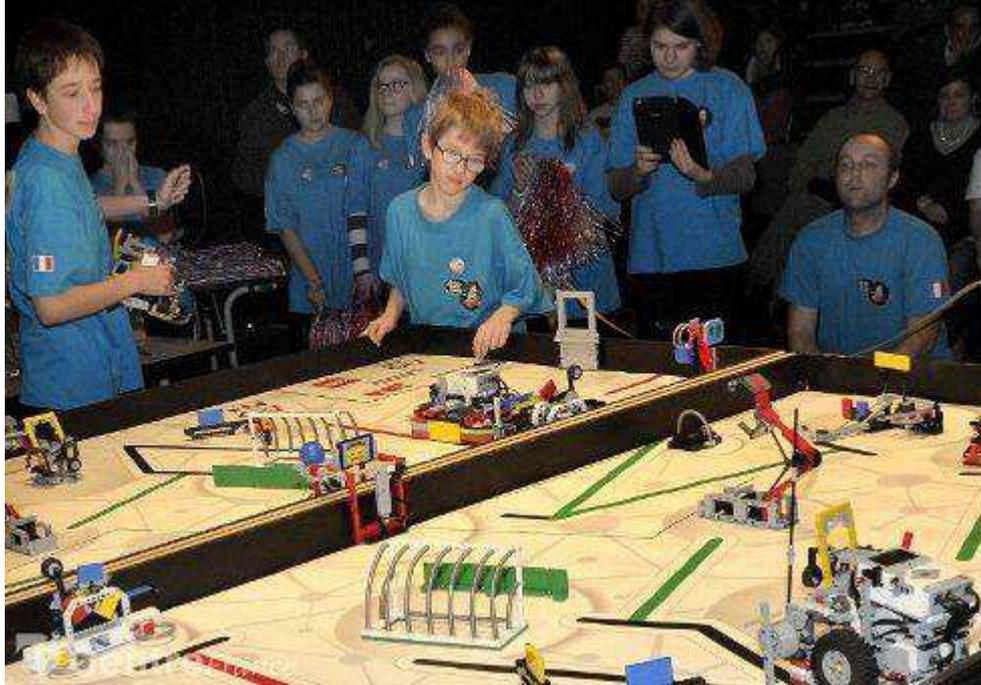


CYBERWALLON



CHAMPION DE FRANCE 2015



FIRST LEGO LEAGUE 2014-2015

L'équipe Cyberwallon
Club Robotique du collège Henri Wallon
49 rue Louis Bodin 58640 Varennes-Vauzelles
Responsable: Mr VERDIERE ADRIEN
39 Rue de Saint Germain
18320 Jouet sur l'aubois
Tel: 0248761966 ou 0667453183
Mail : adrien.verdiere@ac-dijon.fr
Site du club: <http://www.cyberwallon58.e-monsite.com/>

SOMMAIRE

I- L'ACTION SCIENTIFIQUE

1- Présentation et organisation de l'équipe

2- La First Lego League

- a- *La compétition de robotique*
- b- *L'épreuve de création et programmation*
- c- *Le dossier de recherche scientifique*
- d- *L'esprit d'équipe*

3- Nos réalisations, nos performances

- a- *Notre robot*
- b- *Notre dossier de recherche 2014-2015*
- c- *Notre esprit d'équipe*
- d- *Nos résultats lors de la finale nationale*

II- CE QUE L'ACTION SCIENTIFIQUE APPORTE AUX ELEVES

1- Les objectifs de l'action scientifique

2- Action scientifique et programme de technologie

3- Action scientifique et programme de français

4- Action scientifique et l'anglais

5- Action scientifique et compétences transversales

6- Action scientifique et Brevet Informatique et Internet

7- Action scientifique et citoyenneté

- a- *Respect de l'autre*
- b- *Découverte du fonctionnement de la cité*

III- POURQUOI NOUS SPONSORISER ?

IV- PARTICIPATION A L'ASIA PACIFIC OPEN CHAMPIONSHIP DE SYDNEY

1- Présentation de l'asia pacific open championship de SYDNEY

2- Budget

V- ARTICLE DE PRESSE

I- L'ACTION SCIENTIFIQUE

L'action est dirigé par M. VERDIERE, professeur de technologie, et M. BOYER, professeur d'Histoire Géographie et Education Civique.

Mme BOISSON, professeur d'Anglais, nous vient en aide pour la préparation du concours international à PAMPELUNE.

1- Présentation et organisation de l'équipe

Depuis maintenant 9 ans, le club robotique du collège Henri WALLON de Varennes-Vauzelles participe au concours de la First Lego League.

Cette action a été créé par un professeur de Technologie, Mr VERDIERE, et a donc pour but d'ouvrir l'esprit des jeunes au monde qui les entoure, et de les initier de façon ludique aux sciences.

Ainsi, depuis sa création les élèves de l'atelier ont participé à plusieurs manifestations comme la fête de la science à Nevers, la tête dans les étoiles à Villeneuve/Yonne et bien sûr, chaque année au concours de la First Lego League !

L'atelier a même déjà participé à deux phases internationales de la First Lego League

- en 2010 à ISTANBUL où les élèves ont fait un très beau parcours en terminant 30e sur 76
- en 2012 à MANNHEIM où les élèves ont fait également un très beau parcours en terminant 32e sur 60

Cette année l'équipe CYBERWALLON est constituée de la façon suivante : 1 élève de 3ème, 2 élèves de 4ème, 4 élèves de 5ème et 1 élève de 6e.

Le challenge de la First Lego League étant constitué de plusieurs domaines, chaque élève, bien qu'ayant des centres d'intérêt différents, peut trouver son compte dans le challenge et s'épanouir dans le domaine qu'il préfère et où il est le meilleur : c'est donc dans cet esprit qu'a évolué notre équipe tout au long de ce début d'année.

Les élèves disposent d'une salle pour la robotique en autonomie, ce qui leur permet de travailler dès qu'ils ont un temps libre et de la salle de technologie pour les élèves travaillant sur le reste du concours comme la recherche.

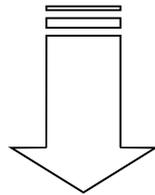
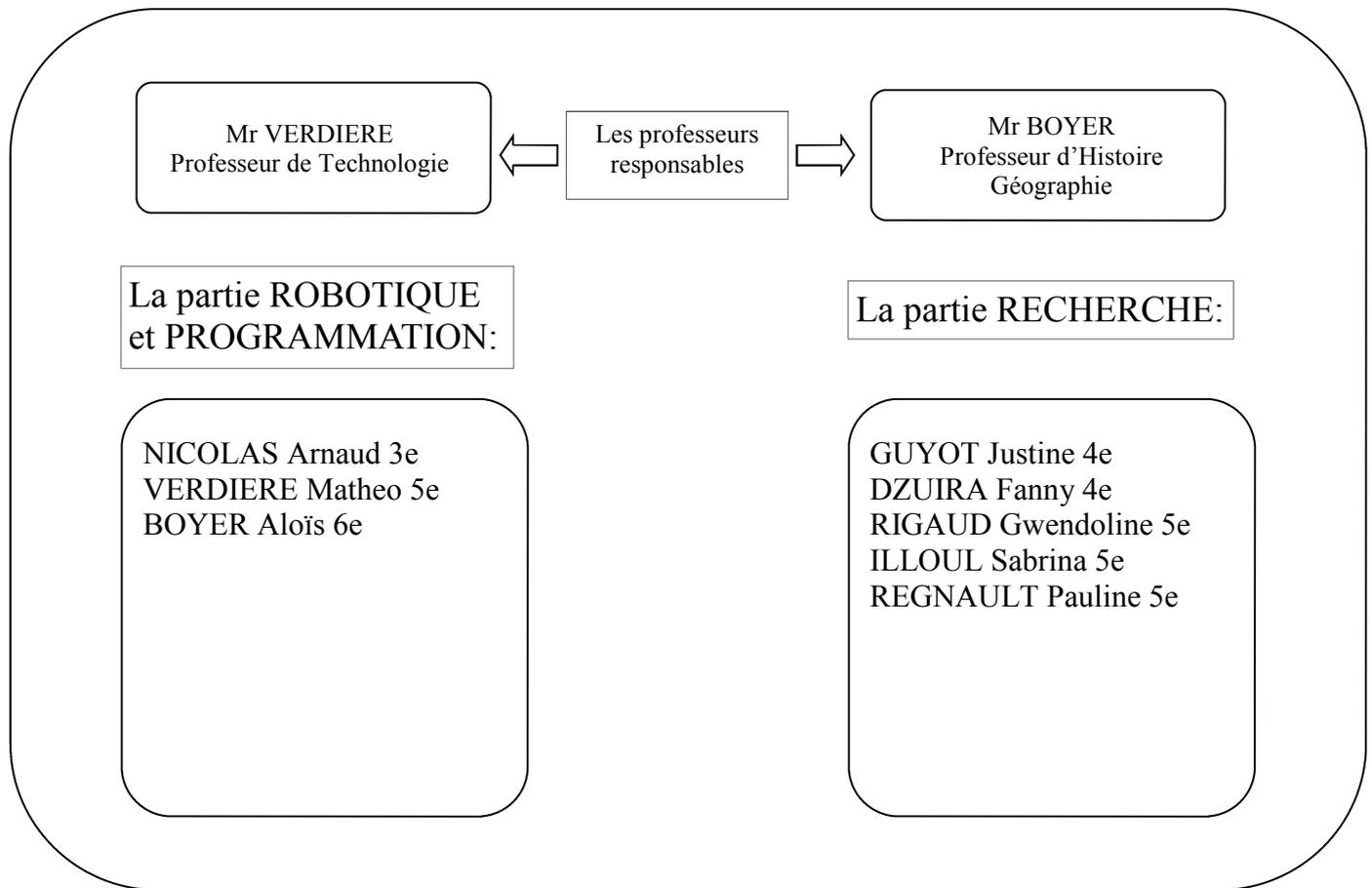
Voici notre équipe: CYBERWALLON



Et son logo
créé par les élèves
avec l'aide précieuse
de la société TEXTILOT



Organigramme de l'équipe



Une seule et même équipe CYBERWALLON avec un seul mot d'ordre « SOLIDARITE ».

Concernant, nos horaires de travail, l'équipe se réunit le lundi et le vendredi durant la pause méridienne de 13h à 14h. Tous les élèves n'étant pas libres sur les mêmes plages horaires, ils viennent également lors de leurs disponibilités ! Par contre quand le travail est trop important et urgent, alors nous venons à nous voir le mercredi après-midi de 14h à 16h.

2- La First Lego League

La First Lego League est une compétition scientifique pour jeunes de 10 à 16 ans organisée par Lego, l'association Medio, avec le soutien de la ville de Nevers et Meudon ainsi que la société Jeulin.



La **FLL** est un challenge qui propose à des équipes de jeunes participants de résoudre des problèmes rencontrés dans un domaine scientifique donné en utilisant une démarche professionnelle : recherche, échange, dessin, construction et test.

Durant l'année scolaire, des **jeunes de 10 à 16 ans** doivent réfléchir à la thématique imposée en travaillant sur un dossier de recherche ; en même temps, ils doivent réaliser et programmer un **robot LEGO MINDSTORMS** constitué de briques LEGO "intelligentes" (dotées de capteurs et automatismes), capable de mener à bien une série d'épreuves dans un temps limité.

Au bout de huit semaines minimum de réalisation, les équipes se rencontrent lors de **tournois nationaux et/ou internationaux** durant lesquels 4 axes sont évalués : conception et programmation du robot, projet de recherche, travail en équipe, et match.

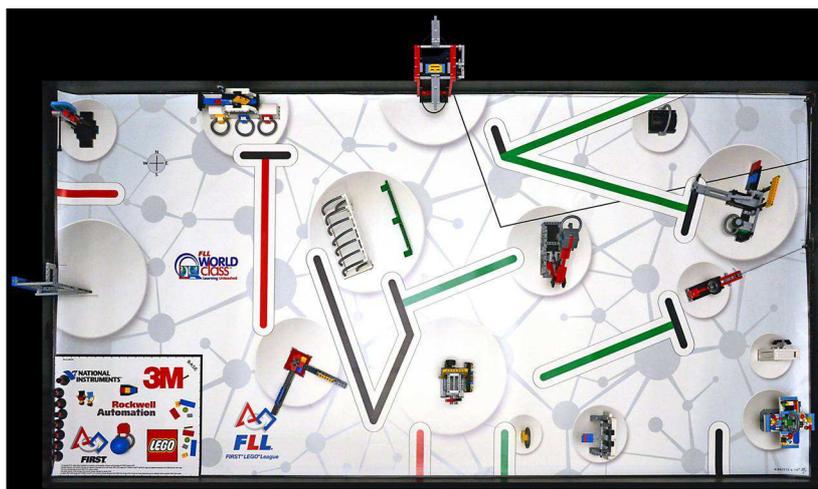
a- *La compétition de robotique*

Les équipes doivent élaborer des stratégies pour accomplir les différentes missions du challenge et programmer le robot afin d'accumuler le plus de points possibles. Le robot exécute les missions de façon autonome, en 2 min 30, sur une piste d'évolution de 114 x 236 cm.

Deux robots concourent en même temps sur deux tables séparées. L'originalité de ce challenge vient du fait qu'il n'y a pas d'affrontement entre deux équipes. Chaque équipe accomplit ses missions en essayant de collecter un maximum de points. L'équipe qui obtient le plus de points a gagné. Émulation plutôt qu'affrontement.

Le robot est autonome et embarque des programmes grâce au boîtier NXT (ou boîtier EV3) des LEGO MINDSTORMS qui permettront au robot de réaliser les différentes missions. Le robot peut revenir à la base pour être modifié ou pour un changement de programme. L'épreuve se déroulant en temps limité, ces changements doivent être rapides et précis.

Le robot doit interagir avec toutes les constructions et les dessins qui se trouvent sur l'aire de jeu.



**Dans cette
épreuve nous
terminons 1er,
avec 447 points**

b- L'épreuve de création et de programmation

Le robot est défini par un bloc NXT et tout ce qui lui est relié ou attaché.

Il doit être entièrement composé d'éléments LEGO en état original. Les pièces électriques sont limitées en type et quantité :

Utilisateurs RCX:

- contrôleur RCX (1)
- moteurs (3)
- capteurs de contact (2)
- capteurs de lumière (2)
- lampe (1)
- capteurs de rotation (3)
- 3ème capteur de contact OU de rotation (1)



Utilisateurs NXT:

- contrôleur NXT (1)
- moteurs (3)
- capteurs de contact(2)
- capteurs de lumière ou de couleur (2)
- lampe (1)
- capteurs de rotation (3 moins le nombre de moteurs présents)
- capteur à ultrasons (1)

Il n'y a aucune limite concernant les pièces LEGO non électriques et les câbles LEGO. Les pneumatiques sont autorisés.

L'utilisation d'autocollants, de peinture, de scotch, de colle, d'huile, etc est interdite.

Le robot doit être programmé à l'aide du logiciel LEGO MINDSTORMS Robotics Invention System (RIS) ou RoboLab (n'importe quelle version).

Le jury évalue le design du robot et la qualité de sa programmation en posant des questions très précises aux élèves sans que leurs professeurs puissent les aider.

Dans cette épreuve nous terminons 4e.

c- Le dossier de recherche scientifique

Cette année, le thème de la recherche scientifique est le suivant: **L'école du demain**

Certains outils ou techniques peuvent rendre l'apprentissage plus excitant, tandis que d'autres vous permettent de mieux vous souvenir des informations. Votre travail de recherche de cette année est de trouver un meilleur moyen ou un moyen innovant de faciliter l'apprentissage.

Pour cette édition 2014-2015, les élèves ont choisi de travailler sur l'apprentissage en classe ainsi que la façon de faire cours et d'améliorer ses deux points en intégrant le numérique.

Lors du concours: les élèves doivent choisir la manière de partager ce qu'ils ont appris. Créez un site internet, montez une petite pièce ou un jeu de rôle, une bande dessinée, une chanson de rap, affichettes ou affiches, écrivez un poème, une chanson ou une histoire.

Ne pas oublier:

- De suivre les étapes: décrire le contexte , le problème choisi et la solution proposée.
- Montrez que c'est bien l'équipe qui a fait la recherche et parlez de leurs sources d'information.
- Montrez comment l'équipe a partagé et fait connaître sa solution autour d'elle.

Note: Le temps total de présentation dont les élèves disposent lors d'une qualification ou d'une finale ne doivent pas excéder 5 minutes.

Nous terminons 1er à la recherche.

d- L'esprit d'équipe

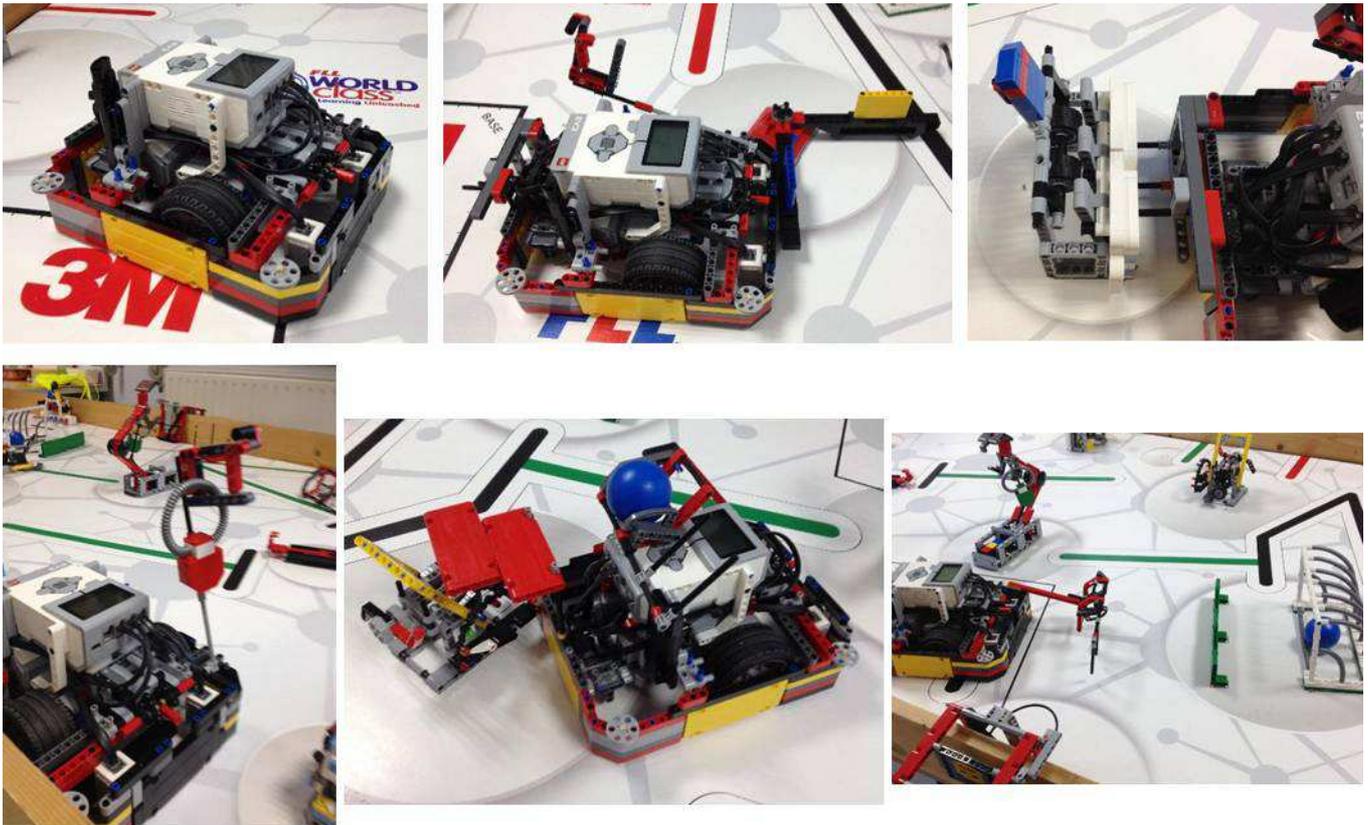
Comme son nom l'indique, cette épreuve évalue la solidarité des membres de l'équipe, leur organisation, leur motivation, leur cohésion.

Pour cette épreuve nous terminons 6e.



3- Nos réalisations, nos performances

a- *Notre robot*



b- *Notre dossier de recherche 2014-2015*

Le thème de cette année est « l'école de demain » et en voici l'énoncé:

Les équipes FIRST LEGO League peuvent-elles nous aider à améliorer notre façon d'acquérir des connaissances et des compétences au XXIe siècle ?

Certains outils ou techniques peuvent rendre l'apprentissage plus excitant, tandis que d'autres vous permettent de mieux vous souvenir des informations. Votre travail de recherche de cette année est de trouver un meilleur moyen ou un moyen innovant de faciliter l'apprentissage.

1) **Identifie un problème**

Utilise différentes sources d'informations (Sites internet, livres, rapports, personnes de contact, ...). Sois originale ! Pour cela, le mieux est souvent de choisir une question qui te concerne de près...

2) **Crée une solution originale**

Suggère une solution, basée sur les informations collectées ou améliore une solution existante. Quelle amélioration va apporter cette solution ? Comment cette nouvelle idée va-t-elle améliorer la qualité de vie des personnes concernées ? Quelles sont les conditions nécessaires pour que cette solution soit mise en application ? Rencontre des spécialistes pour confronter tes idées, pour découvrir leur travail...

Souviens-toi qu'il faut :

- Etre créatif, simple, sérieux et peut-être trouveras-tu une solution qui semble si simple que tu te demanderas pourquoi le problème existe encore ...
- Démontre que cette solution est réalisable et, au besoin, fais des ajustements.
- Evalue comment toi et ton équipe pouvez participer à la résolution du problème.

3) Partage tes résultats avec ton entourage

La meilleure des idées ne sert à rien si personne ne la connaît. Informe le public de ta démarche, explique le problème, ta solution et les pistes pour la mettre en application. Montre en quoi cette solution va pouvoir améliorer les choses.

Lors du concours, l'équipe peut choisir la manière de partager ce qu'elle aura appris. Crée un site internet, monte une petite pièce ou un jeu de rôle, une bande dessinée, des affichettes ou affiches, écris un poème, une chanson ou une histoire.

Ne pas oublier:

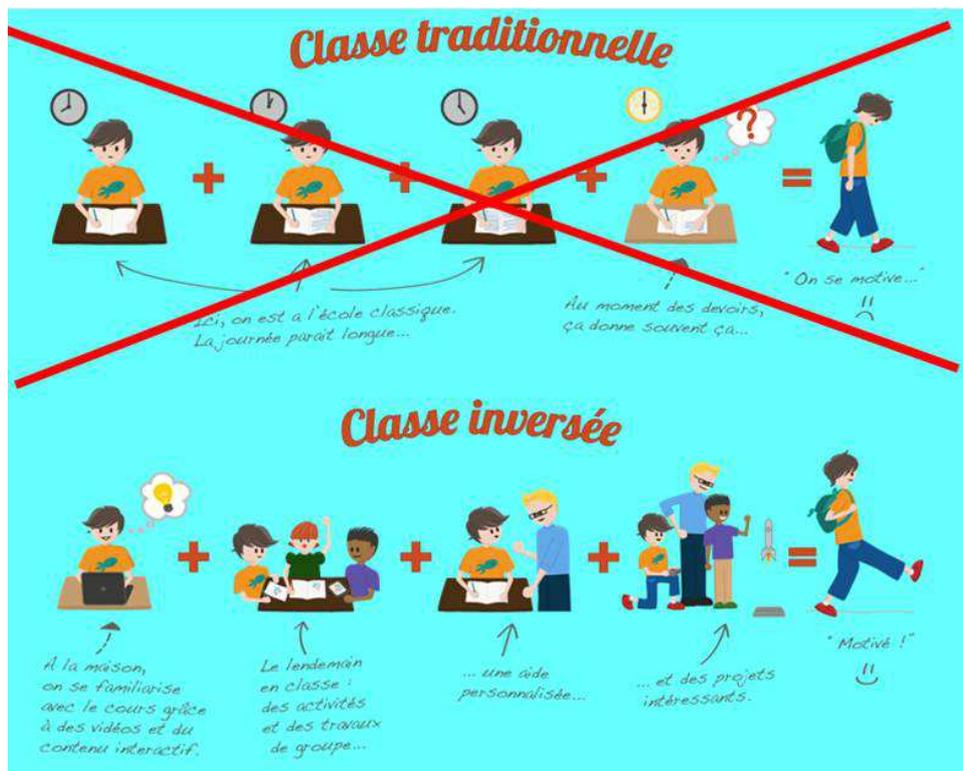
- De suivre les étapes: décrire le contexte, le problème choisi et la solution proposée.
- Montre que c'est bien l'équipe qui a fait la recherche et parle de tes sources d'informations. Montre comment ton équipe a partagé et fait connaître sa solution en dehors de l'équipe.

Le résultat de notre projet est le suivant :

Afin de partager de façon ludique notre recherche lors du concours nous avons décidé de faire une pièce de théâtre.



Notre première solution : (déjà en place dans certain cours au collège)



Mais maintenant place au numérique dans la classe inversée :



Cette solution est utilisée par nos élèves lors des cours, elle a été plébiscitée lors du passage à l'oral.

Cette recherche nous a permis de terminer 1e au concours dans cette partie.

c- Notre esprit d'équipe

Dans cette catégorie nous terminons à la 6e place, ce qui est un excellent résultat au vue de la jeunesse de notre équipe. Ils ont su surmonter leur timidité lors du passage devant les juges.



Les CYBERWALLON



Une équipe solidaire et toujours partante

d- Nos résultats lors de la finale nationale

Nous terminons **1er au classement général de la First Lego League 2015** et devenons ainsi pour la 3e fois consécutive champion de France. Cette place nous ouvre donc les portes de l'international.



Résultats
Finale Nationale 7 février 2015



Equipe	Ville	Projet (50 pts)	Design (50 pts)	Esprit d'Equipe (50 pts)	Match (50 pts)	Total (200 pts)	Classement
ARCADIEN	ST ETIENNE	35	28	35	9	107	9
ART'TEZIA	ISSOIRE	38	26	45	11	120	7
B.I.R.S.J.	LORIENT	29	27	38	9	103	10
CYBERWALLON	VARENNES VAUZELLES	44	38	43	26	151	1
EIFFEL TEAM	ARMENTIERES	22	29	46	14	111	8
HUGOBOTIC	NEVERS	36	38	40	23	137	3
I.T. ROBOT	BORDEAUX	32	41	48	14	135	5
LES JP FOREVER	LOMME	40	33	47	12	132	6
NDE 1	SAINT-ETIENNE	18	25	42	8	93	12
NO LIMITS	SAINT-YORRE	41	39	44	21	145	2
TRANSFORMERS	BORDEAUX	33	24	39	5	101	11
ULIS ROBOTIQUE	LES ULIS	39	44	41	12	136	4

II- CE QUE L'ACTION SCIENTIFIQUE APPORTE AUX ELEVES

1- Les objectifs de l'action scientifique

- Développer l'esprit de recherche et la capacité à mener un projet impliquant des partenaires.
- Initier les élèves à différentes techniques (robotique, informatique, mécanique).
- Permettre aux élèves de réinvestir leurs acquis, de mettre en pratique certains points abordés en cours ou de revoir avec le professeur ce qui n'a pas été compris.
- Développer la démarche scientifique et technique dans le cadre de réflexions, d'expérimentations et productions.
- Créer des liens entre le collège et les entreprises et faire découvrir aux élèves des métiers scientifiques et techniques en invitant des intervenants (professionnels, etc).
- Motiver les élèves à travers un projet pluridisciplinaire et montrer que des disciplines à priori très différentes comme le français et la technologie peuvent être complémentaires.
- Développer des qualités d'expression et de communication.

2- Action scientifique et programme de technologie

Activités	Objectifs pédagogiques	Moyens	Productions ou restitutions attendues
<p>Présentation de l'atelier.</p> <p>Recherche et traitement d'informations sur le thème du concours First Lego League.</p> <ul style="list-style-type: none"> Recherche d'informations Visite d'un site ou intervention 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les outils de recherche d'informations Formuler des requêtes pertinentes Connaître et utiliser à bon escient le vocabulaire. 	<ul style="list-style-type: none"> Internet BCDI CDI Intervention de professionnels Messagerie électronique 	Documents multimédias et/ou exposition sur le thème imposé.
<p>Initiation à la robotique :</p> <ul style="list-style-type: none"> Prise en main du logiciel NXT Conception de robots Expérimentations <p>Recherche de solutions suivant des missions imposées.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conduire une démarche expérimentale Développer les compétences et notions de la partie « réalisation sur projet » du programme de troisième (cahier des charges, recherche et choix de solutions) Programmation en langage lego NXT : initiation par TP élèves progressifs 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinateurs avec le logiciel NXT Mindstorms NXT Boîtes Lego Fournitures pour expérimentations (capteurs, actionneurs, etc... LEGO) 	<ul style="list-style-type: none"> Compte rendu des expérimentations
<p>Mise en œuvre et conduite du robot pour une réalisation spécifiée.</p> <p>Modification du fonctionnement du système, structure et programme.</p> <p>Adaptation du fonctionnement du système par rapport à un cahier des charges.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Associer capteur et actionneur d'une même chaîne fonctionnelle Identifier la nature des informations d'entrée Associer capteur et grandeur physique mesurée : capteurs : contact, cellule photo, compteur température, inclinaison, chronomètre, infra-rouge Repérer si la commande est directe ou avec compte-rendu d'exécution Modifier tout ou partie d'une application existante <p>Elaborer un ensemble structuré d'opérations pour adapter le système à de nouvelles fonctions</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ordinateurs avec le logiciel NXT Mindstorms NXT Boîtes Lego Fournitures pour expérimentations (capteurs, actionneurs, etc... LEGO) 	<ul style="list-style-type: none"> Compte rendu des expérimentations
<p>Sur la base du règlement du concours et du Cahier des charges de l'épreuve :</p> <ul style="list-style-type: none"> Partage des tâches. Définition du calendrier. 	<ul style="list-style-type: none"> Travail collaboratif Développer les compétences et notions de la partie « réalisation sur projet » du programme de troisième (cahier des charges) <p>Fixer des objectifs et des contraintes de temps</p>	<ul style="list-style-type: none"> Cahier des charges de la FIRST LEGO LEAGUE Forum des participants au concours Documentation technique 	<ul style="list-style-type: none"> Le cahier des charges Le rôle des participants Le calendrier
<p>1^{ère} Epreuve :</p> <p>Concevoir, construire et programmer un robot en briques LEGO pour accomplir des missions sur une piste</p>	<ul style="list-style-type: none"> Conduire une démarche expérimentale Respecter un cahier des charges 	<ul style="list-style-type: none"> Ordinateurs avec le logiciel NXT Mindstorms NXT Fournitures pour le concours Forum des participants 	<ul style="list-style-type: none"> Le cahier des charges
<p>2^{ème} Epreuve :</p> <p>Travail de recherche sur un thème imposé : s'informer, mieux connaître les problèmes, être citoyen et proposer des solutions technologiques.</p> <p>Travail sur le Design du robot et le graphisme des tee-shirts</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les outils de recherche d'informations Connaître et utiliser à bon escient le vocabulaire. Notions de Design Notions de sérigraphie 	<ul style="list-style-type: none"> Internet BCDI CDI Forum des participants Intervention de professionnels Messagerie électronique 	Documents multimédias et/ou exposition sur le thème imposé.
<p>Participation à une manifestation</p> <ul style="list-style-type: none"> Organisation du voyage Financement Participation à une manifestation 	<ul style="list-style-type: none"> Mener à terme un projet Développer l'esprit de solidarité Rechercher et trouver des moyens de financement 	<ul style="list-style-type: none"> Les équipes pédagogiques Les parents Les partenaires 	<ul style="list-style-type: none"> Participation au concours FIRST LEGO LEAGUE à Paris
<p>Présentation des travaux aux différents partenaires.</p> <ul style="list-style-type: none"> Identifier les différentes étapes du projet et justifier les choix. Choisir les outils et réaliser la présentation du projet. Mettre en ligne le projet. 	<ul style="list-style-type: none"> Elargir et diversifier les compétences en matière d'usage raisonné et autonome des technologies de l'information et de la communication. 	<ul style="list-style-type: none"> Logiciel de Pré.A.O Vidéo et photo numérique Logiciel de création de page HTML 	<ul style="list-style-type: none"> Un document électronique qui retrace les différentes étapes de la réalisation du projet.

3- Action scientifique et programme de français

Action Scientifique			
Objectif : Présenter de façon originale un dossier de recherche scientifique lors d'une compétition scientifique internationale.			
Objectifs secondaires :			
<ul style="list-style-type: none"> • découvrir un type de texte : l'explicatif. • savoir utiliser les méthodes de recherche. • s'initier à la représentation théâtrale. 			
Lectures	Ecritures		Oral
Lecture de plusieurs textes explicatifs : <ul style="list-style-type: none"> - articles d'encyclopédies - chapitres de manuels scolaires de sciences physiques. - articles publiés par certains sites internet. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rédaction de lettres professionnelles : <ul style="list-style-type: none"> - rédaction d'une lettre de motivation adressée aux professeurs. - rédaction de demandes de sponsoring adressées à différentes sociétés et entreprises. • Rédaction de textes explicatifs. 		<ul style="list-style-type: none"> • Présentation d'une pièce de théâtre à visée explicative. • Pratique du discours explicatif et du discours argumentatif à l'oral. • Entretien oral (afin de former les élèves aux entretiens professionnels).
Etude de la langue			
Grammaire	Orthographe	Conjugaison	Vocabulaire
Les exercices écrits et oraux permettent d'appliquer les règles vues en cours.			Les mots scientifiques et techniques.

4- Action scientifique et l'anglais

Énormément de compétences du programme d'Anglais, aussi bien à l'oral qu'à l'écrit, sont utilisées pour le concours international. En effet pour l'asia pacific open championship de SYDNEY, les élèves vont devoir faire un très gros travail sur l'anglais, car toutes les épreuves se font dans cette langue.

- Les élèves participant au dossier de recherche vont devoir présenter leur pièce de théâtre et répondre aux questions du jury en anglais.
- Quand aux élèves de la partie robotique, ils vont donner toutes les explications sur leurs différents programmes en anglais également.
- Et pour finir, les élèves faisant partis d'une équipe (les Cyberwallon) devront tous passer à l'oral devant le jury pour l'esprit d'équipe et s'exprimer en anglais afin de retracer leur année dans l'action scientifique.

5- Action scientifique et compétences transversales

- **Savoir-faire** : relever, trier, organiser et restituer l'information, choisir sa production, mettre en oeuvre sa pensée créatrice.
- **Savoir-être** : développer l'esprit d'équipe et l'esprit de compétition, apprendre à gérer son stress, être capable d'organiser son travail dans le cadre du groupe, exercer son jugement critique.

6- Action scientifique et Brevet Informatique et Internet

Toutes les compétences du b2i collège peuvent être validées.

7- Action scientifique et citoyenneté

a- *Respect de l'autre*

L'épreuve « Esprit d'équipe » a été créée par la First Lego League dans le but de stimuler la solidarité entre les jeunes.

b- *Découverte du fonctionnement de la cité*

Lors des démarches de demandes de subventions, les élèves ont pu prendre conscience des rôles des différentes collectivités locales.

III– POURQUOI NOUS SPONSORISER ?

Au-delà de Varennes-Vauzelles et de la Nièvre, c'est l'éducation française qui sera représentée à Sydney. Lors de l'asia pacific open championship de SYDNEY, notre équipe sera évaluée sur deux domaines dans lesquels la France a toujours fait figure de modèle : la rigueur scientifique et l'originalité artistique. Notre équipe compte bien prouver que l'éducation française rime toujours avec qualité et créativité.

Un excellent instrument de promotion

- Vos noms et logo seront présents sur notre robot, nos affiches, T-shirts et nos sites Internet, Facebook et Youtube.
- La First Lego League dont l'Asia Pacific Open Championship de SYDNEY est reconnue au niveau international.
- Les spectateurs comptent parmi eux des professionnels et des industriels.
- L'Asia Pacific Open Championship de SYDNEY compte 80 équipes provenant de 50 pays différents.

IV- PARTICIPATION A L'ASIA PACIFIC OPEN CHAMPIONSHIP DE SYDNEY

1- Présentation de l'asia pacific open championship de SYDNEY



Les événements FLL internationaux sont une grande voie pour des équipes du monde entier pour venir ensemble célébrer leurs accomplissements. Le calendrier pour des événements internationaux et des open championship change chaque année.

Cette année, l'asia pacific open championship, se déroule à Sydney en Australie du 10 au 12 juillet 2015.

80 équipes FLL du monde entier sont invitées à participer au FLL asia pacific open championship. Entre 700 et 800 enfants sont attendus de 40 nations différentes. Des activités à destination des équipes commenceront le 10 juillet et se termineront le 12 juillet 2015.

Elle comporte les mêmes épreuves que la compétition nationale. Les missions que les pilotes du robot devront accomplir seront les mêmes que celles de la finale française et les élèves présenteront le même dossier qu'à Nevers mais en anglais. Les élèves devront également présenter le travail d'équipe en anglais ainsi que la programmation. Un gros travail au niveau de l'anglais est attendu afin de faire bonne impression aux différents jurys.

La compétition se déroulera sur trois jours, ce qui demandera des qualités d'endurance et de gestion du stress de la part des participants.

Voici le programme de l'évènement:

Friday 10th July

08:30	Pits open and team registration commences
09:30	Coaches' Meeting
10:30	Opening Ceremony
11:30	Practice robot rounds and judging begin
12:30	Lunch
17:00	Practice rounds end
18:00	Dinner
20:00	Pits close

Suite du programme:

Saturday 11th July

09:00	Pits open
10:00	Robot Rounds 1 and 2 begin
12:00	Lunch
13:00	Judging callbacks
17:00	Dinner
18:00	Friendship Night

Sunday 12th July

09:00	Pits open
10:00	Robot Round 3
12:00	Lunch
13:00	Closing & Awards Ceremony
15:00	Pits close



2- Budget

BUDGET PREVISIONNEL POUR SYDNEY

DEPENSES PREVUES		RECETTES
Frais d'inscription à la First Lego League de Sydney en Australie (comprend également 2 dîners, 3 déjeuners) 250€ par personne (250*11) = 2750 €	2750 €	Participation familles et accompagnateurs 250 € * 11 = 2750 €
Trajet Aller-retour NEVERS-PARIS Transport effectuer par les parents Trajet Aller-retour PARIS-SYDNEY Billet aller-retour : 1200€ (1200*11) = 13200 €	13200 €	
Séjour à Sydney <ul style="list-style-type: none"> 4 chambres de 3 personnes à 80 € la nuit (petit déjeuner inclus) pour une durée de 5 nuits Donc 100€ * 4 * 5 = 2000 €	2000 €	
Restauration : <ul style="list-style-type: none"> 5 repas sont à prévoir (car le reste est inclus dans l'inscription à la FLL ou avec l'hôtel): Donc: 15€ * 5 * 11 = 825 €	825 €	
Frais d'équipements (tee-shirt, malles, drapeaux, etc...)	Environ 1000 €	
TOTAL	19775 €	2750 €

Il nous faut donc trouver la somme de 17025€

V- Article de presse du 8/02/2015

lejdc.fr

NIÈVRE > VARENNES-VAUZELLES 08/02/15 - 12H28

First Lego® League : Varennes-Vauzelles remporte le titre



L'équipe Cyberwallon, du collège Henri-Wallon, de Varennes-Vauzelles, victorieuse. ?rot - Daniel GOBEROT

Douze équipes, d'une dizaine de jeunes chacune, ont disputé, samedi, à l'Espace Stéphane-Hessel, la finale nationale du Challenge First Lego® League.

Compétition de robotique internationale qui a lieu dans plus de

soixante pays, le Challenge First Lego® League a pour objectif de susciter l'intérêt des jeunes filles et garçons, de 9 à 16 ans, pour les sciences et la technologie. La finale régionale qui s'est déroulée, à Nevers, le 17 janvier dernier, avait permis de qualifier trois équipes : Cyberwallon, du collège Henri-Wallon, de Varennes-Vauzelles, Hugobotic, du collège Victor-Hugo de Nevers, et No Limits, du collège Victor-Hugo de Saint-Yorre. Elles ont participé, avec neuf autres équipes sélectionnées, à la finale nationale d'hier.

« Les jeunes doivent participer à quatre épreuves en tout », explique Ronan Grison, coordinateur de Médio Sciences Environnement, association chargée, pour la deuxième année consécutive, d'organiser la compétition First Lego® League en France. « Trois jurys différents jugent trois épreuves, à savoir "esprit d'équipe", "design et technicité sur robot" (comment il a été pensé et construit) et "projet/exposé" (un travail de recherche sur une thématique définie). La dernière épreuve est celle des concours de robots, où les équipes s'affrontent deux par deux sur scène. »

C'est l'équipe Cyberwallon, de Varennes-Vauzelles, qui a totalisé, hier, le plus grand nombre de points. Vainqueurs malheureux l'an passé, puisqu'un manque de financement les avait empêchés de partir, espérons que les élèves pourront se rendre, cette année, à la finale internationale de la First Lego® League. Qui se déroulera, dans les mois prochains, à Saint-Louis aux Etats-Unis, Johannesburg et Sidney, au choix.

Sylvie Robert
sylvie.robert@centrefrance.com