

<b>FICHE TECHNIQUE D'ACTIVITÉ</b>	
NOM DE L'ACTIVITE	MARIENBAD
NOMBRE DE PERSONNE	A partir de 2
TRANCHE D'AGE	A partir de 8 ans
BUT	Jeu de stratégie visant à pousser l'adversaire à prendre la dernière allumette ou bâton ou cure dent
LIEU	Intérieur (ou en extérieur sur une surface plane et non exposé au vent)
DUREE	5 minutes
MATERIELS	16 allumettes ( les allumettes peuvent être remplacés par des bâtons ou des cure dents ou encore des petites lamelles de cartons en papier )
DEROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aligner les 16 bâtons sur 4 rangées soit : une, trois, cinq, et sept bâtons.</li> <li>• A tour de rôle, chaque joueur retire 1, 2 ou 3 bâtons dans une seule rangée à la fois. Le perdant est celui qui prendra le dernier bâton</li> </ul> <p><i>N.B. : vous pouvez doubler le nombre de bâton par rangée ou mettre une ou 3 lignes supplémentaires (9, 12 et 15)</i></p>
SCHEMA	<pre> I III IIII IIIIII </pre>

*Amusez-vous bien !*