

PRÉPARATION



Répartissez-vous en équipe de deux à quatre personnes. Rassemblez votre matériel sur une table facilement accessible en séparant les outils (capteurs et actuateurs : sonde de Hall, capteur de luminosité, accéléromètre, joystick, servomoteur, buzzer, etc.) et le matériel de bricolage, qui doit être le plus varié possible (aimant, pâte à modeler, pic à brochette, ballon, etc.).



LE DÉFI



Chaque équipe tire au hasard un outil et un accessoire de bricolage. Les équipes disposent ensuite d'un temps limité (typiquement 1h30 à 2h) pour concevoir et fabriquer un jeu avec comme contrainte d'utiliser cet outil et cet accessoire. À la fin du défi, les équipes se présentent leur jeu les unes aux autres et les font tester par les autres équipes. Pensez à prendre des photos et des petits films!







DÉFI CRÉATIF

VARIANTES

Variante plus facile : Chaque groupe tire au hasard deux capteurs et deux accessoires, mais en choisit un de chaque.

Variante spéciale design : Le but du défi n'est plus de fabriquer un jeu, mais un objet utile, ou un objet inutile, ou un objet artistique, etc.



Pour ajouter encore des contraintes au jeu, faites tirer au sort une contrainte supplémentaire parmi celles-ci : drôle / qui surprend / pour l'apéro / challenge pour l'utilisateur / bruyant et lumineux / joue sur l'adresse / pour un enfant / sans les mains / artistique / sans les yeux...

