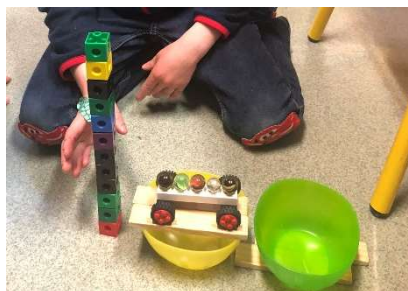


Séance 3 Réaliser une machine de Rube Goldberg

- Rappel de la séance 2
- Mise en commun des **hypothèses** des élèves à l'aide de leurs dessins.
- **Classement** des hypothèses réalisables ou non (supprimer les idées impossibles à réaliser avec le matériel de la classe, ou ne répondant pas aux critères du défi).
- **Choisir** quel objet de récupération utilisé pour chaque mouvement.

Liste du matériel utilisé : Kapla, bâtonnets de bois, cubes, Lego, jeux de domino en bois, billes, balles, bols, pâte à fixe, petites voitures, livres, planches en bois, coupelles, plots, briques, bancs, boîtes de mouchoirs, clochettes.

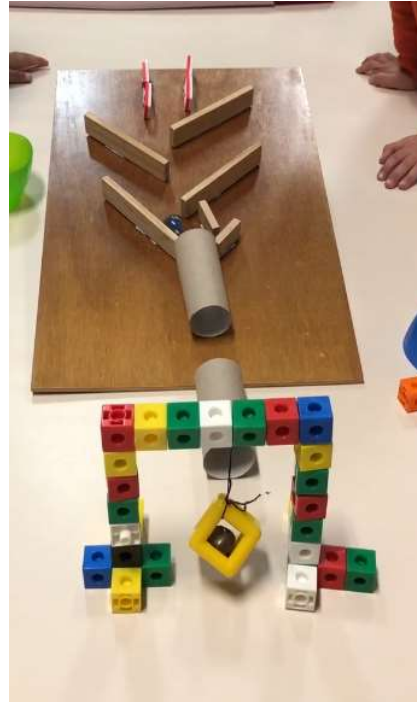
- **Expérimentation** de son hypothèse avec des objets de récupération de la classe
Essais / erreurs, modification des machines qui ne fonctionnent pas
- **Feedback** collectif : comprendre les erreurs, trouver des solutions.



Séance 4 Réaliser collectivement une machine de Rube Goldberg

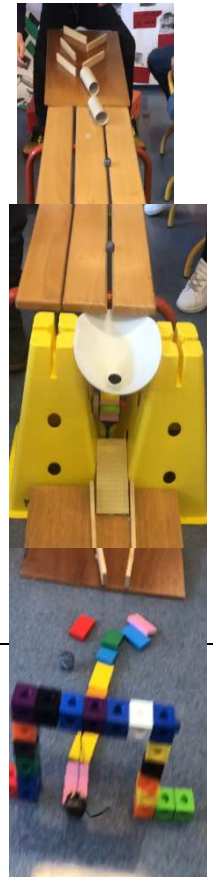
- Rappel de la séance 3
- **Sélection** des meilleures idées de chacun et mise en commun.
- **Construction** d'une seule machine avec les idées de tout le groupe.
- **Nommer et décrire** sa machine avec les connecteurs logiques : et, si alors, donc, parce que.





Séance 5 Réaliser collectivement une machine de Rube Goldberg

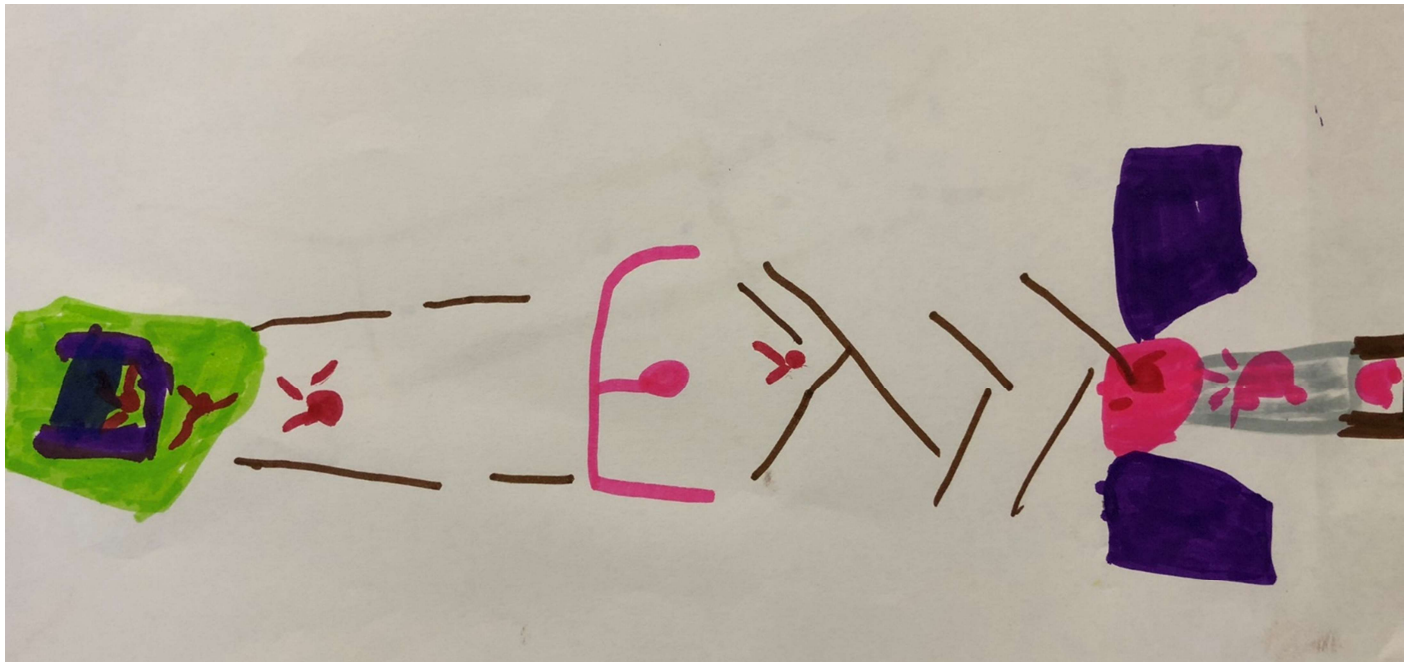
- Rappel de la séance 4
- **Construction** d'une seule maquette en ½ classe



Séance 6

- Rappel de la séance 5
- **Choisir** la vidéo d'une machine à envoyer pour le défi : voter
- Inventer un texte **en dictée à l'adulte** pour expliquer notre machine
- Trouver un nom pour notre machine : voter
- **Dessiner** notre machine

Schéma descriptif



Texte descriptif

Nom de notre système :

La machine pour garer la voiture dans le garage.

Description du système : (dictée à l'adulte)

« On tire le Lego alors la bille est libérée. Elle roule sur le plan incliné au milieu du chemin de Kapla. A toute vitesse elle avance et sonne le grelot en passant sous le pont. Elle touche les Kaplas alors elle fait les zigzags Ensuite elle tourne dans la coupelle, tombe dans le trou puis roule jusqu'à la voiture. Parce que la bille touche la voiture alors la voiture bouge puis avance jusqu'au garage. »