

LANCER UN JAVELOT	TIME'S UP EPS	FAIRE DU SAUT EN HAUTEUR	UNE HAIE	TIME'S UP EPS	CHRISTOPHE LEMAITRE
TRANSMETTRE UN TEMOIN	TIME'S UP EPS	FAIRE DU SAUT EN LONGUEUR	UN DECAMETRE	TIME'S UP EPS	NAGER EN CRAWL
FLORENT MANOUDOU	TIME'S UP EPS	UNE BOUSSOLE	FAIRE DE L'ESCALADE	TIME'S UP EPS	L'ACROSPORT
UN STEP	TIME'S UP EPS	MONTER SUR UNE POUTRE	JONGLER A 3 BALLES	TIME'S UP EPS	DANSER
TONY PARKER	TIME'S UP EPS	UN SIFFLET	UN PENALTY	TIME'S UP EPS	UNE MELEE

UN BALLON DE
VOLLEY

TIME'S UP
EPS

UN KIMONO

DES GANTS DE
BOXE

TIME'S UP
EPS

UN VOLANT
DE
BADMINTON

UNE TABLE DE
PING-PONG

TIME'S UP
EPS

FAIRE DE LA
MUSCU

KEVIN MAYER

TIME'S UP
EPS

UNE VOILE

PATINER

TIME'S UP
EPS

UNE
RAQUETTE DE
TENNIS

PASCAL
MARTINOT
LAGARDE

TIME'S UP
EPS

LA VMA

UN CHRONO

TIME'S UP
EPS

UN VORTEX

MESURER UN
SAUT EN
LONGUEUR

TIME'S UP
EPS

DICK FOSBURY

PLONGER

TIME'S UP
EPS

UNE CORDE
D'ESCALADE

S'ORIENTER

TIME'S UP
EPS

S'ECHAUFFER

UN TAPIS DE GYM	TIME'S UP EPS	FAIRE DU DIABOLO	UN CHOREGRAPHE	TIME'S UP EPS	UNE REPRISE DE DRIBBLE
NIKOLA KARABATIC	TIME'S UP EPS	DES SUPPORTERS	MARQUER UN ESSAI	TIME'S UP EPS	UN SMASH DE VOLLEY
TEDDY RINER	TIME'S UP EPS	UN UPPERCUT	REALISER UN AMORTI EN BADMINTON	TIME'S UP EPS	UN SERVICE REVERS
DES HALTERES	TIME'S UP EPS	S'ETIRER	FAIRE DE L'AVIRON	TIME'S UP EPS	DES CHASUBLES
CELINE DUMERC	TIME'S UP EPS	FAIRE DU SKI	CHANGER UNE ROUE	TIME'S UP EPS	S'HYDRATER

REGLES DU JEU (min 4 joueurs)

MATERIEL

Les cartes (à découper)

Une feuille et un stylo

Un sablier ou un chrono

REGLES DU JEU

1) Réaliser 2 équipes et choisir une couleur de carte (**bleue** ou **jaune**) pour toute la partie.

2) Le plus jeune joueur commence. Il se place face à son équipe et doit faire deviner, **sans passer**, le plus de cartes possibles en 30 sec en respectant les règles de chaque manche. Au bout de 30 sec, un joueur de l'équipe adverse prend sa place et ainsi de suite.

3) Réaliser 3 manches:

Une première manche où le joueur qui fait deviner **peut parler autant qu'il le souhaite**

Une deuxième manche où le joueur qui fait deviner **doit utiliser un seul mot**

Une troisième manche où le joueur qui fait deviner **doit mimer**

4) Chaque équipe compte son nombre de points à chaque manche. L'équipe qui en a le plus au bout des 3 manches remporte la partie.