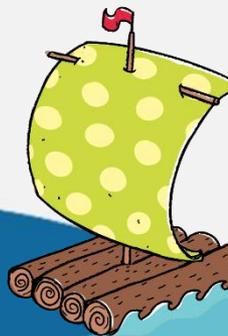


défi apprenti génie

La science
techno
en mode
pratique

S.O.S. PIRATES!



Mise en situation

TON défi



Oh oh, MOUSSAILLON!

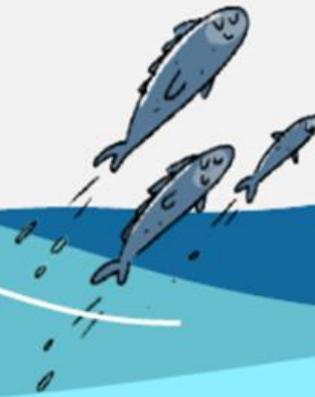
défi
apprenti
génie

Mise en situation

TON défi



Nos trésors sont en
pÉRIL! L'océan est en
train de monter et il
risque d'inonder tous
les butins que nous
avons amassés sur l'île!



défi
apprenti
génie

Mise en situation

TON défi



Nous n'avons pas
assez d'embarcations
pour tout
récupérer...



défi
apprenti
génie

Mise en situation

Ton défi



Mais il paraît que toi, jeune moussaillon, tu es un sacré génie. Si tu m'aides, ta fortune est faite!

défi
apprenti
génie

Mise en situation

TON défi



POUR CELA, CONSTRUIS
UNE EMBARCATION QUI
PERMETTRA DE
SUPPORTER LE PLUS DE
MARCHANDISE POSSIBLE.

Mise en situation

TON défi



Il faut se dépêcher,
mes chaussettes
COMMENCENT à être
MOUILLÉES!

défi
apprenti
génie

Mise en situation

Ton défi



Fabriquer un prototype flottant qui permettra de supporter la plus grande quantité possible de billes de taille standard.



défi
apprenti
génie

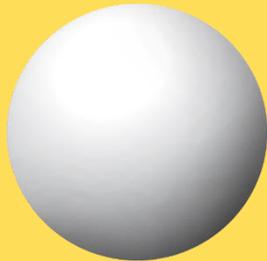
Mise en situation

Ton défi

L'objet de départ suivant doit être déposé dans le prototype avant d'y déposer les billes...

2^e cycle

Balle de ping-pong



3^e cycle

Balle de tennis



défi
apprenti
génie

Mise en situation

TON défi

La base de l'embarcation doit être fabriquée à partir ...

d'une feuille de plastique
(de 25 cm x 25 cm)



défi
apprenti
génie

Mise en situation

LARGUONS LES AMARRES!

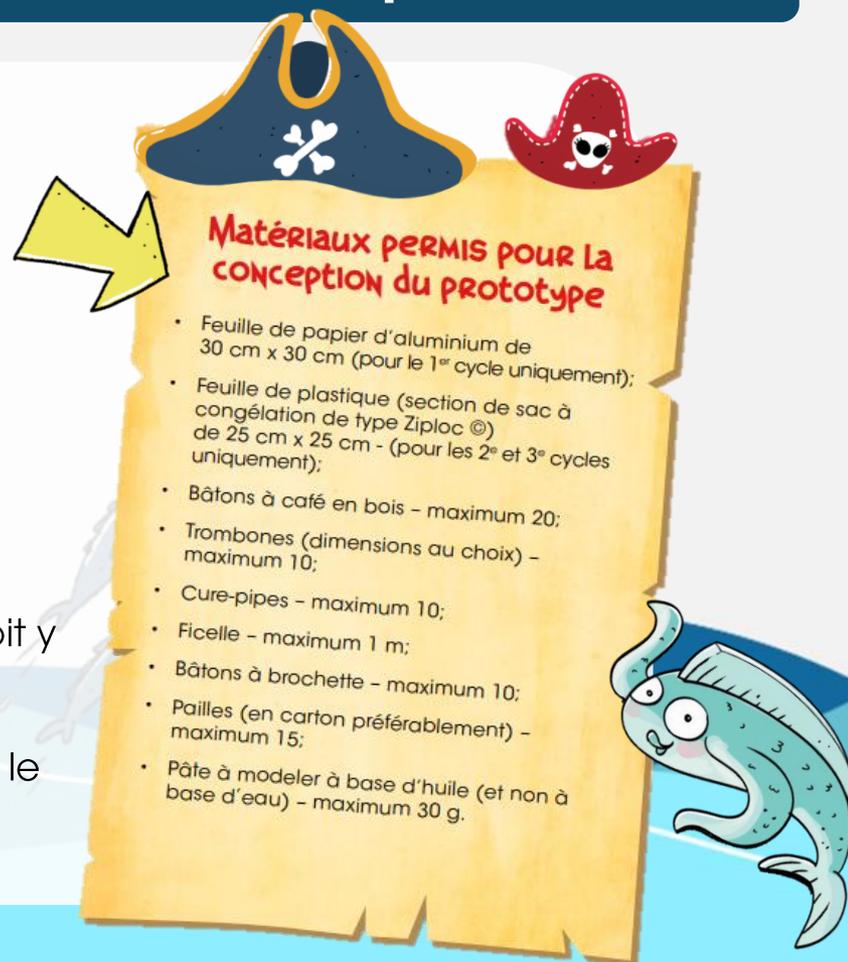


Résumé* des règlements - Conception

2.1 L'équipe peut utiliser uniquement les matériaux identifiés dans l'encadré ci-contre.

2.2 Le prototype doit avoir une longueur maximale de 30 cm et une largeur maximale de 15 cm.

2.4 L'aire de jeu est un bac transparent. Il doit y avoir 10 cm d'eau dans le bac. Aucune partie du prototype ne doit s'appuyer sur le bac.



***ATTENTION, cette présentation mentionne uniquement quelques-uns des règlements. Consultez le site web pour le document complet!**

Mise en situation

LARGUONS LES AMARRES!



Résumé* des règlements - Déroulement

3.4. Lorsque c'est son tour, l'équipe vient déposer elle-même son prototype dans le bac.

3.5. Une fois le prototype à l'eau, l'équipe doit...

- y déposer l'objet de départ;
- et y déposer les billes l'une après l'autre.



***ATTENTION, cette présentation mentionne uniquement quelques-uns des règlements. Consultez le site web pour le document complet!**

Mise en situation

LARGUONS LES AMARRES!



Résumé* des règlements - Déroulement

3.7. L'équipe ne peut toucher à l'objet de départ ou aux billes déjà dans le prototype.

3.8. Le tour de l'équipe prend fin dès que...

- De l'eau s'infiltré dans le prototype et le fait couler;
- Un élément (l'objet de départ ou une bille) déposé dans le prototype en sort;
- Le prototype touche le fond du bac.



Mise en situation

LARGUONS LES AMARRES!



Pointage

À la fin du tour de l'équipe, le pointage est calculé à partir du nombre de billes contenues dans le prototype.

Pour chacun des cycles, l'équipe gagnante sera celle qui aura accumulé le plus de points.

En cas D'égalité

L'équipe dont le prototype a la plus petite masse est déclarée gagnante.



**POINTAGE
FINAL**

=

Nombre de billes déposées dans le prototype x 5 points

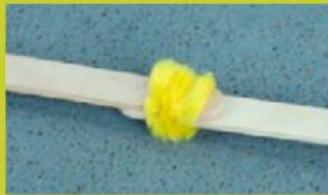
Activité complémentaire

Techniques d'assemblage

Cliquez sur la capsule de votre choix pour l'ouvrir!



1



2



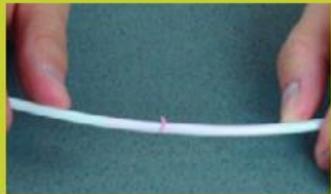
3



4



5



6



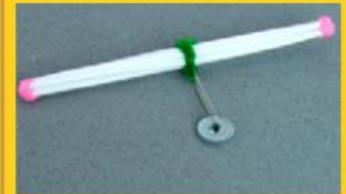
7



8



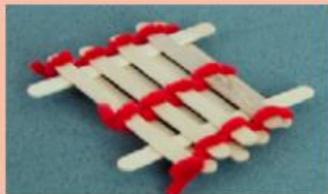
9



10



11



12



13



14

défi
apprenti
génie

défi apprenti génie

La science
techno
en mode
pratique

BON DÉFI !

