

## ■ 3 - Création

- Par groupes, recherche de jeux possibles (jeu de l'oie, jeu des 1 000 défis, jeu électrique, puzzles...).
- Présentation du travail aux autres groupes (communication).
- Critique du travail présenté (argumentation, justification).
- Choix des jeux à réaliser.
- Mise en œuvre de la construction avec confrontation aux difficultés techniques de réalisation : cette phase fait appel à de nombreuses compétences (résolution de situations problèmes, géométrie, technologie, art...).