

défi apprenti génie

La science
techno
en mode
pratique

Édition

2015
2016

Activité 2

Jeu du pirate

Fiche de l'enseignant
2^e et 3^e cycles



Activité 2 - Le jeu du pirate

Vous trouverez dans cette fiche les informations nécessaires pour réaliser Le jeu du pirate avec vos élèves.

But

Garder la planche en équilibre, donc qu'elle ne bascule pas.

Pour réussir l'exercice, les butins devront être positionnés de façon à maintenir l'équilibre de la planche de jeu sur le verre. Plus les élèves déposeront les butins loin du centre, plus ils auront tendance à faire basculer la planche. Ceci est particulièrement évident pour les premiers butins. À eux de le découvrir maintenant!



Matériel nécessaire

- Verre à boire en papier (ou autre objet dont le diamètre est d'environ 4 cm)
- Planche de jeu (utiliser le quadrillé joint en annexe et le coller sur un carton épais)
- 30 butins de même nature et de même masse (dés, écrous, etc.).



Note

La masse du butin ne doit être ni trop petite, ni trop grande. Pour vous en assurer, déposez la planche en équilibre sur le verre. Déposez ensuite un butin sur le pourtour de la planche. Elle devrait basculer. Si c'est le cas, déposer ce même butin au croisement le plus près du verre. La planche ne devrait pas basculer. Si votre butin satisfait ces deux conditions, vous avez fait le bon choix.



