



**GFG**  
FOUNDATION

Powered by

**Rewise**

# Fundația GFG vă prezintă evenimentul “Mașina de Curse”





# Pe scurt

**Astăzi veți participa la activități variate, în care veți explora aplicațiile STEM și STEM. Provocarea este să construiți propria voastră mașinuță electrică și să concurați cu ea. Cea mai rapidă mașină va primi un trofeu. Ca echipă, puteți face propriile voastre îmbunătățiri pentru a câștiga.**

# 01. PROVOCARA 1

Completează spațiile de mai jos cu numele, sloganul și logo-ul echipei voastre.

Sloganul trebuie să atragă atenția, să fie scurt și simplu.  
EXEMPLU: McDonald's - "Îl iubesc!"

**Numele Echipei:**

**Slogan:**

**Logo-ul Echipei:**



# 02. PROVOCAREA 2

Construiește mașina de curse.

Folosind instrucțiunile de mai jos, construiește mașina ta. Nu există o singură variantă, așa că gândește-te cu atenție și fă-ți un plan.

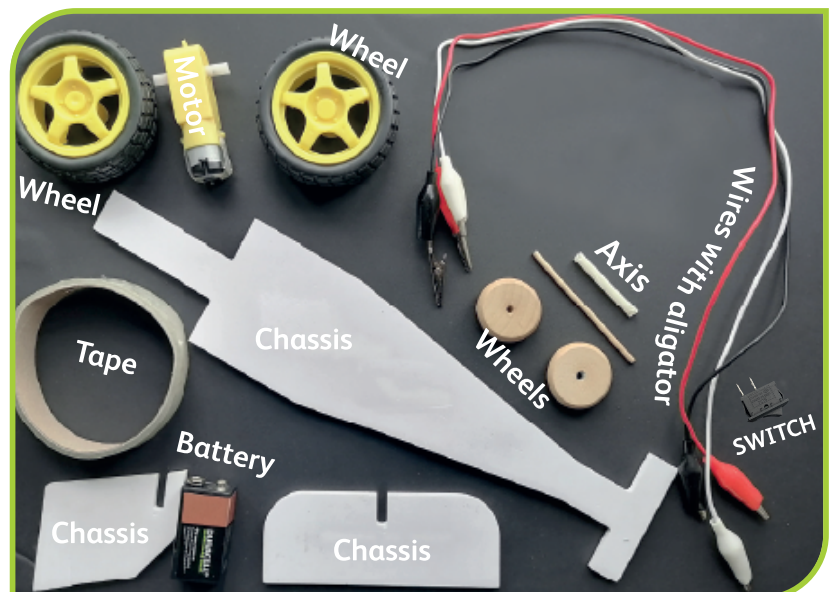
**Înainte de a o construi gândește-te:**

Dacă roțile sunt bine prinse, dacă se pot roti liber.



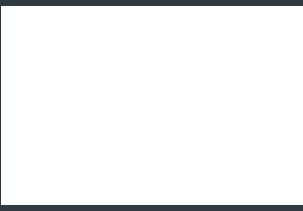
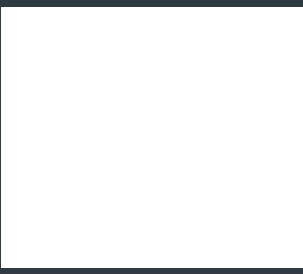
Dacă sunt fire care se pot încurca în mecanismele de la roți sau să se frece de suprafața de rulare.

Dacă ai pliat cartonul pentru caroserie, dacă arată ca o mașină de curse. Caroseria trebuie să ascungă firele și să fie cât mai aerodinamică.

Ține minte: scopul este să te asiguri ca mașina ta să fie cât mai rapidă, eficientă și atrăgătoare.



Uită-te la imaginea din pagina anterioară. Poți face legătura corectă între denumirea piesei și descrierea ei?

	Când este pornit sau alte terminale sunt conectate, circuitul electric este finalizat. Când este închis, circuitul se întrerupe.
	Două osii atașate pe partea aceasta se vor învârti atunci când sunt conectate la o sursă de putere (baterie).
	Aceasta este sursa de putere, așa că întrerupătorul și motorul trebuie să fie conectate la aceasta. Fiți atenți să nu atingeți firele atașate la terminale deoarece pot crea mici scântei sau chiar un șoc electric de intensitate mică.
	Firele sunt protejate cu plastic și au cleștișori la fiecare capăt. Acestea crează o legătură electrică când sunt conectate la alte terminale pentru a se realiza circuitul.

### CONSTRUIREA CIRCUITULUI:

Conectați un fir cu un terminal al întrerupătorului.

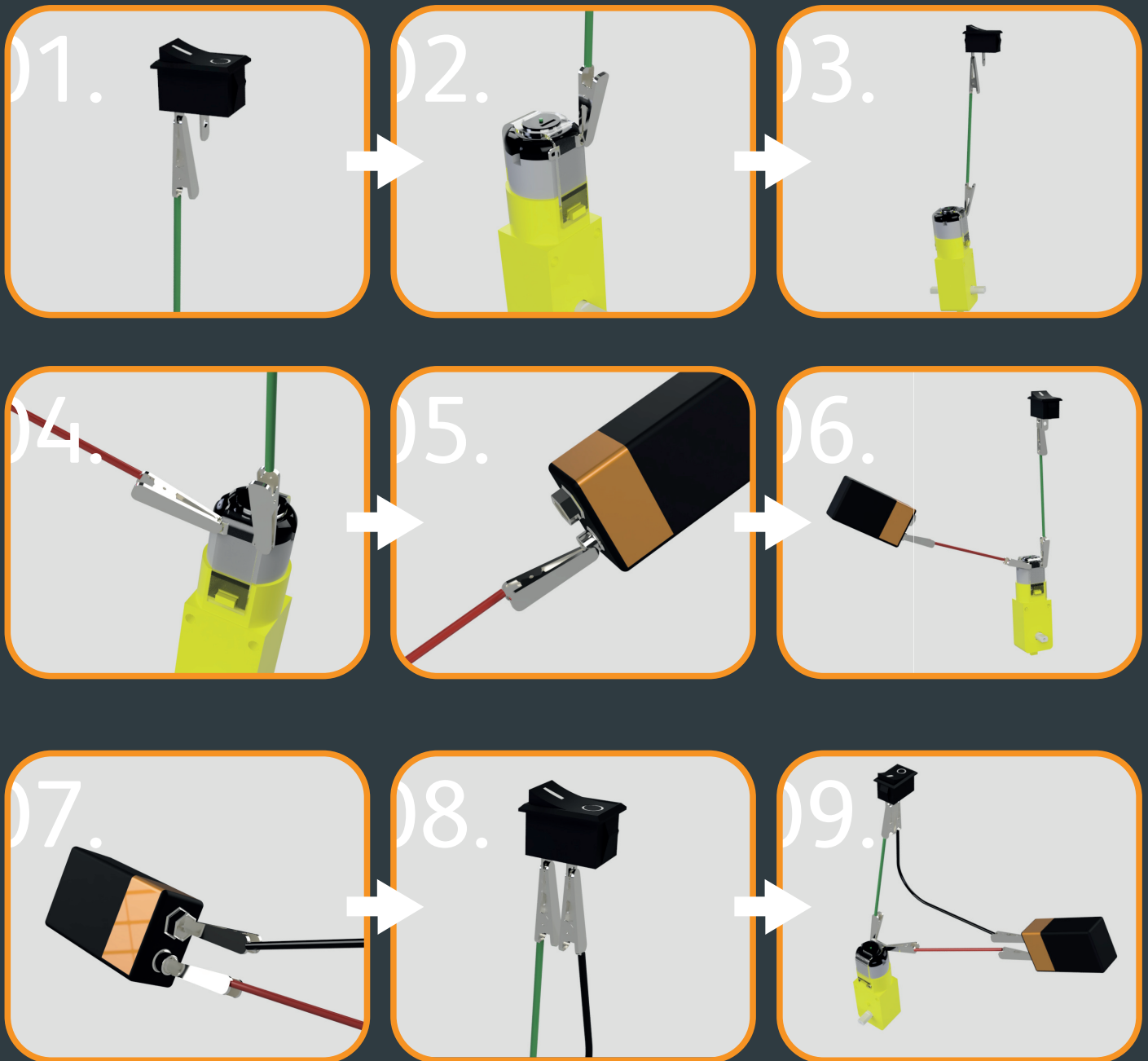
Luați celălalt capăt al aceluiași fir și conectați-l la un terminal al motorușului.

Luați alt fir și conectați-l la celălalt terminal al motorului. Conectați celălalt capăt al aceluiași fir la baterie.

Luați alt cablu și conectați-l la celălalt terminal al bateriei și terminalul rămas liber al întrerupătorului.

Este momentul să deschideți întrerupătorul și să testați circuitul.

**FIȚI ATENȚI ATUNCI CÂND CONECTAȚI BATERIILE! ASIGURAȚI-VĂ CĂ FIRELE NU SE INTERSECTEAZĂ ȘI CĂ TERMINAȚIILE LOR METALICE NU SE ATING ÎNTRE ELE.**



Acum e momentul să construim șasiul și caroseria mașinii de curse.

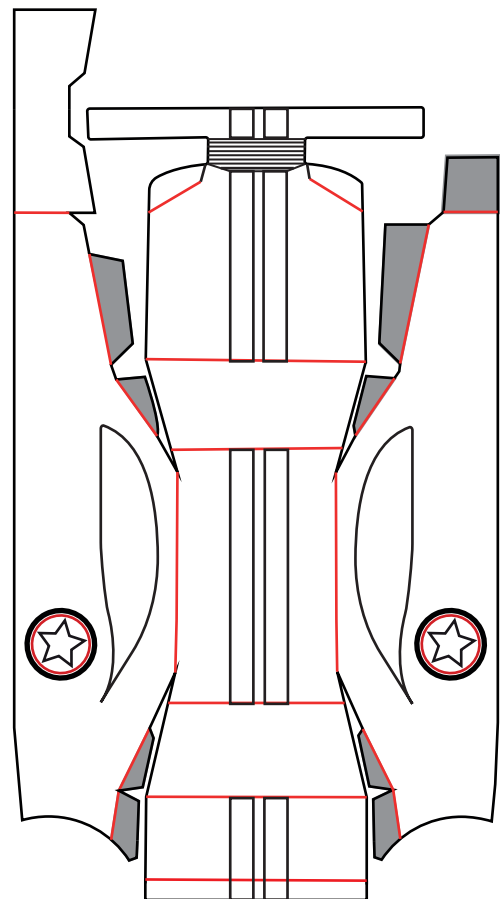
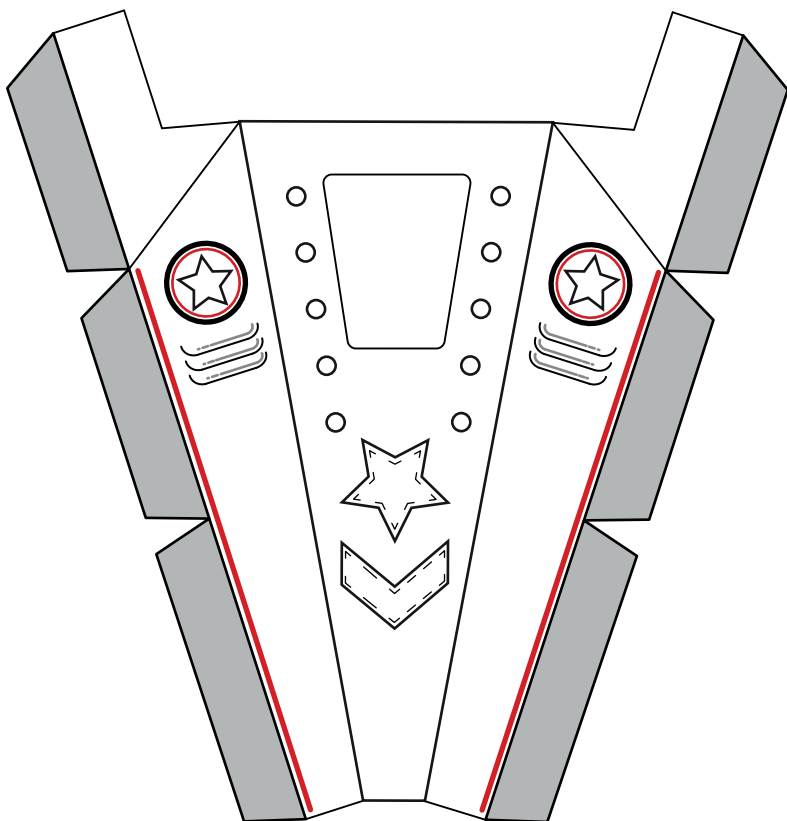
Nu există o singură variantă de construire a șasiului și caroseriei. Faceți ce puteți mai bine pentru a vă construi mașina. Aceasta trebuie să fie eficientă, să arate bine și să fie funcțională!

**Atunci când construim șasiul și caroseria mașinii trebuie să avem în vedere următoarele:**

Cum și unde veți așeza motorul galben față de corpul alb al viitoarei voastre mașini

Ce roți se pun în spatele și care se pun în partea din față a șasiului mașinii voastre?

Sunt două variante de design al mașinii voastre dintre care puteți alege. După ce ați ales, trebuie să găsiți o cale de a îndoii cartoanele și a asambla șasiul și caroseria. Aveți nevoie de toate piesele furnizate?





# 03.

## Provocarea 3

Proiectați îmbrăcămintea echipei voastre. Imaginați-vă că sunteți parte a unei echipe de curse. Cum ar trebui să arate hainele? Discutați cu echipa voastră despre schema de culori și design, gândiți-vă la logo și la slogan.



**FOLOSIȚI COALA A3 - PROVOCAREA NR. 3**





# 04.

## Provocarea 4

Faceți design-ul mașinii voastre. Trebuie să vă gândiți la culorile alese pentru hainele echipei dar și la branding. Poate că aveți și un sponsor pe care să îl prezentați pe mașină?



**FOLOSIȚI COALA A3 – PROVOCAREA NR. 4**

# 05. PROVOCAREA 5

Proiectați o mașină din viitor. Imaginați-vă că studiați proiectarea mașinilor și că sunteți în anul 2031.

Înainte de a trece la proiectare, gândiți-vă la cum ați răspunde la întrebările următoare:

**Care ar trebui să fie viteza maximă a mașinii?**

**Câte persoane ar trebui să transporte mașina?**

**Cum va trebui să fie această mașină ca să fie prietenoasă cu mediul înconjurător?**

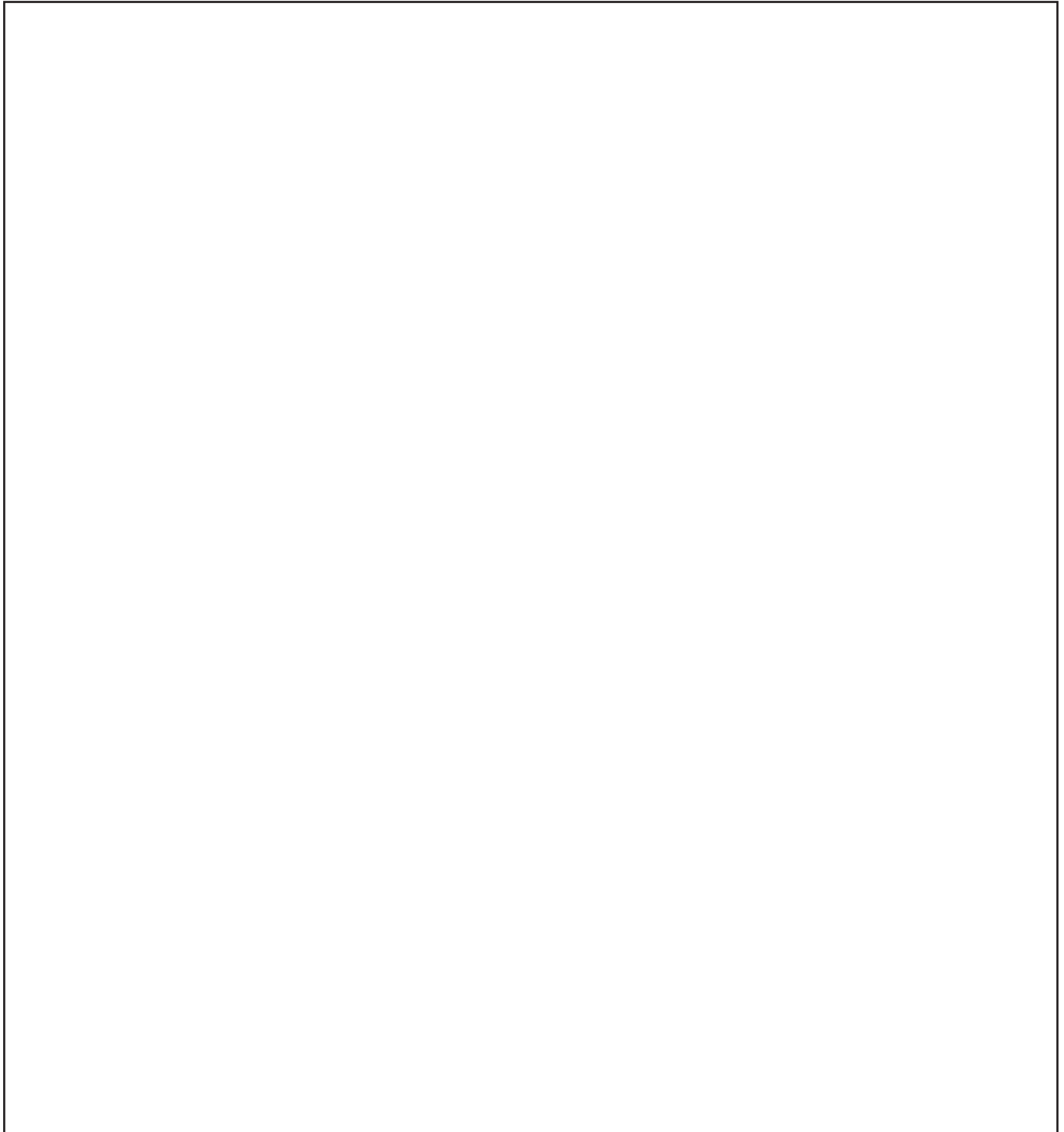
**Câte roți ar trebui să aibă?**

Folosiți spațiul de mai jos pentru a desena mașina viitorului:



# 06. PROVOCAREA 6

Folosiți această pagină pentru a proiecta propria caroserie de hârtie pentru mașină.





Powered by  
**Rewise**

---