

CHASSE AU TRESOR

Fiche professeur

✗ NIVEAU

Classe de 6^{ème}

✗ MODALITÉS DE GESTION POSSIBLES

Travail en binôme ou individuel.

1^{ère} étape : distribution, lecture et compréhension du sujet. Vocabulaire, points cardinaux...

2^{ème} étape : temps de recherche des élèves. Constructions géométriques associées.

3^{ème} étape : restitution. Une « traduction » en langage mathématique du texte fourni est établie en commun.

✗ SITUATION

Voir fiche élève

✗ SUPPORTS ET RESSOURCES DE TRAVAIL

La fiche élève avec le sujet.

✗ CONSIGNES DONNÉES À L'ÉLÈVE

Indique sur la carte l'emplacement du trésor.

✗ DANS LE DOCUMENT D'AIDE AU SUIVI DE L'ACQUISITION DES CONNAISSANCES ET DES CAPACITÉS

PRATIQUER UNE DÉMARCHE SCIENTIFIQUE OU TECHNOLOGIQUE	CAPACITÉS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE ÉVALUÉES EN SITUATION
<i>Rechercher, extraire et organiser l'information utile.</i>	L'élève repère dans un document une connaissance acquise, une situation déjà connue. L'élève traduit une information simple selon une consigne donnée simple et précise.
<i>Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes.</i>	L'élève utilise un instrument de construction. L'élève construit une figure simple.
<i>Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer.</i>	L'élève compare une situation à un modèle connu. L'élève propose un outil adapté. L'élève peut expliquer une méthode.
<i>Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté.</i>	L'élève donne un résultat, une solution, une conclusion selon un mode de représentation conforme aux consignes données. L'élève présente et explique l'enchaînement des idées concernant une des étapes de la démarche de résolution en respectant les consignes données.
SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPÉTENCES MATHÉMATIQUES	CAPACITÉS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE ÉVALUÉES EN SITUATION
Géométrie	Effectuer une construction simple en utilisant des outils (instruments de géométrie, logiciels), des propriétés en acte. Utiliser les propriétés d'une figure et les théorèmes de géométrie pour résoudre par déduction un problème simple.

✗ DANS LES PROGRAMMES DES NIVEAUX VISÉS

NIVEAU	CONNAISSANCES	CAPACITÉS
Classe de 6 ^{ème}	<p style="text-align: center;">Géométrie</p> <p>Figures planes</p> <p>Médiatrices</p> <p>Cercle</p> <p style="text-align: center;">Grandeurs et mesures</p> <p>Angles</p>	<p>Reporter une longueur.</p> <p>Tracer, par un point donné, la perpendiculaire à une droite donnée.</p> <p>Connaître et utiliser la définition de la médiatrice ainsi que la caractérisation de ces points par la propriété d'équidistance.</p> <p>Savoir que pour un cercle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tout point qui appartient au cercle est à une même distance du centre - tout point appartient au cercle situé à cette distance du centre. <p>Utiliser un rapporteur pour construire un angle de mesure donné en degré.</p>

✗ AIDES OU COUPS DE POUCE

Vérification d'une bonne compréhension de la situation et de la consigne

- Compréhension de l'énoncé : explication du vocabulaire (bifurquer...) et des tournures de phrase (reformulation). Points cardinaux.

Aide à la démarche de résolution

- Comment faire ?
- Renvoi à des notions du cours : quand a-t-on parlé de distances ? d'équidistances ?

Apport de connaissances et de savoir-faire

- Propriété de la médiatrice d'un segment ; des points d'un cercle
- Utilisation du rapporteur.
- Utilisation d'une échelle.

CHASSE AU TRESOR !!!!!

Déplace toi, en prenant garde de toujours rester à égale distance du cocotier et du phare, jusqu'à être à 250 pas au sud de la tour.

Bifurque alors de 50° vers l'est et effectue 180 pas avant de t'arrêter.

Marche ensuite en ligne droite en direction de la montagne jusqu'au moment où tu verras le rocher sur ta droite selon un angle droit.

Mon trésor est enterré là.

Barbe Noire

Indique sur la carte l'emplacement du trésor.



Légende :

- | | | |
|--------------|-----------|--------------|
| R : rocher | T : tour | |
| C : cocotier | P : phare | M : montagne |