

Robot ZONE [01]

BESTIOLES
EN VIE

Défi des recrues

6-10 ans

Image par [Oktavianus Mulyadi](#)

Mise en situation

Depuis que les dinosaures ont disparue de la Planète Z, l'écosystème rassemble les bestioles et les insectes les plus petits qui soient. Pour que toutes les espèces vivent en harmonie, chaque être vivant a son rôle à jouer!

Dans ce défi, ton équipe et toi préparez une maquette robotisée d'un insecte ou d'une petite bestiole vivant sur la Planète Z et qui joue un rôle important dans l'écosystème et la nature.

Vous devez créer ce nouvel être vivant et son environnement, incluant son habitat, sa façon de se déplacer (pattes, ailes, nageoires ou autres), sa nourriture, ses prédateurs, ses proies et surtout, le rôle qu'elle joue! Tu auras quelques minutes pour nous le présenter et nous en apprendre plus!

Évidemment, tu devras aussi rendre ta bestiole vivante à l'aide de la robotique!

Description de l'aire de présentation:

Chaque équipe aura droit à une surface de **100 cm par 60 cm**.

Sur celle-ci, tu dois y placer ta maquette, les accessoires ainsi que des affiches pour présenter ta bestiole en mouvement et nous expliquer sa façon de survivre sur la Planète Z.



Étape 1 : Explorer

- Identifie des insectes, bestioles et petits animaux qui existent sur notre planète, la Terre. Dans quel environnement vivent-ils? De quoi se nourrissent-ils? Quels sont leurs rôles dans l'écosystème?
- Effectue une recherche sur les écosystèmes pour comprendre ce qui permet d'assurer un équilibre.
- Consulte les autres défis Zone01 pour voir ce qui se trouve sur la Planète Z (défis Chasse au trésor, Micro-Sumo et Pollinisateur).
- De quoi est faite la nature sur la Planète Z? Décris l'environnement, l'eau, la terre, les plantes.

Maintenant que tu t'es familiarisé :

- Invente ta propre bestiole qui vit sur la Planète Z.
- Décris son environnement, son habitat, son alimentation, la façon dont elle se déplace, ses caractéristiques physiques.
- Comment vas-tu illustrer le mouvement dans ton projet? Ta bestiole a-t-elle des pattes, des ailes, des nageoires, ou d'autres membres?



Étape 2 : Créer

Il est maintenant temps de construire ton robot et ta maquette! Crée un robot qui illustre le mouvement (se déplacer, s'alimenter, travailler) de ta bestiole. Sois original!

Pour ta création, tu peux utiliser n'importe quelle plateforme robotique. Tu peux aussi utiliser plusieurs types de matériel : pièces LEGO, carton, matériaux recyclés, etc. Sois créatif, tu peux imprimer, dessiner, fabriquer, coller, etc.

Ta maquette est la base de ta présentation. Elle peut montrer l'environnement dans lequel ta bestiole vit ainsi que ses prédateurs/proies, ou même son habitat et sa contribution dans l'écosystème de la planète. C'est la petite histoire de ta bestiole!

Ton équipe devra afficher ses étapes de conception et ses détails sur un panneau dont les dimensions approximatives sont de 122 cm (longueur) x 91,5 cm (hauteur). Vous pouvez acheter un carton de présentation ou en fabriquer un.



Étape 3 : Partager

Tu es maintenant à l'étape de partager! Il faut être bien préparé parce que plusieurs juges viendront visiter ton kiosque! Tu devrais au moins présenter ces quelques éléments aux juges:

1. Quelle est le nom de ta bestiole? À quelle famille appartient-elle?
2. Comment se déplace-t-elle? Explique le mouvement que tu as créé en utilisant la robotique.
3. Décris son environnement. De quoi se nourrit-elle, a-t-elle des prédateurs?
4. Quel est son rôle dans l'écosystème de la Planète Z?
5. Qu'est-ce qui t'as inspiré à inventer cette bestiole?

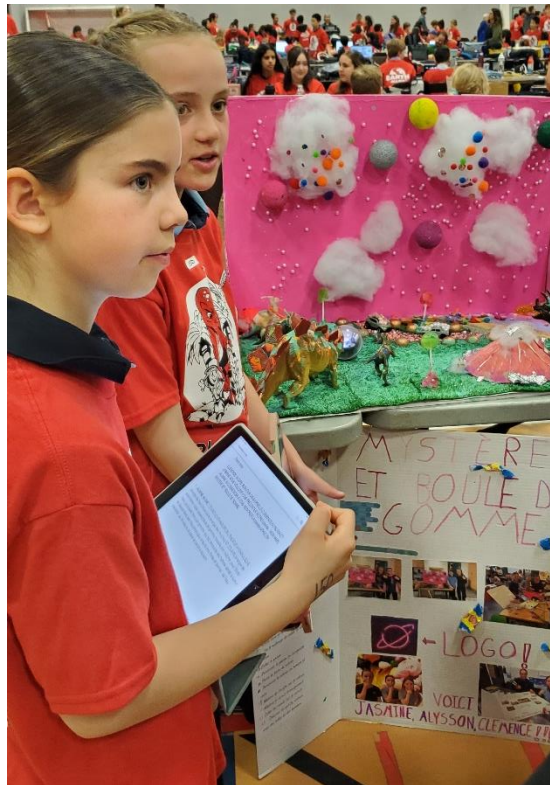


Quelques règles à suivre

- Une équipe est constituée de deux à trois élèves.
- Ta création doit se tenir sur une table de dimension 100 cm par 60 cm.
- Vous devez afficher fièrement le nom de votre bestiole sur votre affiche.
- C'est pratique d'écrire ce dont vous voulez parler sur votre carton de présentation mais évitez de lire mot à mot! Vous devez parler aux juges!
- L'équipe a au maximum 4 minutes pour faire sa présentation et répondre aux questions. Il y aura beaucoup de gens sur place, exercez-vous à parler fort!



Tableau des points



Critères	Pointage
La maquette robotisée est bien réfléchiée et détaillée	/5
La méthode / le mécanisme pour mettre en action la bestiole est original et montre du mouvement	/5
Tous les élèves participent à la présentation	/5
Les élèves ont bien répondu aux questions	/5
La présentation était animée et dynamique	/5

