

# Comment améliorer le rover pour collecter des échantillons ?

Nom

Prénom

Groupe

Equipe

Compétence du programme : Concevoir et produire tout ou partie d'un objet technique en équipe pour traduire une solution technologique en réponse à un besoin.

**Tu vas apprendre à :**

- Tenir compte de contraintes au cours de la conception
- Faire un croquis
- Coter le croquis

La situation et le problème

**Concours :** En mission d'exploration, le rover doit rapporter les échantillons à la base le plus rapidement possible.

Ce qu'on cherche :



Les consignes

Imaginer une solution pour adapter le robot et participer au concours.

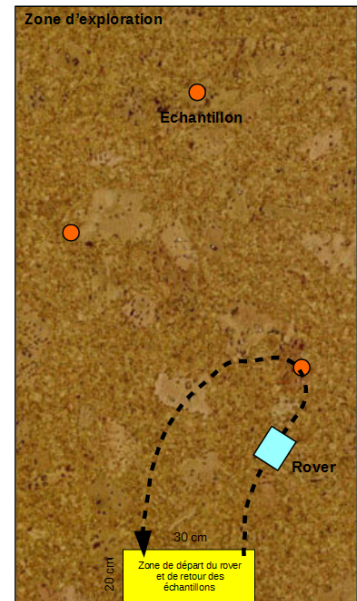
Les ressources

### Règlement du concours



- **Article 1** Les participants concourent par équipe de 2 à 4 personnes.
- **Article 2** La zone d'exploration, la position des échantillons, la position de départ du rover, la zone de retour des échantillons, sont définies par le plan d'exploration.
- **Article 3** Le rover peut être équipé d'une ou plusieurs nouvelles pièces qui doivent avoir été réalisées durant le cours de technologie. Ces nouvelles pièces ne peuvent être fixées qu'à la façade avant par collage (adhésif double face).
- **Article 4** Un seul élève assure le pilotage, les autres élèves ne peuvent pas intervenir. Le pilote n'a pas le droit de tirer sur le fil de la commande pour déplacer le rover. Une stratégie de déplacement peut être préparée avant l'épreuve.
- **Article 5** Les équipes sont classées en fonction du temps mis pour rapporter les échantillons à la base.

### Plan d'exploration



Conclusion

Empty box for writing the conclusion.