

Time's up de fêtes liturgiques

Ce jeu est extrait du parcours [Connectés au Christ : une démarche catéchuménale pour les adolescents](#).

Temps : 30 minutes

Matériel :

- Les cartes

Objectif :

Se familiariser avec les fêtes qui rythment notre calendrier liturgique.

Préparation du jeu :

Le but du jeu est de reconnaître les fêtes liturgiques et ainsi totaliser le plus de points pour remporter la partie.

Former des équipes de quatre ou cinq joueurs qui vont s'affronter. Durant son tour, une équipe dispose de 30 secondes pour deviner le maximum de fêtes.

Le jeu se joue en 3 manches au cours desquelles l'orateur essaie, en 30 secondes, de faire deviner les fêtes à ses coéquipiers.

1^{ère} manche :

L'orateur parle librement. Ses coéquipiers peuvent faire autant de propositions qu'ils le veulent. Dès que la fête a été trouvée, l'orateur pose la carte devant lui et passe à la suivante.

Attention, l'orateur ne peut pas passer, il ne change pas de carte tant que son équipe n'a pas trouvé la fête. Si personne ne trouve la fête, le tas de carte est passé à l'équipe suivante.

À la fin de la manche, on compte les points de chaque équipe et la pioche est reconstituée et remélangée.

2^{ème} manche :

L'orateur ne peut dire qu'un mot par carte et l'équipe ne peut donner qu'une réponse.

En cas de bonne proposition, l'orateur pose la carte face visible et retourne la carte suivante.

En cas de mauvaise proposition, l'orateur remet la carte sous la pioche et pioche une nouvelle carte.

À la fin de la manche, on compte les points de chaque équipe et la pioche est reconstituée et remélangée.

3^{ème} manche :

L'orateur ne peut plus parler, il mime et fait des bruitages. Il est conseillé à l'orateur de se mettre debout.

L'équipe peut faire plusieurs propositions.

À l'issue des 3 manches, l'équipe totalisant le plus de points remporte la partie.