

**Rube Goldberg's
simple normal humdrum school day**

Une journée d'école type, normale et ordinaire de Rube Goldberg

de Jennifer George (auteur) et Ed Steckley (illustrations)

[couverture]

If Rube's inventions are any indication, "normal" means something very different in the Goldberg household. For Rube, up is down, in is out, and the simplest path to accomplishing an everyday task-like brushing his teeth or getting dressed-is always humorously complex. Join Rube as he sets out on a typical school day, overcomplicating each and every step he takes, from the time he wakes up in the morning to the time he goes to bed at night. *Rube Goldberg's Simple Normal Humdrum School Day* features fourteen of Rube's greatest inventions. Follow along as he gets ready for school-making breakfast, catching the bus, sneaking into class late, and much, much more.

Si les inventions de Rube ne sont que de quelconques indications, « normal » signifie quelque chose de très différent dans la maison Goldberg. Selon Rube, le haut est le bas, l'intérieur est à l'extérieur, et le chemin le plus simple pour accomplir une tâche quotidienne - comme se brosser les dents ou s'habiller - est toujours drôlement complexe. Rejoignez Rube quand il démarre une journée d'école type, en compliquant chacun de ses pas, du réveil le matin au coucher le soir. *La journée d'école type, normale et ordinaire de Rube Goldberg* présente quatorze des plus grandes inventions de Rube. Suivez-le pendant qu'il prépare son petit-déjeuner avant l'école, quand il prend le bus, se faufile dans la classe en retard, et bien plus encore.

[pages 2-3]

It's early on an ordinary morning, down an ordinary street, in an ordinary house. And for a just a few more minutes in the Goldberg home, all is quiet. Rube is asleep. But as soon as the sun rises and shines through his bedroom window, you'll see that Rube is no ordinary boy. He is an inventor and a tinkerer, and he builds epic contraptions. For Rube, up is down, in is out, and no is yes. Maybe he likes doing things the hard way because it's more fun. Or maybe he just sees the world a little differently than most of us. But you can decide for yourself. Here's how Rube Goldberg begins this particular simple, normal, humdrum school day.

Il est tôt un matin ordinaire, dans une rue ordinaire, dans une maison ordinaire. Et pour quelques minutes encore dans la maison Goldberg, tout est calme. Rube dort. Mais dès que le soleil se lève et brille à travers la fenêtre de sa chambre, vous verrez que Rube n'est pas un garçon ordinaire. C'est un inventeur et un bricoleur, et il construit des engins sensationnels. Selon Rube, le haut est le bas, l'intérieur est l'extérieur et le non c'est oui. Peut-être qu'il aime faire les choses en utilisant des méthodes difficiles parce que c'est plus amusant. Ou peut-être qu'il voit le monde un peu différemment que beaucoup d'entre nous. Mais vous pouvez décider vous-même. Voici comment Rube Goldberg commence cette journée d'école type, normale et ordinaire.

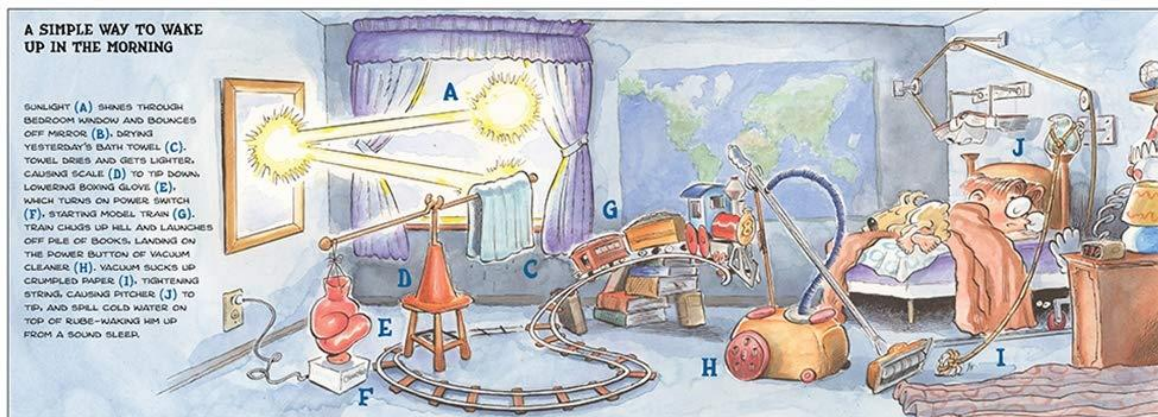
[pages 4-5]

RUBE GOLDBERG'S SIMPLE WAY TO WAKE UP IN THE MORNING

SUNLIGHT (A) shines through bedroom window and bounces off MIRROR (B), drying yesterday's BATH TOWEL (C). Towel dries and gets lighter, causing SCALE (D) to tip down, lowering BOXING GLOVE (E), which turns on POWER SWITCH (F), starting MODEL TRAIN (G). Train chugs up hill and launches off pile of books, landing on the power button of VACUUM CLEANER (H). Vacuum sucks up crumpled PAPER (I), tightening string, causing PITCHER (J) to tip and spill cold water on top of Rube-waking him up from a sound sleep.

COMMENT SE REVEILLER SIMPLEMENT LE MATIN SELON RUBE GOLDBERG

LA LUMIÈRE DU SOLEIL (A) brille à travers la fenêtre de la chambre et se réverbère sur le MIROIR (B), séchant la SERVIETTE DE BAIN d'hier (C). La serviette sèche et devient plus légère, elle fait alors basculer la BALANCE (D), qui abaisse le GANT DE BOXE (E), qui allume l'INTERRUPTEUR (F), qui démarre LE TRAIN ELECTRIQUE (G). Le train monte la colline et s'élanche sur une pile de livres, atterrissant sur le bouton d'alimentation de l'aspirateur (H). L'aspirateur aspire le PAPIER froissé (I), resserrant la ficelle, faisant basculer LE PICHET (J) et renversant de l'eau froide sur Rube, le réveillant ainsi d'un sommeil profond.



[pages 6-7]

AN EASY WAY TO GET DRESSED

Rube slides down RAILING (A) into pants and sneakers, landing on BELLOWS (B), which blasts puff of air onto SLEEPING CAT (C). Startled cat leaps off scale, lowering IRON (D) onto AIR PUMP (E). Planet Earth BEACH BALL (F) inflates, causing pile of DIRTY CLOTHES (G) to slide into LAUNDRY BASKET (H), which weighs down strings and pulls open PLIERS (I), allowing shirt to drop onto Rube. Rushing into the kitchen for breakfast, Rube passes through DOORWAY (J), quickly brushing his hair.

UNE MANIÈRE FACILE DE S'HABILLER

Rube glisse sur la RAMPE D'ESCALIER (A) portant un pantalon et des baskets, atterrissant sur le SOUFFLET (B), qui projette une bouffée d'air sur le CHAT ENDORMI (C). Le chat surpris saute de la balance, qui abaisse le FER A REPASSER (D) sur la POMPE À AIR (E). Le BALLON de la PLANETE TERRE (F) gonfle, faisant glisser une pile de VÊTEMENTS SALES (G) dans le PANIER À LINGE (H), qui alourdit

les ficelles et ouvre la PINCE A LINGE (I), permettant à la chemise de tomber sur Rube. Se précipitant dans la cuisine pour le petit déjeuner, Rube passe la PORTE (J), et se brosse rapidement les cheveux.

[pages 8-9]

AN EXCELLENT WAY TO MAKE BREAKFAST

Rube jumps onto cutting board SEESAW (A). LEMON (B) catapults and turns on HANDHELD VACUUM (C), which sucks in dish towel and knocks over BAG OF FLOUR (D), which falls onto BICYCLE HORN (E). Loud honk wakes HEN (F), who suddenly lays several EGGS (G). Eggs roll down ramp and turn on veggie-filled BLENDER (H) before ending up in frying pan. Smoothie splatters CURTAINS (I), which get heavier and pull down curtain rod, lowering HELPING HAND (J) and pushing down bread into TOASTER (K). When ready, toast pops up and slides down butter-smearing SLING CHAIR (L), which launches two slices of perfectly buttered toast in the air for Rube to catch as he runs out the door.

UNE EXCELLENTE MANIÈRE DE FAIRE UN PETIT DÉJEUNER

Rube saute sur une planche à découper A BASCULE (A). LE CITRON (B) catapulté active l'aspirateur de table (C), qui aspire un torchon et renverse le PAQUET DE FARINE (D), qui tombe sur le KLAXON DU VÉLO (E). Le son du klaxon réveille la POULE (F), qui pond soudainement plusieurs OEUFS (G). Les œufs roulent sur la rampe et allument le BLENDER rempli de légumes (H) avant de finir dans la poêle. Le smoothie éclabousse les RIDEAUX (I), qui deviennent plus lourds et tirent la tringle à rideau vers le bas, abaissant la MAIN TENDUE (J) et poussant le pain dans le GRILLE-PAIN (K). Lorsqu'il est prêt, le pain grillé apparaît et glisse le long de la CHAISE LONGUE enduite de beurre (L), il lance alors dans les airs deux tranches de pain grillé parfaitement beurrées pour que Rube puisse l'attraper tout en franchissant le pas de la porte.

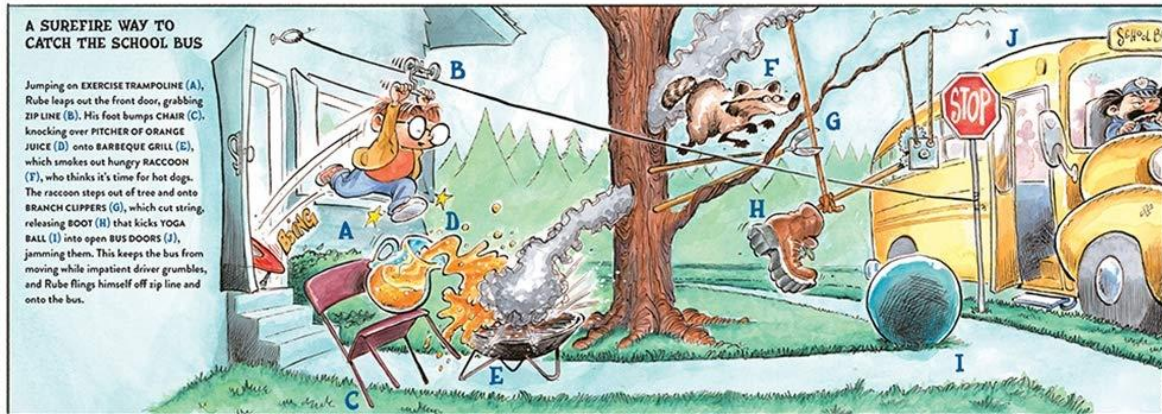
[pages 10-11]

A SUREFIRE WAY TO CATCH THE SCHOOL BUS

Jumping on EXERCISE TRAMPOLINE (A), Rube leaps out the front door, grabbing ZIP LINE (B). His foot bumps CHAIR (C), knocking over PITCHER OF ORANGE JUICE (D) onto BARBECUE GRILL (E), which smokes out hungry RACCOON (F), who thinks it's time for hot dogs. The raccoon steps out of tree and onto BRANCH CLIPPERS (G), which cut string, releasing BOOT (H) that kicks YOGA BALL (I) into open BUS DOORS (J), jamming them. This keeps the bus from moving while impatient driver grumbles, and Rube flings himself off zip line and onto the bus.

UNE MANIÈRE INFAILLAIBLE POUR PRENDRE LE BUS SCOLAIRE

Sautant sur le TRAMPOLINE (A), Rube saute par la porte d'entrée et saisit la TYROLIENNE (B). Son pied heurte la CHAISE (C), renversant le PICHET DE JUS D'ORANGE (D) sur le BARBECUE (E), qui enflamme le RATON LAVEUR affamé (F), qui pense qu'il est l'heure des hot-dogs. Le raton laveur sort de l'arbre et sur les TAILLE-HAIES (G) qui coupent la ficelle, libérant ainsi la BOTTE (H) qui pousse la BOULE DE YOGA (I) dans les PORTES DE BUS ouvertes (J), les bloquant. Cela empêche le bus d'avancer pendant que le conducteur impatient grogne, et Rube se lance de la tyrolienne jusqu'au bus.



[pages 12-13]

AN AWESOME WAY TO OPEN A SCHOOL LOCKER

Late for class, Rube runs down hallway and grabs STRING (A), which yanks HAMMER (B) into PIGGY BANK (C). Smashed pig releases COINS (D), which roll down chute and into GUMBALL MACHINE (E). A stream of GUMBALLS (F) pours into BUCKET (G). As it gets heavier, bucket pulls down SPRING MECHANISM (H), lifting HELPING HAND (I) which pulls up LATCH (J) and opens both the locker door and the cracker-covered DICTIONARY (K) at the same time. Falling CRACKERS (L) excite the always-hungry CAFETERIA BIRD (M), who swings forward to catch the snack, lifting her MAGNETIC SNEAKERS (N) until they attach to metal door, swinging open the locker.

UNE FAÇON FORMIDABLE POUR OUVRIR SON CASIER D'ÉCOLE

En retard pour aller en classe, Rube descend en courant dans le couloir et attrape la CORDE (A), laquelle enfonce le MARTEAU (B) dans la TIRELIRE (C). Le cochon brisé libère des PIÈCES (D), qui descendent dans la goulotte et dans le DISTRIBUTEUR A BONBONS (E). Un jet de BONBONS (F) se déverse dans le SEAU (G). Au fur et à mesure qu'il s'alourdit, le seau abaisse le MÉCANISME À RESSORT (H), soulevant la MAIN D'AIDE (I) qui soulève le LOQUET (J) et ouvre à la fois la porte de casier et le DICTIONNAIRE (K) couvert de biscuits en même temps. La chute des BISCUITS (L) excite le POULET (M) tout le temps affamé, qui se balance pour attraper la collation, soulevant ses BASKETS MAGNÉTIQUES (N) jusqu'à ce qu'elles se fixent à la porte métallique, ouvrant le casier.

[pages 14-15]

A GOOF-PROOF WAY TO SNEAK INTO CLASS LATE

Rube opens BIOLOGY LAB DOOR (A), allowing hungry GOAT (B) to enter. As goat happily eats organic CASHEWS (C), he bobs his head up and down until his horns pierce a hole in SANDBAG (D). Bag gets lighter, and LEVER (E) lowers BROOM (F), releasing tippy shelf so that CROQUET BALL (G) falls off. This causes METAL BALLS (H) to clack back and forth, knocking SCIENCE TROPHY (I) off shelf and onto TRIGGER (J) for CROSSBOW (K). This shoots ARROW (L) into INFLATED TIRE (M), so that slowly escaping air propels Rube into biology class on his skateboard.

UNE FAÇON À TOUTE ÉPREUVE DE SE FAUFILER EN CLASSE QUAND ON EST EN RETARD

Rube ouvre la PORTE DU LABORATOIRE DE BIOLOGIE (A), permettant à la CHÈVRE affamée (B) d'entrer. Alors que la chèvre mange joyeusement des NOIX DE CAJOU bio (C), il secoue la tête de haut en bas jusqu'à ce que ses cornes percent un trou dans le SAC DE SABLE (D). Le sac devient plus

léger et le LEVIER (E) abaisse le BALAI (F), libérant l'étagère inclinée afin que la BOULE DE CROQUET (G) tombe. Cela fait claquer des BOULES MÉTALLIQUES (H) d'avant en arrière, faisant tomber le TROPHÉE SCIENTIFIQUE (I) de l'étagère et sur la DÉTENTE (J) de l'ARBALÈTE (K). La FLÈCHE (L) est alors envoyée dans le PNEU GONFLÉ (M), de sorte que l'air s'échappant lentement propulse Rube en cours de biologie sur sa planche à roulettes.

[pages 16-17]

AN EPIC WAY TO MAKE A PAINTING

Rube releases ROPE (A), dropping BUCKET OF SAND (B) onto TRASH PEDAL (C). Lid springs open, hurling RUBBER DUCK (D) into MALLET (E), which slams down on PAINT TUBE (F). Large dollop of paint hits CERAMIC MUG (G), causing it to fall and hit "ON" SWITCH (H) of FAN (I). Spinning TUBE (J) connected to BELT (K) turns mechanical LAWN MOWER BLADES (L), allowing three BROOMS (M) to drag through PAINT TRAYS (N) and onto the CANVAS (O), creating an epic painting.

UNE FACON SENSATIONNELLE DE PEINDRE UN TABLEAU

Rube lâche la CORDE (A), laissant tomber le SEAU DE SABLE (B) sur la PÉDALE DE LA POUBELLE (C). Le couvercle s'ouvre, projetant le CANARD EN CAOUTCHOUC (D) sur le MAILLET (E), lequel retombe sur le TUBE DE PEINTURE (F). Une grosse cuillerée de peinture touche la TASSE EN CÉRAMIQUE (G), la faisant tomber et toucher le BOUTON "ON" (H) du VENTILATEUR (I). Le TUBE tournant (J) est connecté à la COURROIE (K) et il fait tourner les LAMES DE LA TONDEUSE À GAZON mécanique (L), permettant à trois BALAIS (M) de passer à travers les BACS DE PEINTURE (N) et sur la TOILE (O), créant ainsi une peinture sensationnelle.

[pages 18-19]

A HANDY WAY TO DUNK A BASKETBALL

Rube positions his **BASKETBALL DUNKER** (A) in place and starts by tipping back his HELMET (B), which causes PAIL OF GOLF BALLS (C) to spill into a twisty FUNNEL (D) and land in upside-down FOOTBALL HELMET (E). Golf balls weigh down helmet's spring bottom, tugging STRING (F), which pulls PIN (G), releasing spring-loaded HELPING HAND (H), which dunks BASKETBALL (I) easily into HOOP (J),

UNE MANIÈRE PRATIQUE DE MARQUER UN PANIER AU BASKETBALL

Rube positionne son CHARIOT DE BASKETBALL (A) et commence par renverser son CASQUE (B), ce qui entraîne la chute du SEAU DE BALLE DE GOLF (C) dans un ENTONNOIR torsadé (D) et l'atterrissage dans le CASQUE DE FOOTBALL AMÉRICAIN retourné (E). Les balles de golf alourdissent le ressort au fond du casque, tirant sur la CORDE (F), qui tire la GOUPILLE (G), libérant la MAIN D'AIDE (H) sur ressorts, qui smash facilement le BALLON DE BASKETBALL (I) dans le PANIER (J).

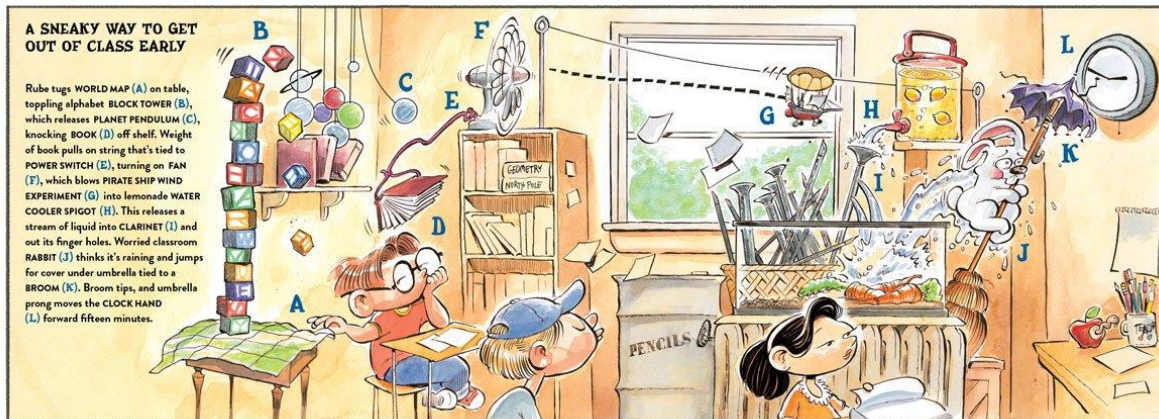
[pages 20-21]

A SNEAKY WAY TO GET OUT OF CLASS EARLY

Rube tugs WORLD MAP (A) on table, toppling alphabet BLOCK TOWER (B), which releases PLANET PENDULUM (C), knocking BOOK (D) off shelf. Weight of book pulls on string that's tied to POWER SWITCH (E), turning on FAN (F), which blows PIRATE SHIP WIND EXPERIMENT (G) into lemonade WATER COOLER SPIGOT (H). This releases a stream of liquid into CLARINET (I) and out its finger holes. Worried classroom RABBIT (J) thinks it's raining and jumps for cover under umbrella tied to a BROOM (K). Broom tips, and umbrella prong moves the CLOCK HAND (L) forward fifteen minutes.

UNE MANIÈRE SOURNOISE DE SORTIR DE CLASSE TÔT

Rube tire la CARTE DU MONDE (A) posée sur la table, renversant la TOUR DE CUBES des LETTRES DE L'ALPHABET (B), qui libère le PENDULE DE PLANETES (C), faisant tomber le LIVRE (D) de l'étagère. Le poids du livre tire sur la ficelle qui est attachée à l'INTERRUPTEUR D'ALIMENTATION (E), allumant le VENTILATEUR (F), qui souffle sur le NAVIRE DE PIRATE (G) en direction du ROBINET DE LA FONTAINE A EAU remplie de limonade (H). Cela libère un jet de liquide dans la CLARINETTE (I) et les trous prévus pour les doigts. Le lapin de la classe angoissé (J) pense qu'il pleut et se met à l'abri sous un parapluie attaché à un BALAI (K). Le balai bascule et la pointe du parapluie fait avancer l'AIGUILLE D'HORLOGE (L) de quinze minutes.



[pages 22-23]

AN EFFORTLESS WAY TO PLAY WITH THE DOG WHILE PRACTICING PIANO

Rube plays piano, pressing FOOT PEDALS (A), which pull STRINGS (B), causing FEATHER DUSTER (C) to drag back and forth, sweeping FLOUR (D) out of bowl. As bowl gets lighter, the SCALE (E) rises, pulling string and causing PAINTING (F) to tilt down. Angled picture allows RUBBER BALL (G) to roll down edge of frame, onto CHUTE (H) and into PITCHER (I). Pitcher drops, pulling string, which lifts HAT (J), revealing CHEESE (K) to BERTHA (L), Rube's Siberian Cheesehound. Bertha's LEASH (M) pulls revolving HAT STAND (N) as she chases her favorite snack, running in circles-creating a never-ending play session for both piano player and pet!

UNE MANIÈRE FACILE DE JOUER AVEC LE CHIEN TOUT FAISANT DU PIANO

Rube joue du piano, en appuyant sur les PÉDALES (A), qui tirent les CORDES (B), faisant ainsi glisser le PLUMEAU (C) d'avant en arrière et déplacer la FARINE (D) hors du bol. Au fur et à mesure que le bol se fait plus léger, la BALANCE (E) monte, tirant alors sur la ficelle et faisant pencher la PEINTURE (F) vers le bas. L'image inclinée permet à la BOULE EN CAOUTCHOUC (G) de rouler sur le bord du cadre, sur la GOUTTIERE (H) et dans le PICHET (I). Le pichet tombe, tirant sur une ficelle, qui soulève le CHAPEAU (J), faisant apparaître le FROMAGE (K) à BERTHA (L), le Husky sibérien de Rube. La LAISSE (M) de Bertha tire le PORTE-CHAPEAUX rotatif (N) alors qu'elle poursuit son goûter préféré, tout en tournant en rond, créant ainsi une session de jeux sans fin pour le pianiste et l'animal de compagnie !

[pages 24-25]

UNE FAÇON RAPIDE DE FAIRE TOUS VOS DEVOIRS EN MÊME TEMPS

Tandis que Rube tourne la page du livre, la CORDE (A) abaisse la BRANCHE D'ARBRE (B), faisant tomber une POMME mûre (C) de l'arbre puis dans la LOUCHE (D). Cela fait pivoter le CINTRE (E) vers

le bas, tirant sur la FICELLE (F) qui débouche alors la BOUTEILLE DE VINAIGRE (G). Le vinaigre se déverse dans le VOLCAN (H) rempli de levure chimique, complétant les devoirs en sciences de Rube. Le volcan en éruption éjecte du liquide fondu dans le SEAU (I), qui abaisse et fait tourner la MANIVELLE (J), faisant tourner le tour de potier électrique, sur lequel les MAINS D'AIDE (K) façonnent l'ARGILE (L) jusqu'à ce que les devoirs autour des arts de Rube soient terminés.

[pages 26-27]

A NO-BRAINER WAY TO AVOID BABY BROTHER'S FLYING FOOD AT DINNER

Rube's baby brother, Walter, sits in a high chair, playing with his food. When Walter leans forward, his UNDERSHIRT (A) pulls rope, which unties slip-knotted CURTAIN SASH (B), allowing curtain to open and drag across plate of PEANUTS (C). Peanuts fall into BASKET (D), weighing it down, causing WATERING CAN (E) to tip, soaking HANGING PLANT (F). Watered plant gets heavier and pulls down on rope attached to WALL SWITCH (G), turning on CEILING FAN (H). Rotating blades are connected to string tied to a BANANA (I), which hits spring-loaded MECHANISM (J), opening UMBRELLA (K) and shielding Rube from his baby brother's flying food!

UN MOYEN QUI VA DE SOI POUR ÉVITER LES ALIMENTS VOLANTS DU PETIT FRÈRE AU DÎNER

Le petit frère de Rube, Walter, est assis sur une chaise haute et joue avec sa nourriture. Lorsque Walter se penche en avant, son STEE-SHIRT (A) tire sur la corde, qui détache le RIDEAU (B) à nœuds coulissants, permettant au rideau de s'ouvrir et de se glisser sur l'assiette de CACAHUETES (C). Les cacahuètes tombent alors dans le PANIER (D), l'alourdissant, faisant basculer l'ARROSOIR (E) qui arrose la PLANTE SUSPENDUE (F). La plante arrosée devient plus lourde et tire sur la corde attachée à l'INTERRUPTEUR MURAL (G), allumant le VENTILATEUR DE PLAFOND (H). Les lames rotatives sont reliées à une ficelle attachée à une BANANE (I), qui frappe le MÉCANISME à ressorts (J), ouvrant le PARAPLUIE (K) et protégeant ainsi Rube de la nourriture volante de son petit frère !

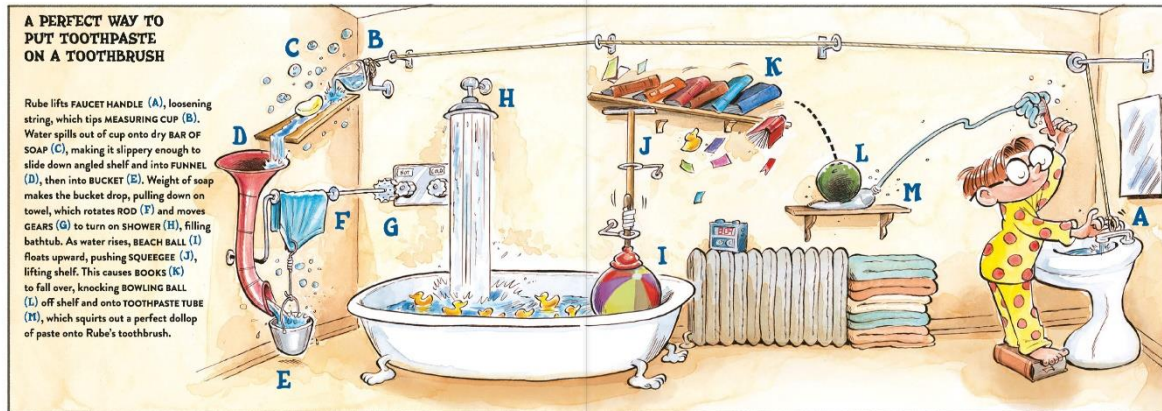
[pages 28-29]

A PERFECT WAY TO PUT TOOTHPASTE ON A TOOTHBRUSH

Rube lifts FAUCET HANDLE (A), loosening string, which tips MEASURING CUP (B). Water spills out of cup onto dry BAR OF SOAP (C), making it slippery enough to slide down angled shelf and into FUNNEL (D), then into BUCKET (E). Weight of soap makes the bucket drop, pulling down on towel, which rotates ROD (F) and moves GEARS (G) to turn on SHOWER (H), filling bathtub. As water rises, BEACH BALL (I) floats upward, pushing SQUEEGEE (J), lifting shelf. This causes BOOKS (K) to fall over, knocking BOWLING BALL (L) off shelf and onto TOOTHPASTE TUBE (M), which squirts out a perfect dollop of paste onto Rube's toothbrush.

UNE FAÇON PARFAITE DE METTRE DU DENTIFRICE SUR UNE BROSSÉ À DENTS

Rube soulève la POIGNEE DU ROBINET (A), relâchant la ficelle, qui bascule LE VERRE MESUREUR (B). L'eau se répand hors de la tasse sur le PAIN DE SAVON sec (C), le rendant suffisamment glissant pour glisser le long de l'étagère inclinée et dans l'entonnoir (D), puis dans le SEAU (E). Le poids du savon fait tomber le seau, tirant ainsi sur la serviette, qui fait tourner la TIGE (F) et déplace les ENGRENAGES (G) pour activer la DOUCHE (H), remplissant la baignoire. Au fur et à mesure que l'eau monte, BALLON DE PLAG (I) flotte vers le haut, poussant la RACLETTE (J), soulevant alors l'étagère. Cela fait tomber les LIVRES (K), qui renversent la BOULE DE BOWLING (L) de l'étagère sur le TUBE DE DENTIFRICE (M), lequel envoie une cuillerée parfaite de dentifrice sur la brosse à dents de Rube.



[pages 30-31]

A SIMPLE WAY TO GO TO BED

Rube finishes reading his favorite book. As he closes it, STRING (A) pulls open DRESSER DRAWER (B) and out pops a JACK-IN-THE-Box (C), which bumps into shelf of origami PAPER BALLOONS (D). This causes PADLOCK (E) to fall off shelf and STRING (F) to wind around TELESCOPE EYEPIECE (G), which rotates and extends, pushing SOFTBALL (H) down track. Softball hits ENCYCLOPEDIA (I) and rolls into BIKE HELMET (J). Weight of softball pulls down on mechanical CHAIR LEVER (K), which raises seat. String tied to back of CHAIR (L) pulls up WALL SWITCH (M), turning off dresser LIGHT (N). The string is also connected to BED (O), where it pulls LEVERED ARM (P) attached to blankets, tucking Rube in for the night.

UNE FAÇON SIMPLE D'ALLER AU LIT

Rube termine la lecture de son livre préféré. En le fermant, la CORDE (A) ouvre le TIROIR DE LA COMMODOE (B) et sort un PANTIN A RESSORT (C), qui heurte l'étagère de BOULES EN PAPIER EN origami (D). Cela fait tomber le CADENAS (E) de l'étagère et la CORDE (F) s'enroule autour de l'OCULAIRE DU TÉLESCOPE (G), qui tourne et se déploie, poussant la BALLE MOLLE (H) vers le bas. La balle molle frappe l'ENCYCLOPÉDIE (I) et roule dans le CASQUE DE VÉLO (J). Le poids de la balle molle abaisse la MANETTE DE LA CHAISE mécanique (K), qui soulève ainsi le siège. La ficelle attachée à l'arrière de la CHAISE (L) tire l'INTERRUPTEUR MURAL (M), éteignant la LUMIÈRE de la commode (N). La ficelle est également connectée au LIT (O), qui tire le BRAS À LEVIER (P) attaché aux couvertures, bordant Rube pour la nuit.

[pages 32-33]

After an ordinary day, down an ordinary street, in an ordinary house, it's late at night. In the Goldberg home, all is quiet. Rube is asleep. Shhhhh... now it's time to dream.

Après une journée ordinaire, dans une rue ordinaire, dans une maison ordinaire, il est tard le soir. Dans la maison Goldberg, tout est calme. Rube dort. Chuuuuut... maintenant il est temps de rêver.

ANNEXE

STEM STARTS HERE

HOW TO USE THIS BOOK IN THE CLASSROOM

STEM (Science, Technology, Engineering, and Math) and STEAM (the "A" is added for Art) are educational principles that can easily be taught using Rube Goldberg's inventions.

A complex Rube Goldberg Machine is always made up of a series of smaller, simpler machines. These can be created out of everyday items, including levers, pulleys, inclined planes, wedges, springs, pendulums, wheels, and axels.

You can teach the basics of STEM and STEAM by using the illustrations in this book.

If you like to build, tinker, and invent stuff, join a Rube Goldberg Machine Contest! There are competitions for students of all ages.

For more information visit rubegoldberg.com.

Rube Goldberg's Simple Way to Wake Up in the Morning

Pendulum (D), Wheel (G)

An Easy Way to Get Dressed

Pendulum (D), Pulley (H)

An Excellent Way to Make Breakfast

Inclined plane (A), Spring (K)

A Surefire Way to Catch the School Bus

Pulley (B), Wedge (G)

An Awesome Way to Open a School Locker

Pulley (A), Spring (H), Lever (J), Inclined plane (K)

A Goof-Proof Way to Sneak into Class Late

Pulley (D), Pendulum (H), Spring (J)

An Epic Way to Make a Painting

Pulley (A) and (B), Lever (C), Axle (J) and (K)

A Handy Way to Dunk a Basketball

Spring (H)

A Sneaky Way to Get Out of Class Early

Pendulum (C), Lever (H)

An Effortless Way to Play with the Dog While Practicing Piano

Lever (A), Pulley (B)

A Speedy Way to Get All of Your Homework Done at the Same Time

Pendulum (E), Wheel (F), Axle (J)

A No-Brainer Way to Avoid Baby Brother's Flying Food at Dinner

Pulley (B), Lever (G), Spring (J)

A Perfect Way to Put Toothpaste on a Toothbrush

Lever (A), Inclined plane (C), Axle (F)

A Simple Way to Go to Bed

Pulley (A), Spring (C), Inclined plane (1), Lever (K) and (M)

LES SCIENCES COMMENCENT ICI

COMMENT UTILISER CE LIVRE EN CLASSE

STEM (science, technologie, ingénierie et mathématiques) et STEAM (le «A» est ajouté pour l'art) sont des principes pédagogiques qui peuvent facilement être enseignés en utilisant les inventions de Rube Goldberg.

Une machine Rube Goldberg complexe est toujours composée d'une série de machines plus petites et plus simples. Celles-ci peuvent être créées à partir d'articles de tous les jours, notamment des leviers, des poulies, des plans inclinés, des cales, des ressorts, des pendules, des roues et des essieux.

Vous pouvez enseigner les bases de STEM et STEAM en utilisant les illustrations de ce livre.

Si vous aimez construire, bricoler et inventer des choses, rejoignez un concours de machines Rube Goldberg! Il y a des concours pour les étudiants de tous âges.

Pour plus d'informations, visitez rubegoldberg.com.

Comment se réveiller simplement le matin selon Rube Goldberg

Pendule (D), roue (G)

Un moyen facile de s'habiller

Pendule (D), poulie (H)

Une excellente façon de préparer le petit déjeuner

Plan incliné (A), ressort (K)

Une manière infailible pour prendre le bus scolaire

Poulie (B), cale (G)

Une façon formidable pour ouvrir son casier scolaire

Poulie (A), ressort (H), levier (J), plan incliné (K)

Une façon à toute épreuve de se faufiler en classe quand on est en retard

Poulie (D), pendule (H), ressort (J)

Une façon sensationnelle de peindre un tableau

Poulie (A) et (B), levier (C), Manette (J) et (K)

Une manière pratique de marquer un panier de basket

Ressort (H)

Une façon sournoise de sortir tôt des cours

Pendule (C), levier (H)

Une façon simple de jouer avec le chien tout en pratiquant le piano

Levier (A), poulie (B)

Une façon rapide de faire tous vos devoirs en même temps

Pendule (E), roue (F), Manette (J)

Un moyen qui va de soi pour éviter la nourriture volante du petit frère au dîner

Poulie (B), levier (G), ressort (J)

Une façon parfaite de mettre du dentifrice sur une brosse à dents

Levier (A), plan incliné (C), Manette (F)

Une façon simple d'aller au lit

Poulie (A), ressort (C), plan incliné (1), levier (K) et (M)