

Défi n°9 : L'horloge « double »

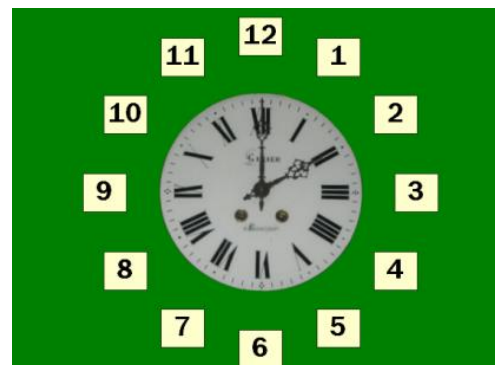
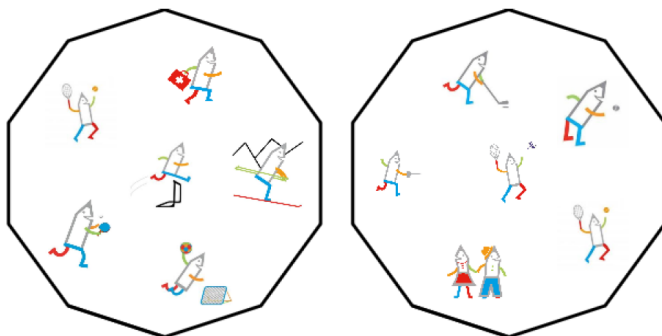
Performance Affrontement

Ce qu'il faut faire

Le jeu « double » est constitué de 31 cartes à découper. Sur chaque carte, 6 bonshommes crayons USEP pratiquent différentes activités physiques. Le jeu consiste à identifier l'activité commune à deux cartes.

- 1- Je réparties 12 cartes en cercle (le plus grand possible) autour de moi et garde en main une 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, je prends une nouvelle carte et je m'arrête à 2h00.
- 4- Je recommence en faisant à chaque fois le tour complet de l'horloge et en prenant une nouvelle carte... jusqu'à 12h00. Le maître du temps arrête alors le chronomètre et note ma performance.

Je recommence pour battre mon record.

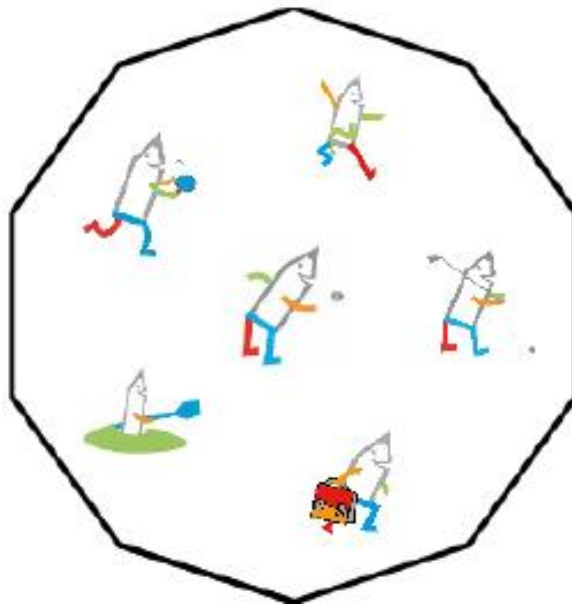


Rôles à tenir : joueur + maître du temps

Matériel : 1 chronomètre + 1 jeu de 31 cartes « double » comportant chacune 6 bonshommes USEP qui font différentes activités.

Variantes :

- A plusieurs, le gagnant sera le plus rapide pour faire le tour de l'horloge.
- S'affronter en jouant en même temps. Le premier joueur commence à 1h00 et tourne dans le sens des aiguilles de la montre. Le second joueur commence à 12h00 et tourne dans le sens inverse des aiguilles de la montre. Le premier qui a terminé le tour complet de l'horloge remporte la partie !



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

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

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

