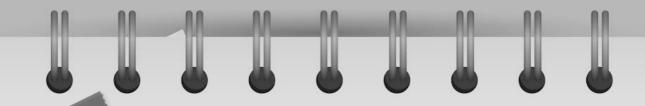


Cahier de défi

Au voleur!

Noms:





Le défi

Oh non! Un voleur s'est introduit dans notre classe la nuit dernière. Tous les jeux de la classe ont disparu! Nous avons bientôt une période de jeu spéciale, qu'allons-nous faire?

À toi de sauver notre période de jeu! Ton mandat: créer un jeu de société pour que nous puissions nous amuser!

Tu devras créer un jeu de société en respectant les contraintes suivantes:

- Contenir au moins 2 machines simples de ton choix
- Contenir au moins un élément en mouvement (translation ou rotation)
- Être fabriqué à partir d'objets recyclés
- Être adapté à des enfants de ton âge

Tu auras 4 périodes allouées pour la fabrication de ton jeu.



Utilise	cet	espace	pour	V	noter	tes	idées:
0 5 7 7 7 5 6		CSPacc	POGE	у	HOLCI		Tucco.





En équipe, dessine le plan de ton prototype. d'y du m N'oublie pas ajouter:

- symboles mouvement Les la Les symboles de force
- Les matériaux



Dresse la liste du matériel dont tu auras besoin pour créer ton jouet. Au besoin, écrit la quantité ou la taille lorsque c'est pertinent:

M / ' 7
Matériel:

•
•
•
•
•
•
•
0 1 1 -
Outils:
•
•
•
•
<u> </u>
•
•



Est-ce	que	mon	jeu:
	•		

	Oui	Non
Contient 2 machines simples:		
Contient 1 élément en mouvement: Type de mouvement:		
Est amusant pour quelqu'un de mon âge:		
Est fabriqué avec des objets recyclés:		
A une finition soignée:		



Lors de la cond vos 	bons		coups?
Quels défis av avez-vous	/ez-vous renc	 ontré et 	comment les surmonté:
Si c'était à r Explique	efaire, que	 ferais-tu 	différemment? pourquoi:
Comment as-tu ti			
Beaucoup!	Un peu		Pas du tout
J'ai	trouvé	le	défi:
Trop facile	Correct		Difficile