

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.



1

Nos idées

Utilise cet espace pour y noter tes idées:



A large rectangular area defined by a dashed black border, intended for writing ideas. The area contains horizontal lines for writing.

2

Le plan de ton prototype

En équipe, dessine le plan de ton prototype.

N'oublie pas d'y ajouter:

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



4 Vérification

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:		

5 Le retour

Lors de la conception de votre jeu, quels ont été vos _____ bons _____ coups?

Quels défis avez-vous rencontré et comment les avez-vous _____ surmonté:

Si c'était à refaire, que ferais-tu différemment? Explique _____ pourquoi:

Comment as-tu trouvé le défi?

J'ai _____ aimé:

Beaucoup! Un peu Pas du tout

J'ai _____ trouvé _____ le _____ défi:

Trop facile Correct Difficile