

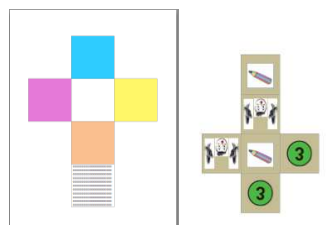
REGLE DU JEU Time's up

Matériel :

- 5 lots de 7 ou 14 cartes :
 - o jaune : mot- OBJET
 - o vert : mot- ACTION
 - o rose : TITRE du livre
 - o bleu : mot- LIEU
 - o orange : mot- PERSONNAGE
 - o blanc : mot choix - JOCKER






- Un dé couleur
- Un dé action



- Un minuteur 3 min
- Un support et un outil pour dessiner, lisible par l'ensemble des joueurs (ex : tableau)

Déroulement du jeu :

- EN AMONT : Organiser l'espace - classe en équipes et prévoir une table supplémentaire pour le matériel.
- **But du jeu** : gagner un maximum de cartes en devinant soit le titre, un personnage, un objet, un lieu, une action correspondant à l'un des 7 livres.
- **Modalités** :
 - o Un joueur d'une équipe lance les dés. Suivant les deux faces désignées, celui-ci doit tirer une carte de la couleur correspondante et faire deviner le mot inscrit sur la fiche.
Pour les « fiches mots » préciser aux joueurs le titre du livre.

	Dire 3 mots qui ne sont pas sur la fiche
	Dessiner sans écrire de lettre
	Mimer sans faire de bruit et sans tracer dans l'espace

- o La 1^{ère} équipe qui donne le titre ou le mot exact gagne la fiche.
- o Un joueur de l'équipe suivante lance les dés à son tour pour faire découvrir le titre ou le mot tiré.
- o **Remarques** :
 - Si un joueur ne connaît pas le mot ou le titre indiqué, il peut faire appel à son équipe pour proposer un autre joueur. Dans ce cas, l'équipe ne peut pas participer à ce tour (équipe muette).
 - Si aucun élève de l'équipe ne connaît le mot, la carte est mise sous la pioche et c'est à l'équipe suivante de proposer un joueur qui relance les dés.
 - Si un élève ne respecte pas une des règles du jeu, le tour s'arrête. La carte est remise sous la pioche et l'équipe saute un tour de participation.