

52 Attrape la balle !

À toi de jouer !

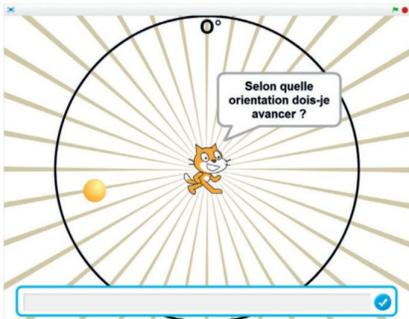


LA RÈGLE DU JEU

Scratchy est au centre de la scène. Le joueur doit indiquer à Scratchy la direction à prendre pour attraper la balle placée sur la scène.

LE PROGRAMME

- Une balle est placée aléatoirement sur la scène.
- Scratchy demande l'orientation suivant laquelle il doit avancer.
- Le joueur saisit une mesure d'angle en degrés.
- Scratchy avance en ligne droite selon l'orientation indiquée.
- Si Scratchy atteint la balle, le joueur a gagné ; s'il atteint le bord de la scène, le joueur a perdu.



MATHÉMATIQUES

ET

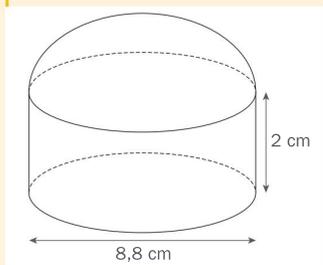
TRANSITION ÉCOLOGIQUE

53 La maison écologique

En cours de technologie, Robin et Manuela ont imaginé une maison écologique.

Ils en ont construit une maquette à l'échelle  $\frac{1}{125}$ .

1 Dimensions de la maquette



2 Description de la maison

- Le corps est de forme cylindrique. Il est recouvert de lames de bois. Les ouvertures (portes et fenêtres) représentent 25 % de la surface cylindrique.
- Le toit a la forme d'une demi-sphère. Il est recouvert de panneaux solaires.



► Calculer la surface de bois (extérieure) et de panneaux solaires nécessaires à la réalisation de cette maison.

LISTE EPI

→ p. 470-471 Habitats écologiques

- Mathématiques
- Technologie
- Physique-Chimie
- Arts plastiques
- SVT

# Mesurer, comparer, calculer des volumes

## QUEL EST LE PROBLÈME ?

Clarisse a loué une waterball (de diamètre 2 m) pour 15 minutes.



- Pendant un effort, la consommation moyenne de dioxygène est 600 mL/min.
- L'air ambiant contient environ 21 % de dioxygène. Une concentration de dioxygène inférieure à 15 % peut entraîner des complications respiratoires.

Quelles questions peut-on se poser ?

