

Autoconstruire d'un cuiseur au bois de type "rocket stove"

Objectifs

Acquérir les savoirs théoriques et les savoir-faire pratiques permettant aux stagiaires de réaliser un générateur de vapeur à bois très haut rendement de type rocket stove.

Pré-requis

Aucun pré-requis nécessaire

Contenu

J1 : Théorie sur la combustion du bois, le principe de combustion des poêles « rocket » et les principes de gestion de chaleur appliqués. Pourquoi un feu fume-t-il? Quelles en sont les conséquences ? Comment faire pour l'éviter ? Rappel de l'équation d'une combustion et conséquences d'une mauvaise combustion (pollution, surconsommation). Données chiffrées et proportions à respecter pour construire un foyer rocket efficace et non polluant, et détail des éléments à fabriquer. A l'issue de ce temps, préparation des éléments de cuiseurs que sont les bidons. Méthode de nettoyage des bidons de récupération: mise en pratique du flammage pour les assainir.

J2 : Atelier bidonnerie : Travail d'un bidon qui sera l'enveloppe du foyer. Atelier dessin : Tracé géométrique des assemblages ; Assemblage des moules, préparation et application des mortiers de béton réfractaire lourds et légers.

J3 : Application des règles de calculs nécessaires à la conception de l'échangeur de chaleur des cuiseurs (la jupe) par chacun.e des stagiaires. Cet élément est dimensionné sur mesure en fonction des contenants. La fabrication des jupes est l'élément clé des cuiseurs.

J4 : Réalisation des robes des cuiseurs, en fonction des marmites prévues : Travail de la tôle, découpe, pliage, martelage, pour obtenir l'empreinte exacte de la marmite et du tuyau d'évacuation.

J5 : Assemblage des différentes parties des cuiseurs. Le culottage de la robe et la mise en place des poignées se fait avant l'assemblage, le tout est ensuite assemblé pour former un cuiseur complet. Rappel en détail du fonctionnement particulier des appareils rocket stove afin de pouvoir tirer le meilleur profit de ces générateurs de chaleur.

Méthodes et moyens pédagogiques : Intervention en salle, paperboard. Démonstration de plusieurs types de combustion; Echange avec les participants. Démonstration pour l'exemple et Mise en pratique par les stagiaires. Un support de formation sera distribué à l'issue de la formation.

En fin de formation, une attestation de formation sera remise à chaque stagiaire.

Note obtenue en terme de satisfaction des précédents stagiaires (toute formation organisée en 2020 par la Maison Paysanne) : 9,95/10

Toute inscription fait l'objet d'une confirmation écrite, nous reprendrons contact avec vous pour les détails techniques (matériel nécessaire, lieu, repas...)

Un chèque de réservation est demandé (100€), il sera encaissé au cas d'annulation tardive (15/09/2021).

Accessibilité aux personnes ayant un handicap initialement non prévue, pour tout besoin merci de nous contacter afin d'évaluer les dispositions à prendre.

Modalité d'enseignement

présentiel

Dates, lieux et intervenants

date à définir (34hrs)

Formation du 25 au 29 Octobre 2021 Lieu à préciser, dans l'Aude
11300 Limoux

Daan Haesevoets et/ou Léo Thénier.
Association Feu Follet.

Co-organisateur(s)



Financeur(s)



Bulletin d'inscription

Nom et Prénom :

Courriel :

Téléphone :

Pour s'inscrire : merci de contacter le responsable de stage par téléphone, mail ou de renvoyer ce bulletin (ou mentions identiques sur

Infos complémentaires



Durée de la formation 5 jour(s)

Date limite d'inscription 14/09/2021

Tarifs

Adhérent 848€

Non adhérent 848€

Non agricole 848€

Dont 748 € pris en charge pour les personnes éligibles au Vivea (dans la limite de l'enveloppe disponible) Pour les personnes sans OPCA, nous contacter.

Plus de renseignements

Marie Coupet, responsable de stage.

mcoupet@mp11.fr

Maison Paysanne Aude

1, avenue Salvador Allende

11 300 Limoux

Tel. 04 68 31 01 14

N° d'organisme de formation :

76110169011

Taux de satisfaction : %

Repas du midi fourni.



Modalités d'accès :

papier libre), et éventuellement votre chèque. Toute inscription fait l'objet d'une confirmation écrite.