

Oser la parole avec un Time's Up !

But du jeu :

Dans ce Time's Up les jeunes doivent faire deviner des noms de personnages célèbres ou des expressions. Le but est de se rendre compte qu'il y a différentes façons de prendre la parole.

Déroulement du jeu :

Le jeu se joue par équipes et en 3 manches.

Pendant son tour, une équipe dispose de 1 mn ou un sablier écoulé pour faire deviner un maximum de personnalités ou d'expressions avec des moyens qui diffèrent selon les manches.

Constituez les équipes, avec un minimum de 2 équipes de 2, et un maximum de 4 équipes de 5.

Matériel : un minuteur ou un sablier et les cartes.

Les Trois Manches :

- Première manche : L'équipe du plus jeune joueur joue en premier.

L'équipe désigne un joueur qui va devoir faire deviner aux autres les personnages et expressions sur les cartes.

Durant la première manche, ce joueur peut parler librement, mais il devra toutefois respecter les règles suivantes :

- Il ne doit pas prononcer une partie ou un diminutif des nom et prénom indiqués sur la carte.
- Il ne doit pas faire de traductions directes (comme White pour Blanc).
- Il ne doit pas énumérer des lettres de l'alphabet (comme « ça commence par un d »).
- Il ne peut pas passer une carte.

Les autres membres de l'équipe ne peuvent faire qu'une seule proposition par carte (ils doivent donc se concerter avant de donner leur réponse). En cas d'erreur, le tour de l'équipe se termine prématurément et la carte en cours est remise dans la pioche. Au bout du temps imparti (1 mn ou un sablier écoulé) le tour est maintenant à l'équipe suivante.

On procède ainsi, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été trouvées, chaque équipe lit alors à haute voix les personnalités et les expressions qu'elle a devinées (et marque un point par carte devinée) et on passe à la manche suivante.

- Seconde Manche : L'équipe qui a marqué le plus petit score, commence la seconde manche.

L'équipe désigne un autre joueur qui va faire deviner les personnages et expressions sur les cartes.

Au cours de cette seconde manche, ce joueur doit respecter les règles suivantes :

- Il ne peut pas prononcer plus d'un mot pour faire devenir l'expression ou le personnage.
- Il ne doit pas prononcer une partie ou un diminutif des nom et prénom indiqués sur la carte.
- Il ne doit pas faire de traductions directes (comme White pour Blanc).
- Il a le droit de passer une carte (mais il ne peut plus y revenir pour ce tour).

L'équipe n'a droit qu'à une seule réponse par carte. En cas de mauvaise réponse, la carte est écartée face cachée, mais cela ne met pas fin au tour, le joueur passe alors à la carte suivante.

Lorsque toutes les cartes ont été trouvées, chaque équipe compte les cartes qu'elle a devinées (et marque un point par personnalité) et on passe à la dernière manche.

- Troisième Manche :

Cette troisième manche est identique à la seconde, à la différence près que le joueur ne peut plus parler, à l'exception de bruitages (ou onomatopées), il doit mimer !

Fin de la Partie : Lorsque la troisième manche se termine, chaque équipe fait son total de points, celle qui en possède le plus est déclarée gagnante.

Débriefing :

On fait un petit débriefing avec les jeunes et leur demander :

Qu'avez-vous pensé de ce jeu ?

Qu'est-ce qui était facile / difficile ? Laquelle des trois manches est la plus facile ? pourquoi ?

Comment avez-vous fait pour trouver le mot ou le geste « juste » dans la deuxième et troisième manche ?

Que nous dit ce jeu sur les moyens de prendre la parole ?

Des larmes de crocodile	Parler comme une vache espagnole	Dormir comme une marmotte	Les Schtroumpfs
Quand les poules auront des dents	Avoir une araignée au plafond	Avoir une mémoire d'éléphant	<i>Harry Potter</i>
Pleurer comme une Madeleine	Donner sa langue au chat	Tirer les vers du nez de quelqu'un	<i>Batman</i>
Tomber dans les pommes	Sauter du coq à l'âne	Avoir une langue de vipère	Astérix

Il fait un froid de canard	Poser un lapin	Jules César	Zidane
Avoir une faim de loup	Etre une poule mouillée	Napoléon	Blanche Neige
Faire l'autruche	Avoir un caractère de cochon	François Hollande	Titeuf
Etre malin comme un singe	Avoir le cafard	Tintin <i>Indice : héros de BD - reporter</i>	Christophe Colomb <i>Indice : il découvre l'Amérique en 1492</i>

<p>Zeus</p> <p><i>Indice : le dieu principal de l'Olympe</i></p>	<p>Marie Curie</p> <p><i>Indice : scientifique française qui découvre la radioactivité</i></p>	<p>Albert Einstein</p> <p><i>Indice : il découvre la relativité ($E=mc^2$)</i></p>	<p>Michael Jackson</p>
<p>Jésus</p>	<p>Le Pape</p>	<p>Lucky Luck</p> <p><i>Indice : personnage de BD qui tire plus vite que son ombre</i></p>	<p>Le Roi Lion</p>