

Défi n° 12 : la pyramide

Affrontement

Ce qu'il faut faire

Je me déplace pour prendre un cube que je reviens déposer dans ma caisse.

Si je fais tomber un cube, je le laisse là où il est.

Le jeu s'arrête quand un joueur ne peut plus rapporter de cubes.

A la fin, le gagnant est celui qui a réussi à rapporter le plus de cubes.



Rôles à tenir : joueur + juge

Matériel : 20 cubes (ou autres objets à empiler)

Variantes

- Utiliser uniquement la main inhabituelle pour prendre les cubes.
- Inverser : les cubes sont dans les caisses ; le but est de construire une pyramide chacun.
- Jouer avec une seule pyramide.