

LANCER UN JAVELOT	<b>TIME'S UP</b> EPS	FAIRE DU SAUT EN HAUTEUR	UNE HAIE	<b>TIME'S UP</b> EPS	CHRISTOPHE LEMAITRE
TRANSMETTRE UN TEMOIN	<b>TIME'S UP</b> EPS	FAIRE DU SAUT EN LONGUEUR	UN DECAMETRE	<b>TIME'S UP</b> EPS	NAGER EN CRAWL
FLORENT MANOUDOU	<b>TIME'S UP</b> EPS	UNE BOUSSOLE	FAIRE DE L'ESCALADE	<b>TIME'S UP</b> EPS	L'ACROSPORT
UN STEP	<b>TIME'S UP</b> EPS	MONTER SUR UNE POUTRE	JONGLER A 3 BALLES	<b>TIME'S UP</b> EPS	DANSER
TONY PARKER	<b>TIME'S UP</b> EPS	UN SIFFLET	UN PENALTY	<b>TIME'S UP</b> 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	<b>TIME'S UP</b> EPS	FAIRE DU DIABOLO	UN CHOREGRAPHE	<b>TIME'S UP</b> EPS	UNE REPRISE DE DRIBBLE
NIKOLA KARABATIC	<b>TIME'S UP</b> EPS	DES SUPPORTERS	MARQUER UN ESSAI	<b>TIME'S UP</b> EPS	UN SMASH DE VOLLEY
TEDDY RINER	<b>TIME'S UP</b> EPS	UN UPPERCUT	REALISER UN AMORTI EN BADMINTON	<b>TIME'S UP</b> EPS	UN SERVICE REVERS
DES HALTERES	<b>TIME'S UP</b> EPS	S'ETIRER	FAIRE DE L'AVIRON	<b>TIME'S UP</b> EPS	DES CHASUBLES
CELINE DUMERC	<b>TIME'S UP</b> EPS	FAIRE DU SKI	CHANGER UNE ROUE	<b>TIME'S UP</b> 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.