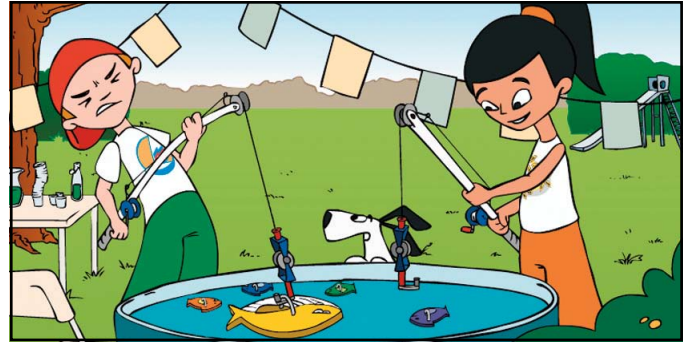


# Grand jeu de Pêche

Nom(s) : \_\_\_\_\_

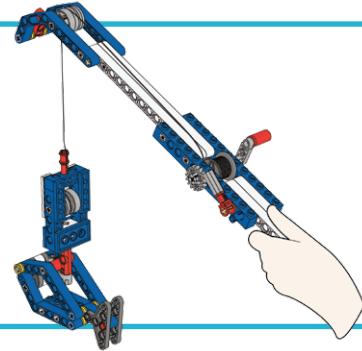
Comment réaliser un dispositif de pêche sensationnel pour aider Tom et Lisa à attraper un gros poisson ? Voyons voir !



## Construisez la canne à pêche (y compris le palan à moufles) et le poisson

(Livre 2A en entier et livre 2B jusqu'à la page 10, étape 19).

- Veillez à ce que l'enrouleur et les poulies tournent aussi librement que possible.



## Quelles sont les caractéristiques de votre canne qui vous permettent de remonter plus facilement un gros poisson ?

Anticipez et testez:

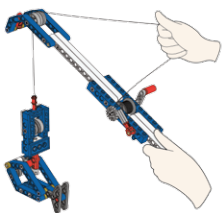
- Quel **effort** devez-vous fournir à chaque fois pour lever le poisson ?
- Combien de **temps** cela prend-il ?
- Quel est l'enroulement le plus **rapide** ?
- Quel est l'enroulement le plus **lent** ?
- Essayez en utilisant le dispositif à cliquet.

*Effort minimale*      *Très lent*

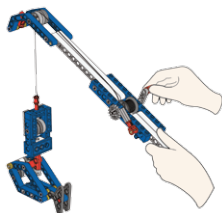
*Rapide*      *Effort moyen*

*Lent*      *Gros effort*

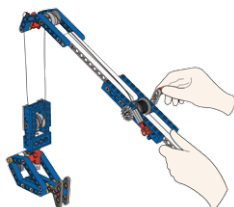
Conseil : notez ces mots dans les cases. Vous pouvez les utiliser plus d'une fois.



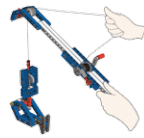


- à la main et avec **une** poulie



- avec l'enroulement et **une** poulie fixe

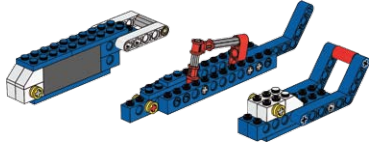


- avec l'enroulement et **deux** poulies, une fixe et une mobile

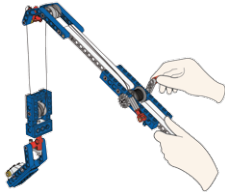
	Mes prévisions	Que s'est-il passé ?	Vitesse réelle
			
			
			

### Créez et réalisez votre super jeu de pêche

Construisez une série de "poissons délirants", comme indiqué ici. Inventez-en d'autres.



Pêchez-les et découvrez lesquels sont les plus faciles et les plus difficiles à remonter. Essayez d'attraper le plus possible de poissons en un minimum de temps.



Élaborez des règles ainsi qu'un système de points pour vos prises. Quelle forme de poisson rapporte le plus de points ?

Lancez le chronomètre et jouez. Quel est votre score après 60 secondes au premier essai ? Et au deuxième ? Au troisième ? Etc.

1	2	3

### Mon Jeu de pêche

Dessinez et annotez votre forme de canne à pêche la plus efficace. Expliquez les trois meilleures parties de l'activité.

### Défi supplémentaire : répartir les poissons

Créez un plateau de jeu en dessinant des cibles de différentes tailles (des paniers) où déposer les poissons. Si vous déposez un poisson dans un panier, vous gagnez des points supplémentaires.

Demandez à une autre équipe de se joindre au grand jeu de pêche.

