

Règles du jeu

Attention: Pensez à vous échauffer avant de commencer la partie: muscles, articulations, étirements.

Matériel:

1 dé
1 stylo
1 feuille de brouillon
1 ordinateur ou téléphone connecté à internet

But du jeu:

Arriver le premier sur la case ARRIVEE

Déroulé du jeu:

- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre

- Tout le monde commence sur la case DEPART

- Lancer le dé et se déplacer du nombre de cases indiqués
- Marquer sur le brouillon ma case d'arrivée

- Cliquer sur la case pour voir l'action à réaliser

- Réaliser l'action puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé

- Pour gagner, il faut obligatoirement arriver pile sur la case ARRIVEE

- Dans le cas où un joueur fait un score au dé supérieur au nombre de case le séparant de la victoire (case ARRIVEE), il devra reculer d'autant de cases supplémentaires

Variantes: Si le joueur ne réalise pas bien les mouvements, il recule de 3 cases.

[Lien vers détail des cases](#)

Timers:



LE DUM'OLE



Equipe EPS
Collège Alexandre DUMAS



DEPART



ARRIVEE