

Temps

30 mn

Matériel

Dix cartes du *Time's Up* des Super-héros, un sablier ou un chronomètre, une enveloppe ou un sac pour ranger les cartes à piocher.

A télécharger le PDF des dix cartes du *Time's Up*

Ce jeu est une adaptation du *Time's Up*. Il y a dix cartes et sur chacune est noté :

- le nom d'un Super-héros ou Super-héroïne
- la vocation qui le caractérise parmi ces quatre vocations prédéfinies (sachant que chacun(ne) porte en lui(elle) les quatre vocations) :
 - Engagement
 - Renoncement
 - Responsabilité
 - Ça lui « tombe dessus »

1^{er} temps : Jouer

L'animateur(trice) présente les règles du jeu : trois manches et un minimum de temps pour découvrir la vocation des Super-héros. Comme pour le *Time's Up*, les jeunes sont répartis en équipes et à chaque manche un joueur essaie de faire deviner le plus de Super-héros possible en 30 secondes.

Les trois manches :

- 1^{ère} manche : on cite la vocation, il faut trouver le super-héros ou la super-héroïne qui est le plus concernée.
- 2^e manche : On dit le nom du super-héros (super-héroïne) et il faut trouver sa vocation première parmi les quatre.
- 3^e manche : on ne dit rien, seuls les mimes et les onomatopées sont autorisés.

2^e temps : Débat

L'animateur peut s'appuyer sur ces questions si besoin :

- *Qu'avez-vous découvert des super-héros proposés dans ce jeu ?*
- *Comment caractériser les facettes de cette vocation ? Donner - ou reprendre du jeu - des exemples : en quoi c'est un engagement ? A quoi ces super-héros renoncent-ils ? Quelle est leur responsabilité ? Ont-ils choisi ou pas ?...*
- *Connaissez-vous ce mot : vocation (vocare = appelé) ? A quoi, à qui cela vous fait-il penser ? Avez-vous des exemples ? Retrouvez-vous dans ces exemples les 4 facettes énoncées dans le jeu ?*