



Ça bouge dans le parc !

<b>Description générale</b> <i>Dans cette activité, les élèves examineront les modules de jeu d'un parc. Ils découvriront différentes façons dont la force peut engendrer des mouvements, ainsi que des liaisons et des guidages.</i>	<b>Durée</b>	2 périodes
	<b>Saison(s)</b>	Automne, hiver, printemps
	<b>Niveau(x)</b>	Secondaire
	<b>Cycle</b>	1 <sup>er</sup> cycle
	<b>Type</b>	<i>Idée originale d'Anne-Marie Audet</i>

**Intention d'apprentissage**

*Identifier des forces créant du mouvement, des liaisons et des guidages dans des structures.*

<b>Univers et concepts :</b>	<i>Technologie L'effet des forces, des mouvements (rotation et translation), les liaisons et les guidages</i>
<b>Compétence, stratégies et techniques :</b>	
<b>Particularités de l'emplacement :</b>	<i>Parc dans le lequel on retrouve des modules de jeu divers (au moins une glissade et des balançoires).</i>



## Préparation

---

### *Avant l'activité*

- *Sélectionner un parc qui comporte divers modules de jeux. La glissade et la balançoire sont essentielles.*
- *Examiner les modules pour faire ressortir les types de mouvements engendrés par des forces, des liaisons et des guidages que l'on retrouve dans le parc. Vous pourrez ainsi adapter le cahier de l'élève pour ne pas demander aux élèves de trouver des éléments qui ne sont pas présents dans le parc.*

## À l'extérieur

---



## Cours 1 : Mouvements et forces

- Expliquer aux élèves le but de l'activité : ils devront expérimenter à l'aide des modules de jeux du parc pour découvrir les concepts de mouvement, de force, de liaison et de guidages. Les mouvements et les forces seront vus lors de ce premier cours.

*Pour guider les élèves, la personne enseignante doit répondre à leurs questions et favoriser leur propre questionnement. Le cahier de l'élève guide ceux-ci vers la mise en place de leurs propres définitions des différents effets de la force et des mouvements. La personne enseignante doit ainsi accompagner les élèves dans leur découverte et la construction de leur savoir. Selon les modules de jeux, il est possible de leur faire découvrir la tension (ou traction), la compression, la flexion et la torsion. Le cisaillement risque d'être difficile dans un parc. Il est ainsi possible de voir l'effet de cette force avec d'autres exemples en classe. Les mouvements rectilignes et de rotation sont aussi assez probables dans un parc. Finalement, le mouvement hélicoïdal est peut-être plus rare dans les modules, mais un ballon de football lancé effectue ce mouvement.*

- Donner les consignes de sécurité et les consignes pour le bon fonctionnement. Afin que les élèves ne se concentrent pas tous sur la même partie des modules, il est possible de demander aux élèves de commencer à différents endroits dans leur cahier. Il est à prévoir que certains élèves seront tentés de jouer dans les modules. Certaines tâches demandées dans le cahier vont aussi à l'encontre des consignes qui sont généralement données dans un module de jeu (par exemple : tordre la balançoire). En discuter avec les élèves et porter une attention particulière aux comportements inappropriés qui pourraient survenir.
- Les élèves font les manipulations dans les modules.

## Cours 2 : Les liaisons et les guidages

- Rappeler les consignes pour le fonctionnement. Les liaisons et les guidages seront vus dans ce second cours.
- Rappeler les consignes de sécurité.
- Les élèves font les manipulations dans les modules.

## Retour

---

- Revoir les différents concepts et les conceptions des élèves pour s'assurer que tous ont bien compris.
- Faire un retour sur l'activité. Qu'est-ce qui a été facile, difficile? Comment les élèves ont-ils trouvé le fait de manipuler des modules de jeu?



## Matériel

---

- *Cahier de l'élève*
- *Trousse de premier soin (en précaution)*

## Documents utiles à la mise en œuvre

---

- *Cahier de l'élève (voir annexe)*

## Ressources complémentaires

---