

## Instructions animateur

Tout d'abord, il est nécessaire de bien lire les règles du jeu avant de démarrer l'activité (Cf [Règles du jeu](#) et [matériel](#)).

Préparez des tables avec 3 à 5 chaises selon le nombre de joueurs. Éventuellement, avoir un écran de grande taille ou video-projecteur OU poster/kakemono pour les concepts et les règles. Les préparer selon le support.

Sur chaque table, préparer les jeux : [Préparation du jeu](#)

Une fois que les élèves sont arrivés :

- [Briefing](#): expliquer les concepts en s'appuyant sur les kakemonos
- Expliquer les [règles du jeu](#)
- [Debriefing](#)

Vous pouvez contacter notre équipe à l'adresse :  
[phoneimpact@inria.fr](mailto:phoneimpact@inria.fr)

