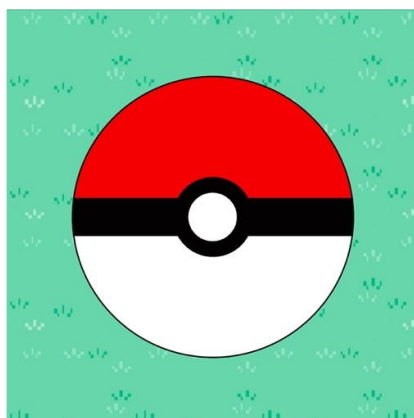
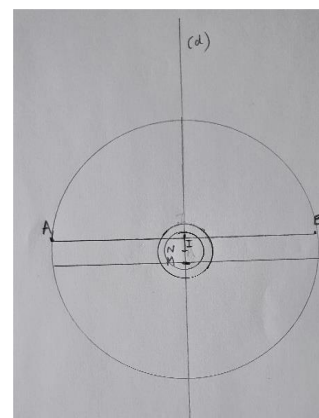


# POKEBALL

Une **Poké Ball**, **Monster Ball** dans les versions japonaises originales, est un appareil sphérique dans les jeux vidéo et les séries télévisées Pokémon, utilisé par les dresseurs Pokémon pour capturer de nouveaux Pokémon et les stocker quand ils ne sont pas utilisés. La Poké Ball est aussi le symbole central de la franchise et peut généralement être trouvée sur des produits Pokémon.



Annexe 1



Annexe 2

## Compétences travaillées

### Savoir tracer :

- un segment d'une longueur donnée
- une droite perpendiculaire à une autre, passant par un point donné.
- un cercle de centre et de rayon donnés

### Vocabulaire et notions géométriques

Segment, cercle, centre d'un cercle, point, droite, milieu d'un segment, mesure d'un segment, droites perpendiculaires, (droites parallèles)

### Notations géométriques

AB : distance du point A au point B  
 [GH] : segment d'extrémités G et H  
 (d) : droite nommée d

### Expressions géométriques

« Placer ... tel que... »

**Matériel :** crayon, règle, équerre, compas, papier calque

## Programme de construction

Tracer un segment [AE] tel que  $AE = 10$  cm  
 Placer le point I tel que I soit le milieu [AE].  
 Tracer la droite (d) perpendiculaire à (AE) passant par I.

Placer un point M sur (d) tel que  $IM = 1$  cm  
 Tracer la droite perpendiculaire à (d) passant par M.

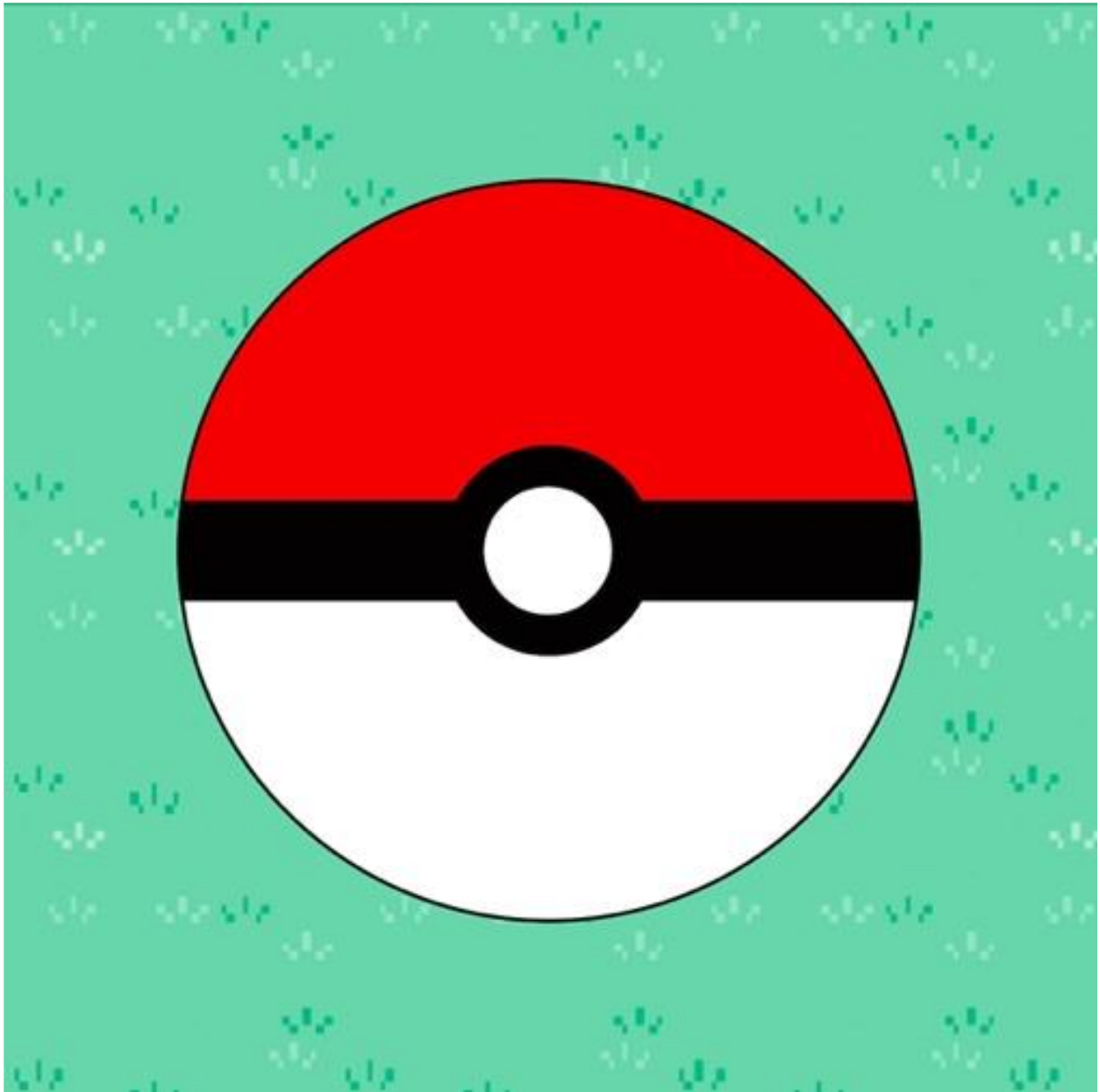
Placer le point N tel que N soit le milieu de [MI].

Tracer le cercle de centre N et de rayon 0,7 cm.  
 Tracer le cercle de centre N et de rayon 1 cm.  
 Tracer le cercle de centre N et de rayon 5 cm.

*Programme de construction adapté des travaux de M. Laboudigue, professeur de mathématiques dans le département de la Seine-Saint-Denis, <https://www.youtube.com/user/mathlaboudigue>*

Quand sa construction est correcte, l'élève stylise la figure pour réaliser le logo (contours, couleurs, ...)

# POKEBALL /Annexe 1



# POKEBALL / Annexe 2

