

Activité coup de cœur



TITRE DE L'ACTIVITÉ		Optimise ta chaudière (jeu de cartes)		
ACTIVITÉ DE		Yannick Côté		
Nombre de participant-es	Nombre d'équipes	Durée de l'activité		Intensité d'animation
8	4	☒ Courte (< 30 minutes) ☐ Développée (entre 30 et 60 minutes) ☐ Élaborée (> 60 minutes)		☒ Faible ☐ Moyenne ☐ Élevée
Modalité de formation des équipes				
Team Wheel Picker (Internet)				
Déroulement			Matériel	
- Donner la fiche technique d'une chaudière conventionnelle au gaz naturel. - L'équipe doit trouver les informations requises sur la fiche technique en fonction de calculer le rendement. - Donner une pile de cartes améliorations : - Chaudière plus performante (+4 %) (+10 000 \$) - Chaudière à condensation (+8 %) (+15 000 \$) - Brûleur modulant (+3 %) (+2 000 \$) - Séquences de contrôle optimisées (+2 %) (+3 000 \$) - Donner une pile de cartes problèmes : - Encrassement (-5 %) (+3 000 \$) - Mauvais tirage (-6 %) (+2 000 \$) - Surdimensionnement (-4 %) (brûleur modulant obligatoire) - Mauvais traitement chimique (-3 %) (+6 000 \$) Objectif : atteindre le meilleur rendement possible sans dépasser un budget fictif, par exemple : 20 000 \$. Déroulement : - Chaque équipe commence avec une chaudière de base. - À chaque tour on pioche une carte. - À chaque tour on calcule le rendement et la puissance de sortie. - Après 6-8 tours, on compare. Apprentissage clé : le rendement n'est pas une valeur fixe, il dépend de la technologie, de l'installation et de l'exploitation.			- Fiche technique d'une chaudière de base avec rendement spécifique, par exemple 78 %. - Cartes améliorations. - Cartes problèmes.	
Points forts		Difficultés à prévoir		
Ludique, compétitif, adaptable.		Créer les cartes.		
Pourquoi avoir retenu cette activité		Contextes d'utilisation		
En plus de son caractère original, cette activité est pertinente pour mobiliser des compétences de calcul et d'analyse dans un contexte réaliste, tout en favorisant la prise de décision en fonction de contraintes techniques et budgétaires.		Apprentissage de nouvelle matière.		
Et si c'était à refaire...				
Ajuster le nombre de personnes par équipe au besoin.				

· Ajouter des cartes améliorations/problèmes.