

FINALE 2008

## ATELIER N° 13

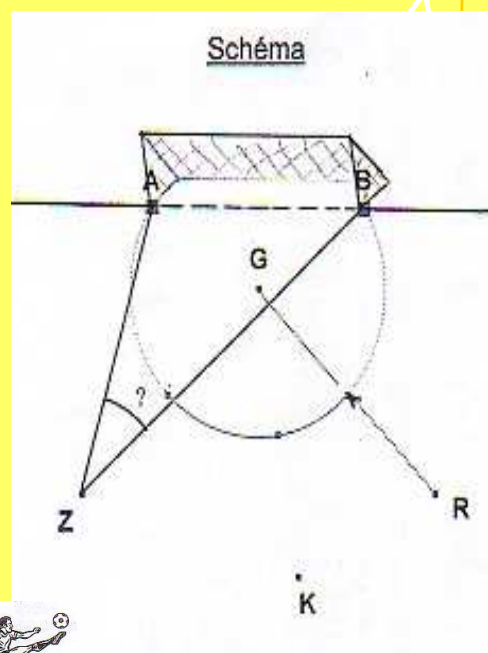
La meilleure chance de marquer

Zizou (Z), Karembeu (K) et Ronaldo (R) sont face au gardien (G).

Pour avoir la meilleure chance de marquer, l'angle formé par un joueur et les deux poteaux (A et B) doit être le plus grand possible.

(exemple sur le schéma: l'angle  $\widehat{AZB}$  pour Zizou).

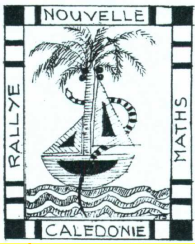
Matériel mis à votre disposition pour cet atelier:  
de la ficelle  
et des rapporteurs



1) Sur le terrain, repérez les joueurs, puis mesurez les angles  $\widehat{AZB}$ ,  $\widehat{AKB}$  et  $\widehat{ARB}$ . **Des trois joueurs, lequel a le plus de chances de marquer?**

2) Les joueurs s'avancent ensuite droit vers le gardien jusqu'à l'arc de cercle AB de centre G (**comme sur le schéma pour Ronaldo**).

Sur le terrain, repère la nouvelle position des joueurs, puis mesure les nouveaux angles.



FINALE 2008



# ATELIER N° 13: feuille réponse

**Collège:**

## Première étape:

Angle	$\widehat{AZB}$	$\widehat{AKB}$	$\widehat{ARB}$
Mesure de l'angle en degrés			

**C'est .....qui a le plus de chance de marquer.**



## Deuxième étape:

Angle	$\widehat{AZB}$	$\widehat{AKB}$	$\widehat{ARB}$
Mesure de l'angle en degrés			

**C'est .....qui a le plus de chance de marquer.**

# ATELIER N° 13

## Première étape:

Angle	AZB	AKB	ARB
Mesure de l'angle en degrés			

**C'est .....qui a le plus de chance de marquer.**

## Deuxième étape:

Angle	AZB	AKB	ARB
Mesure de l'angle en degrés			

**C'est .....qui a le plus de chance de marquer.**

**Bareme: les mesures des angles à plus ou moins 2 ° : 5 points par mesure**

**La réponse du bon joueur: 10 points par exacte réponse**