

NOUS SOMMES DES ENTREPRENEURS
Année 5 - Trimestre 4

Étape 1 : Planification

Avant de construire ton jouet tu dois faire un plan. Dessine le jouet que tu veux construire. N'oublie pas d'inclure la couleur des blocs et la quantité de chaque couleur que tu auras besoin.

Étape 2 : Construction de ton jouet

Construis un jouet en utilisant au plus 30 cubes Unifix. Choisis des cubes d'au moins 3 couleurs différentes. Ensuite, prends une photo de ton jouet avec ton iPad et rajoute une petite description de ton jouet.

Étape 3 : Calculer le coût de ton jouet

Dans un tableau, note le nombre de cubes de chaque couleur que tu as utilisés. Ensuite, en utilisant la liste de prix des cubes Unifix, calcule le coût de construction de ton jouet.

Couleur	Nombre de cube	Mes démarches	Coût
Bleu	6	$\$2.30 \times 6 =$	\$ 13.80
Rouge	4	$\$ 3.60 \times 4 =$	\$ 14.40
Totale : $13.80 + 14.40 = 28.20$			

Maintenant que tu as calculé le prix pour les matériaux tu dois calculer le coût de la main d'œuvre. Donc, tu dois calculer le temps que ça te prends pour fabriquer le jouet. Ensuite, tu dois déterminer ton salaire. Selon ceci, tu peux trouver le coût totale pour la production de ton jouet.

Défi:

- Calcule le temps que ça te prends pour fabriquer le jouet trois fois et calcule la moyenne de temps que ça te prends.

Exemple:

Ça me prends 5 minutes pour fabriquer mon jouet. Je veux être payé \$25.00 de l'heure. Donc:

Pour trouver mon salaire par minute:

25 divisé par 60 = 0.41 (environ)

Pour trouver le coût de la main d'œuvre:

$0.41 \times 5 \text{ minutes} = \2.05

Coût de production:

$$28.20 + 2.05 = 30.25$$

Dernièrement, tu dois calculer ton PROFIT (le nombre d'argent que tu veux faire pour chaque jouet) ainsi que le coût totale de ton jouet.

Défi 1: Ajoute le montant d'argent que tu veux faire à ton coût de production.

- $\$30.25$ (coût de production) + 6.00 (je veux faire 6.00 de profit) = $\$36.25$ (coût totale)

Défi 2: Calcule le pourcentage de profit que tu veux faire.

- Je veux faire 15% de profit.
- $30.25 \times 0.15 = 4.53$ (ceci est le montant de profit)
- Donc le coût totale : $30.25 + 4.53 = \$34.78$

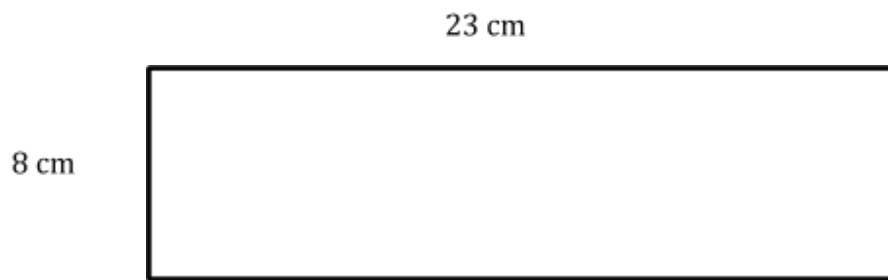
Étape 4 : Réflexion

Dans ton cahier professionnel, fait une réflexion sur ton plan. Réponds aux questions suivantes :

1. As-tu suivi ton plan ?
2. Est-ce que tu as choisi le bon nombre de blocs ?
3. Est-ce que tu as changé des choses dans ton plan ? Si oui, quoi ?
4. Qu'est-ce que tu pourrais faire mieux la prochaine fois ?

Étape 5 : Calculer le périmètre de ton jouet

1. Mets ton jouet à plat sur une feuille de papier quadrillé.
2. Utilise une règle et dessine un rectangle ou un carré autour de ton jouet en écrivant les dimensions.
3. Calcule le périmètre de ton rectangle ou de ton carré, en centimètres (cm), en montrant clairement ton travail.
4. **Défi :** Convertis le périmètre de ton jouet en *dm*, *mm* et *m*



Mes démarches :

- Note : Démontre comment tu as trouvé le périmètre

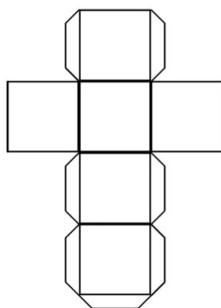
Étape 6 : Construction de la boîte

À partir d'un patron, tu dois créer une boîte pour ton jouet. Pour commencer, pense au solide que tu veux utiliser pour ta boîte. Ceci va t'aider à visualiser comment créer ton patron. Crée **deux patrons** car un va être assemblé pour créer la boîte et l'autre va être utilisé comme modèle.

Étape 7 : Calculer l'aire de ta boîte

Dessine ton patron et utilise ton dessin pour t'aider à calculer l'aire de ta boîte. N'oublie pas de calculer l'aire de chaque face.

Voici un exemple :



Mes démarches:

Étape 8 : Calculer le volume de ta boîte

En utilisant les stratégies que tu as apprises ce trimestre, calcule le volume de ta boîte. Pour t'aider, assemble ta boîte. Au besoin, utilise les blocs MAB. N'oublie surtout pas de montrer toutes tes démarches.

Étape 9 : Logo pour ton jouet

En démontrant ce que tu as appris pendant l'unité sur les angles, tu dois incorporer 5 angles dans ton logo. Tu peux utiliser un rapporteur, ou expliquer ton raisonnement en utilisant les règles que tu as apprises sur les caractéristiques des angles. Tu as aussi besoin de nommer chaque angle avec une lettre, d'inclure les mesures et le classement des angles dans un tableau comme ci-dessous.

Exemple :

A	90°	Un angle droit
B	48°	Un angle aigu
C	180°	Un angle plat