

**Qui était Rube Goldberg?**

Né en 1883 à San Francisco, **Rube Goldberg est** un dessinateur américain, spécialisé dans l'illustration de presse. Également scénariste de cinéma, romancier, inventeur ou sculpteur, il **était** avant tout ingénieur de formation.

**Quel est le but d’un project Rube Goldberg?**

Une **machine de Rube Goldberg** (ou plus simplement **machine de Goldberg**) est une [machine](https://fr.wikipedia.org/wiki/Machine) qui réalise une tâche simple d’une manière complexe, le plus souvent à l’aide d’une [réaction en chaine](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9action_en_chaine).

Un peu comme le jeu Mousetrap : <https://www.youtube.com/watch?v=Pk1ue1tolFc>

**Étape 1 : Inspire-toi**

Facile : <https://www.youtube.com/watch?v=OHwDf8njVfo>

Moyen: <https://www.youtube.com/watch?v=6FzUx2EFk8s>

Difficile : <https://youtu.be/qybUFnY7Y8w>

**Étape 2 : Résous un problème**

Pense à un problème que tu aimerais résoudre. Par exemple :

* Faire sonner une cloche.
* Crever une balloune.
* Ouvrir une porte.
* Fermer une fenêtre.
* Éteindre une chandelle.

Une fois que tu as ton idée, amasse le matériel. Voici une liste.

**Étape 3 : Trouve des objets**

Trouve des choses qui peuvent rouler, bouger, des rampes, du matériel recyclable et des objets de cuisine.

**Étape 4 : Construis ta machine**

Une fois que tu as ton idée et tout ton matériel, fais une ébauche sur papier et commence la construction. L’idée de la machine est de déclencher des actions et des réactions.

**Pour réussir**

1. Commence simple. Tu peux toujours ajouter des étapes supplémentaires plus tard.
2. Garde tes attentes assez basses pour commencer.
3. Travaille avec d’autres élèves (même en ligne) ou recherche d’autres idées.
4. Amuse-toi!

**Évaluation en communication orale**

* Nom de ta machine.
* Comment ta machine fonctionne.
* Conclusion.
* Bon vocabulaire et grammaire.

À mettre sur Flipgrid (vidéo de 3 minutes) : <https://flip.com/b5e4fa02>

