

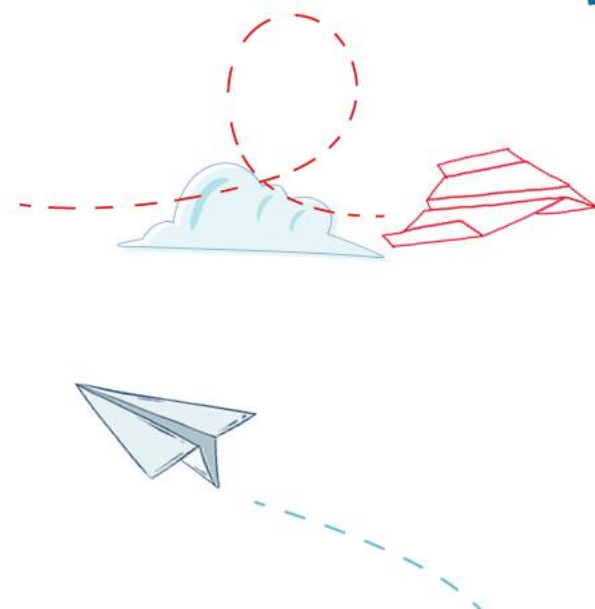
défi
apprenti
génie

La science
techno
en mode
pratique



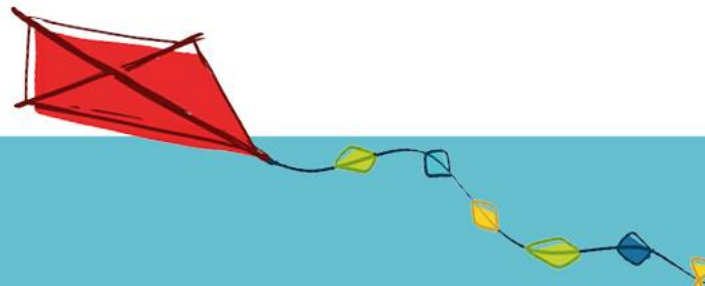
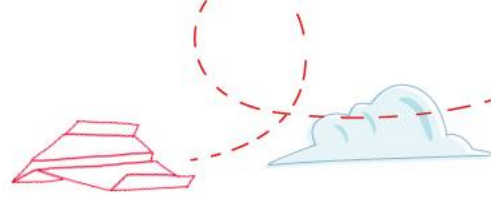
PRENDS TON ENVOL!

ÉDITION 2023-2024



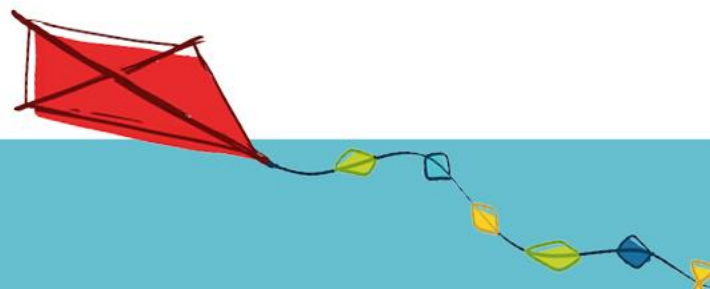
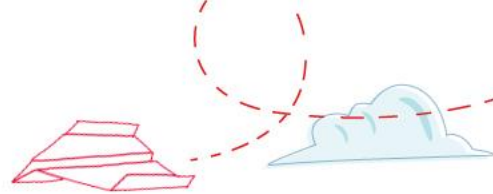


Tu as sûrement entendu la nouvelle! Tous les pigeons de la ville sont malades! Qui livrera les messages? Il faut quelqu'un pour les remplacer!



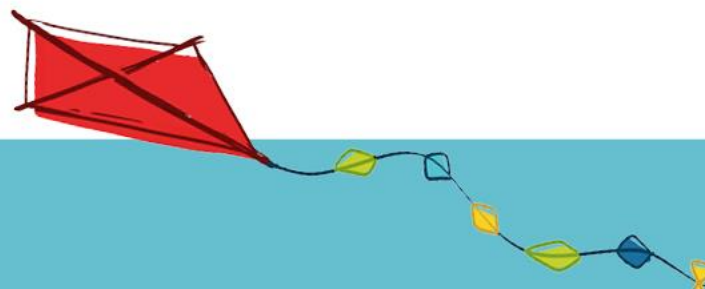
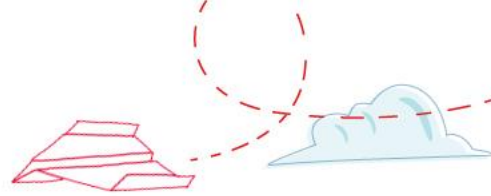


Tu pourrais fabriquer des avions en papier pour m'aider à porter les messages! Il nous faut de l'aide à moi et mon ami le tamia! Nous ne pourrons pas y arriver seuls.





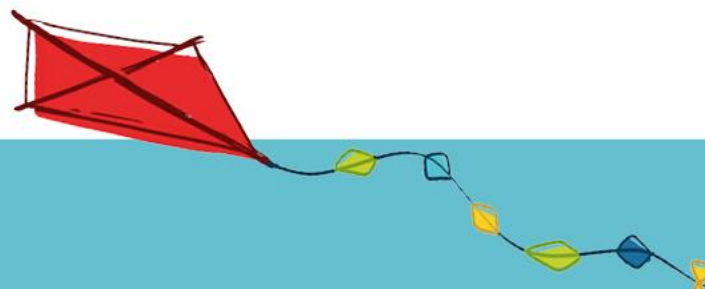
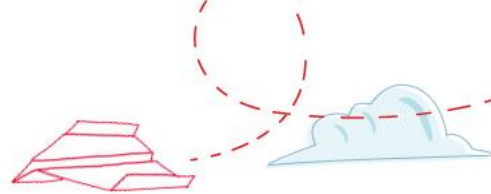
Pour remplir ta mission tu devras prendre en compte différentes choses. Certaines maisons se trouvent très loin. Il faudra également s'assurer d'être précis et de bien viser les boîtes aux lettres!





Et bien entendu, il faudra
parfois changer de
direction!

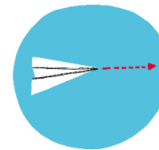
Je compte sur toi pour
nous aider... et Les
pigeons aussi! C'est parti!



Concevoir trois avions différents qui devront franchir trois épreuves (1 épreuve par avion).

1. DISTANCE

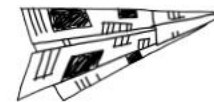
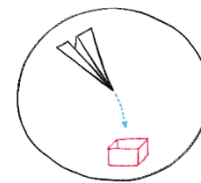
Un avion qui pourra voler le plus loin possible.



Concevoir trois avions différents qui devront franchir trois épreuves (1 épreuve par avion).

2. PRÉCISION

Un avion qui pourra atteindre de façon précise un objet.

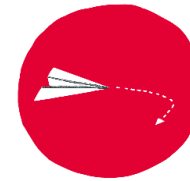


défi
apprenti
génie

Concevoir trois avions différents qui devront franchir trois épreuves (1 épreuve par avion).

3. VIRAGE

Un avion qui pourra effectuer un virage à droite et un virage à gauche.

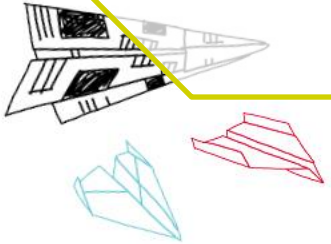


défi
apprenti
génie

Résumé* des règlements - Conception



- 2.1 Les avions doivent avoir l'apparence d'avions de papier.
- 2.2 Chaque équipe doit fabriquer 3 modèles d'avion différents.
- 2.3 Chaque avion doit être utilisé pour une épreuve.
- 2.4 Matériel autorisé :
 - Papier d'impression d'un format maximal de 8 ½ po x 11 po.
 - Ruban adhésif et autocollants.

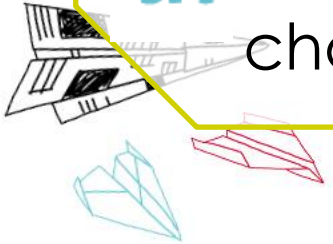


**ATTENTION, cette présentation mentionne uniquement quelques-uns des règlements. Consultez le site web pour le document complet!*

Résumé* des règlements – Déroulement de la compétition



- 3.1 Le jour de la compétition, les avions doivent être fabriqués sur place avec le papier fourni.
- 3.2 Les avions sont soumis à la vérification des règlements.
- 3.3 Trente minutes sont allouées pour la fabrication des avions et les essais.
- 3.4 Le numéro de l'épreuve à réaliser doit être inscrit sur l'aile de chaque avion.

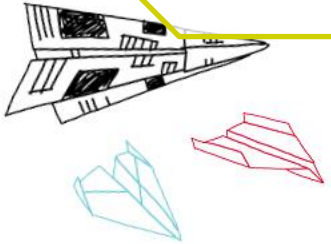


**ATTENTION, cette présentation mentionne uniquement quelques-uns des règlements. Consultez le site web pour le document complet!*

Résumé* des règlements – Déroulement de la compétition



- 3.5** Chaque équipe a droit à deux lancers consécutifs par épreuve.
- 3.6** Les membres de l'équipe peuvent effectuer un lancer à tour de rôle ou opter pour un seul lanceur.
- 3.7** Les avions doivent être lancés avec la main.
- 3.8** Les pieds du lanceur ne peuvent pas dépasser la ligne de départ.

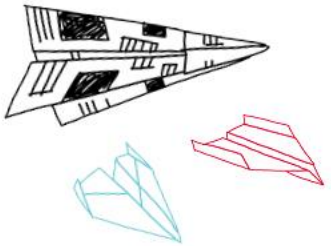


**ATTENTION, cette présentation mentionne uniquement quelques-uns des règlements. Consultez le site web pour le document complet!*

Résumé* des règlements – Déroulement de la compétition

3.10 L'équipe peut apporter des ajustements à son avion entre les lancers.

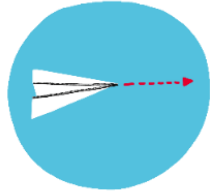
3.11 Pour l'épreuve du virage, les avions doivent être lancés perpendiculairement à la ligne de départ.



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

LES ÉPREUVES

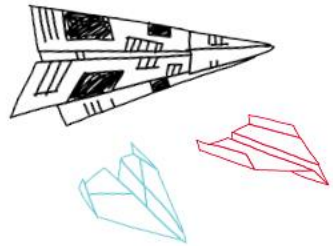
Épreuve 1 **DISTANCE**



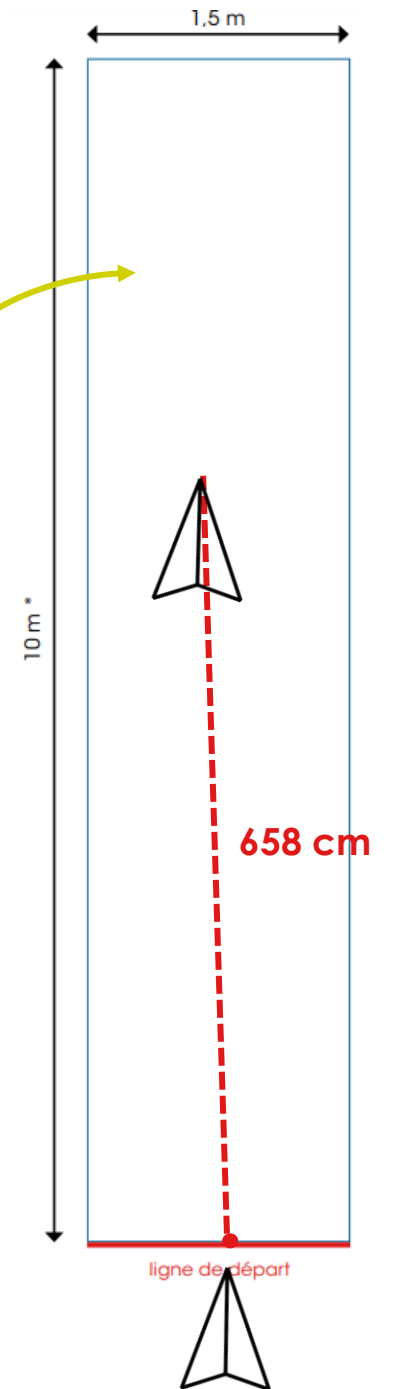
L'avion doit parcourir la plus grande distance possible à l'intérieur du couloir.

C'est l'endroit où l'avion s'**immobilise** qui détermine la distance parcourue. Elle est mesurée à partir du centre de la ligne de départ, jusqu'au nez de l'avion. Si l'avion quitte le couloir, seulement la moitié des points est accordée.

Seul le meilleur des lancers est retenu.

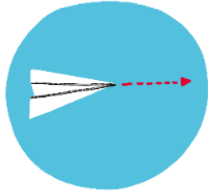


1^{ER} LANCER
658 points



LES ÉPREUVES

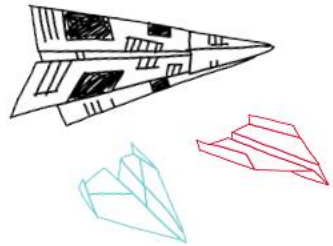
Épreuve 1 **DISTANCE**



L'avion doit parcourir la plus grande distance possible à l'intérieur du couloir.

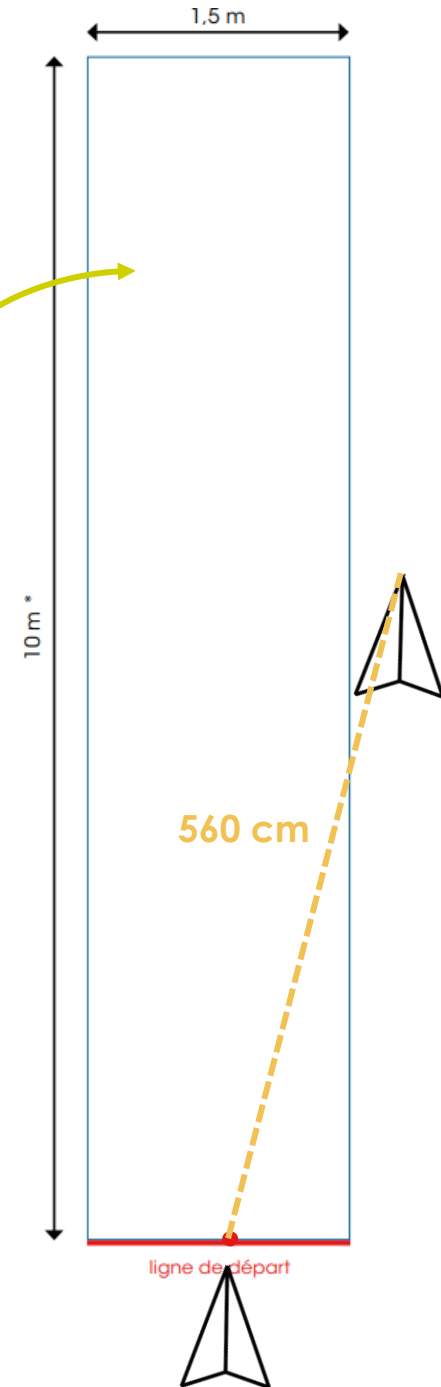
C'est l'endroit où l'avion s'**immobilise** qui détermine la distance parcourue. Elle est mesurée à partir du centre de la ligne de départ, jusqu'au nez de l'avion. Si l'avion quitte le couloir, seulement la moitié des points est accordée.

Seul le meilleur des lancers est retenu.



1^{ER} LANCER
658 points

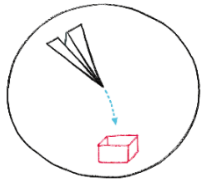
2^E LANCER
 $560 / 2 = 280$ points



LES ÉPREUVES

Épreuve 2

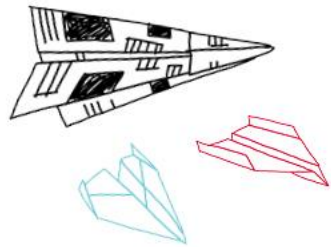
PRÉCISION



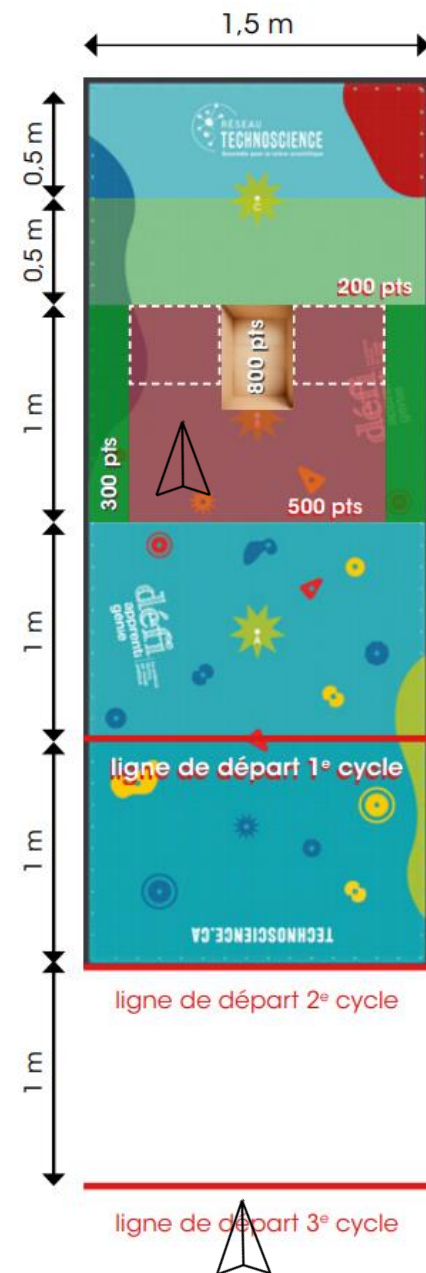
L'avion doit atterrir dans une boîte.

- 800 points** | L'avion **atterrit** dans la boîte.
- 500 points** | L'avion s'**immobilise** dans la zone rouge.
- 300 points** | L'avion s'**immobilise** dans la zone vert foncé.
- 200 points** | L'avion s'**immobilise** dans la zone vert pâle.

Les deux lancers sont comptabilisés.



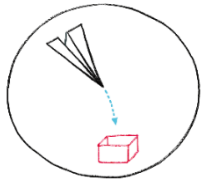
1^{ER} LANCER
500 points



LES ÉPREUVES

Épreuve 2

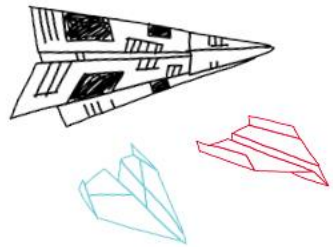
PRÉCISION



L'avion doit atterrir dans une boîte.

- 800 points** | L'avion **atterrit** dans la boîte.
- 500 points** | L'avion s'**immobilise** dans la zone rouge.
- 300 points** | L'avion s'**immobilise** dans la zone vert foncé.
- 200 points** | L'avion s'**immobilise** dans la zone vert pâle.

Les deux lancers sont comptabilisés.



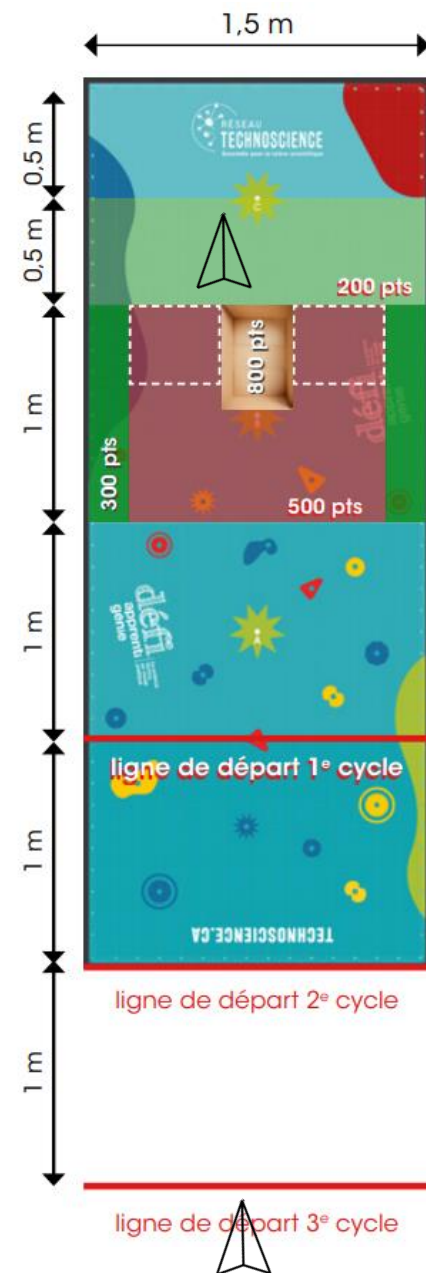
1^{ER} LANCER
500 points

+

2^E LANCER
200 points

=

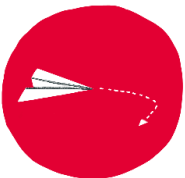
TOTAL
700 points



LES ÉPREUVES

Épreuve 3

VIRAGE



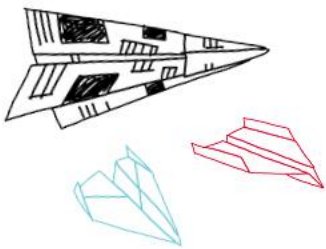
L'avion doit effectuer deux virages pour éviter un obstacle : un à droite et un à gauche. Il doit terminer sa course à l'extérieur du couloir.

Deux lancers sont autorisés par virage, mais c'est le meilleur des deux lancers qui sera retenu.

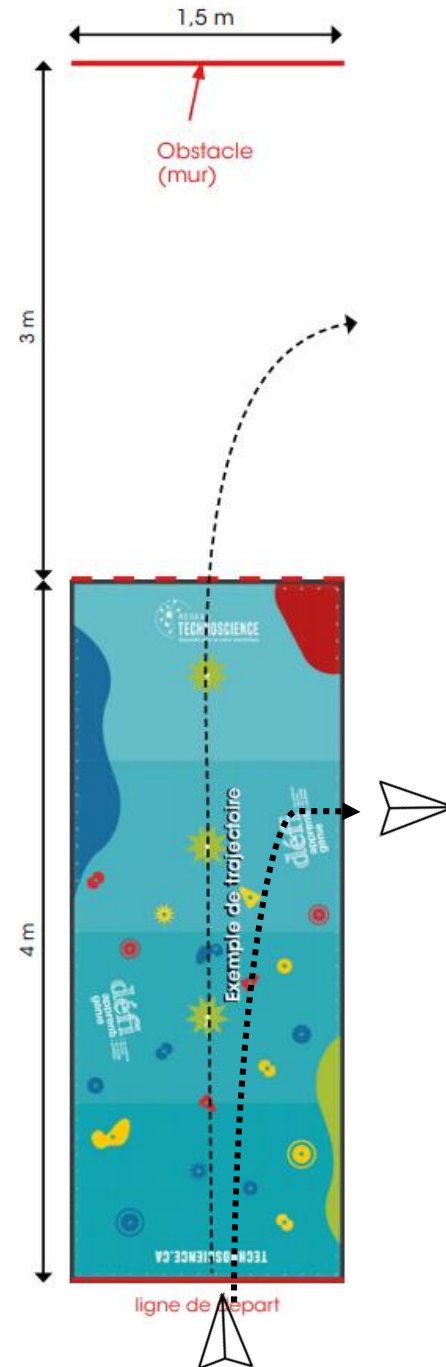
800 points | L'avion effectue un virage **avant** l'obstacle.

500 points | L'avion effectue un virage, mais **touche** à l'obstacle.

300 points | L'avion effectue un virage, mais **plus de 3 mètres avant** l'obstacle.



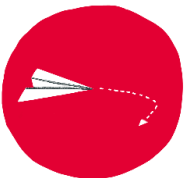
1^{ER} LANCER
300 points



LES ÉPREUVES

Épreuve 3

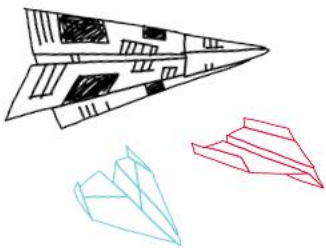
VIRAGE



L'avion doit effectuer deux virages pour éviter un obstacle : un à droite et un à gauche. Il doit terminer sa course à l'extérieur du couloir.

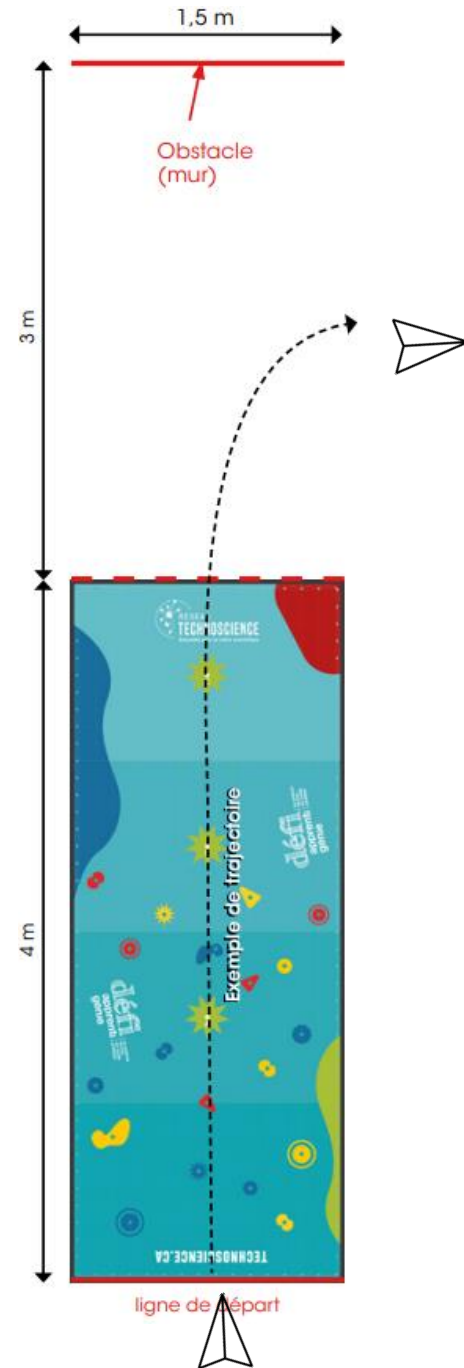
Deux lancers sont autorisés par virage, mais c'est le meilleur des deux lancers qui sera retenu.

- ➡ **800 points** | L'avion effectue un virage **avant** l'obstacle.
500 points | L'avion effectue un virage, mais **touche** à l'obstacle.
300 points | L'avion effectue un virage, mais **plus de 3 mètres avant** l'obstacle.



1^{ER} LANCER
300 points

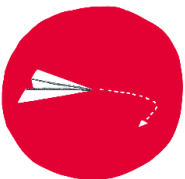
2^E LANCER
800 points



LES ÉPREUVES

Épreuve 3

VIRAGE



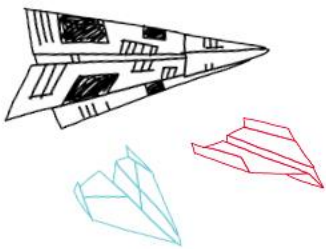
L'avion doit effectuer deux virages pour éviter un obstacle : un à droite et un à gauche. Il doit terminer sa course à l'extérieur du couloir.

Deux lancers sont autorisés par virage, mais c'est le meilleur des deux lancers qui sera retenu.

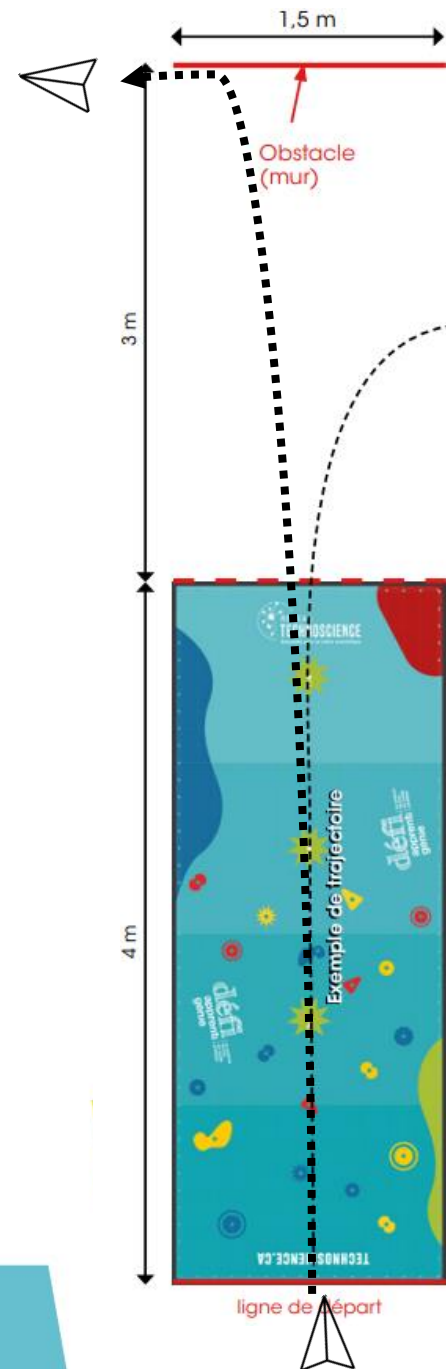
800 points | L'avion effectue un virage **avant** l'obstacle.

500 points | L'avion effectue un virage, mais **touche** à l'obstacle.

300 points | L'avion effectue un virage, mais **plus de 3 mètres avant** l'obstacle.



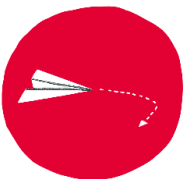
1^{ER} LANCER
500 points



LES ÉPREUVES

Épreuve 3

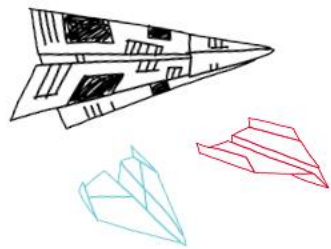
VIRAGE



L'avion doit effectuer deux virages pour éviter un obstacle : un à droite et un à gauche. Il doit terminer sa course à l'extérieur du couloir.

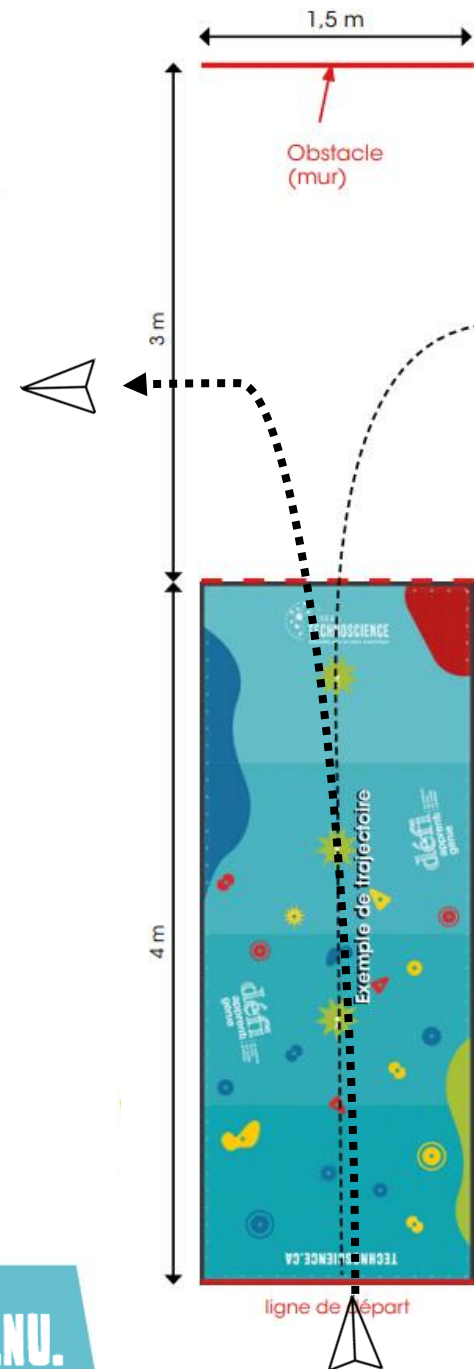
Deux lancers sont autorisés par virage, mais c'est le meilleur des deux lancers qui sera retenu.

- 800 points | L'avion effectue un virage **avant** l'obstacle.
- 500 points | L'avion effectue un virage, mais **touche** à l'obstacle.
- 300 points | L'avion effectue un virage, mais **plus de 3 mètres avant** l'obstacle.



1^{ER} LANCER
500 points

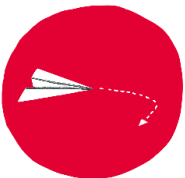
2^E LANCER
800 points



LES ÉPREUVES

Épreuve 3

VIRAGE



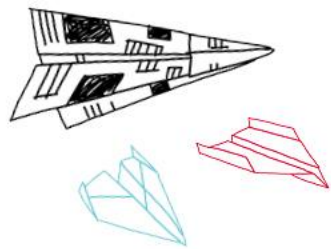
L'avion doit effectuer deux virages pour éviter un obstacle : un à droite et un à gauche. Il doit terminer sa course à l'extérieur du couloir.

Deux lancers sont autorisés par virage, mais c'est le meilleur des deux lancers qui sera retenu.

800 points | L'avion effectue un virage **avant** l'obstacle.

500 points | L'avion effectue un virage, mais **touche** à l'obstacle.

300 points | L'avion effectue un virage, mais **plus de 3 mètres avant** l'obstacle.



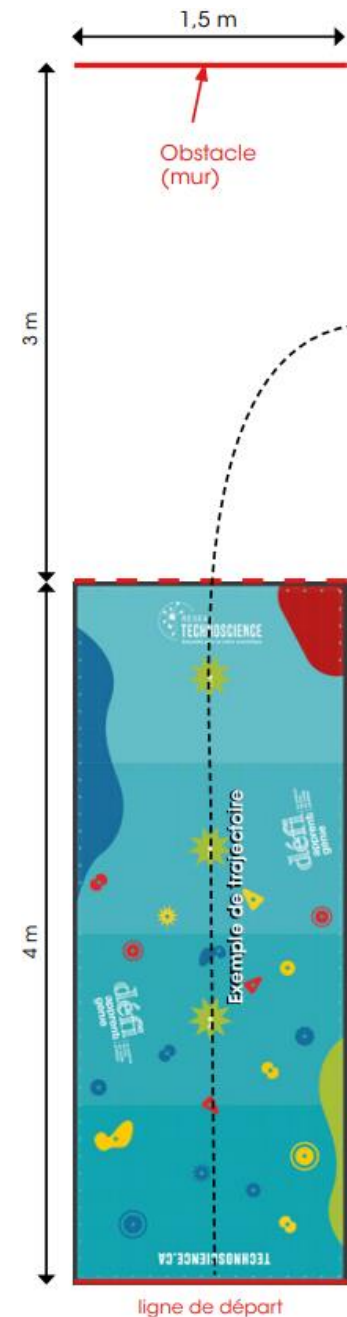
2^E LANCER
800 points

+

2^E LANCER
800 points

=

TOTAL
1 600 points



LE POINTAGE



L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus de points après avoir réalisé toutes les épreuves.

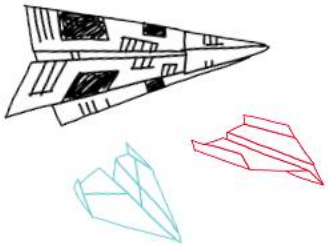
**MEILLEUR LANCER
DE L'ÉPREUVE 1**

+

**DEUX LANCERS
DE L'ÉPREUVE 2**

+

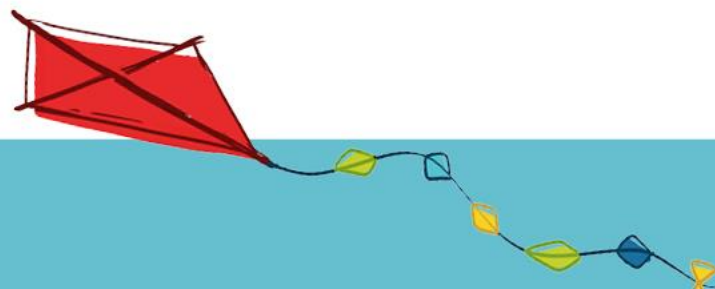
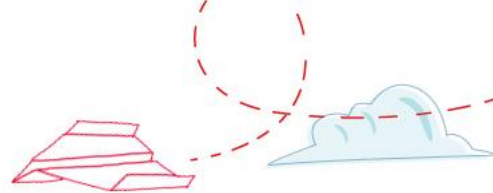
**MEILLEUR LANCER
DE CHAQUE VIRAGE
DE L'ÉPREUVE 3**





Tu as maintenant tout
ce qu'il te faut pour
réaliser le Défi apprenti
génie!

Bonne chance et...

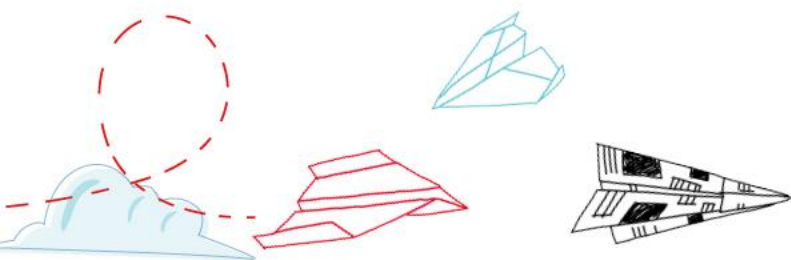


défi
apprenti
génie

La science
techno
en mode
pratique



BON DÉFI!



TECHNOSCIENCE.CA

