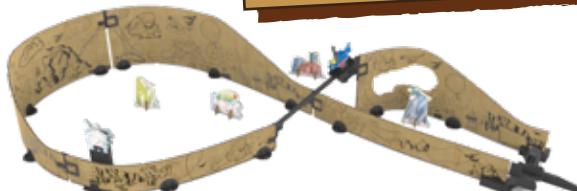


## Collectionne-les tous !

(Vendus séparément)



**Flight Challenge**



**Circuit Monster Tracks**

## Crée un mégacircuit !

(Les autres circuits sont vendus séparément)



## DÉCOUVRE D'AUTRES CIRCUITS !

Site VTech France



[www.vtech-jouets.com/  
nos-marques/carboardracers](http://www.vtech-jouets.com/nos-marques/carboardracers)

Site VTech Canada



[www.vtechkids.ca/fr/  
turboedgeriders](http://www.vtechkids.ca/fr/turboedgeriders)



FR

Ce jouet,  
ses accessoires  
et piles se  
recyclent

À DÉPOSER  
EN MAGASIN  
OU

À DÉPOSER  
EN DÉCHETERIE  
OU

Points de collecte sur [www.quefairedemesdechets.fr](http://www.quefairedemesdechets.fr)  
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !



## DINO ADVENTURE



S633

# CONTENU

T-01



x2

T-02



x2

T-03



x1

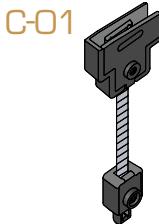
T-04



x1



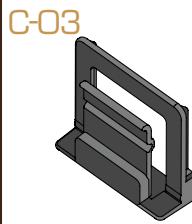
x1



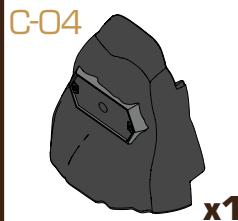
x2



x1



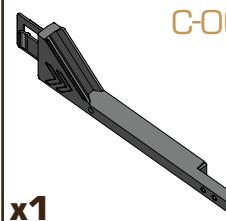
x2



x1



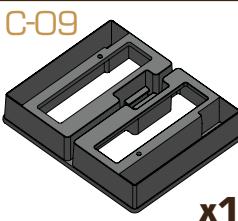
x1



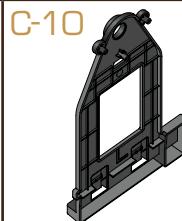
x1



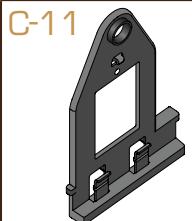
x1



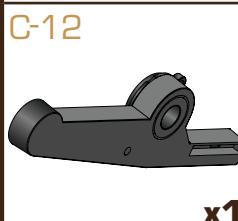
x1



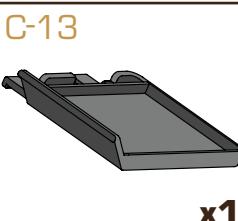
x1



x1



x1



x1



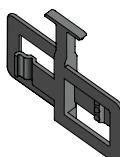
x2



x1

# CONTENU

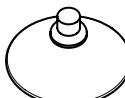
C-16



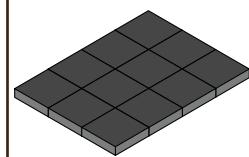
C-17



C-18



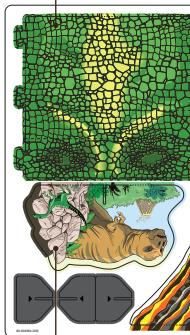
C-19



L-01 x2



P-01



P-02



P-03



P-04

P-05  
P-06

P-07



P-08



P-09

P-10  
Gabarit de  
découpe



P-11

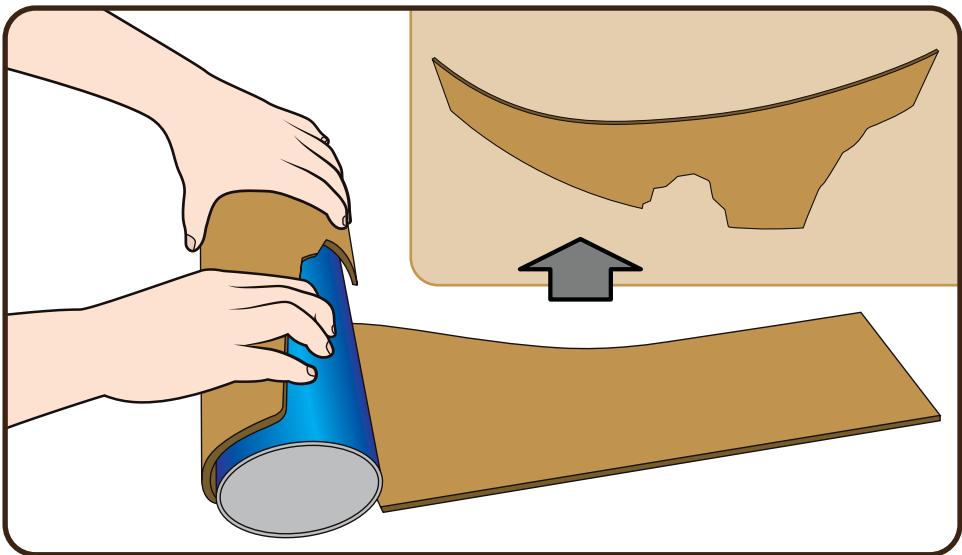
# ASSEMBLAGE DE BASE

## COLORIER LES PISTES CARTONNÉES



## ENROULER LES PISTES CARTONNÉES

Enrouler les pièces **T-01**, **T-02** et **T-03** à l'aide d'un objet ayant la forme d'un cylindre pour faciliter la construction.



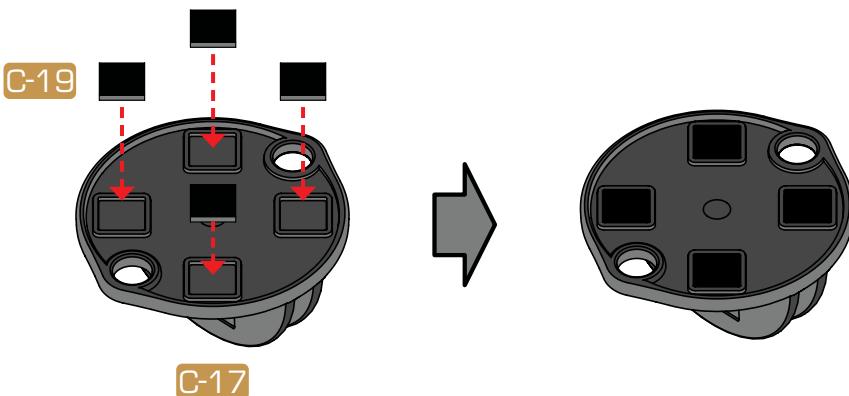
# ASSEMBLAGE DE BASE

## INSTRUCTIONS

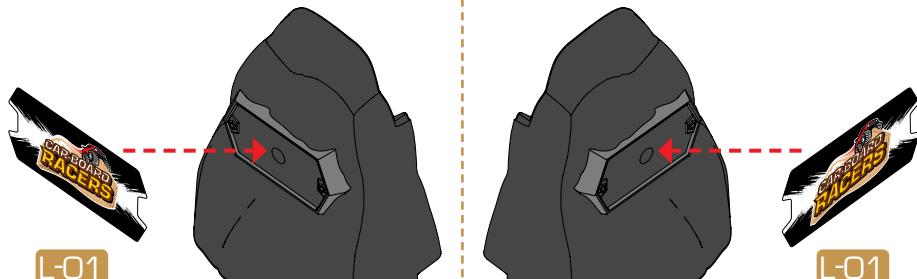
**ATTENTION : Dino Adventure** doit être assemblé par un adulte. Pour la sécurité de vos enfants, ne pas les laisser jouer avant que les étapes de base de l'assemblage ne soient terminées.

**Warning:** With the **Dino Adventure**, safety comes first. Adult assembly required. For your child's safety, do not let them play with this toy until the initial assembly steps are completed.

**Coller les embouts stabilisateurs en caoutchouc sous les pièces.**



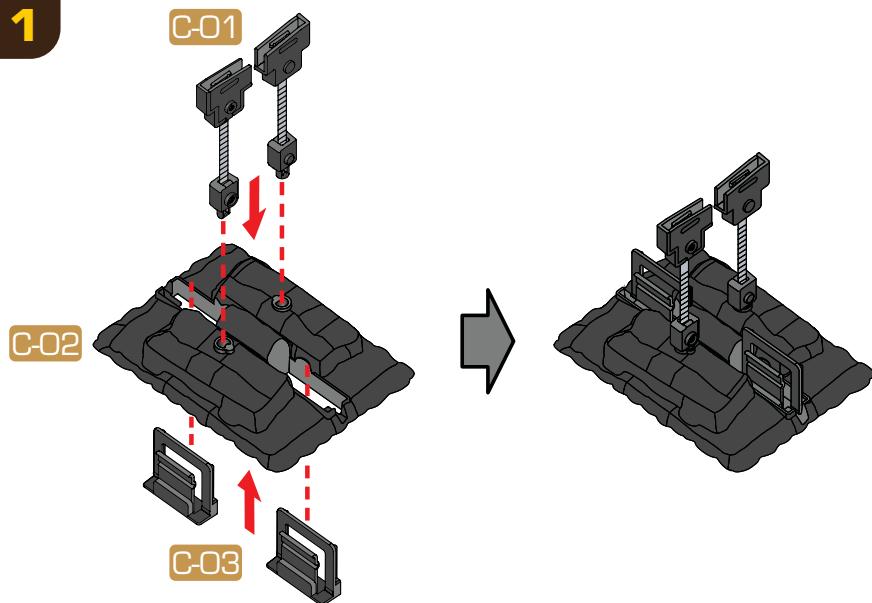
## COLLER LES ÉTIQUETTES



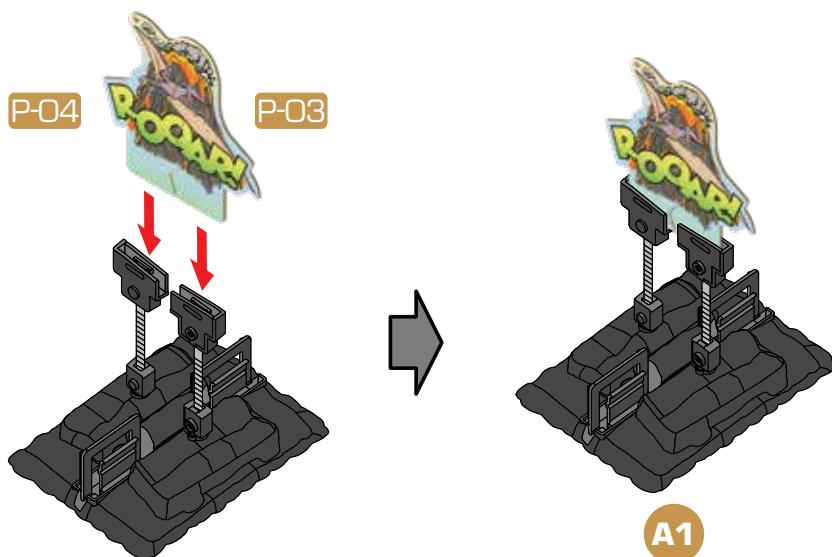
# ASSEMBLAGE DE BASE

## CONSTRUIRE L'ACCESSOIRE CRASH

1

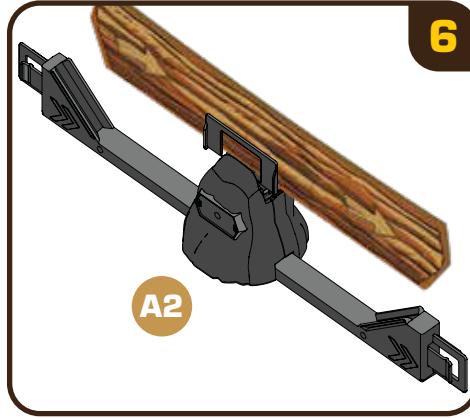
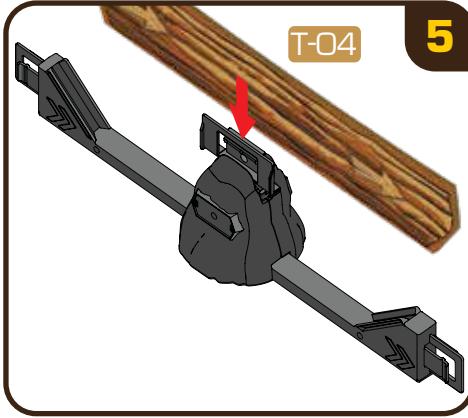
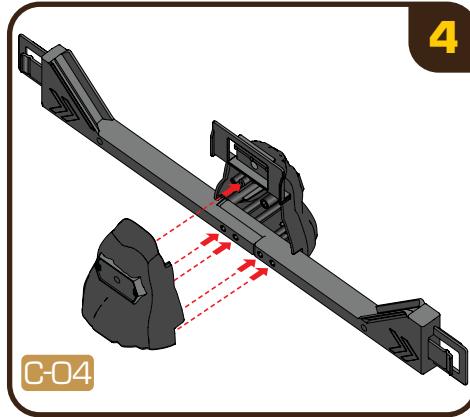
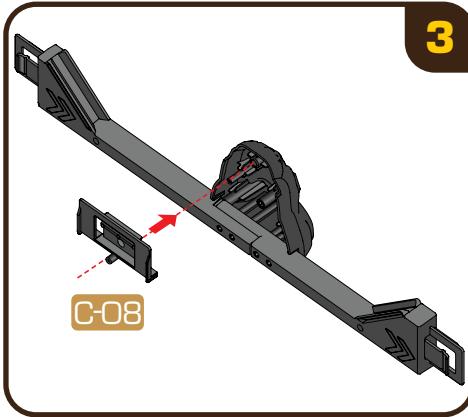
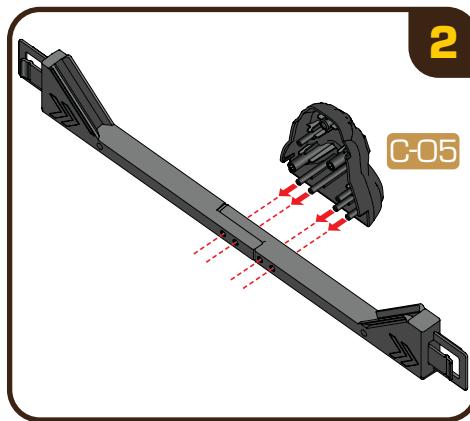
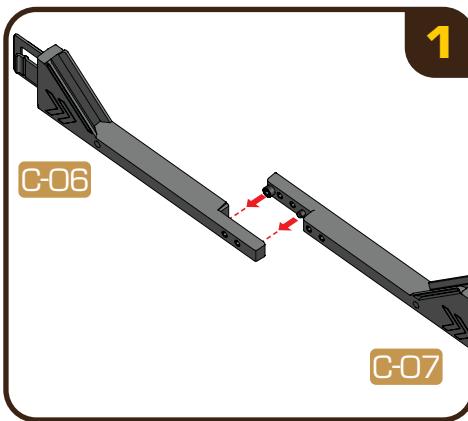


2



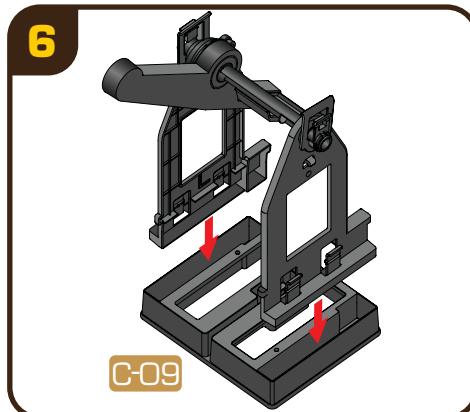
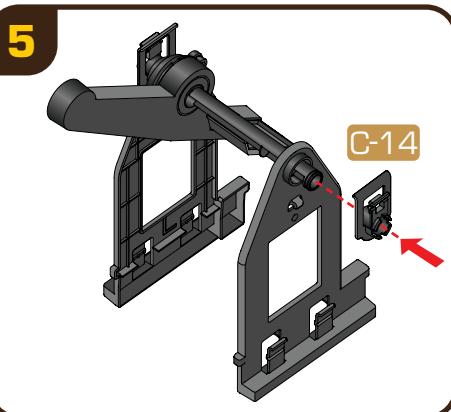
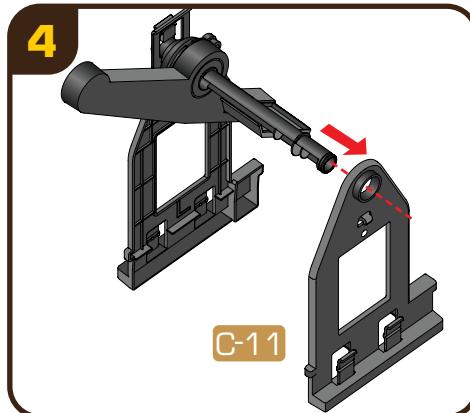
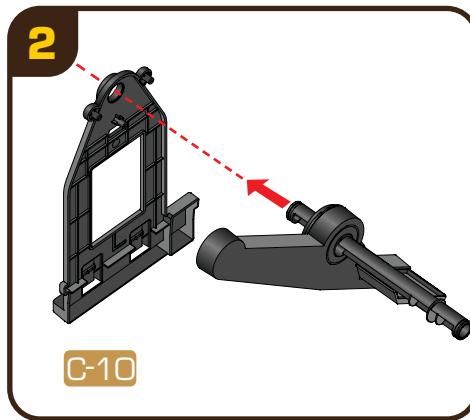
# ASSEMBLAGE DE BASE

## CONSTRUIRE LE PONT BASCULANT



# ASSEMBLAGE DE BASE

## CONSTRUIRE LA MÂCHOIRE GÉANTE DE DINO



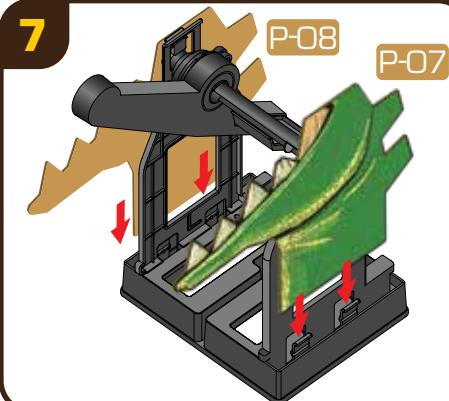
# ASSEMBLAGE DE BASE

## CONSTRUIRE LA MÂCHOIRE GÉANTE DE DINO

7

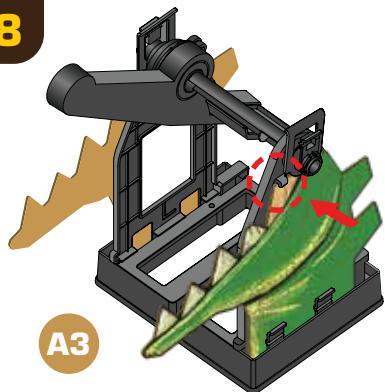
P-08

P-07



8

A3

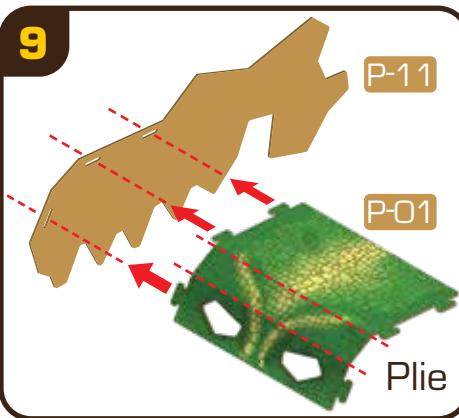


9

P-11

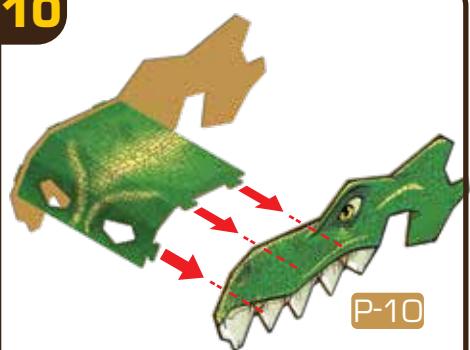
P-01

Plie

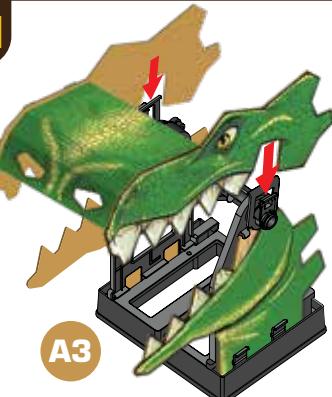


10

P-10

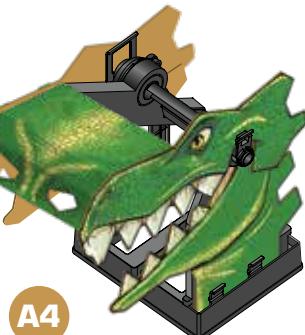


11



A3

12

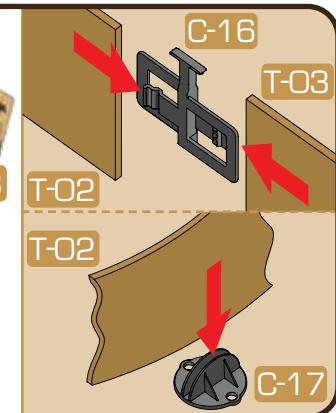
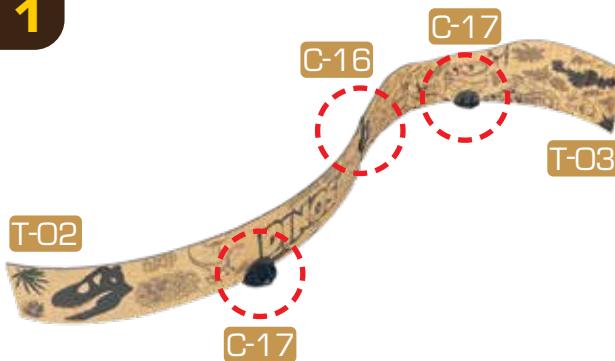


A4

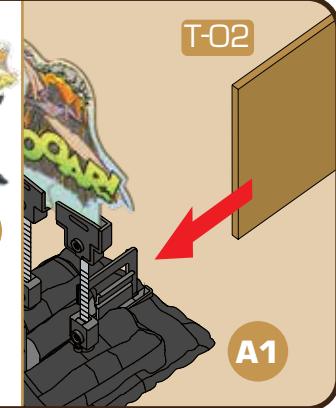
# ASSEMBLAGE DES PISTES

## ASSEMBLER ET CONNECTER LES PISTES CARTONNÉES

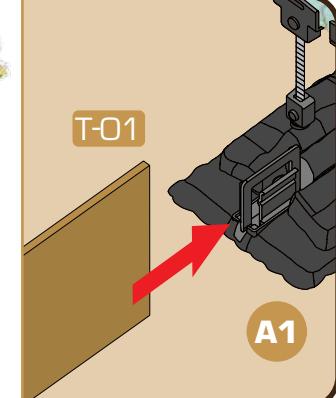
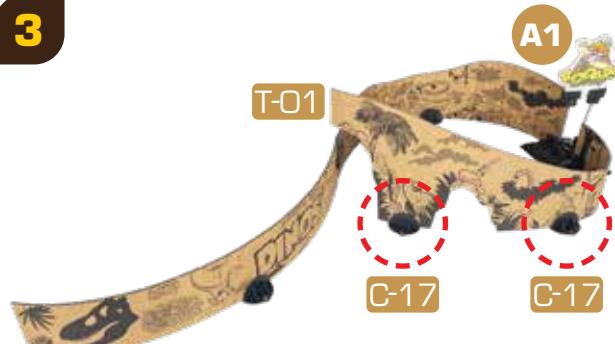
1



2



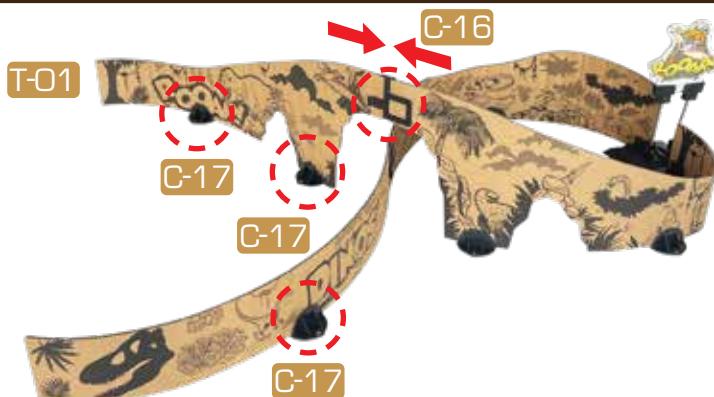
3



# ASSEMBLAGE DES PISTES

## ASSEMBLER ET CONNECTER LES PISTES CARTONNÉES

4



5

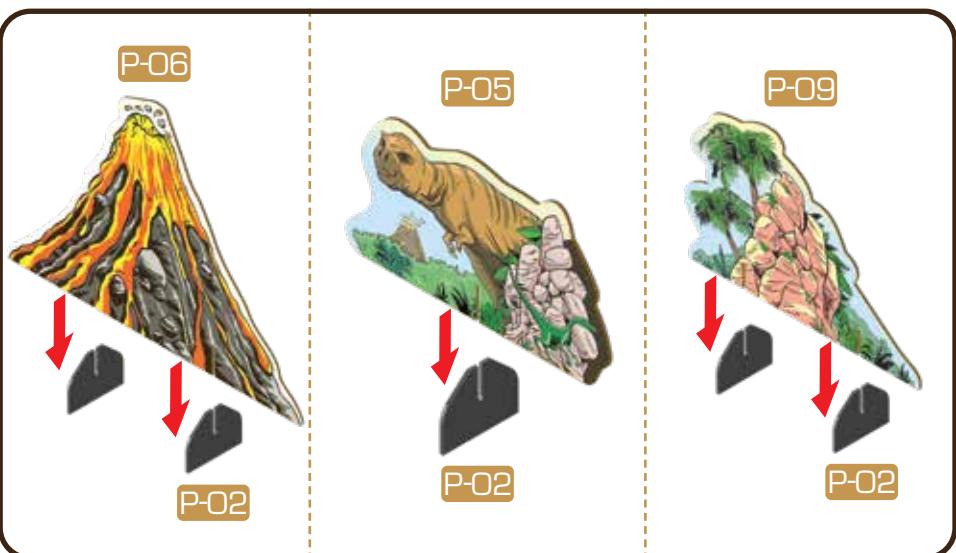


6

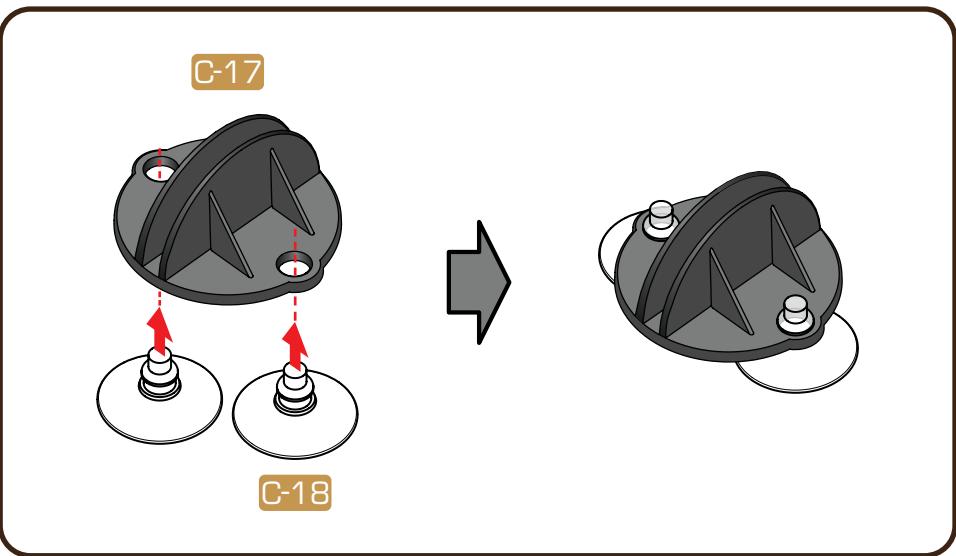


# ASSEMBLAGE DES PISTES

## AJOUTER LES SUPPORTS EN CARTON SOUS LES DÉCORS



**Si nécessaire, ajouter des ventouses à l'un des supports pour le fixer plus fermement au sol.**



# C'EST PARTI POUR L'ACTION !

Allumer le véhicule et le placer délicatement sur une des pistes pour commencer !

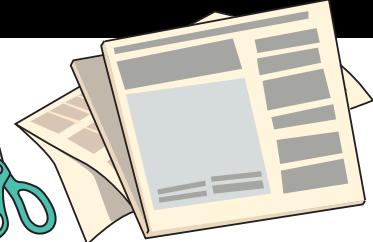
**MARCHE/ARRÊT**



**GO !**

# Matériel pour créer des pistes

Prépare tes outils de bricolage !



Attention : la surveillance d'un adulte est nécessaire pour l'assemblage.  
Warning: Adult supervision is required.



Tu peux utiliser n'importe quel carton ayant une épaisseur de 6 à 8 mm pour agrandir ton circuit !

Utilise le gabarit de découpe pour définir la bonne taille.



10 cm

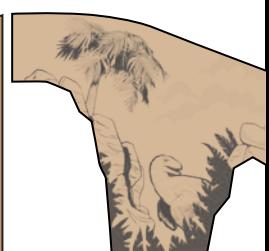
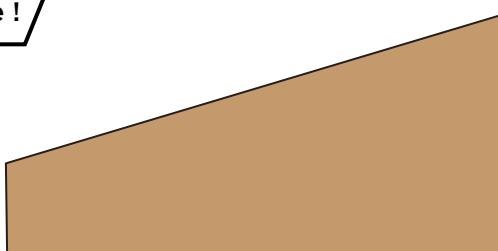


25°

25 cm



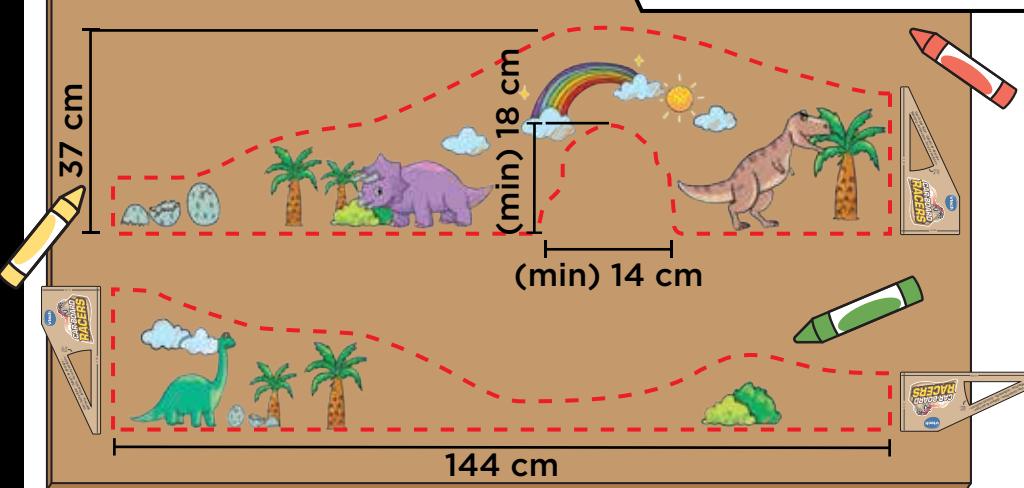
Parfait, ça rentre !



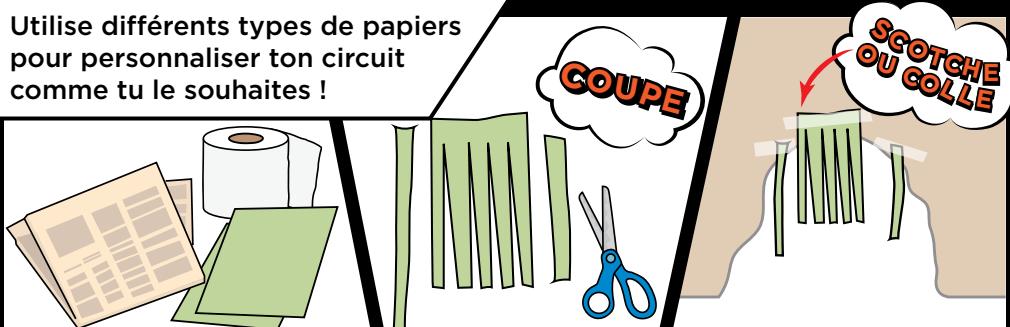
**GO !**

# Plus de pistes pour plus de fun !

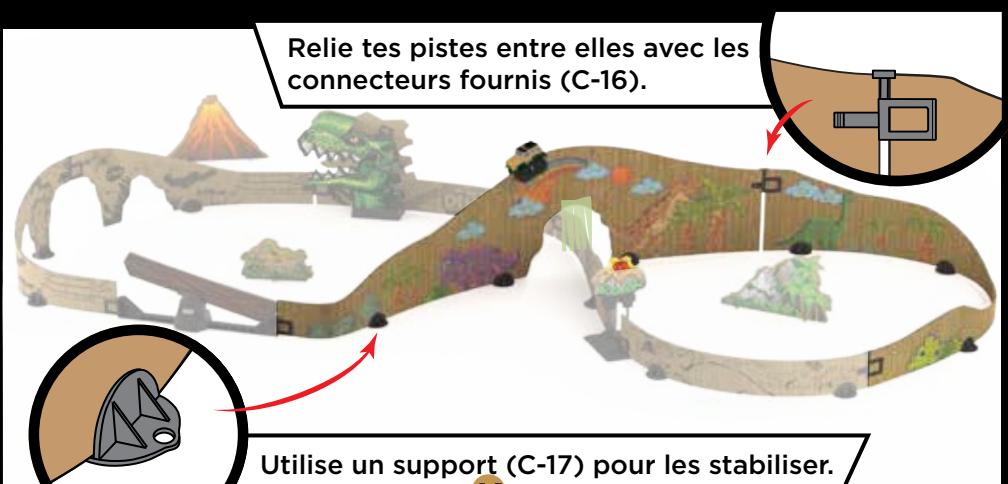
Fabrique tes propres pistes !



Utilise différents types de papiers pour personnaliser ton circuit comme tu le souhaitez !



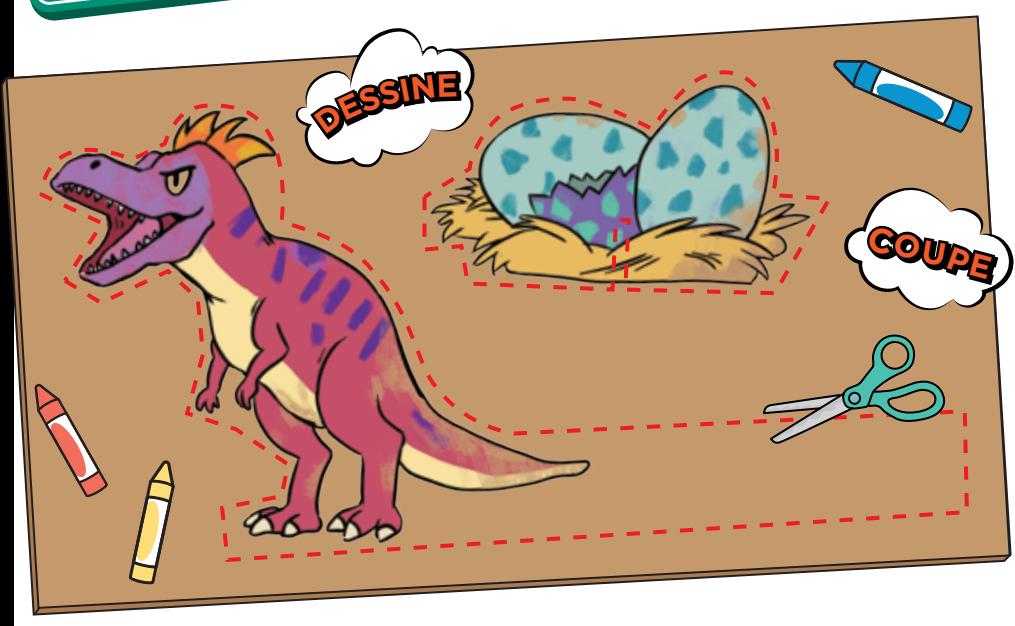
Relie tes pistes entre elles avec les connecteurs fournis (C-16).



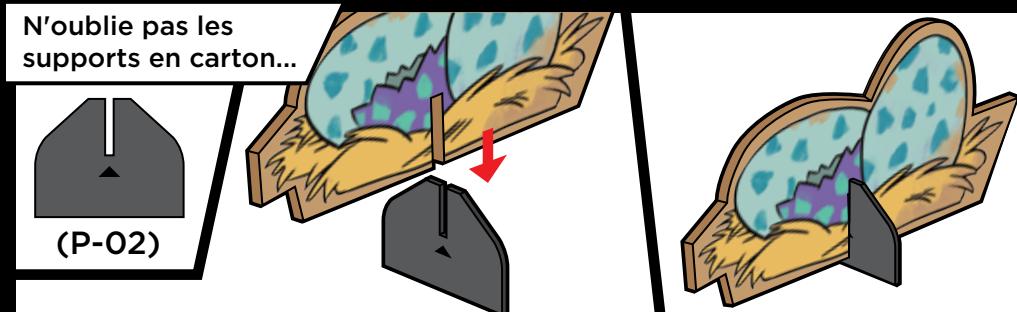
Utilise un support (C-17) pour les stabiliser.

**GO !**

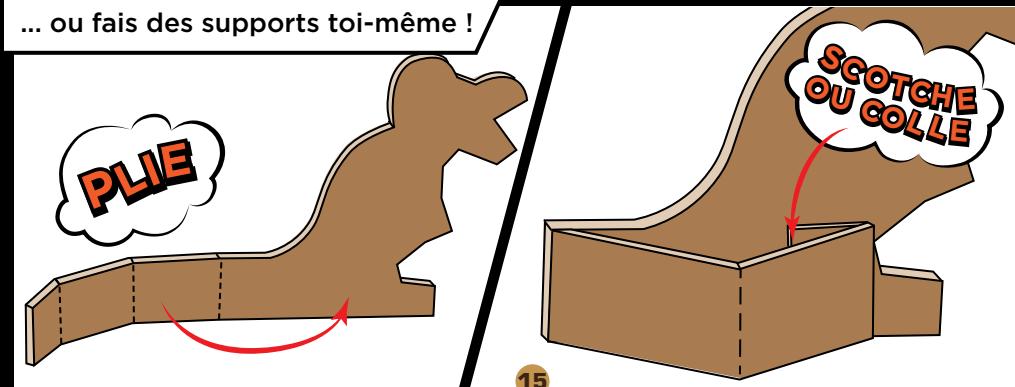
# Fabrique tes propres accessoires !



N'oublie pas les supports en carton...



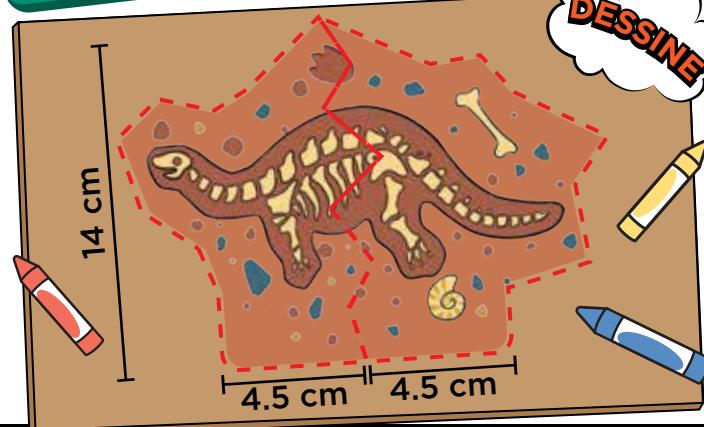
... ou fais des supports toi-même !



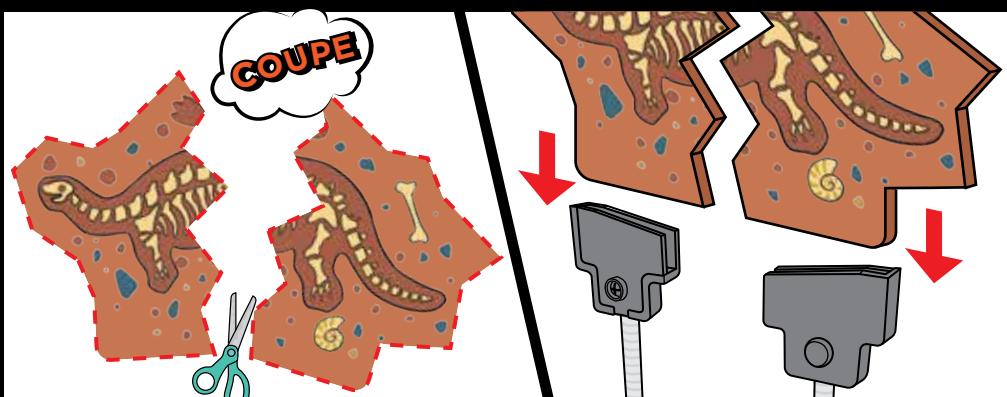
**GO !**

Personnalise tes décors !

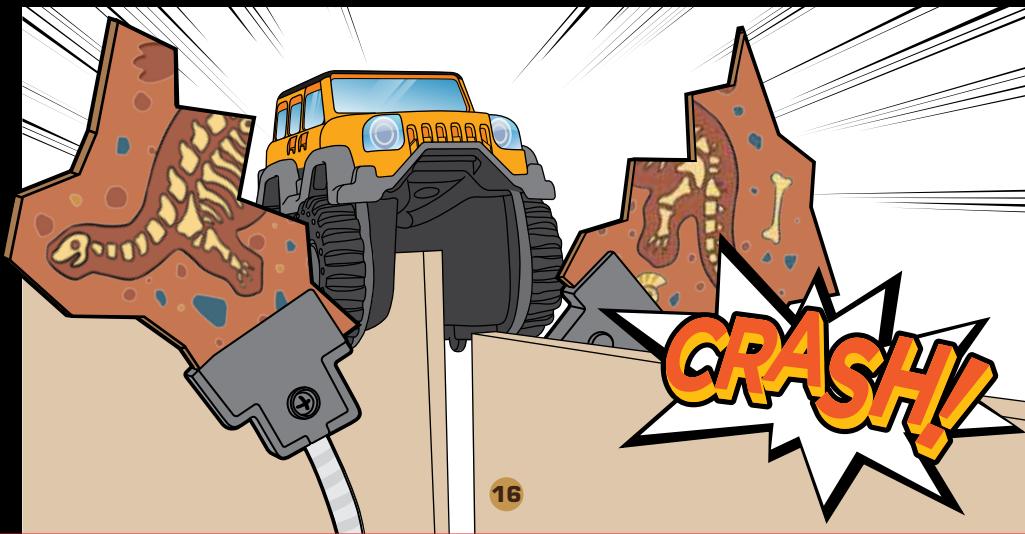
**DESSINE**



**COUPE**



**CRASH!**

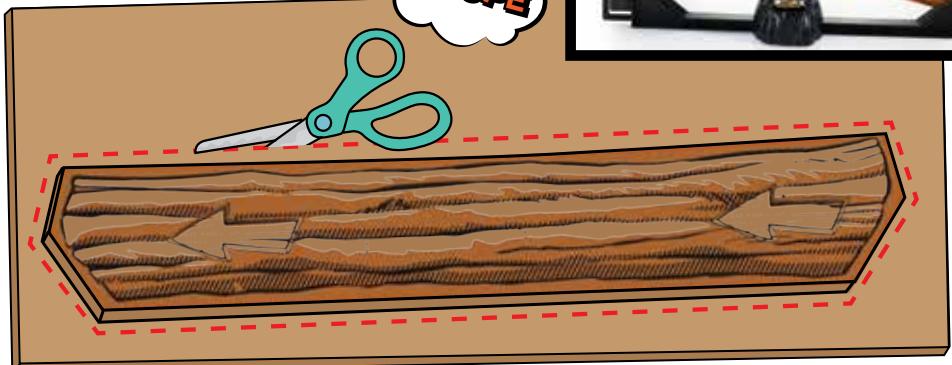


**GO !**

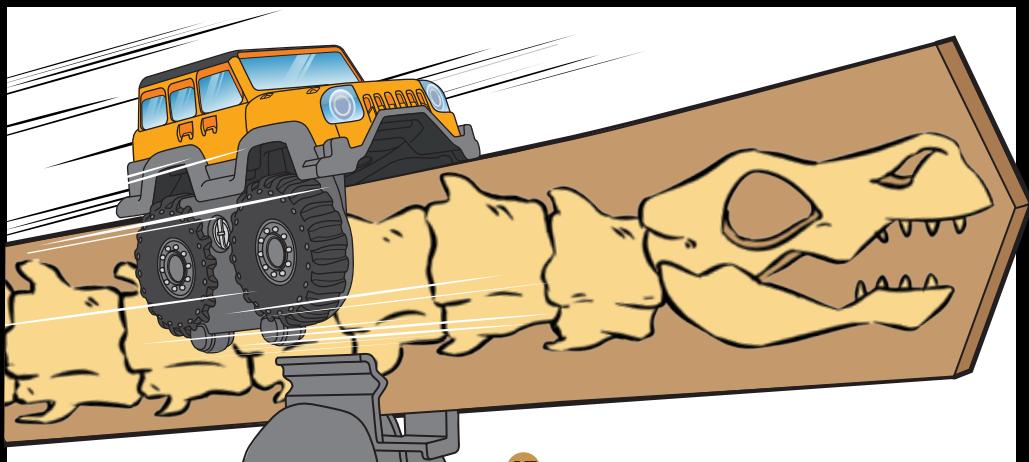
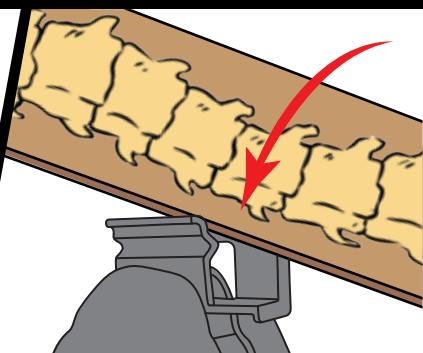
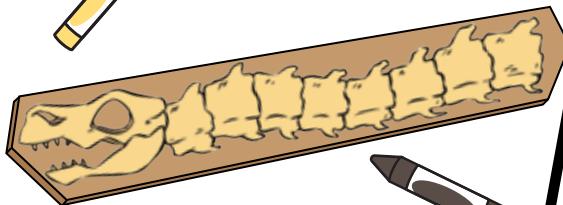
Personnalise tes décors !

Découpe ton pont.

**COUPE**

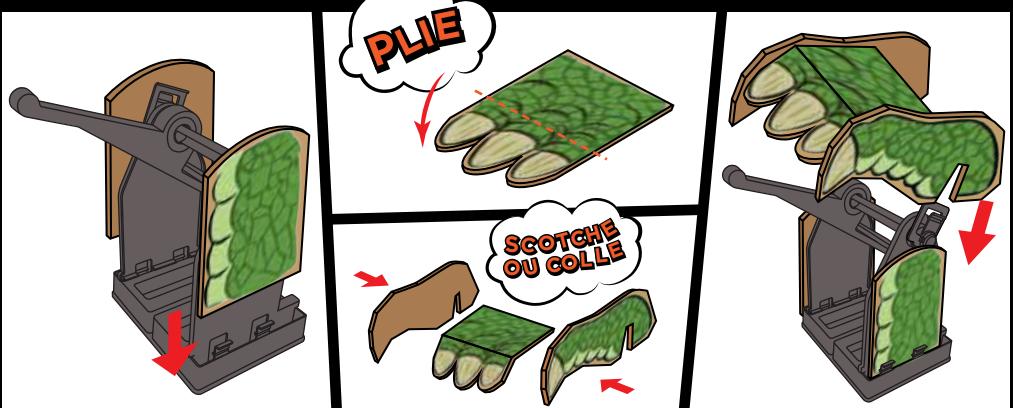
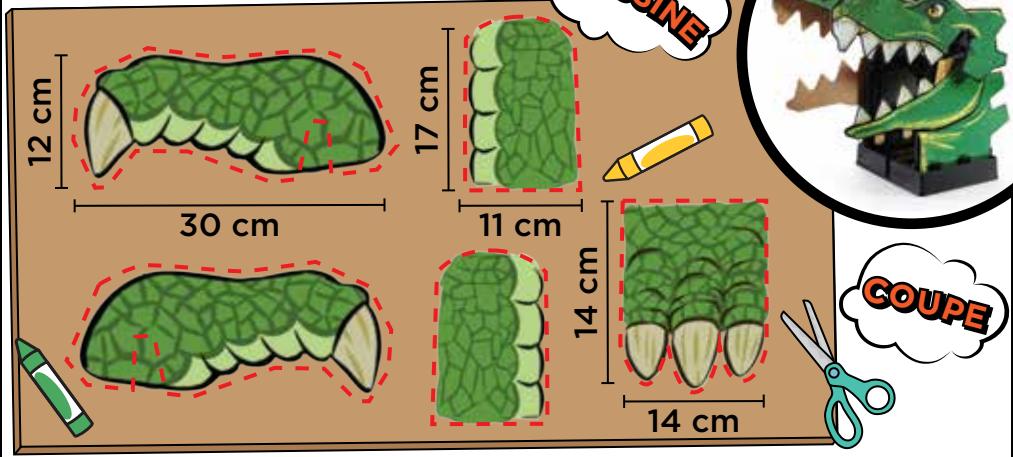


Dessine ce que tu veux dessus !



**GO !**

Personnalise tes décors !



Le travail de l'ingénieur(e) consiste à réfléchir à des moyens efficaces pour apporter des solutions à des problèmes existants.

Que fait un(e) ingénieur(e) ?

- Réflexion
- Conception
- Solution

## 1 Tout commence par une question...

Exemple :

Comment faire pour fabriquer un avion en papier qui pourrait voler longtemps ?

## 2 Réflexion et planification



Fais des recherches.



Écris ou dessine tes idées sur papier.



Choisis ta meilleure idée et lance-toi dans la conception !

Il n'y a pas de mauvaises idées, laisse libre cours à ton imagination !



## Boîte à idées

Modifier la couleur du papier

Changer la taille des ailes

Utiliser du papier plus épais

Essayer de nouvelles méthodes de pliages

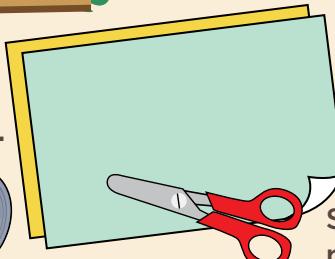
Lancer l'avion en papier plus fort

C'est parti !

## 3

## Conception

Réunis les matériaux et les outils nécessaires.



Attention : la surveillance d'un adulte est nécessaire !

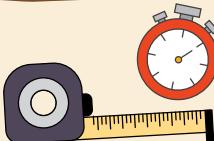
Warning: Ask an adult for help with safety.



Si tout n'est pas parfait pendant la conception, ce n'est pas grave !

## 4

## Test



Rassemble tout ce qui te servira pour tes tests !

- Prépare ta zone de test.
- Teste ton idée plusieurs fois.
- Refais plusieurs essais pour être sûr(e) de toi.
- Prends des notes.

## 5

## Conclusions et améliorations possibles

Hmm... mon idée n'a pas marché...

Je me demande si...

J'ai une idée pour l'améliorer !

Je vais essayer des ailes plus larges la prochaine fois.



?

Qu'est-ce qui a fonctionné ?

?

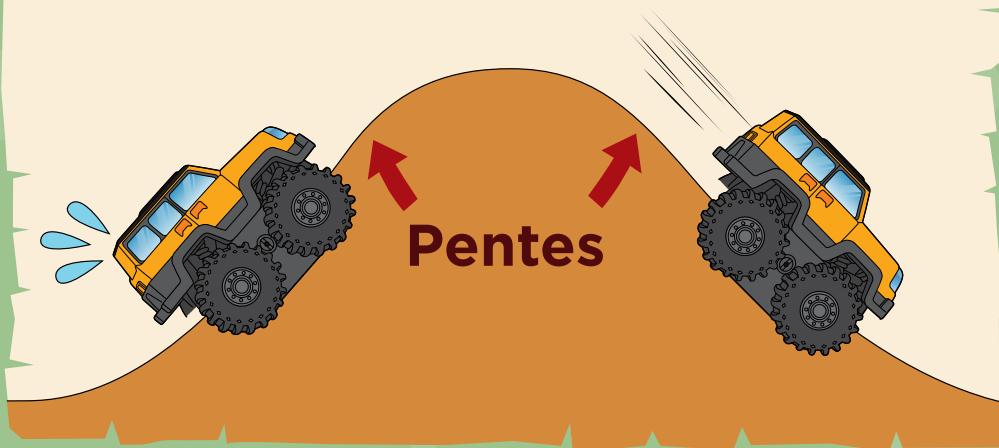
Qu'est-ce que je peux faire différemment ?

■ Utilise ce que tu as appris dans tes prochains essais !

■ Réfléchis à ton plan et à ta réflexion de base pour faire des ajustements.

## À savoir

Les collines abruptes ont une pente qui s'élève ou s'abaisse **de plus en plus** au fur et à mesure que le véhicule avance dessus.



## Challenge de l'ingénieur(e)

1

Tout commence par une question...



“

Jusqu'à quelle hauteur de pente le véhicule peut-il grimper la colline ?

”

Oh oh, comment faire pour grimper cette colline ?



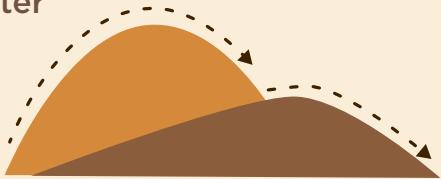
## 2

## Réflexion et planification

Sers-toi de cet espace pour noter tes idées !



Une colline est comme un triangle. Certains triangles sont grands et étroits tandis que d'autres sont plus petits mais très larges.



Dessine 3 types de collines différentes :



Choisis l'idée que tu préfères et c'est parti !

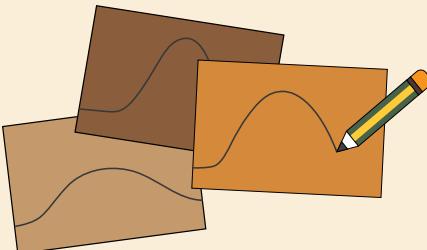


## 3

## Conception

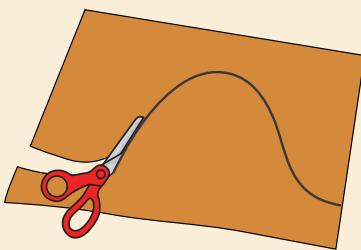
## Étape 1 :

Dessine les trajectoires de tes futures pistes



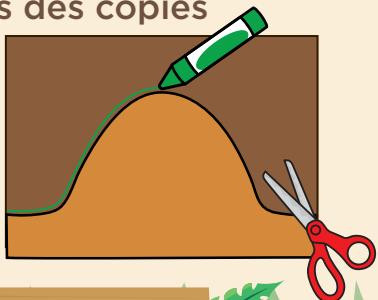
## Étape 2 :

Utilise tes ciseaux pour découper tes pistes

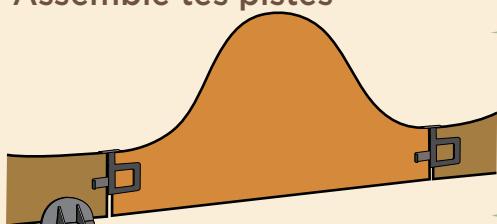


**Étape 3 :**

Fais des copies

**Étape 4 :**

Assemble tes pistes

**4****Test**

Est-ce que la voiture tout-terrain arrive à franchir la colline ?

**Colline A****Colline B****Colline C****5****Conclusions**

- ? Est-ce que la voiture peut franchir 3 collines d'affilée sans problème ?
- ? Quel est le plus facile, gravir une colline raide et haute ou une colline plate et basse ?
- ? Quel type de colline est le plus facile à franchir pour la voiture ?

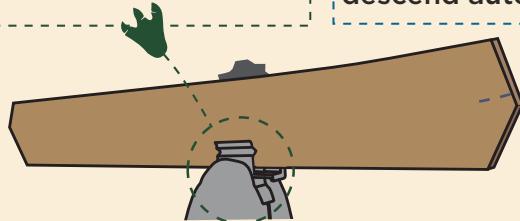
## À savoir



La bascule du pont est connectée à la piste à l'aide d'une pièce qui sert de **point d'appui**.



Quand un côté de la bascule monte, l'autre côté descend automatiquement !



La bascule est donc un objet qui permet de monter ou de descendre en fonction de l'endroit où l'on se positionne dessus.



Tu peux trouver des bascules dans les parcs qui ont le même effet !

## Challenge de l'ingénieur(e)

1

Tout commence par une question...

“Surprise!”



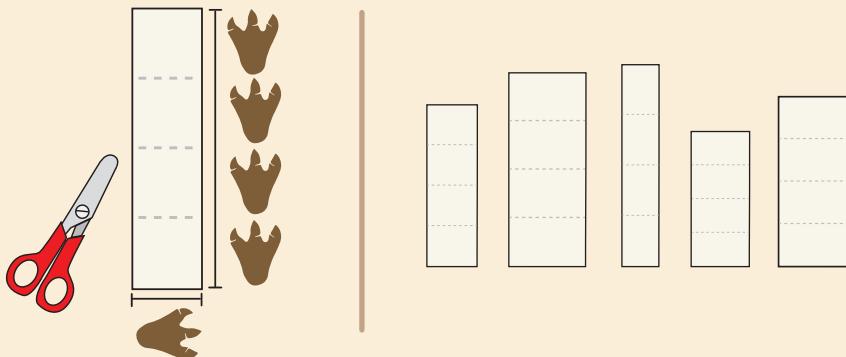
“

Est-ce que je peux écrire un message secret qui se déplie en fonction de la position de la bascule ?

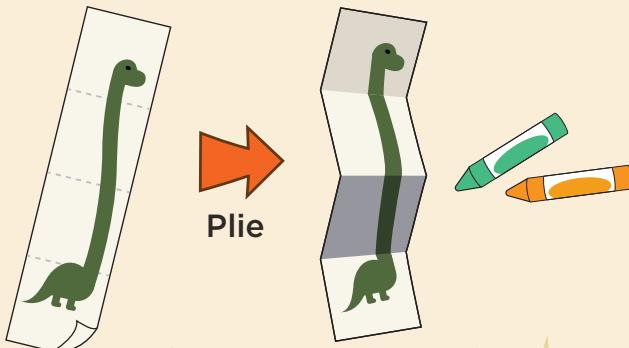
”

## 2 Réflexion et planification

Écris tes messages sur plusieurs papiers de différentes tailles. Tu peux essayer différents types de papier aussi !



Écris ou dessine une phrase ou un dessin sur du papier.



Choisis l'idée que tu préfères et c'est parti !



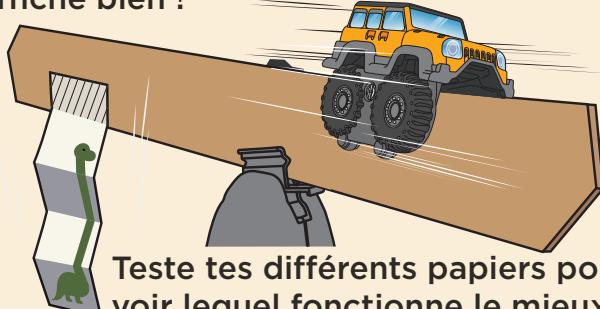
### 3 Conception

Attache le message secret sur le pont comme indiqué ci-dessous



### 4 Test

Envoie ta voiture sur le pont basculant pour voir si ton message secret s'affiche bien !



Teste tes différents papiers pour voir lequel fonctionne le mieux !

### 5 Conclusions



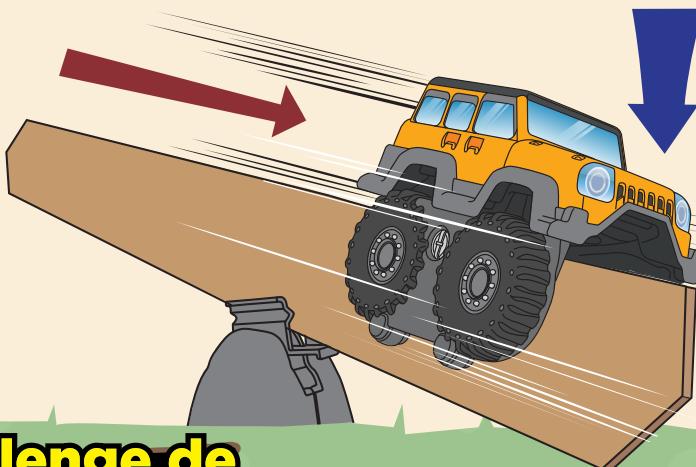
Quelle est la meilleure taille de papier pour que le message s'affiche bien ?



Qu'est-ce qui n'a pas marché durant tes essais ? Est-ce que la bascule a bien fonctionné comme tu le pensais ?

### À savoir

Quand la voiture fonce sur le pont basculant, c'est son propre **poids** qui va faire pencher l'autre côté de la bascule vers le bas pour la faire traverser.

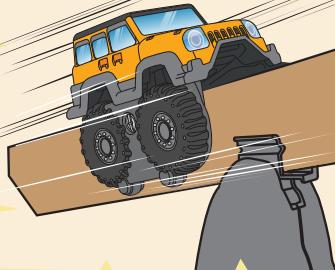


### Challenge de l'ingénieur(e)

1

Tout commence par une question....

“Woah!”



“

Que se passe-t-il si on ajoute du poids supplémentaire sur le pont basculant ?

”

## 2

## Réflexion et planification

Essaie de deviner ce qu'il va se passer si tu ajoutes du poids avec une pince à linge par exemple. Dessine ce qu'il risque d'arriver !



Choisis l'idée que tu préfères et c'est parti !



## 3

## Conception

Ajoute une pince à linge sur un côté de la bascule.



**4 Test**

Note tes résultats ci-dessous !

Nombre de pinces à linge

Est-ce que la voiture a réussi à traverser ?

**5 Conclusions**

? Quel est le nombre maximal de pinces à linge que tu peux ajouter sur la bascule avant que la voiture ne puisse plus traverser le pont ?

? Que se passe-t-il si tu ajoutes le même nombre de pinces à linge de l'autre côté de la bascule ?

**Jeune ingénieur(e)**



Décerné à :



Attribué par

Date