

57 Le double de Scratchy

LA RÈGLE DU JEU

Scratchy voit dans le miroir son reflet Scratchy 2. Scratchy 2 doit attraper le plus vite possible les 20 balles qui vont apparaître successivement à l'écran. Pour cela, le joueur maîtrise le mouvement de Scratchy, mais pas celui de Scratchy 2 !

LE PROGRAMME

- Le miroir est une droite verticale qui passe par l'origine du repère.
- Scratchy est sur la scène et Scratchy 2 est toujours son reflet exact par rapport au miroir.
- Scratchy se déplace en suivant le pointeur de la souris.
- Une balle apparaît aléatoirement sur la scène.
- À chaque balle attrapée par Scratchy 2, une nouvelle balle apparaît.
- Au bout de 20 balles, la partie se termine et le chronomètre est annoncé au joueur.



À toi de jouer !



MATHÉMATIQUES ET CRÉATION ARTISTIQUE

58 L'Alhambra de Grenade

L'Alhambra de Grenade, ancien palais des souverains arabes, a été construit aux XIII^e et XIV^e siècles. Richement décoré, il contient notamment des murs d'azulejos, ou mosaïques réalisées à partir de motifs géométriques.



Photographies d'azulejos de l'Alhambra de Grenade



1. Dans chaque cas, identifier le motif de base et décrire les transformations qui permettent d'obtenir la mosaïque.
2. TICE À partir d'un motif géométrique au choix, réaliser un pavage avec les instruments de géométrie ou avec un logiciel de géométrie dynamique.

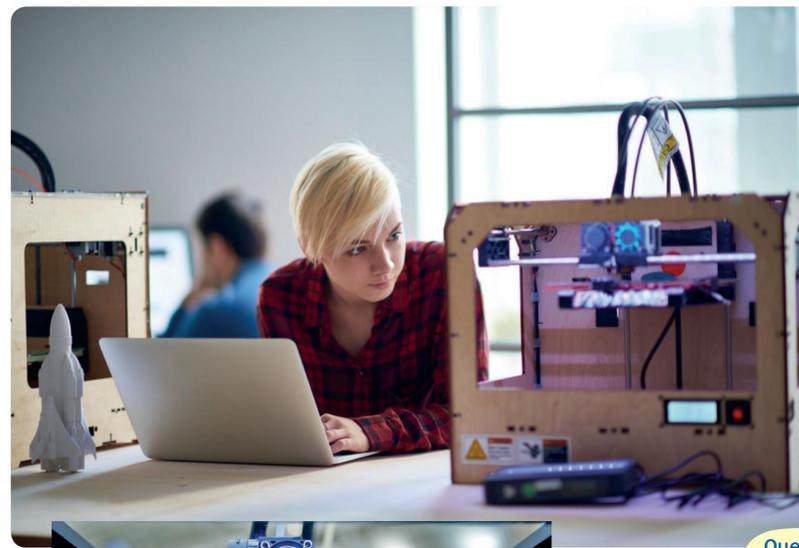
EPI → p. 470-471
Arts et sciences dans la civilisation médiévale musulmane

Mathématiques Technologie Histoire
Arts plastiques

Représenter des solides et se repérer dans l'espace

QUEL EST LE PROBLÈME ?

L'imprimante 3D permet de produire rapidement des objets usuels. Pour obtenir la forme en 3D de l'objet, elle le construit couche par couche.



Quelles questions peut-on se poser ?

