

Cours no 1

Objectif: Amener les élèves à tracer le plan du terrain de basket sur une feuille. Le plan doit être à l'échelle, l'échelle n'est pas donnée.

Consignes données à l'élève: Tu dois faire un plan du terrain de basket. Ton dessin doit être à l'échelle.

Pour les élèves plus forts, la consigne pourrait être: "L'aire de ton dessin doit occuper environ 50% de l'aire de la feuille".

Pilotage étape par étape

À l'extérieur:

- 1- L'élève fait le croquis.
- 2- Il fait approuver son croquis, s'assurer que le panier fait partie du plan.
- 3- Il prend les mesures sur le terrain et rapporte les sur le croquis (il peut utiliser une roue à mesurer, un ruban à mesurer de 30m ou le carrelage)
- 4- Il rentre en classe

À l'intérieur:

- 5- Il fait les calculs
- 6- Il trace le plan à l'échelle sur une feuille.

Vocabulaire impliqué: Agrandissement, aire, arc de cercle, centre d'un cercle, cercle, croquis, diamètre, distance, droites, échelle, parallèle, perpendiculaire, plan, rayon, rapport de similitude, rectangle, réduction, segment de droite, unité de mesure.

Cours no 2

Objectif: Utiliser un système de repérage pour déterminer l'emplacement des cônes par rapport au terrain. Mesurer une distance dans un plan pour déterminer la mesure réelle dans la réalité..

Matériel: 5 cônes et instruments de mesure au besoin.

Pilotage étape par étape

À l'extérieur

- 1- Placer 5 cônes sur le terrain. Les cônes représentent la position de 5 joueurs
- 2- Demander aux élèves de déterminer (mesure) l'emplacement des cônes et de les représenter dans le plan réalisé au cours précédent. À ce stade, l'emplacement est approximatif. L'élève ne fait aucun calcul. Pensez à offrir un plan déjà fait aux élèves qui n'ont pas réussi à faire un plan au cours précédent.

En classe:

Matériel nécessaire: règles pour les élèves

- 3- Selon les mesures qui ont été prises à l'extérieur, demander aux élèves de positionner le plus justement possible, l'emplacement des cônes sur le plan.
- 4- Demander à l'élève de déterminer la distance réelle qui existe entre chaque paire de cônes à l'aide de l'échelle qu'il s'était donnée et de la mesure qu'il prendra dans le plan. Demander également la distance entre chaque joueur et le panier.

Adaptation possible: Modifier les consignes de manière à faire appel au théorème de Pythagore, aux concepts de géométrie analytique (distance entre deux points, distance entre un point et une droite

Chercher la distance entre les cônes sans retourner dehors.
Chercher la longueur des différentes passes et tirs.

Distance entre les joueurs					
	B	C	D	E	Filet
A					
B					
C					
D					
E					

