

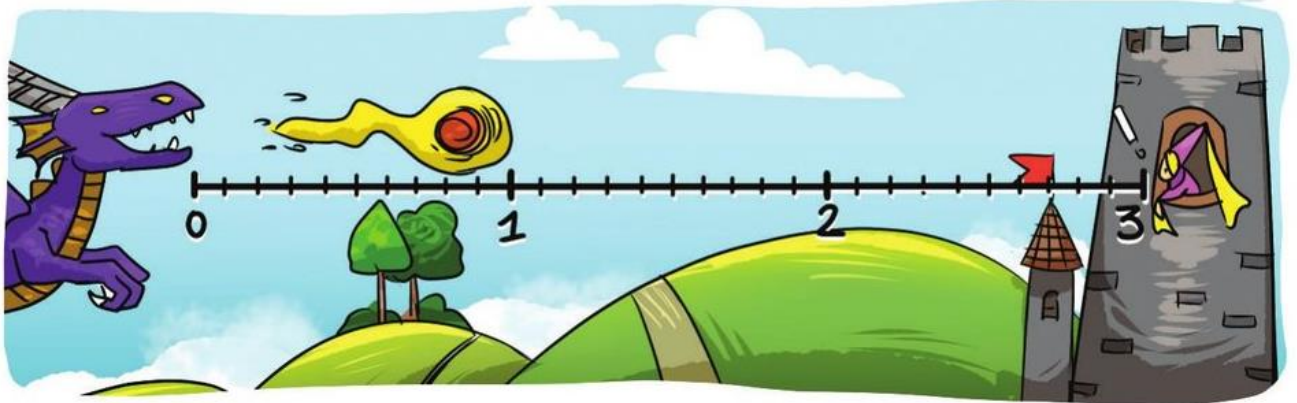
Activité 1 : Le jeu vidéo

Prise
d'initiative

Un dragon lance des boules de feu sur une tour. Quand un joueur intercepte une boule de feu, son temps est marqué sur la ligne de tir.

1) Sur la ligne de tir suivante, indiquer les temps des joueurs suivants (N pour Nina, L pour Lily, etc.).

- Nina : 1 seconde et 7 dixièmes ;
- Lily : 9 dixièmes de seconde
- Cali : 2 secondes et 3 dixièmes ;
- Eneko : 2 secondes et 4 dixièmes.



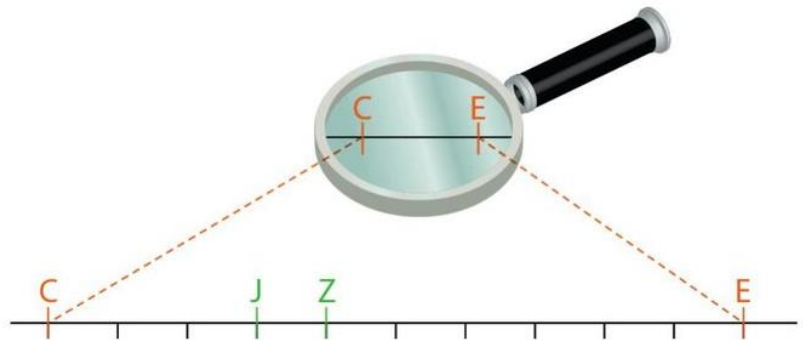
Les scores sont affichés avec trois écritures différentes. Compléter le tableau ci-dessous.

Joueurs	Scores		
Nina	17 dixièmes	$1 + \frac{7}{10}$	1,7
Lilly			
Cali			
Eneko			
Anton	14 dixièmes		
Sarah			2,8
Téva			1

2) Jules et Zoé ont intercepté la boule de feu entre 2,3 et 2,4 secondes. Pour se départager, ils utilisent la loupe du jeu, qui grossit dix fois la ligne de tir.

Donner trois écritures des scores de Zoé et de Jules :

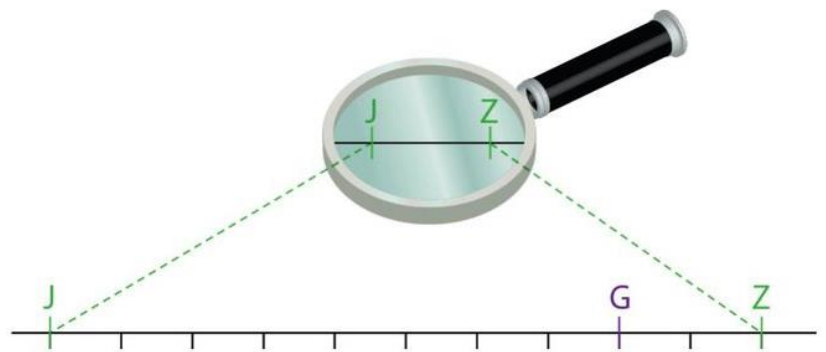
.....



3) En grossissant le segment [JZ], la marque de Gilles apparaît.

- Donner trois écritures pour son score.

.....



BILAN : Complète le texte en utilisant les mots suivants : abscisse, demi-droite, unique, unité, origine.

On peut comparer deux nombres à l'aide d'une graduée.

Cette demi-droite graduée a pour extrémité un point appelé et une choisie que l'on reporte régulièrement à partir de l'origine.

○ Sur cette demi-droite graduée :

- À chaque point de la demi-droite est associé un unique nombre appelé du point.
- À chaque nombre est associé un point de la demi-droite.