

<b>NOM du JEU</b>	
Description	

### CONTENUS

Prérequis nécessaires : matériels, comptes, à installer, en ligne, technologie flash ...	
Liens avec les programmes et socle : Connaissances disciplinaire et compétences	
Habilité motrice/sociale - Interface homme/machine	
Contexte : Evaluation, Introduction, entraînement...	

### EXPERIENCES DE JEU

Pour l'élève <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gameplay</li> <li>- Temps de jeux</li> <li>- Difficultés / obstacles</li> </ul>	
Intervention de l'enseignant	

### MECANISME DU JEU

Jouabilité	
Progression	
Mission	
Récompense	
Conséquence de l'échec	
Rendu graphique, sonore, interface, fluidité..	