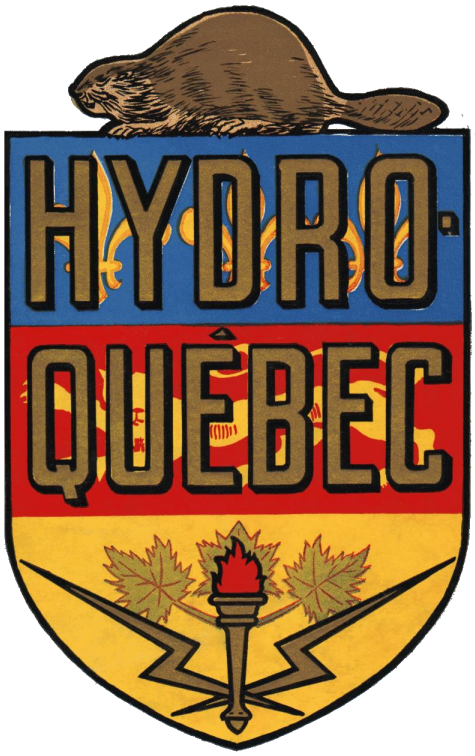
Reconstitution du complexe MANIC-5



Élève _____

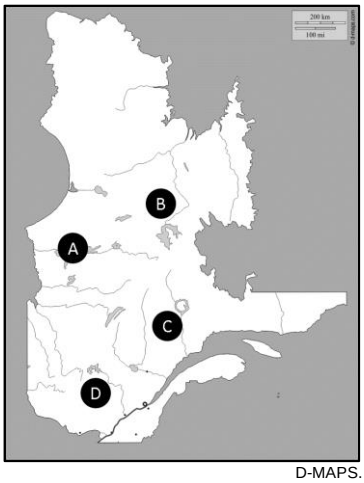
Primaire et Secondaire
GHEC6 et HQC4

Document réalisé par
Sébastien Bergeron – Conseiller pédagogique
Annie Beaudoin, Corine Côté et Sandra Desruisseaux– Enseignantes
CSSBF – 2020

RALLYE HISTORIQUE

Utilise les **CODE QR** pour répondre aux questions.

1. À partir de la carte ci-dessous, indique la lettre qui correspond à la région où le gouvernement du Québec entreprend la construction du barrage Daniel-Johnson.

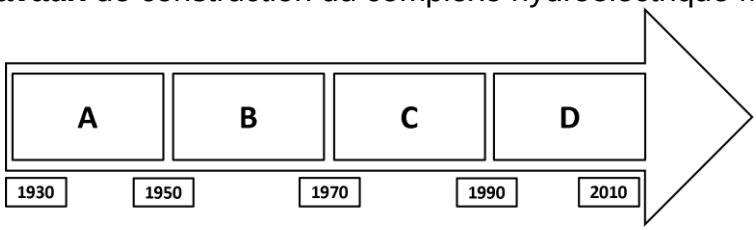


D-MAPS.

_____

2 0

2. Sur la ligne du temps, encercle la lettre qui correspond à la période durant laquelle **débutent les travaux** de construction du complexe hydroélectrique Manic-5.



2 0

3. Nomme la période durant laquelle le Québec connaît d'importants changements.

_____

4. Parmi les ensembles suivants, **encercle** la lettre de celui qui caractérise l'emplacement du complexe hydroélectrique Daniel-Johnson.

	Région physiographique	Cours d'eau à proximité	Région administrative
A	Basses terres du Saint-Laurent	Fleuve Saint-Laurent	Capitale-Nationale
B	Basses terres de la baie d'Hudson	Rivière La Grande	Nord-du-Québec
C	Bouclier canadien	Rivière Manicouagan	Côte-Nord
D	Appalaches	Rivière Nicolet	Centre-du-Québec

5. Le schéma ci-dessous présente le développement économique de la société québécoise dans les années 1960.

   Scanne les **CODES QR** et réponds aux questions.

Qui est le 1er ministre?	Nomme une compagnie d'électricité privée.	Quel est le problème en lien avec l'électricité?	Nomme une action du gouvernement québécois.

6. Nomme la société d'État (une entreprise qui appartient au gouvernement) qui gère la production et la distribution de l'électricité au Québec.

   _____

7. Pourquoi le slogan de la Révolution tranquille est-il « **Maîtres chez-nous** » ?

   _____

   _____

   _____

3 2 1 0

1 0

3 2 1 0

__/15

UN PROJET TITANESQUE !

Au cours des années 1960 et 1970, la société québécoise subit plusieurs changements économiques importants. Le réseau hydroélectrique en place ne peut plus répondre à la demande croissante et a besoin d'améliorations.

Devant cette situation, le gouvernement ordonne la construction d'importants complexes hydroélectriques dans le Nord de la province.

En tant qu'ingénieur francophone de la firme SNC-Lavalin, tu auras pour mission de gérer la construction du **BARRAGE MANIC-5** à l'aide du logiciel *Minecraft*.

LES COORDONNÉES DE MON BARRAGE :

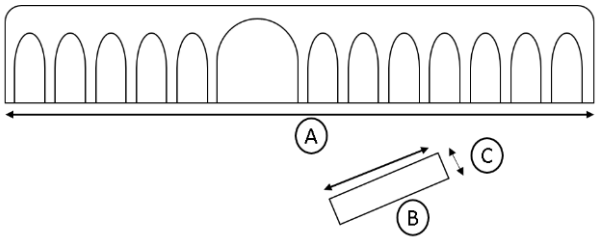
_____ _____ _____

VUE AÉRIENNE DU BARRAGE

Scanne le **CODE QR** pour visualiser l'environnement du complexe **MANIC-5**.

1. Les dimensions dans **MINECRAFT** sont le **1/10** des dimensions réelles.

2. Indique les dimensions manquantes dans le tableau.



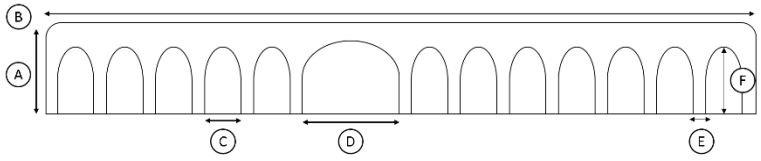
		Dimensions réelles	Dimensions Minecraft
A	**Longueur du barrage**	**1300 m**	_____
B	**Longueur de la centrale**	**190 m**	_____
C	**Largeur de la centrale**	**40 m**	_____
		Échelle 10 m = 1 bloc	

VUE DEVANT LE BARRAGE

Scanne le **CODE QR** pour visualiser le devant le barrage **MANIC-5**.

1. Les dimensions dans **MINECRAFT** sont le **1/10** des dimensions réelles.

2. Indique les dimensions manquantes dans le tableau.

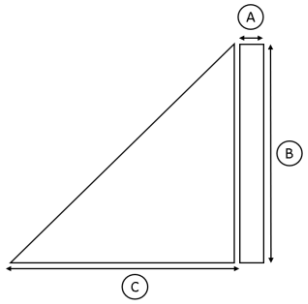


		Dimensions réelles	Dimensions Minecraft			Dimensions réelles	Dimensions Minecraft
A	**Hauteur du barrage**	**210 m**	_____	D	**Largeur de la grande voute**	**160 m**	_____
B	**Longueur du barrage**	**1300 m**	_____	E	**Largeur des contreforts**	**30 m**	_____
C	**Largeur des petites voûtes**	**60 m**	_____	F	**Hauteur des voûtes**	**170 m**	_____
						Échelle 10 m = 1 bloc	

VUE LATÉRALE DU BARRAGE

Scanne le **CODE QR** pour visualiser les contreforts du barrage **MANIC-5**.

1. Les dimensions dans **MINECRAFT** sont le **1/10** des dimensions réelles.
2. Indique les dimensions manquantes dans le tableau.



		Dimensions réelles	Dimensions Minecraft
A	Largeur du barrage	50 m	_____
B	Hauteur du barrage	210 m	_____
C	Largeur des contreforts	210 m	_____
		Échelle 10 m = 1 bloc	

VUE SUR LE COMPLEXE MANIC-5

Scanne le **CODE QR** pour visualiser l'environnement du complexe **MANIC-5**.

Cette section est en bonus!

1. Observe l'environnement de **MANIC-5**.
2. Nomme 3 éléments à reproduire.

1	2	3

RENSEIGNEMENTS

A. Ajoute 5 **ÉLÉMENTS** (ex. : affiche, panneau, personnage non-joueur, etc.) pour renseigner les visiteurs sur le **BARRAGE DANIEL-JOHNSON**.
B. Utilise les **CODES QR** afin de trouver des renseignements.

1	_____ _____
2	_____ _____
3	_____ _____
4	_____ _____
5	_____ _____

Utilise la commande « **/wb** » dans le **clavardage** pour être capable d'ajouter un **personnage non-joueur**! Utilise l'**œuf multicolore** pour le faire apparaître.

ALBUM PHOTOS

A. Utilise l'**appareil photo** pour capturer 4 images différentes du travail réalisé.
B. Utilise le **portefeuille** pour sélectionner 4 images différentes.
C. Ajoute une **légende** à chaque image.
D. Exporte le **portefeuille** et donne-lui un titre. (ex. : « **prénom_nom** »)
E. Téléverse le document sur **Microsoft Teams**.