

Groupe :
.....

Carnet de Sciences

DÉFI:

Comment fabriquer pour nos correspondants un jeu électrique de question/réponse qui s'allume quand la réponse est exacte ?

Cahier des charges :

- ✓ Une ampoule s'allume quand la réponse est juste.
- ✓ Une seule réponse possible à chaque fois.
- ✓ Le jeu doit être simple d'utilisation et esthétique.
- ✓ Sa taille ne doit pas excéder un format A4 et ne pas être trop lourd de manière à l'envoyer facilement par colis à nos correspondants.
- ✓ Le jeu doit être solide pour le présenter en atelier à la kermesse de l'école.
- ✓