

NOM :PRENOM : : Classe : Date :	
Cycle 3	Matériaux et Objet techniques
Sciences et technologie	Comment décrire le fonctionnement d'un objet technique ?
Séquence 3	
CT 1.1 : formuler une question ou une problématique scientifique ou technologique simple CT 1.2 : proposer une ou des hypothèses pour répondre à une question ou un problème CT 2.3 : Décrire le fonctionnement d'objets techniques, leurs fonctions et leurs composants CT 3.3 : Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées. CT 4.1 :Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis. CT 4.3 : Utiliser différents modes de représentation formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte).	

Séquence 3.1 : A quoi servent les différentes parties d'un vélo ?



Travail à faire :

- 1- Quels sont les différents éléments du vélo ?
Compléter la colonne « nbre (nombre de pièces identiques)» et la colonne désignation dans la nomenclature.
- 2 - Dans la nomenclature, surlignez les éléments qui assurent le :
 - FREINAGE (arrière) en rouge
 - TRANSMISSION DE MOUVEMENT en vert
 - DIRECTION en bleu
- 3- Chercher la définition du mot « notice ».

L'activité sera réussie si ...

- Je travaille dans le calme et en autonomie
- Je sais repérer les éléments du vélo
- Je sais regrouper un ensemble d'éléments du vélo

Séquence 3.2 : Comment peut-on se diriger pour éviter un obstacle ?



Travail à faire :

- 1 Repérer les éléments de la direction.
- 2 Comment négocier un virage ? Qui agit sur quoi ?
- 3 Comment démonter une direction, la remonter sans erreur, avec quels outils ?
- 4 Schématiser le fonctionnement de la direction ? (voir fiche : représentation objet technique)
- 5 Existe-t-il d'autres systèmes de direction (autre que la direction du vélo) ? Décrire le principe de fonctionnement.

L'activité sera réussie si ...

- Je travaille dans le calme et en autonomie
- Je sais repérer les éléments de la direction
- Je sais décrire par un schéma le fonctionnement d'un objet
- je sais retrouver d'autres moyen pour se diriger