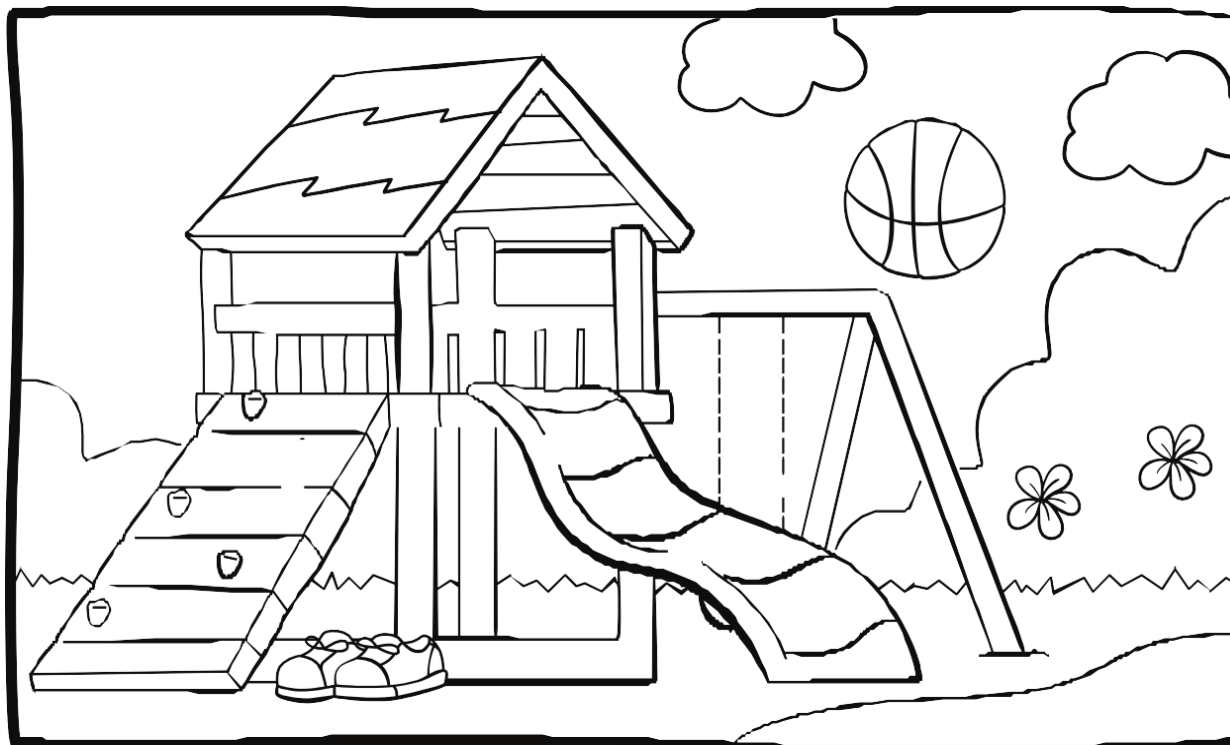


# Le nouveau module de jeux



## Cahier de l'élève 2<sup>e</sup> cycle

Noms des concepteurs :

---

---

---

---

# Le nouveau module de jeux

## Ton défi

Construire un nouveau module de jeux pour le parc de ton école avec des LEGO.

## Contraintes de construction

Le module doit:

- permettre à un personnage Lego de s'y installer;
- être stable;
- effectuer un mouvement de rotation ou un déplacement;
- être muni d'au moins un moteur.

## Contraintes de programmation

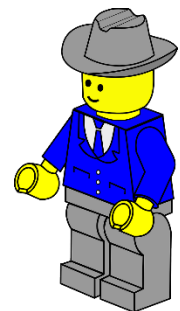
Le module doit:

- bouger à l'aide d'un moteur;

## Variante avancée

Le programme doit :

- utiliser une boucle de répétition.



## Démarche scientifique

### Observation :

Dessine des modules de jeux que tu connais et ajoute des flèches pour montrer les mouvements possibles.

(ex, balançoire, bascule, escalade, etc.)


### Hypothèse :

Mon module va ressembler à \_\_\_\_\_

**Planification :**

Dessine un croquis de tes idées.

Dessine le croquis de l'équipe.

## Expérimentation :

Au niveau de la <b>construction</b> ...	Au niveau de la <b>programmation</b> ...
<b>Essai #1</b> Difficulté vécue : Voir photo # _____ Amélioration : Voir photo # _____	<b>Essai #1</b> Difficulté vécue : Voir photo # _____ Amélioration : Voir photo # _____
<b>Essai #2</b> Difficulté vécue : Voir photo # _____ Amélioration : Voir photo # _____	

## Résultats (retour sur l'hypothèse) :

a. Est-ce que ton module ressemble à ton idée de départ ? \_\_\_\_\_

b. Qu'est-ce qui pourrait encore être amélioré si tu avais plus de temps ou plus de matériel? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

c. Est-ce que toutes les contraintes sont respectées? Voir vidéo # \_\_\_\_\_

Contraintes : Le module...

- permet à un personnage Lego de s'y installer;
- est stable;
- effectue un mouvement de rotation ou un déplacement;
- est muni d'au moins un moteur.
- bouge à l'aide d'un moteur;