



A vos marches – prêts? – partez!

Transforme les escaliers en nouvelle place de jeu.



Cycles 2 et 3



Jeu / Concours



15 - 30 minutes



Lien: [L'école bouge: Sprint des chiffres sur l'escalier](#)



Recueil de liens: [L'école bouge: Dans les escaliers](#)



Le sprint des chiffres sur l'escalier: Par deux, chacun reçoit un dé et se tient au pied des escaliers avec si possible un espace d'un mètre en largeur pour lancer le dé et se déplacer. Le but est d'atteindre au plus vite le sommet des marches. Pour cela, les joueurs lancent le dé chacun de leur côté. Le premier chiffre (+) indique le nombre de marches à parcourir à la montée. Arrivé sur cette marche, le joueur relance le dé et le chiffre obtenu (-) désigne les marches qu'il doit redescendre, etc. Si le chiffre négatif dépasse le positif, on recommence au départ. Dès qu'un des deux a obtenu un chiffre supérieur ou égal au nombre de marches restantes, il a gagné. Pour bien comprendre le jeu, regarde la [vidéo](#) suivante. Prêt pour le défi sprint?



Choisis [ici](#) un autre jeu sur les escaliers ou un exercice de fitness à effectuer sur les marches. Tu préfères jouer ou t'entraîner? Tu es libre de choisir la forme qui te convient...

