

# TIME'S UP FAMILY



4-12



30 min

CE2

CM1  
CM2

**Domaine** : maîtrise de la langue, expression corporelle

**Compétences** : expression française

**Type** : jeu du chapeau, il ou elle



Auteur : Peter Sarrett  
Editeur : Asmodée

## Notes pour les enseignants

### Enjeux d'apprentissage

#### Français

- Dire : s'exprimer clairement à l'oral en utilisant le vocabulaire approprié
- Vocabulaire : différencier les familles de mots des synonymes et n'utiliser que ces derniers
- Grammaire : construire des phrases simples rapidement
- Choisir les indices les plus pertinents. Utiliser des mots étiquettes pour catégoriser les mots (« c'est un objet », « ...un animal », etc.)
- Faire varier les formulations : « c'est », « il s'agit de » « tu dois trouver »...
- Ecouter pour comprendre, pour mémoriser les mots clés.

#### Concevoir et réaliser des actions à visée expressive

- Exprimer corporellement, seul ou en groupe, des images, des états, des sentiments
- Accepter de se produire devant les autres

### Points de vigilance

- ✓ Distinction des cartes pendant le jeu (en plus de la pioche), sinon très vite on se perd :  
Cartes face visible = cartes gagnées par l'équipe.  
Cartes face cachée = cartes défaussées
- ✓ Bien définir le rôle de l'équipe qui ne cherche pas : quel joueur surveille le sablier, quel joueur vérifie celui qui fait deviner...

### Variantes

L'invention de cartes par les élèves eux-même, peut s'avérer très enrichissante sur le plan pédagogique. Se reporter au jeu du Chapeau pour la méthode.

### Remarques

Distribuer moins de cartes pour raccourcir la partie.



## Matériel

TIME'S UP FAMILY

- 220 cartes
- 1 sablier de 40 secondes
- 1 règle du jeu
- 1 sac

## Résumé des règles

TIME'S UP FAMILY



4-12



30 min

### Principe du jeu

Faire deviner le plus possible d'objets, de métiers, d'animaux à son équipe en un temps limité (durée du sablier).

Durant la 1<sup>re</sup> manche, il faut les décrire sans les nommer. Durant la 2<sup>e</sup> manche, il faut dire uniquement un mot. Durant la 3<sup>e</sup> manche, il faut les mimer.

### Préparation

- Former les équipes. Les coéquipiers doivent se faire face.
- Distribuer 30 cartes entre les joueurs, puis 2 cartes en plus à chaque joueur
- Choisir une couleur : soit les mots sur fond bleu, soit les mots sur fond jaune.
- Chaque joueur regarde en secret les cartes et en retire deux. Former une pioche avec les cartes gardées.

### Déroulement

Le jeu se déroule en trois manches. Lors d'une manche, les joueurs d'une équipe jouent tour à tour.

**Manche 1** : durant 40 secondes (sablier) le joueur peut parler librement pour faire deviner le plus de cartes possibles. Lorsque les 40 secondes sont écoulées, l'autre équipe joue. Quand toutes les cartes ont été trouvées, la manche s'achève. On compte les points (cartes devinées) puis on mélange les cartes.

**Manche 2** : même déroulement que la première manche mais on ne doit prononcer qu'un seul mot et les partenaires n'ont le droit qu'à une seule proposition.

**Manche 3** : même déroulement mais on mime.

### Fin de partie

A la fin de la 3<sup>e</sup> manche, l'équipe qui a le plus de points a gagné.



Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.