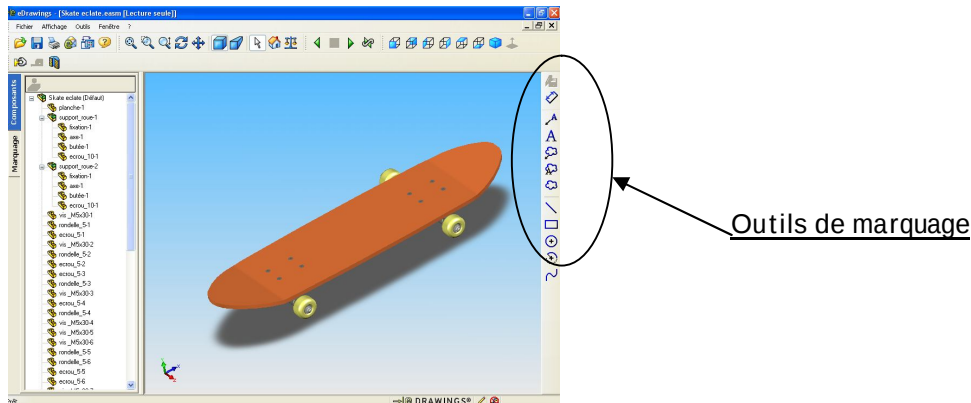


6ème	Le fonctionnement des objets techniques	Le Skate
	Séquence N°2 : comment fonctionne le skate board ?	

Objectif : Détermine grâce à quelles pièces la roue du skate tourne si bien

A - Lancer le logiciel Edrawings.

Dans le menu de départ ouvrir le fichier "Skate.easm" qui se trouve dans le serveur



Consigne 1

Retourne le skate de façon à voir le dessous du skate ainsi que " l'axe de roue".

Consigne 2

Avec l'outil de démontage,  recherche la ou les pièces qui assurent la liaison entre la 'roue' qui bouge et le 'l'axe de roue' fixe, Déplace les pièces afin de représenter le fonctionnement.

Si tu bouges la caméra ou démonte une pièce, tous les marquages suivant vont disparaître.

Consigne 3

- Sélectionnez l'outil de marquage " Texte" 
- Cliquez sur le dessous de la vue éclatée.
- Une boîte de dialogue apparaît, indiquez alors votre **nom et prénom**.
Puis validez en appuyant sur le bouton ✓

Consigne 4

- Recommencez la même opération en indiquant le titre **"Pourquoi les roues du skate tournent si bien"**

Consigne 5

- Sélectionnez l'outil de marquage "Texte avec ligne d'attache"
- Nomme également la " roue " et " l'axe de roue"

Consigne 6

- Sélectionnez l'outil de marquage "Texte avec ligne d'attache"
- Nomme la ou les pièces qui servent à la rotation de la roue autour de l'axe de roue

Enregistre ton travail dans ton espace personnel