

Munissez-vous du document EPS précédent afin d'avoir sous les yeux les exercices demandés.

**Consigne :**

- Découper et assembler le dé.
- Découper et assembler les pions (1 pion par joueur).

**Le jeu :**

- Placez votre pion sur la case « Départ » et faites ce qui est demandé « 20 jumping-jack »

Vous pouvez alors commencer : lancez le dé et faites avancer votre pion en fonction du nombre indiqué sur le dé.

Par exemple, si vous faites 6 avec le dé, vous devez avancer de 6 cases et faire ce qui est demandé sur la case où vous êtes.

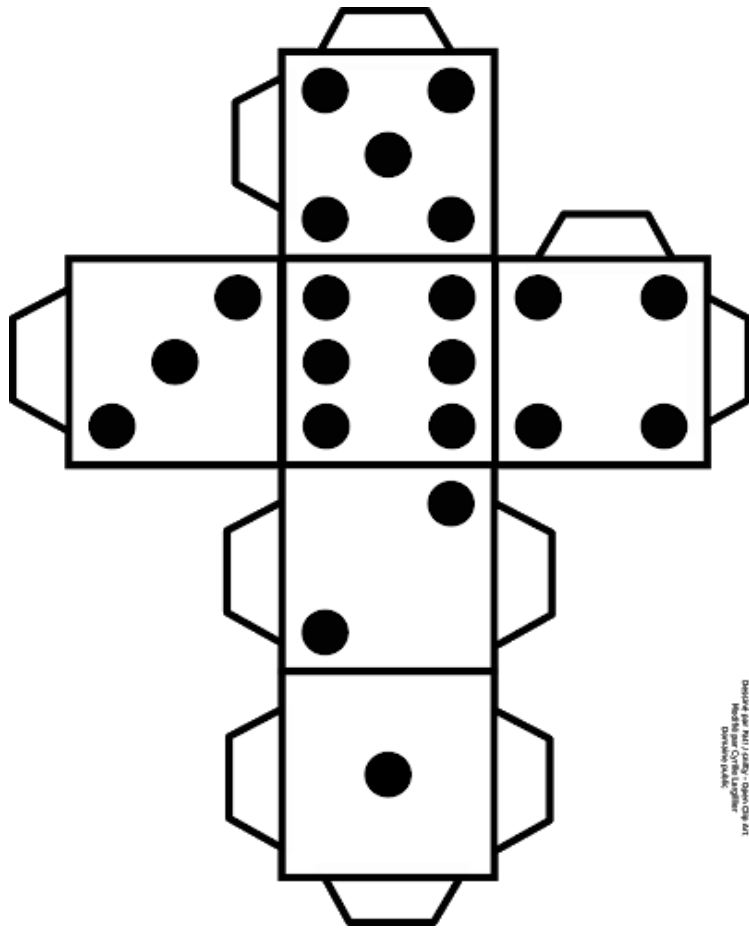
- Si vous jouez à plusieurs (possibilité de jouer en famille), les joueurs jouent chacun leur tour, vous ne pouvez pas jouer deux fois de suite, même si vous avez fait un double.

**Pour gagner :**

- Vous devez obligatoirement tomber sur la dernière case et faire ce qui est demandé sur celle-ci. Par exemple, si vous êtes sur l'avant dernière case et que vous faites 3, vous devez avancer d'une case et reculer de deux cases, puis faire ce qui est demandé sur celle-ci « pompes sur les genoux ». Si vous ne tombez pas EXACTEMENT sur la dernière case, vous n'avez pas gagné.

***Que le jeu commence !***





© 2015  
Membres du CLG Achmat Kartadinama de Grand-Santi

