



Une équipe de l'académie championne de France CAO et voiture la plus rapide de France en finale nationale COURSE EN COURS

publié le 11/06/2018

Descriptif :

L'équipe WINNER GAMES (Lycée Maurice Genevoix de Bressuire) fait un carton en finale nationale...

Sommaire :

- Présentation du stand
- Oral de soutenance
- Qualifications aux runs
- Épreuve d'arrêt au stand
- L'épreuve CAO
- Épreuve KO
- La remise des trophées

Le **6 juin 2018** se tenait la **finale nationale de la 12ème saison du concours "Course en cours"** à l'espace Charpy du mythique **stade de Charléty à Paris**. L'équipe **WINNER GAMES** du **lycée Maurice Genevoix de Bressuire** représentait l'académie.

Cette équipe était pleine de promesse car elle avait déjà fait des prouesses : 46 points d'avance à la finale régionale sur le dauphin...Un record dans l'histoire du concours dans notre académie !



Basé sur le **concept du film "HUNGER GAMES"**, le projet Winner Games termine à la **5ème place du classement général** de la finale nationale (sur plus de 1350 équipes inscrites en France début octobre) et surtout remporte les titres de **voiture la plus rapide de France** et de **champion de France du trophée CAO**. Ce palmarès fait de cette équipe la meilleure équipe de l'académie depuis le début du concours en 2011.

Les 5 élèves de seconde avec enseignement d'exploration sciences de l'ingénieur : Agathe CHAZELAS (chef d'équipe), Benjamin PASQUIER (ingénieur CAO), Amaury AUGER (responsable communication et sponsoring), Julian LEFLAMENT (responsable style et design) et Bastien SIMON-BOUHET (responsable fabrication) ont présenté un projet complet sur tous les points de vue : scientifique, technique, organisation du travail, communication...et ce pour une saison plus relevée que jamais. En effet, tous les favoris à la victoire finale dont faisait partie l'équipe WINNER GAMES avaient un gros projet associé à une voiture compétitive. Du jamais vu sur une finale nationale !

Revivons ensemble cette compétition de très haut niveau :

● Présentation du stand

11h : Le stand est monté depuis près d'une heure et l'équipe est prête à commencer les hostilités... le jury stand se présente à 11h précise.

Le stand de l'équipe fait partie des favoris incontestables sur cette épreuve et attire énormément les spectateurs avec plusieurs animations :

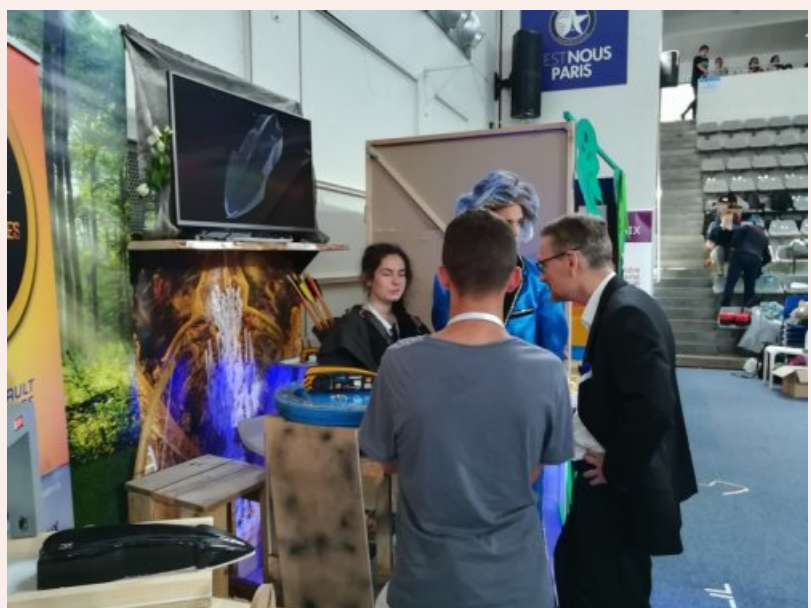
- un stand divisé en 2 parties symétriques montrant la différence entre le côté pauvre des districts (cf film "Hunger Games") opposé au côté riche de Panem (capitale de ce monde)
- des tenues propres au concept du film : Agathe, notre chef d'équipe en Katniss Everdeen, Amaury en président Snow, Benjamin en Peeta, Flavien en Haymitch et Bastien en César le présentateur des Hunger Games



- la **mini-F1 sur un plateau rotatif automatisé** qui représente le bureau du quartier général des Hunger Games avec une rotation programmée du plateau rotatif tantôt dans un sens et tantôt dans l'autre sens, et des LED qui s'allument tout autour, parfois une à une, parfois toutes ensembles.
- un **hologramme** permettant aux spectateurs de découvrir le logo des Winner Games qui s'enflamme en 3D,
- un **plateau de lévitation** faisant voler le logo des Winner Games imprimé en 3D,
- un téléviseur avec **animation automatisée** expliquant le projet,
- Un **morceau de piste avec un portique d'arrivée automatisé** par les élèves de 3èmeC du collège Supervielle de Bressuire partenaires du projet permettant de faire des essais chronométrés tout au long de l'année...

L'épreuve est dure pour les élèves car synonyme de rentrée dans la compétition et il leur faut parler fort pour contrer le brouhaha ambiant. Malgré tout, ils arrivent à expliquer tous les aspects de leurs projets et les jurys semblent satisfaits.

Petite entretien hors compétition avec **Thierry COLLET : Vice-Président Global Education and Academia chez DASSAULT SYSTEMES**





11h40 : L'épreuve de stand terminée, pas le temps de souffler...La soutenance orale (8 minutes maximum pour expliquer son projet dont 1 minute en anglais) va débiter. L'oral de l'équipe commence très mal : en effet, la télécommande utilisée pour faire défiler les diapos de la présentation orale ne marche pas bien et plusieurs diapos défilent rapidement sans que le jury ne puisse voir leur contenu ! L'équipe continue sans sourciller sa présentation mais malgré une 2ème partie bien tenue, le mal est fait : ce problème semble être à l'origine de la non présence de l'équipe sur le podium ! Malgré un contenu de grande qualité et les questions du jury, très pointues mais souvent bien répondues par les élèves, le titre "toutes catégories" s'éloigne...

● Qualifications aux runs

C'est l'euphorie dans la délégation poitevine : le premier run de qualification vient d'être réalisé en 2,199s record de la journée !

En effet, après multiples essais non comptabilisés à 2,4s environ qui permettent de régler la voiture, les runs de qualification sont réussis de la plus belle façon en propulsant les Winner Games en tête du classement run...

Cela permet non seulement à l'équipe de remporter un maximum de points sur cette épreuve mais en plus d'être qualifié directement pour la phase KO en 1/8ème de finale en évitant ainsi les barrages.

Les rêves de podium au classement général refont surface, l'équipe est plus que jamais dans les favoris !



● Épreuve d'arrêt au stand

Retombée de l'euphorie...Les winner games se trompent de programmation du moteur sur un essai et prennent 4 essais pour arriver dans la zone à 10 points et ne gagnent à la fin que 2 points sur les 20 distribués car chaque essai effectué fait perdre 2 points...

● L'épreuve CAO



16h : le trophée CAO regroupe les ingénieurs CAO de chaque équipe. L'épreuve consiste à **assembler sur 3D Experience**, le plus rapidement possible les 4 roues d'une Formule 1. Les ingénieurs CAO sont surpris, ils doivent faire preuve d'adaptation pour transférer leurs compétences acquises sur le logiciel CATIA pour travailler sur son successeur 3D Expérience...

Benjamin, l'ingénieur CAO de l'équipe, survole l'épreuve : 1er en 1min23s alors que le 2ème du concours est à plus de 2 minutes et encore plus fort : le gagnant du concours dédié aux étudiants des écoles d'ingénieurs et des universitaires est à 1min30s ... Il devient donc **champion de France CAO 2018** !

A ce moment là de la compétition, l'équipe reprend du poil de la bête et se remet à croire à la victoire finale !

● Épreuve KO

Nous commençons en 1/8ème de finale et après une petite frayeur avec un faux départ non comptabilisé car la programmation du moteur ne s'est pas correctement téléchargée à cause d'un soucis matériel, les Winner Games gagnent toutes les autres manches sans soucis. Il en est de même pour les 1/4 de finale.

Les 1/2 finales s'annoncent serrées avec un autre favori de l'épreuve (les spectres qui finiront plus tard champion de France toutes catégories...). Petit hic, les élèves ne pensent pas à resserrer les roues arrières et ils perdent ainsi les 2 manches de cette 1/2 finale.

● La remise des trophées

L'équipe WINNER GAMES passe à côté du podium mais termine tout de même 5ème du classement général et remporte avec brio le **trophée de "voiture la plus rapide"** et le **trophée CAO**.



Le lycée Maurice Genevoix, fort de ces précédentes prestations nationales, reste l'un des meilleurs établissements sur le concours COURSE EN COURS :

- **voiture la plus rapide de France en 2012** et 8ème du classement général français
- **meilleur projet "communication et marketing" en 2014** et 7ème du classement général français
- **meilleur projet "sciences et techniques" en 2015**, **vice-champion de France CAO** et 9ème du classement général français
- **meilleur projet "communication et marketing" en 2016**, **vice-champion de France CAO** et 7ème du classement général français
- **voiture la plus rapide de France en 2018**, **champion de France CAO** et 5ème du classement général français

La saison Course en cours 2018 se termine par ce brillant résultat, charge aux élèves de l'année prochaine, dans chaque établissement de l'académie, de se retrousser les manches pour enfin remporter le titre de champion de France à la portée d'une équipe poitevine...

► [Article de la Nouvelle République](#) ↗

► [Article du Courrier de l'Ouest](#) ↗



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.