


<p>Jeux de défis</p>	<p align="center">Jeu d'inspiration de Little Action (ed. Djeco)</p>	<p align="center">De 2 à 4 joueurs 10 minutes A partir de 2 ans</p>
-----------------------------	---	--

<p>Un tout premier jeu d'action, de manipulation et d'adresse pour les petits. Construire une pyramide, jouer aux quilles, lancer et rattraper... Autant de petits défis à réussir pour gagner des médailles</p> <p>Tour à tour, les joueurs choisissent un défi et tentent de le réaliser. Le joueur a trois essais. Si le défi est relevé, il prend une médaille. Si ce n'est pas le cas, il ne prend pas de médaille.</p>	
--	---

<p>Matériel :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 6 animaux différents, ou figurines ou pions - Des médailles ou autres jouets qui feront références de récompense en gagnant le défi - Boîte avec fond
-------------------	---

1- Mise en place

- Procurez-vous 6 animaux différents (figurines ou pions) que vous étalez sur votre espace de jeu.
- Ainsi que des récompenses pour avoir réussi le défi.
- Un couvercle, une boîte de jeu ou un récipient (quelque chose où nous pouvons jeter dedans)

2- Tour de jeu

6 défis différents avec 3 niveaux de difficultés. Pour mettre un peu de difficulté, lorsque le joueur réussit avec un animal, il peut au prochain tour de jeu en prendre deux. Puis à celui d'après en prendre trois. Si un animal tombe le défi est perdu.

- Le défi d'équilibre : le joueur prend un animal et doit le faire tenir sur sa tête. Le défi est réalisé si l'animal tient au moins 30 secondes sur la tête.
- Le défi de la pyramide : le joueur se saisit de deux animaux les superpose. Pour que le défi soit validé, la pyramide doit tenir au moins 30 secondes.
- Le défi de lancer et de rattraper. Ici le joueur doit lancer un animal d'une main et le rattraper de la même main.
- le défi du manège : le joueur doit faire tourner un animal autour de lui en le faisant changer de main dans le dos. Pour que le défi soit réussi, il faut faire 3 tours sans que l'animal ne tombe.
- le défi du lancer : le joueur doit lancer un animal dans la boîte. Le défi est validé si l'animal atterrit dans la boîte et qu'il n'en ressort pas.
- le défi du tir : Le joueur dispose à la verticale une boîte et place le premier animal à son sommet et il doit ensuite lancer le deuxième de manière à faire tomber celui qui est sur la boîte. Le défi est validé si l'animal qui est sur la boîte tombe. (avec ou sans boîte)

3- Fin de partie

- La partie se termine quand il n'y a plus de médaille. Le joueur ayant le plus de médailles a gagné la partie.