

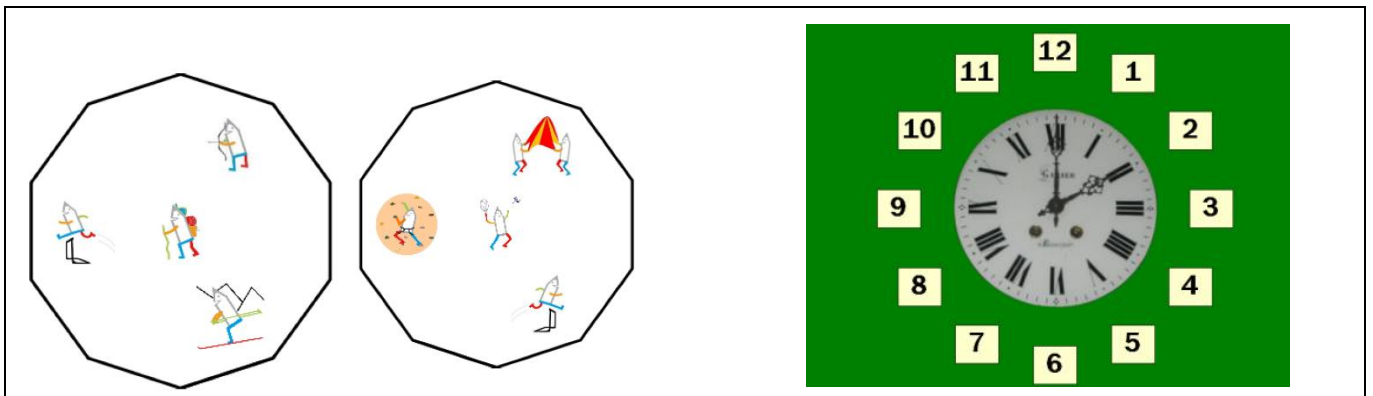
Défi n°7 : L'horloge « double »

Performance

Ce qu'il faut faire

Le jeu « double » est constitué de 13 cartes à découper. Sur chaque carte, 4 bonshommes crayons USEP pratiquent différentes activités physiques. Le jeu consiste à identifier l'activité commune à deux cartes.

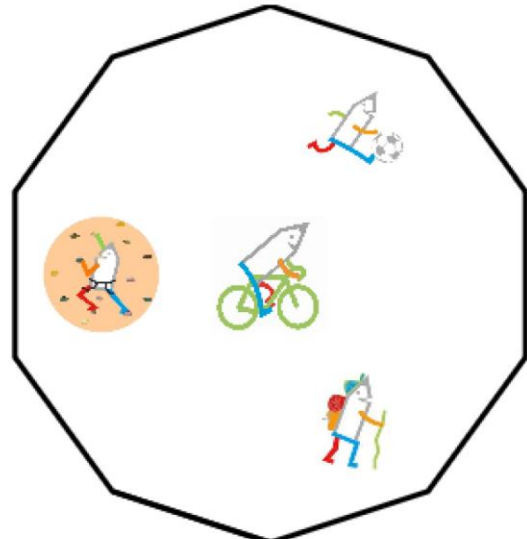
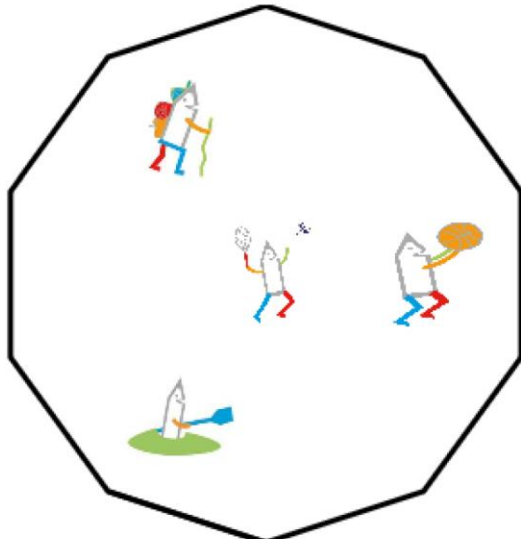
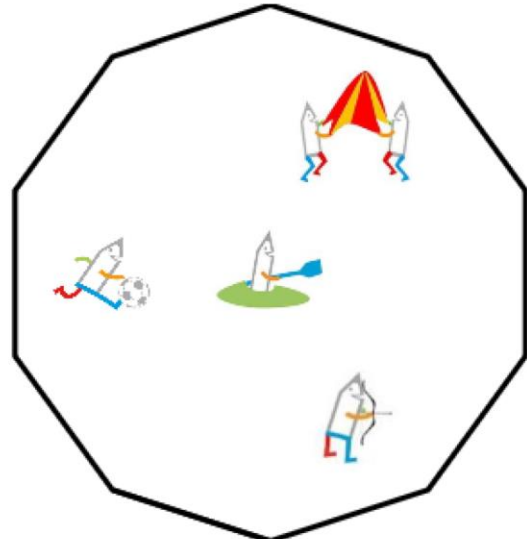
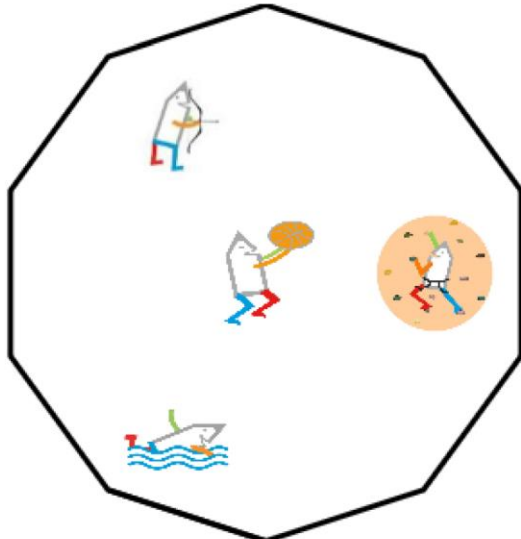
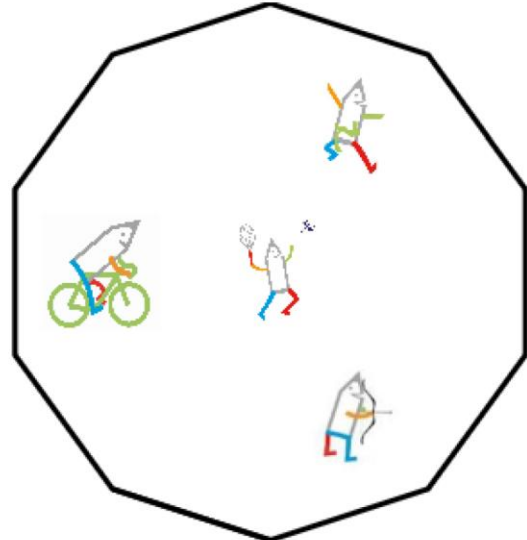
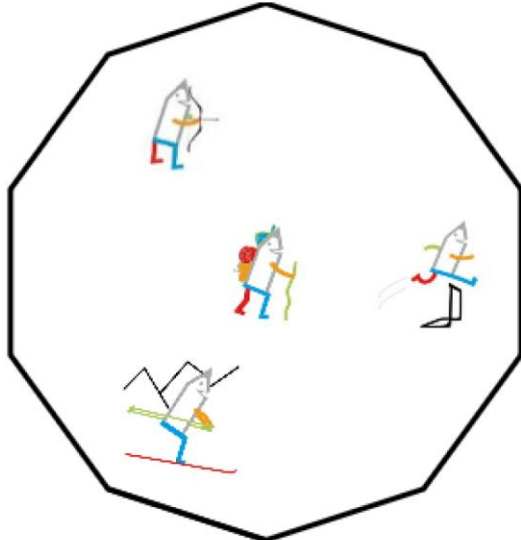
- 1- Je répartis 12 cartes en cercle (le plus grand possible) autour de moi et garde en main la dernière carte. Je viens de symboliser les 12 heures de l'horloge.
- 2- Je démarre, en étant chronométré, avec la carte située sur 1h00. Je recherche l'activité commune avec la carte que j'ai en main. Je dis ou montre l'activité commune sur les 2 cartes.
- 3- Je fais alors le tour complet de l'horloge en courant et je m'arrête à 2h00.
- 4- Je recommence... jusqu'à 12h00. Le maître du temps arrête alors le chronomètre et note ma performance.
- 5- Je recommence pour battre mon record.

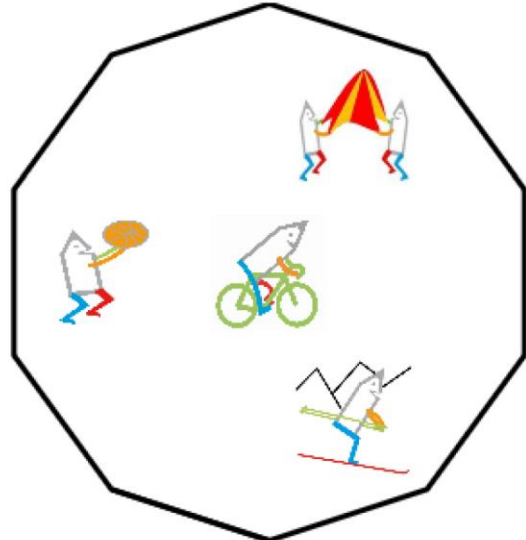
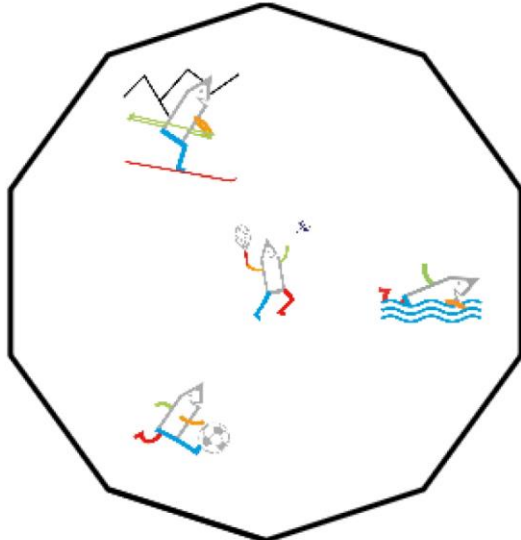
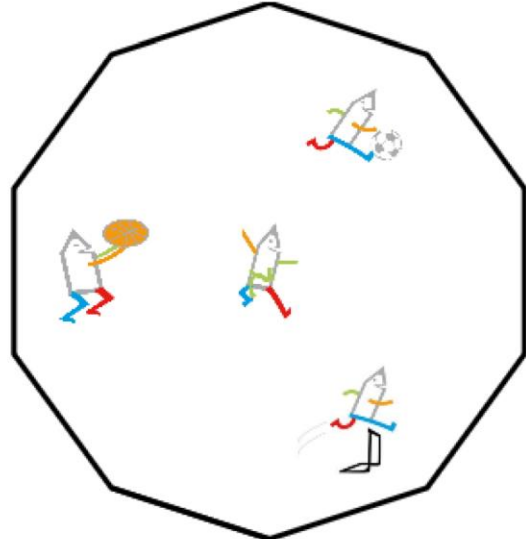
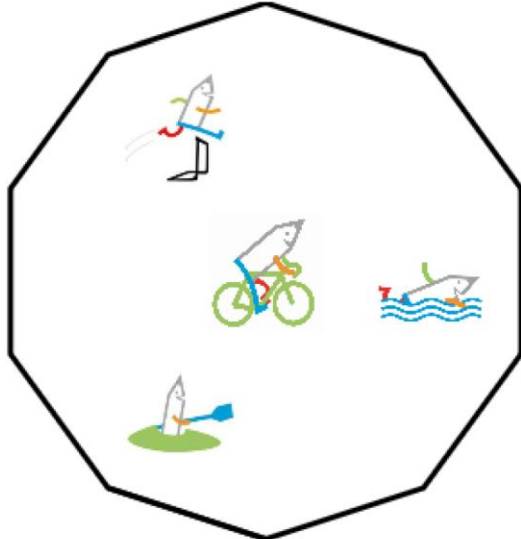
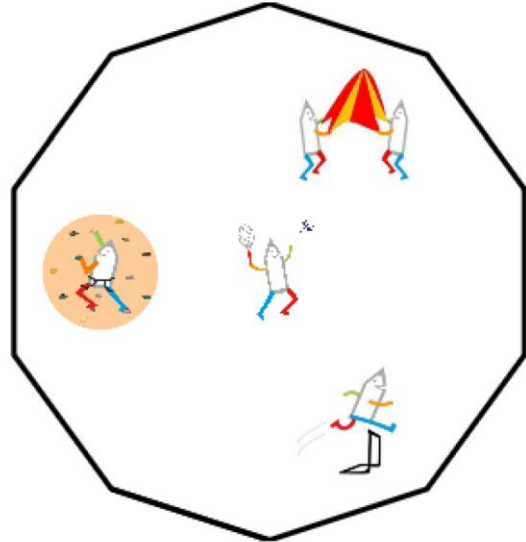
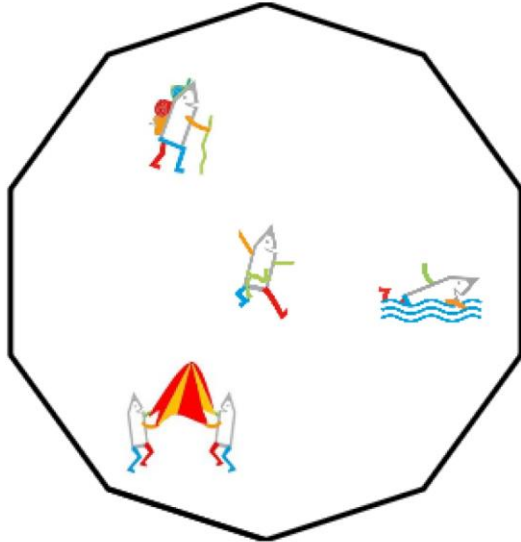


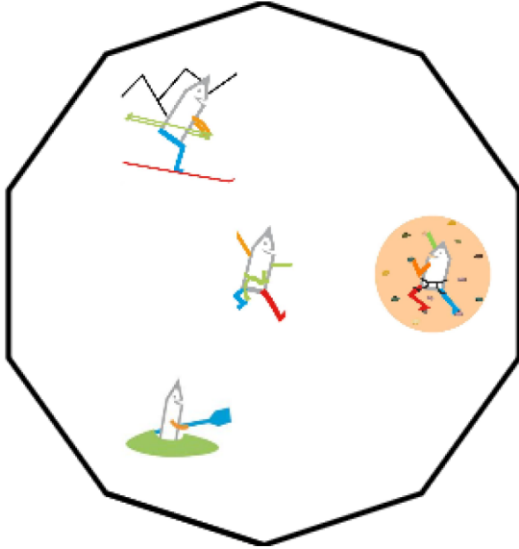
Rôles à tenir : joueur + maître du temps

Matériel : 1 chronomètre + 1 jeu de 13 cartes « double » comportant chacune 4 bonshommes USEP qui font différentes activités.

Variante : à plusieurs, le gagnant sera le plus rapide pour faire le tour de l'horloge.







Retrouvez toutes les règles de ce jeu de carte « double » sur :

<https://www.regledujeu.fr/dobble/>

<https://www.youtube.com/watch?v=xpKaUXVK0eE>