doivent se trouver à la même distance de la cible.

Avec les plots de couleurs, les élèves doivent indiquer la place des joueurs autour de la cible. Ils devront ensuite noter leur stratégie et l'expliquer à la classe.

Lorsque les groupes ont terminé, le groupe classe observe chaque « réalisation » et peut ainsi constater la disposition des plots: ils forment un cercle autour de la cible.

De retour en classe, les rapporteurs exposent leur démarche. Mise en commun des observations et élaboration d'une trace écrite dans chaque groupe. « Nous constatons que plusieurs points situés à la même distance d'un plot forment un cercle autour de ce plot. »

Reprise ensuite des observations et des remarques pour construire avec le maître une définition mathématique du cercle.

Matériel : pour chaque groupe: mètre (ruban, mètre de tableau ou mètre à enrouleur) ficelle, plots, feuille et crayon.

Organisation du groupe :

plusieurs groupes de 4 ou 5 enfants.

CONSIGNE: trouver l'emplacement des joueurs pour que le jeu soit équitable. Préciser éventuellement: "*à la même distance de la cible.*"

Pour aider

Donner l'emplacement d'un premier joueur.

Pour aller plus loin.

Sur une feuille placer deux points espacés de 6 cm puis chercher un moyen de placer plusieurs points qui soient à la même distance de A et de B. Expliquer quel matériel on va utiliser.

CE QUI EST A APPRENDRE

Réaliser que le cercle est un ensemble de points situés à la même distance du centre.

CRITERES DE REUSSITE :

L'élève utilise la ficelle fixée sur le plot central comme écartement de compas .
- L'élève observe que la mesure de la ficelle égale celle du rayon.