

*Dernière édition dans
le cadre des
programmes 2009*



CONCOURS

ROB'FOOT 2016

Collège Olympe Ramé Decorbin

Niveau 3^{ème}

Document élaboré par M DELAWARDE – Professeur de Technologie

PRESENTATION

Dans le cadre du cours de technologie, les élèves des classes de 3ème ont participé à un concours basé sur un règlement. Il s'agissait de concevoir un objet ludique radiocommandé appelé Rob' FOOT faisant référence au jeu du football. Le concours s'est tenu [le jeudi 09 juin 2016](#) au CDI du collège.



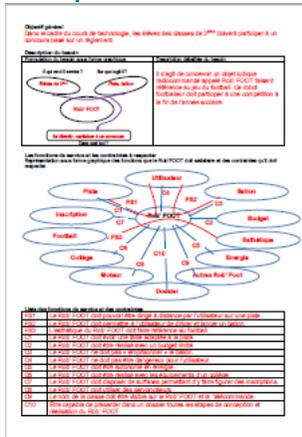
Tout au long de l'année, le programme de technologie s'est mis en place autour de ce projet pluritechnologique et a pris appui sur la démarche de projet :

1. Appropriation du cahier des charges
2. Recherche de solutions techniques
3. Revue de projet et choix de solutions
4. Réalisation et validation du prototype
5. Présentation finale du projet

LA DEMARCHE DE PROJET

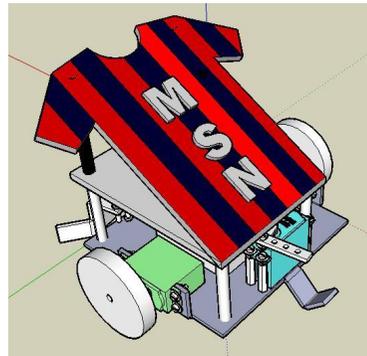
Cahier des charges

Enoncer le besoin - Elaborer le document qui va accompagner le projet de la conception à la fabrication



Revue de projet et choix de solutions

Communiquer les solutions possibles - Choisir



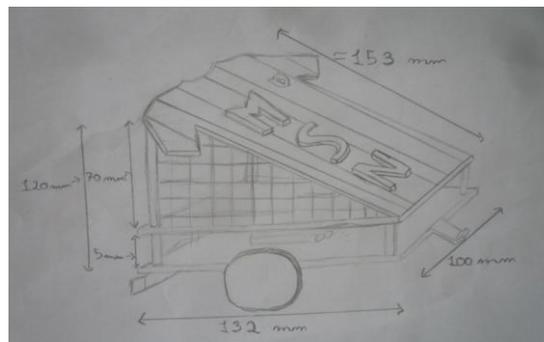
Réalisation et validation du prototype

Organiser la réalisation du projet - Réaliser



Recherche de solutions

Trouver des idées - Tester



Présentation finale du projet

Présenter à l'oral - à l'écrit



Rappels de quelques règles du concours 2016

- Un prototype est sélectionné dans chaque classe.
- Un prototype est présenté par 2 îlots de travail (soit 8 à 10 élèves).
- Les épreuves du concours se dérouleront le jeudi 09 mars 2016 au collège au CDI à partir de 8h
- Les équipes sélectionnées dans chaque classe pour leur projet concourent pour deux prix : *prix du tournoi de Rob'FOOT* ; *prix de la meilleure carrosserie*.
- Toutes les équipes dont le projet n'a pas été retenu concourent pour le *prix du meilleur dossier technique*. Chaque prix est décerné par le jury, après délibération à huis clos.
- Prix du tournoi de Rob'FOOT :



Chaque classe engage un Rob'FOOT dans un match de 12 minutes arbitré par un membre du jury. Les classes se rencontrent dans des matchs à élimination directe.

En cas d'égalité, une prolongation de 6 minutes aura lieu ; une séance de tirs au but sera effectuée si les équipes n'ont pas réussi à se départager.

- Prix de la meilleure carrosserie :

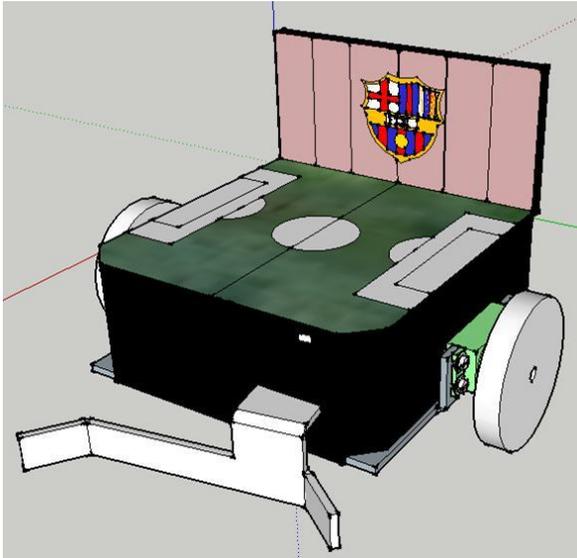
Pour ce prix, les membres du jury apprécient l'esthétique de chaque carrosserie des robots engagés. La carrosserie doit répondre au cahier des charges général du Rob'FOOT et doit être parfaitement adapté au châssis. Les critères tiennent compte de l'originalité et de l'harmonie des formes, des couleurs et des matériaux employés mais aussi de la qualité de finition du Rob'FOOT.

- Prix du meilleur dossier technique :

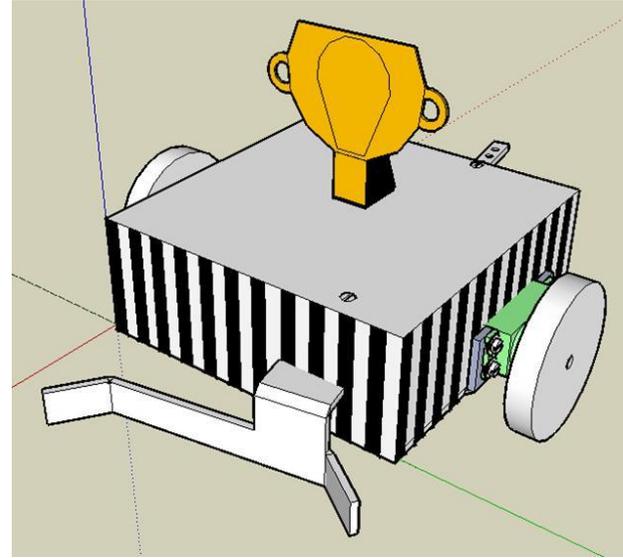
Présenté sous forme de diaporama, le dossier technique doit contenir les différentes phases du projet vécu en classe, le coût d'une solution technique et une présentation des principaux documents établis. Les membres du jury apprécient la cohérence et la pertinence du récit du projet, le respect du cahier des charges de la présentation.

LES PROJETS RETENUS

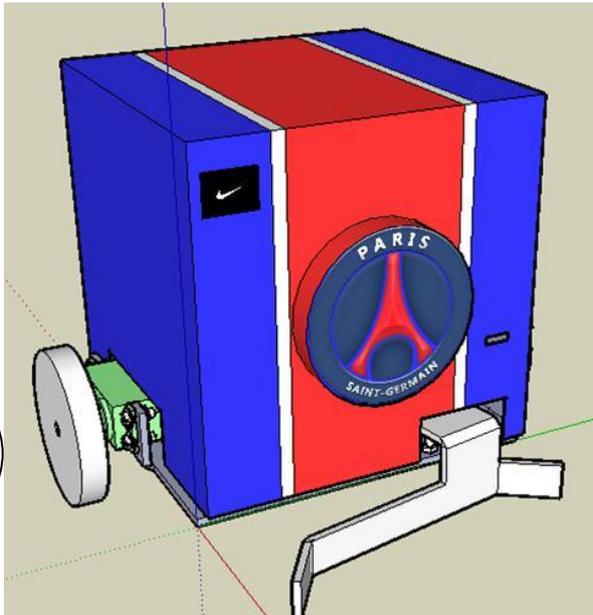
3^{ème}
1



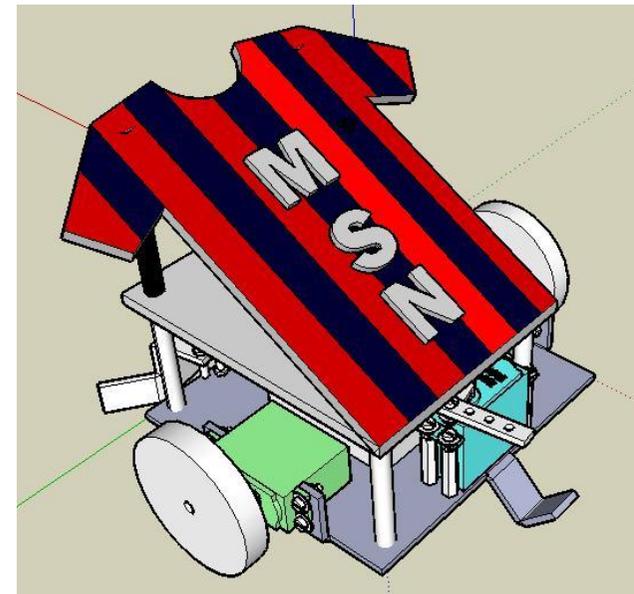
3^{ème}
2



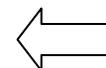
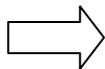
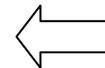
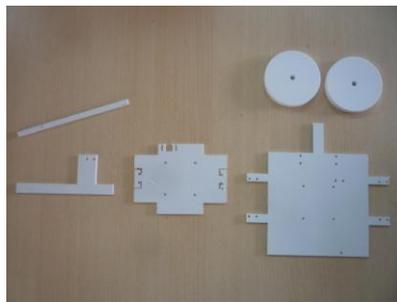
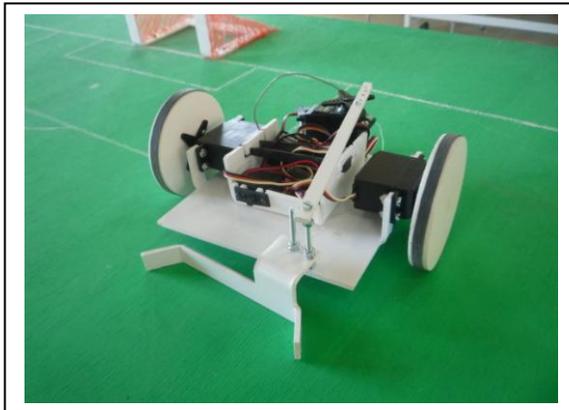
3^{ème}
3



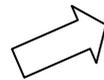
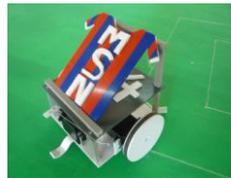
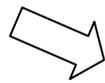
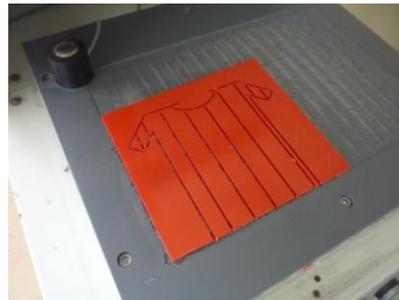
3^{ème}
4



REALISATION DES CHASSIS – CLASSE DE 3ème 5



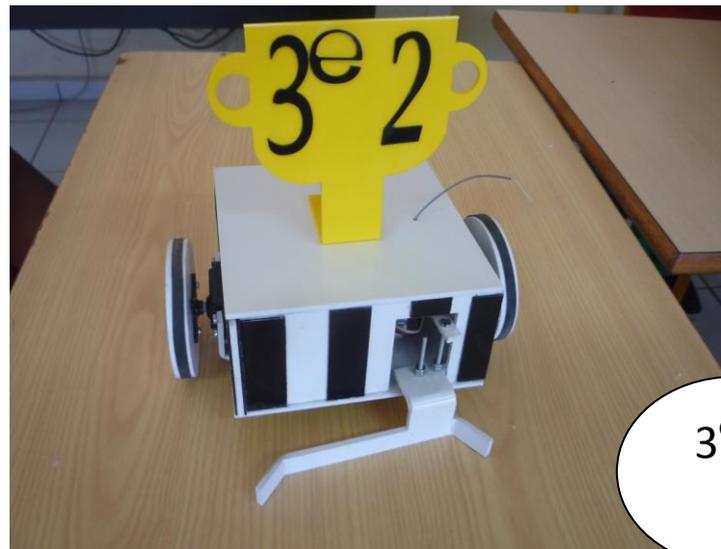
REALISATION DES CARROSSERIES – 3èmes 1, 2, 3 et 4



LES PROTOTYPES FINIS



3^{ème}
1



3^{ème}
2



3^{ème}
3



3^{ème}
4

LE CONCOURS

