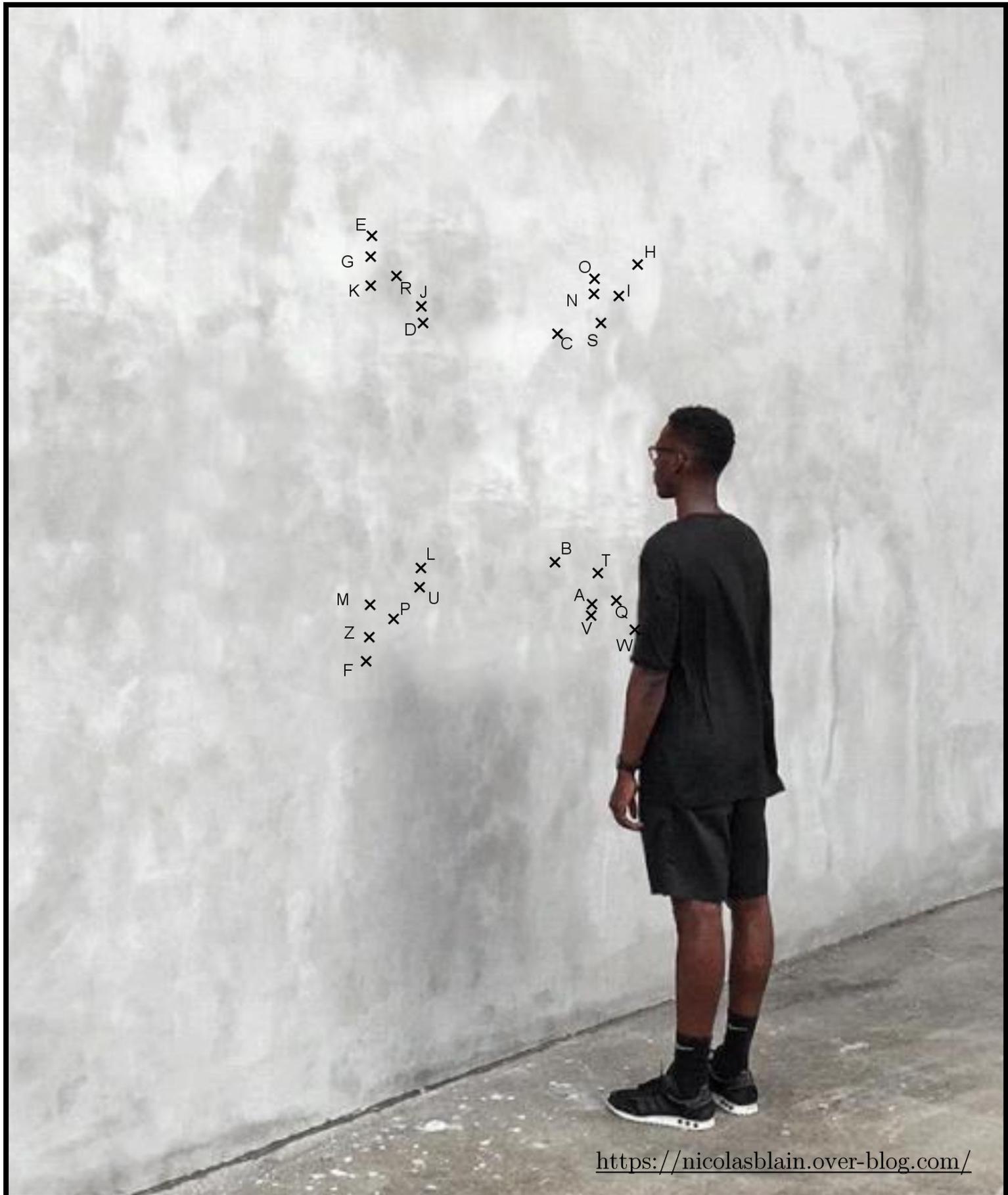


ANGLES ET ILLUSION

Tu vas reconstituer une œuvre (ci-dessous) de **Aakash Nihalani** (artiste new-yorkais de Street-Art) en suivant les instructions de la page suivante.



Tom joue aux fléchettes chez lui selon les règles suivantes :

Règles du jeu :

- Tom tire toujours vers le haut (en direction du plafond)
- Il lance ses fléchettes à partir du point A ou du point E selon un angle (angle 1) donné par rapport à l'horizontale (segment en pointillés)
- Quand la fléchette touche le plafond elle repart selon un angle (angle 2) donné
- La fléchette touche alors un ballon et le crève. Il faudra indiquer dans le tableau la lettre du ballon touché.
- Un ballon crevé ne peut plus être touché.
- Il faut respecter l'ordre des lancers !

Exemple :

Angle de sommet A			
Lancer n°	Angle 1	Angle 2	Ballon
1	62°	100°	(A)



Angle de sommet A

Lancer n°	Angle 1	Angle 2	Ballon
1	80°		
2	50°		
3	70°	30°	
4	70°	50°	

Tracer en noir sur l'œuvre le quadrilatère obtenu.

Angle de sommet E

Lancer n°	Angle 1	Angle 2	Ballon
5	85°		
6	70°	105°	
7	70°	90°	
8	70°	65°	

Tracer en noir sur l'œuvre le quadrilatère obtenu.

Angle de sommet E

Lancer n°	Angle 1	Angle 2	Ballon
13	75°	45°	
14	60°	100°	
15	25°	90°	
16	25°	115°	

Tracer en noir sur l'œuvre le quadrilatère obtenu.

Angle de sommet A

Lancer n°	Angle 1	Angle 2	Ballon
9	65°	40°	
10	50°	65°	
11	30°	65°	
12	30°	90°	

Tracer en noir sur l'œuvre le quadrilatère obtenu.

- Tracer, en noir, les segments [HO] ; [SC] ; [BT] ; [VW] ; [VZ] ; [OG] ; [RK] ; [ON] ; [PM] ; [AV].
- Colorier en rouge les polygones EHOG, OHWVAQIN, VWFZ, KRPM, JSCD, CSTB, BTUL.
- Colorier en noir les polygones GONRK, MPAVZ, DCBL.

<https://nicolasblain.over-blog.com/>

