


Nom		Prénom	Classe	Groupe
6ème FICHE 1			Activités sur les objets	
Compétence : C3.15				
Capacités :	-Décrire le principe général de fonctionnement d'un objet technique. -Identifier les principaux éléments qui constituent l'objet technique.			
Nom de l'objet				
Fonction d'usage : A quoi cela sert ?				
Représentation : le dessin de l'objet				
Comment fait-on pour se déplacer ? (les éléments sous forme d'étapes)				
Comment fait-on pour s'arrêter ? (les éléments sous forme d'étapes)				
Comment fait-on pour se diriger ? (les éléments sous forme d'étapes)				
Ce qui permet d'être en sécurité ? (les éléments sans étapes)				
Remarques				

Nom :	Prénom :	Classe :
Nom de l'objet : CORRECTION VELO		
Fonction d'usage : Permettre de me déplacer sur la route		
Représentation :		
<p>Comment fait-on pour se déplacer (avancer) : (les éléments sous forme d'étapes)</p> <p>On appuie sur les pédales -> le pédalier tourne(manivelles + plateau) -> la chaîne tourne -> le pignon tourne -> la roue arrière tourne(pneu+chambre à air+jante+rayons+axe+moyeu)</p>		
<p>Comment fait-on pour s'arrêter : (les éléments sous forme d'étapes)</p> <p>On appuie sur le levier de frein -> le câble se tend -> les étriers se resserrent -> les patins frottent sur la jante -> la roue s'arrête (jante+rayons+axe+pneu,,) => ON S'ARRETE !</p>		
<p>Comment fait-on pour se diriger : (les éléments sous forme d'étapes)</p> <p>On tourne le guidon (cintre + poignées + potence) à droite ou à gauche -> la fourche tourne -> la roue pivote => ON TOURNE !</p>		
<p>Ce qui permet d'être en sécurité : (les éléments sans étapes)</p> <p>Sonnette + Plaques réfléchissantes (réflecteurs) sous les lumières, dans les pédales et dans les roues : catadioptr + Freins avant et arrière + Les roulettes + Les lumières avant et Arrière+poignée sous la selle+Disques protecteurs au niveau du pignon et du pédalier (+ pneus)</p>		
Remarques :		

Nom :	Prénom :	Classe :
Nom de l'objet :	CORRECTION Skate-board	
Fonction d'usage :	Permettre de me déplacer en m'amusant sur une surface lisse (ex : macadam)	
Représentation :		
Comment fait-on pour se déplacer : (les éléments sous forme d'étapes)		
On mets un pied à terre -> un pied sur la planche -> on pousse avec les pieds -> la planche avance -> les roues tournent => ON AVANCE !		
Comment fait-on pour s'arrêter : (les éléments sous forme d'étapes)		
On mets un pied à terre -> l'autre reste sur la planche -> on tapote le sol avec le pied -> la planche ralenti puis s'arrête => ON S'ARRETE !		
Comment fait-on pour se diriger : (les éléments sous forme d'étapes)		
On mets les pieds sur les cotés gauche ou droit de la planche -> les trucks tournent -> les roues tournent -> le skate tourne => ON TOURNE !		
Ce qui permet d'être en sécurité : (les éléments sans étapes)		
Le grip + les roues + le bois lamellé-collé		
Remarques :		

Nom :	Prénom :	Classe :
Nom de l'objet : CORRECTION TROTTINETTE		
Fonction d'usage : Permettre de me déplacer en m'amusant d'un endroit à un autre		
Représentation :		
<p>Comment fait-on pour se déplacer : (les éléments sous forme d'étapes)</p> <p>On appuie sur l'accélérateur (levier) -> câbles électrique -> Batteries -> Moteur -> Fait tourner la courroie -> Fait tourner la roue -> La roue tourne => ON AVANCE !</p>		
<p>Comment fait-on pour s'arrêter : (les éléments sous forme d'étapes)</p> <p>On appuie sur le levier de frein -> Il tire sur le câble -> il tire un levier en « L » (canteliver) -> tire la sangle -> serre un disque fixé sur la roue -> la roue s'arrête => ON S'ARRETE !</p>		
<p>Comment fait-on pour se diriger : (les éléments sous forme d'étapes)</p> <p>On tourne le guidon (cintre + potence) à droite ou à gauche -> cela entraîne la fourche -> elle entraîne la roue -> la roue tourne => ON TOURNE !</p>		
<p>Ce qui permet d'être en sécurité : (les éléments sans étapes)</p> <p><u>Protection des personnes :</u> Freins + Grip (x2) + Sonnette + poignées agrippantes (+ pneus) + 4 autocollants de consignes</p> <p><u>Protection des biens (objets techniques)</u> Fusible + Béquille + Peinture anti-rouille</p>		
Remarques :		

Nom :	Prénom :	Classe :
Nom de l'objet : Char à voile		
Fonction d'usage : Permettre de se déplacer en s'amusant sur le sable		
Représentation :		
<p>Comment fait-on pour se déplacer : (les éléments sous forme d'étapes)</p> <p>On se mets dans la direction du vent -> On tourne la voile à environ 90° grâce aux cordes (bouts) à droite (tribord) ou à gauche (bâbord) -> la voile se « gonfle » -> Le vent pousse sur la voile => ON AVANCE !</p>		
<p>Comment fait-on pour s'arrêter : (les éléments sous forme d'étapes)</p> <p>On relâche les bouts ou on tire sur les bouts -> On mets la voile dans la direction du vent -> le vent ne pousse plus la voile (mais passe à coté) => le char ralenti puis ON S'ARRETE !</p>		
<p>Comment fait-on pour se diriger : (les éléments sous forme d'étapes)</p> <p>On tire sur des tringles ou sur une autre corde (grâce au palonnier au niveau des pieds) -> La fourche tourne -> la roue tourne => ON TOURNE !</p>		
<p>Ce qui permet d'être en sécurité : (les éléments sans étapes)</p> <p>Les roues penchées (stabilité) + ceinture de sécurité (+ pneus)</p>		
Remarques :		