



SCIENCE
CIENCIA
CIÊNCIAS



TECHNOLOGY
TECNOLOGÍA
TECNOLOGIE
TECNOLOGIA



ENGINEERING
INGENIERÍA
INGÉNIERIE
ENGENHARIA



ART
ARTE



MATH
MATEMÁTICAS
MATHÉMATIQUES
MATEMÁTICA

LESSON LESSON · PLAN DE APRENDIZAJE PLAN DE LEÇON · PLANO DE AULA

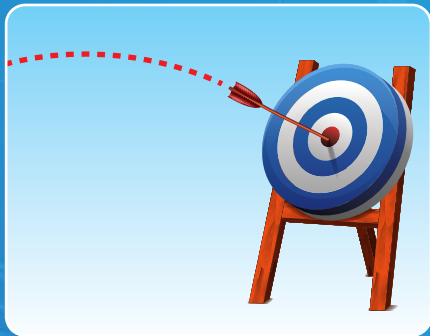
FLIGHT PATH CHALLENGE™ · DESAFÍO TRAYECTORIA DE VUELO
DÉFI TRAJECTOIRE DE VOL · DESAFIO DA TRAJETÓRIA DE VÔO

The path or angle an object travels through the air. The amount of force used affects the path taken.

Es el camino o ángulo en que un objeto se desplaza por el aire. La cantidad de fuerza empleada afecta a la trayectoria seguida.

La trajectoire ou l'angle qu'un objet parcourt dans l'air. La quantité de force utilisée affecte le trajet emprunté.

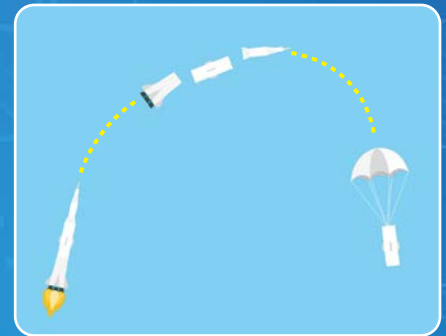
O caminho ou ângulo que um objeto percorre pelo ar. A quantidade de força usada afeta o caminho percorrido.



Archery
Tiro con arco
Tir à l'arc
Tiro com arco



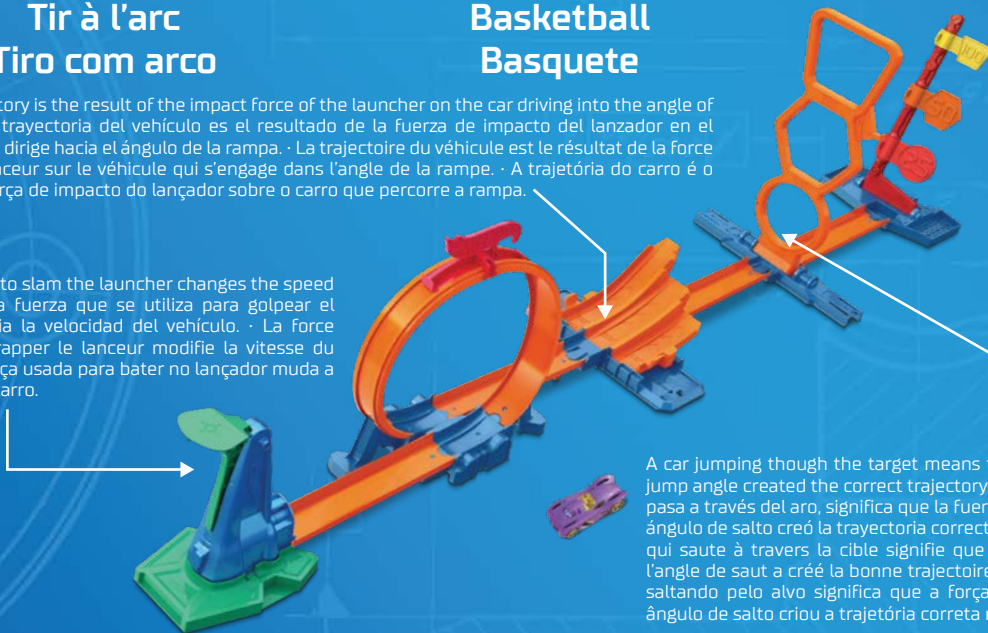
Basketball
Básquetbol
Basketball
Basquete



Rocket · Cohete
Fusée · Foguete

The car's trajectory is the result of the impact force of the launcher on the car driving into the angle of the ramp. · La trayectoria del vehículo es el resultado de la fuerza de impacto del lanzador en el vehículo que se dirige hacia el ángulo de la rampa. · La trajectoire du véhicule est le résultat de la force d'impact du lanceur sur le véhicule qui s'engage dans l'angle de la rampe. · A trajetória do carro é o resultado da força de impacto do lançador sobre o carro que percorre a rampa.

The force used to slam the launcher changes the speed of the car. · La fuerza que se utiliza para golpear el lanzador cambia la velocidad del vehículo. · La force utilisée pour frapper le lanceur modifie la vitesse du véhicule. · A força usada para bater no lançador muda a velocidade do carro.



A car jumping through the target means the launch force combined with the jump angle created the correct trajectory needed to win. · Cuando un vehículo pasa a través del aro, significa que la fuerza de lanzamiento combinada con el ángulo de salto creó la trayectoria correcta necesaria para ganar. · Un véhicule qui saute à travers la cible signifie que la force de lancement combinée à l'angle de saut a créé la bonne trajectoire nécessaire pour gagner. · Um carro saltando pelo alvo significa que a força de lançamento combinada com o ângulo de salto criou a trajetória correta necessária para vencer.

SEE REVERSE SIDE FOR ADDITIONAL EXPERIMENTS. · REVISLA LA PARTE DE ATRÁS PARA VER EXPERIMENTOS ADICIONALES.
VOYEZ LE VERSO POUR DES EXPÉRIENCES SUPPLÉMENTAIRES. · CONSULTE O VERSO PARA APRENDER OUTRAS EXPERIÊNCIAS.



JUMP RING
ARO DE SALTO
ANNEAU DE SAUT
ANEL DE SALTO

JUMP RAMP
RAMPA DE SALTO
RAMPE DE SAUT
RAMPA DE SALTO

SCORE
PUNTOS
POINTAGE
PONTUAÇÃO



LAUNCHER
LANZADOR
LANCEUR
LANÇADOR



ADDITIONAL EXPERIMENTS EXPERIMENTOS ADICIONALES EXPÉRIENCES SUPPLÉMENTAIRES EXPERIÊNCIAS ADICIONAIS

1 **Goal:** Hit the **100** in as few tries as possible using the **highest angle ramp**.

Objetivo: Acierta **100** en el menor número de intentos posible utilizando la **rampa de mayor ángulo**.

Objectif: Frapper la cible **100** en un minimum d'essais en utilisant la **rampe à l'angle le plus élevé**.

Objetivo: Atinja **100** alguns pneus usando a **rampa de ângulo mais alto**.



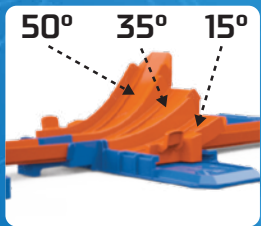
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

2 **Goal:** Stunt through each jump ring shape. Circle the **jump angle** that worked the best for each shape.

Objetivo: Haz una acrobacia en cada uno de los aros. Encierra en un círculo el **ángulo de salto** que funcionó mejor para cada aro.

Objectif: Passer à travers chaque forme d'anneau de saut. Encercler **l'angle de saut** qui a le mieux fonctionné pour chaque forme.

Objetivo: Faça acrobacias em cada formato de argola de salto. Circule o **ângulo de salto** que funcionou melhor para cada formato.



	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="radio"/> 50° <input type="radio"/> 35° <input type="radio"/> 15°	<input type="radio"/> 50° <input type="radio"/> 35° <input type="radio"/> 15°
	<input type="radio"/> 50° <input type="radio"/> 35° <input type="radio"/> 15°	<input type="radio"/> 50° <input type="radio"/> 35° <input type="radio"/> 15°
	<input type="radio"/> 50° <input type="radio"/> 35° <input type="radio"/> 15°	<input type="radio"/> 50° <input type="radio"/> 35° <input type="radio"/> 15°

3 **Goal:** Launch the car 4 times off the **50°** angle without exceeding a total score of **200** points.

Objetivo: Lanza el vehículo 4 veces desde el ángulo de **50°** sin exceder una puntuación total de **200** puntos.

Objectif: Lancer le véhicule 4 fois de l'angle **50°** sans dépasser un pointage total de **200** points.

Objetivo: Lance o carro 4 vezes pelo ângulo de **50°** sem exceder uma pontuação total de **200** pontos.

= 25 = 50 = 100

<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>
		1		2		3		4		

