

PROGRAMME
DE LA COMPÉTITION

ÉDITION 2021

défi
génie
inventif ÉTS

La science
techno
en mode
pratique

RAMASSE-MOI
ÇA

Finale régionale
OUTAOUAIS

Avril 2021



Un événement de



Partenaire présentateur



Le génie pour l'industrie

Grand partenaire



Partenaire majeur





PORTE-PAROLE NATIONAL

DE LA SAISON 2021
DU DÉFI GÉNIE INVENTIF ÉTS

LUC LANGEVIN

Illusioniste

Bienvenue à votre finale régionale du Défi génie inventif ÉTS!

Une fois de plus cette année, c'est avec plaisir que j'endosse mon rôle de porte-parole pour le Réseau Technoscience et l'ensemble de ses événements. Chaque année, ce sont de nombreux jeunes des quatre coins du Québec qui se rassemblent pour rivaliser d'ingéniosité, de débrouillardise et de persévérance dans le cadre du Défi génie inventif ÉTS. Si la dernière année a été remplie de défis de différentes natures, je suis convaincu que le défi de l'édition 2021, Ramasse-moi ça!, sera relevé haut la main par vous toutes et tous.

Aux participantes et participants, peu importe la conclusion de cette mission que vous avez décidé de relever, soyez fiers et fières du travail accompli pour vous rendre jusqu'à cette journée bien spéciale qu'est votre finale régionale. Bravo! C'est un bel accomplissement dont vous vous souviendrez longtemps!

Aux enseignantes et enseignants, aux techniciennes et techniciens en travaux pratiques, au personnel des écoles, aux bénévoles, aux parents, aux partenaires et aux donateurs, sachez que cet événement ne serait pas possible sans votre soutien. Les finales régionales donnent à de nombreux jeunes l'opportunité de se démarquer par leur ingéniosité, de se découvrir de nouvelles aptitudes et de tisser des liens avec les autres participantes et participants. Un grand merci pour ce soutien important.

Aux personnes du public, cet événement vous permettra de découvrir les projets de jeunes inspirés par la science et la technologie, qui ont travaillé durant plusieurs mois à la construction de prototypes roulants capable de ramasser différents objets posés au sol. Pour la première fois cette année, le niveau de difficulté a été relevé par la possibilité de développer un prototype conçu dans une perspective de développement durable!

Le Réseau Technoscience, ses organismes régionaux et moi-même vous souhaitons une excellente finale régionale 2021 du Défi génie inventif ÉTS! Profitez bien de cet événement et au plaisir de vous retrouver à la finale québécoise!

LUC LANGEVIN

Découvrez nos programmes scientifiques

TECHNOSCIENCE.CA

EXPO SCIENCES
Hydro-Québec

Innovateurs
à l'école
et à la bibliothèque

LES DÉBROUILLARDS
ANIMATIONS SCIENTIFIQUES

Produits
clés en main



défi
génie
inventif ÉTS



défi
apprenti
génie

L'ODYSSÉE DE
L'OBJET
CONCOURS DE DESIGN INDUSTRIEL

Des programmes du

Grand partenaire



Québec

TU AS

TOUT ÇA

EN TOI!



FAIS-TOI CONFIANCE.

Opte pour des études en **technologie** ou en **science**

economie.gouv.qc.ca/tout-ca-en-toi

Votre
gouvernement

Québec



GRAND PARTENAIRE

DE LA SAISON 2021
DU DÉFI GÉNIE INVENTIF ÉTS

PIERRE FITZGIBBON

Ministre de l'Économie et de l'Innovation

La recherche et l'innovation constituent de précieux atouts pour relever les défis de société et stimuler l'économie. C'est pourquoi le gouvernement du Québec accorde une grande importance à la relève scientifique.

Nous sommes fiers d'encourager la tenue des Expo-sciences Hydro-Québec, du Défi génie inventif, du Défi apprenti génie et de l'Odyssée de l'objet. Ces initiatives, de même que les autres activités du Réseau Technoscience, nous permettent de découvrir la créativité et la détermination de la jeunesse scientifique québécoise.

Je tiens à féliciter l'équipe du Réseau et ses membres régionaux pour leur grande capacité d'adaptation dans l'organisation des éditions virtuelles de cette année.

Merci au personnel enseignant et aux parents qui accompagnent les jeunes dans leur apprentissage. Promouvoir la science auprès d'eux et stimuler leur intérêt pour ce domaine, c'est une mission collective. Je suis heureux de constater que cela nous interpelle tous. Le Québec a besoin de talents en technologie, en ingénierie et en mathématiques pour bâtir la société de demain et changer le monde.

Je souhaite que ces compétitions amicales donnent l'occasion à tous les participants d'explorer de nouveaux horizons. Que cette expérience vous inspire à poursuivre votre cheminement en science, à réaliser vos rêves et à aspirer à une brillante carrière!

PIERRE FITZGIBBON

Votre
gouvernement

Québec

Ton imagination,
notre inspiration



ArcelorMittal

Tu es unique. Devant chaque problème, tu trouves une solution à ta manière.
Tu n'as pas peur des obstacles.

Seul(e) ou en équipe, il n'y a rien pour t'arrêter. Ton futur est entre tes mains.

Tu as décidé de participer au Défi génie inventif ÉTS parce que tu sais que
peu importe le résultat, tu auras appris quelque chose.

Chez ArcelorMittal Produits longs Canada, on appuie les initiatives qui permettent à des jeunes de développer leurs connaissances scientifiques. On n'est pas devenu le chef de file mondial de l'acier par hasard : chaque jour, on essaie quelque chose de nouveau, on recommence et on devient meilleurs. Comme toi.

Bon succès dans cette belle aventure !

transformer l'avenir

ArcelorMittal Produits longs Canada
Contrecoeur - Longueuil - Montréal - Hamilton
long-canada.arcelormittal.com

UDES

BACCALaurÉATS EN GÉNIÉ



Des projets réels au cœur
des grands espaces

Un studio de création
(FAB LAB) unique au Québec

L'option de faire
5 stages rémunérés

Un cheminement intégré
bac-maîtrise pour
ceux qui le veulent

Nous offrons huit baccalauréats en génie,
choisissez votre parcours :

- Biotechnologique
- Chimique
- Civil
- du bâtiment
- Électrique
- Informatique
- Mécanique
- Robotique

USherbrooke.ca/genie

 UNIVERSITÉ DE
SHERBROOKE



MOT DE LA DIRECTION

DE LA SAISON 2021
DU DÉFI GÉNIE INVENTIF ÉTS

STÉPHANIE GRATTON

Codirectrice générale - Technoscience Outaouais

Félicitations à toutes les participantes et à tous les participants du Défi génie inventif ÉTS, finale régionale de l'Outaouais !

Malgré toutes les embuches que vous avez rencontré cette année, vous avez réussi à créer un prototype. Vous êtes de courageuses guerrières et de courageux guerriers, qui ne reculent pas devant l'adversité pour réaliser des projets technologiques ! J'espère que vous avez appris de cette expérience, et que vous êtes fières et fiers de votre accomplissement.

Je tiens aussi à souligner l'incroyable soutien de vos enseignantes et de vos enseignants, qui ont choisi d'organiser cette activité malgré leur horaire surchargé. Merci d'avoir permis à vos élèves de faire preuve de créativité et d'ingéniosité, et les avoir appuyés dans la réalisation de leurs projets.

N'oublions pas toutes celles et ceux qui ont, de près ou de loin, soutenu les participantes et les participants dans tous les essais et les erreurs qui ont permis de créer des prototypes fonctionnels. Merci !

Nous serons de retour en force l'an prochain, avec de nouveaux défis technologiques !

STÉPHANIE GRATTON



**LA SCIENCE
CHEZ TOI
CHAQUE MOIS!**

**5\$ de
réduction**

sur l'abonnement à tous
les visiteurs et participants
des Expo-sciences, des Défis
technologiques et de
l'Odyssée de l'Objet!

**6-10
ans**

**9-14
ans**

**14-17
ans**

**Abonnez-vous
sur bayardjeunesse.ca/expo
ou au 1 866 600-0061
en mentionnant le code
2100EXPO.**

L'offre prend fin le 6 juin 2021.

ÉQUIPES

ÉCOLE DU COEUR-DE-LA-GATINEAU
(SACRÉ-COEUR)

1 - Pinky-Di-Dikydi

Karyanne Rondeau
Amy Desforges
Sophie Caron
Liam Gendron

2 - T-Rex

Coralie Saumure-Bourgeois
Maxime Gauthier
Emilie Simard
Gabriel Pétrin

3 - La Jacinthe Roulante

Frederic Gauthier
Felix Lafreniere
Wilfred St-Jacques
Jordan Lafrenière

4 - La Brenda volante

Gabrielle Caron
Dalya Lachapelle
Jenson Lafrenière
Ulysse Dumas-Lavoie

COLLÈGE NOUVELLES
FRONTIÈRES

5 - LE VILLENEUVE

Cédric Villeneuve
Mohammad Ali Hanachi
Anis Saade
Jack Moore

6 - Super Gisèle turbo 3000

Cédric Racine-Paquin
Benjamin Letendre
Mikaël Bernier-Normand
Zachary Paulin

7 - Gruaux

Jérémy L'Espérance
Tristan Monette
Arnaud Michaud
Frédéric Faucher

7 - La RonaMobile

Adrien Basque
Alex Brazeau
Jean-François Gamache
Simon-Olivier Drapeau

ÉCOLE SECONDAIRE DE
L'ÎLE

9 - bb

Amirath Oseni
Rita Rianna Larisa
Maryam Sraidi
Elorie Labine

10 - B.B.

Charlie Huguet-Latour
Willy Bérubé Jr
François Beauséjour
Jérémy Filiatreault

11 - Le ramasse tout

Sarah Berrahou
Maelie Germain
Heidi Perreault
Mia Desautels

12 - Bety

Fredereick Pierre Labissiere
Olivier Paquette
Georgio El-Khoury
Markiian Hnativ

ÉQUIPES

ÉCOLE SECONDAIRE GRANDE-RIVIÈRE

13 - Pincinator

Raphael Moreau
Felix Aallard
Mikael Nadon
Yann Cantin

14 - La pince mobile

Rémi Tremblay
James Potvin

15 - Maléfique

Noémie Gagnon

16 - L'engin à l'huile

Jérôme Labelle
Sunshine Fezeu
Félix-Noël Bergeron
Ellie St-Gelais

ÉCOLE SECONDAIRE GRANDE-RIVIÈRE

17 - Le Destructeur

Martin Cabaleiro Diaz
Jesse Leclair
William Balesh
Ivan Fu-Lessard

18 - barbie automobile

Meeshel-Marie Yao
Mathilde Ouellet
Jwayria Darwish

19 - Insecte mobile

Olivia Hasbani
Marguerite Gaulin
Rosalie Fillion

20 - Ginger

Alexandre Lamer
Kelyan Moise

ÉCOLE SECONDAIRE GRANDE-RIVIÈRE

21 -Le bandit

Adam Achour
Pavel Lvovich
Regis Ngos

21 -Écrasecaseur

Reyan Taleb
Matias Imelbaev

22 -Le L.E.A

Lara Koprivica
Esther Dazogbo
Angela Diella Imena

RAMASSE-MOI ÇA



ABRÉGÉ DES RÈGLEMENTS

LE DÉFI

Concevoir un prototype roulant capable de ramasser des objets posés au sol. Le prototype sera déplacé par un membre de l'équipe.

À chaque cycle ses objets!

1^{er} Cycle



Trombones en acier
10 points

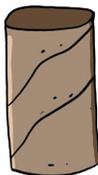


Pince-note 2po (50mm)
20 points



Boîtes de jus de 200 mL vides
30 points

2^{ème} Cycle



Rouleaux de papier toilette vides
Manche 1 : 30 points
Manche 2 : 10 points



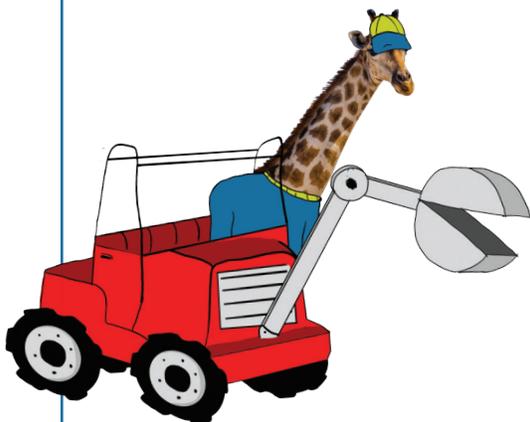
Pince-note 2po (50mm)
Manche 1 : 20 points
Manche 2 : 30 points



Piles AA
Manche 1 : 10 points
Manche 2 : 20 points

CONCEPTION

- 1.1. Le prototype en configuration de départ doit pouvoir tenir dans une boîte de vérification dont l'intérieur mesure 50 cm x 50 cm x 50 cm.
(NOTE : Les dimensions de la boîte peuvent varier de +/- 2 mm).
- 1.2. Si des pièces doivent être modifiées, ajoutées ou retirées entre les manches, elles doivent toutes être présentées lors de la vérification. Toutes les pièces doivent demeurer en tous temps dans le prototype.
- 1.3. Les seuls points de contact autorisés du prototype avec le sol sont des roues. Ces dernières doivent rester à l'intérieur du corridor de circulation.
- 1.4. En position de départ et à la fin de la manche, le prototype doit se tenir en équilibre sur ses roues de façon autonome.
- 1.5. Un membre de l'équipe doit déplacer le prototype en le faisant rouler à l'intérieur du corridor de circulation.
- 1.6. Sont interdits :
 - Les aimants SAUF pour le 1er cycle;
 - Électricité, sauf à des fins de décoration;
 - Réaction chimique, source de chaleur, gaz sous pression (sauf pour les ballons gonflés à l'air, par la bouche);
 - Produits dangereux, les liquides, les végétaux et les animaux;
 - Tout élément pouvant occasionner des blessures (ex. extrémité coupante, mécanisme pouvant coincer un doigt, tête de clou qui dépasse, etc.);
 - Tout élément pouvant endommager ou altérer l'aire de jeu;
 - Les pièces réalisées avec une imprimante 3D;
 - Les assemblages de pièces provenant de jeux de construction ou de maquettes (à l'exception des assemblages roues-essieux qui sont autorisés);
 - Les châssis préfabriqués (autos jouets, autos téléguidées, etc.).



DÉROULEMENT

2.1. La compétition comporte un minimum de deux manches auxquelles chaque équipe doit participer. Certaines finales régionales présentent plus de deux manches. Lors de la finale québécoise, les équipes participent à au moins six manches. Tous les détails pour les finales régionales et québécoise seront publiés le 15 octobre. Les finales seront adaptées selon les directives de la santé publique.

Installation

2.2. L'équipe peut préparer son prototype avant son tour de passage. L'équipe ne peut pas utiliser l'aire de compétition pour cette préparation.

2.3. L'équipe dispose de 30 secondes pour positionner son prototype derrière la ligne de départ.

2.4. Une fois l'installation terminée, l'équipe doit se retirer afin que les juges constatent que le prototype est immobile et en équilibre sur ses roues. C'est la configuration de départ.

Compétition

2.5. Au signal de départ, le participant déplace le prototype à l'intérieur du corridor de circulation.

2.6. Les mains et les pieds du participant doivent rester à l'intérieur des projections verticales des limites du corridor de circulation en tout temps.

2.7. L'équipe dispose de 30 secondes pour ramasser le plus d'objets possibles.

2.8. Une fois la manche terminée, un objet est considéré comme ramassé lorsqu'il n'est plus en contact avec le sol, mais uniquement avec le prototype.

2.9. La manche prend fin lorsque :

- L'équipe n'a pas réussi à installer son prototype dans les 30 secondes prévues;
- Les roues du prototype, les pieds ou les mains du participant dépassent les projections verticales des limites du corridor de circulation;
- Tous les objets ont été ramassés;
- Le temps alloué à la manche est écoulé.

2.10. Lorsque la manche prend fin, le prototype est immobilisé, une attente de 3 secondes est imposée. Les objets ramassés sont ensuite comptabilisés.

POINTAGE

L'équipe doit produire un rapport écrit qui est pris en compte dans le pointage. Les grilles d'évaluation sont disponibles au TECHNOSCIENCE.CA.

- 3.1. Un maximum de 85 points est accordé à l'équipe pour la performance du prototype, un maximum de 15 points est accordé pour le rapport écrit. La performance d'un prototype est évaluée par rapport à la performance du meilleur prototype (*voir encadré Exemple de calcul pour une compétition à deux manches*).
- 3.2. En cas d'égalité entre les équipes prétendantes à un prix, elles devront s'affronter au cours d'une dernière manche. Si les équipes obtiennent un pointage égal dans cette manche, le prototype le plus rapide pour ramasser les objets et s'immobiliser sera décerné vainqueur.

Exemple de calcul de pointage pour une compétition à deux manches

$$P = 85 \times \frac{(m_1 + m_2)}{(m_1 + m_2)_{\max}} + R$$

P : pointage

m_1 : pointage de l'équipe à la manche 1

m_2 : pointage de l'équipe à la manche 2

$(m_1 + m_2)_{\max}$: pointage de la meilleure machine du cycle

m : (nb d'items bleus ramassés x 10) + (nb d'items verts ramassés x 20) + (nb d'items rouges ramassés x 30)

R : Rapport écrit (maximum de 15 points)

S'il y a plus de deux manches, le pointage de chacune des manches supplémentaires doit être ajouté au calcul.

L'ODYSSÉE DE L'OBJET

CONCOURS DE DESIGN INDUSTRIEL

GRANDE FINALE

4 ET 5 JUIN 2021

EN VIRTUEL

Organisé par



Partenaire financier



SUPER EXPO SCIENCES

Hydro-Québec

DÉCOUVREZ LES MEILLEURS PROJETS DE LA RELÈVE SCIENTIFIQUE DU QUÉBEC!

DU 22 AU 25 AVRIL 2021 - Édition virtuelle

TECHNOSCIENCE.CA

OSEZ LA SCIENCE!



Un événement du



Grand partenaire



Partenaire présentateur





3^e cycle du primaire

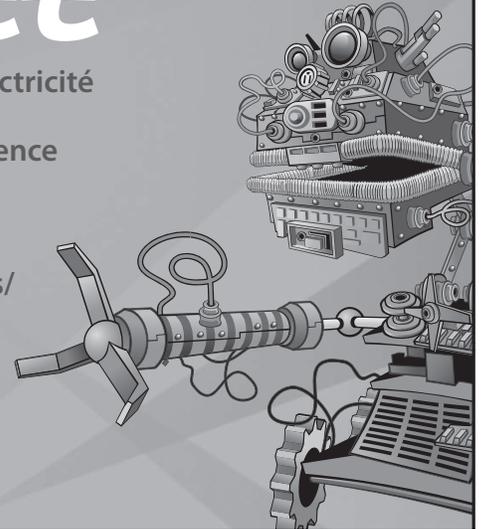
Valise pédagogique 00Watt

Des activités clés en main liées à l'hydroélectricité
et à l'efficacité énergétique.

Valise distribuée par le Réseau Technoscience
et dont l'utilisation est gratuite.

Réservez-la dès maintenant !
[www.hydroquebec.com/professeurs/
primaire3cycle/valise00watt.html](http://www.hydroquebec.com/professeurs/primaire3cycle/valise00watt.html)

MIEUX
CONSOMMER

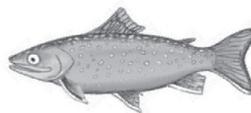


Trousse éducative – 2^e cycle du primaire

ENVIROVOLT

Des activités clés en main
liées à l'environnement et à l'hydroélectricité
Trousse distribuée par le Réseau Technoscience
dont l'utilisation est gratuite.

Réservez-la dès maintenant !
[https://www.hydroquebec.com/enseignants/
primaire/2ecycle/envirovolt.html](https://www.hydroquebec.com/enseignants/primaire/2ecycle/envirovolt.html)



Du 1^{er} au 16 mai 2021



Le Réseau Technoscience
est fier de s'associer
à l'Odysée des sciences!

ODSCI.CA

Produits clés en main

Des animations gratuites
à découvrir!

- VALISE 00WATT
- TROUSSE ENVIROVOLT
- LA BIODIVERSITÉ ET MOI
- TROUSSE NUMÉRIQUE

DURÉE DES ANIMATIONS:

75 MIN



Un programme du

Grand partenaire



Québec 

TOUS LES DÉTAILS AU TECHNOSCIENCE.CA

UN SCIENTIFIQUE
DANS MA
classe!



Activité
gratuite!




Innovateurs
à l'école
et à la bibliothèque

DES ATELIERS-CONFÉRENCES *gratuits*
EN PERSONNE OU EN VIRTUEL.

Tous les détails au technoscience.ca

Un programme du



Grand partenaire

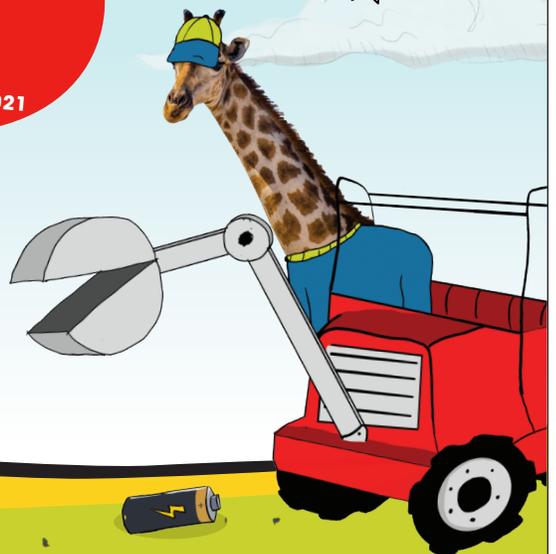
Québec 

défi
génie
inventif ETS

La science
techno
en mode
pratique

RAMASSE-MOI
ÇA
ÉDITION 2020-2021

NE MANQUE PAS
LA FINALE QUÉBÉCOISE
28 ET 29 MAI 2021
EN VIRTUEL



Un événement du



TOUS LES DÉTAILS AU
TECHNOSCIENCE.CA

Partenaire présentateur



Grand partenaire

Québec 

PARTENAIRE PRÉSENTATEUR



Le génie pour l'industrie

GRAND PARTENAIRE



PARTENAIRE MAJEUR



PARTENAIRE ASSOCIÉ



PARTENAIRES MÉDIAS



PRIX NATIONAUX

PARTICIPATION À LA FINALE QUÉBÉCOISE DU DÉFI GÉNIE INVENTIF ÉTS

les vendredi 28 et samedi 29 mai 2021 en ligne

MÉDAILLES DU RÉSEAU TECHNOSCIENCE

Or, Argent et Bronze

PRIX ARCELOR MITTAL PRODUITS LONGS CANADA

PRIX DE L'INVENTIVITÉ REMIS PAR LA FACULTÉ DE GÉNIE DE L'UNIVERSITÉ DE SHERBROOKE

ABONNEMENT AU MAGAZINE CURIUM



IL Y A UNE **PLACEPOURTOI**.CA EN INGÉNIERIE !

**TU AS CE QU'IL FAUT
POUR DEVENIR INGÉNIEUR**

Visite le site placepourtoi.ca
pour découvrir cette profession passionnante



L'Université d'Ottawa: la seule faculté de génie bilingue!

À la Faculté de génie, un quart des étudiants de premier cycle étudient en français.

L'Université d'Ottawa est la seule université canadienne offrant des programmes en génie dans les deux langues officielles, donnant la chance aux étudiants de faire leur formation en français, en anglais ou dans les deux langues à la fois!

De plus, chacun de nos programmes vous offre la chance d'ajouter l'option gestion et entrepreneuriat, le régime coop ainsi qu'une panoplie de bourses.

genie.uOttawa.ca



**Notre organisation scolaire
est fière de soutenir le
DÉFI GÉNIE INVENTIF !**



Centre
de services scolaire
des Draveurs
Québec

AU SERVICE
DE LA RÉUSSITE
DE CHACUN

ON T'ACCOMPAGNE AU-DELÀ DE TA PROFESSION

ON RECRUTE !

Centre
de services scolaire
des Hauts-Rois-
de-l'Outaouais
Québec

**VIENS
CRÉER
DES SOUVENIRS
DANS NOS
ÉCOLES**

FORMULE D'ACCUEIL ET
D'INTÉGRATION **CLÉ-EN-MAIN**

Avec la participation
financière du Ministère
du Travail, de l'Emploi
et de la Solidarité sociale

Place
Jeunes

Complicité Emploi

Centre
de services scolaire
au Cœur-des-Vallées
Québec

Les élèves du CSSCV se démarquent au Défi génie inventif

Le Centre de services scolaire au Cœur-des-Vallées est fier de s'associer au **Défi génie inventif** valorisant la créativité, la débrouillardise et la persévérance de ses élèves.

Meilleures chances aux participants !

Le **Défi génie inventif** c'est:
Un défi rassembleur • Une idée de génie • Une innovation

PRIX DE L'UQO - DÉPARTEMENT D'INFORMATIQUE ET D'INGÉNIERIE

PRIX DU CENTRE DE SERVICES SCOLAIRE AU CŒUR-DES-VALLÉES

PRIX DU CENTRE DES SERVICES SCOLAIRE DES DRAVEURS

PRIX DU CENTRE DE SERVICES SCOLAIRE DES HAUTS-BOIS-DE-L'OUTAOUAIS

TECHNOSCIENCE OUTAOUAIS

Stéphanie Gratton
Codirectrice générale

Kim Chainey
Coordonnatrice

Anne-Marie Belly
Agente de bureau

Ariane Millette-St-Hilaire
Codirectrice générale

COMITÉ DE JUGEMENT

Albert Parisien
Juge en chef

Michel Charette
Juge

MERCI !

Merci à tout le personnel enseignant et l'entourage des participantes et des participants qui ont soutenu leur projet !

