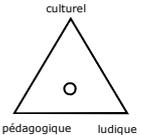


M08	<i>Time's up!</i>			Age :	8+
				Cycle :	3
Peter Sarrett Asmodée 1999 Origine : USA	Intérêt culturel	3/5		Nombre de joueurs :	4-24
	Valeur ludique	5/5		Durée :	20-30 min.
	Richesse des formulations	4/5			
	Adaptabilité lexicale	4/5			

Mots-clés : description - lexique - rapidité - mime - personnages

Description et origine :

Ce jeu est un « *Party game* » relativement récent, d'origine américaine et dont les règles sont très simples. Il est rapidement devenu très populaire bien au-delà de son continent d'origine, et notamment en Europe. Le potentiel « culturel » de ce jeu réside plus dans le choix des cartes que dans son origine géographique.

But du jeu :

Le but du jeu est simple : en trois manches et dans un temps limité, vous devez faire découvrir à vos partenaires le plus de personnages, objets ou expressions possibles, figurant sur une carte.

Déroulement :

Le jeu se pratique en équipes (2 à 3 équipes pour un groupe classe semblent appropriées). À chaque manche, un joueur essaie de faire deviner le plus de cartes possible à son équipe pendant le temps d'un sablier de 30 secondes.

Lors de la **première manche**, on peut parler, sans bien sûr prononcer le nom du personnage, de l'objet ou de l'expression à découvrir. Un joueur regarde donc secrètement une des cartes du paquet, et tente de la faire deviner à ses partenaires. Si ses partenaires découvrent le personnage, la carte est gagnée et le joueur tire la suivante. **Il est interdit d'écarter une carte difficile.**

Lorsque le sablier a fini de s'écouler, le joueur de l'équipe adverse s'empare de la carte en cours et essaie à son tour de la faire deviner à ses partenaires. Quand les 40 cartes ont été découvertes, la première manche est terminée. On compte les cartes gagnées par chaque équipe pour établir le score intermédiaire.

Lors de la **deuxième manche**, quelques règles changent. Il n'est permis que de prononcer **un seul mot**, et les joueurs ne peuvent donner qu'**une seule réponse**. En revanche, on peut passer **une** carte jugée trop difficile.

Lors de la **troisième manche**, on ne prononce plus un mot, seuls le mime et les onomatopées sont autorisés. On peut également fredonner un air.

Toutes les manches se déroulent avec la même série de cartes.

Les points gagnés par chaque équipe sont comptés à l'issue de chaque manche. À la fin des trois manches, l'équipe qui a totalisé le plus de points remporte la partie.

Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Choix des cartes, et quantité :

Dans le jeu original, chaque carte est unique, et on joue avec 40 cartes. Dans le cadre de l'utilisation en classe de langues, on peut imaginer avoir des cartes en plusieurs exemplaires, mais un nombre total de cartes inférieur à 40 (25 cartes suffisent).

Les cartes du jeu original ne sont pas toujours adaptées à un usage en classe de langues vivantes au primaire.

On pourra par exemple choisir d'utiliser des cartes illustrées plutôt que des cartes écrites.

On peut alors envisager de jouer avec un jeu de cartes créé par la classe, réunissant par exemple des personnages emblématiques de pays anglophones (célébrités, superhéros, personnages historiques ou de romans...). Un jeu de ce type pourra être utilisé lors de la phase de rituels de la séance, afin de rebrasser les formulations anciennes (formulations de présentation, métiers, couleurs, hobbies, etc.)

Visuel :



Suggestion de mise en œuvre :

Il est possible de créer un jeu de carte en lien avec un album étudié. Par exemple dans le cadre d'un travail sur le livre « *From Head to Toe* », d'Eric Carle, couramment étudié en cycle 2 et cycle 3 (structure répétitive, verbes d'actions, vocabulaire des animaux et des parties du corps...).

L'objectif de la séquence sera alors de préparer les élèves à :

- reproduire une phrase du livre par animal (ou pour une sélection des animaux du livre) : « *I can kick my legs!* » (**première phase**).
- Nommer une partie du corps, un verbe d'action ou une couleur pour faire deviner l'animal : « *Hands!* » (**seconde phase**)
- Mimer l'animal en question (**troisième phase**).

Il est à noter que les trois phases sont de difficulté décroissante en termes langagiers. Pendant la séquence qui préparera les élèves à jouer à ce jeu, on pourra les introduire dans un ordre inversé par rapport au jeu : mime > mots séparés > phrase complète.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités	Se présneter, présenter quelqu'un.	Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes.	- Reproduire un modèle oral	- Comprendre des textes courts et simples (si cartes écrites)	

Lexique et formulations pour l'interaction :

The deck / the stack : le paquet de cartes
To draw a card : tirer une carte
Round 1, 2, 3 : manches 1, 2, 3
Face down : face cachée
Face up : face visible
To shuffle : mélanger
To start the timer : lancer le chronomètre
The cluegiver : celui qui fait deviner
The guesser(-s) : celui/ceux qui devine(-nt)
Passing allowed/not allowed : Il est/n'est pas autorisé de passer
To guess : deviner
One guess per card (round 2) : une seule proposition par carte (pour la deuxième manche)
Only pantomime and sounds : mime et onomatopées uniquement.

Consignes pour l'enseignant :

Let's play Time's up!
You will play in teams. The aim of the game is to guess as many cards as possible.
In turns, you'll come in front of your team. We'll start the timer, and you'll secretly draw cards from the stack. You have to help your team to guess what's on the card.
First round : You can make full sentences. Passing is not allowed.
Secound round : You can use only one word. Your team has only one guess.
Third round : Only pantomime and sounds.