

RÈGLES DU JEU

(INSPIRÉ DU TIMES-UP)



Distribuer le texte à chaque jeune et le lire une fois tous ensemble.
Le jeu se joue par équipes de deux et en trois manches.

LE BUT DU JEU :

Faire deviner à son partenaire ce qui est inscrit sur la carte et un maximum de cartes à chaque manche.

- * On dispose du temps donné par le sablier (soit 30 secondes). Il faut donc à chaque tour un gardien du temps.
- * Chaque équipe joue tour à tour et les autres joueurs sont spectateurs et ne peuvent rien dire.
- * Dans chaque équipe, on est l'orateur (= celui qui fait deviner) chacun à son tour.
- * Dès qu'une carte est trouvée, le joueur la dispose face visible devant lui. Il retourne ensuite une autre carte...
- * A chaque tour, on peut passer une carte et la remettre sous le tas.
- * Dès que le temps est écoulé, le gardien du sablier, crie « Times 'up ». Le tour de l'équipe s'arrête instantanément et la carte en cours non devinée est remise sous le tas.
- * La manche est finie lorsque le tas de cartes est écoulé. Chaque équipe note le nombre de cartes devinées.

COMMENT SE DÉROULE CHAQUE MANCHE :

- ◆ **1^{ère} manche** : On peut dire ce qui est dans l'encadré rouge et parler librement pour tenter de faire découvrir le mot, le personnage ou l'expression... de la carte.
- ◆ **2^{ème} manche** : On peut dire ce qui est dans l'encadré rouge et un seul mot par carte.
- ◆ **3^{ème} manche** : le joueur peut dire ce qui est dans l'encadré rouge et utiliser des mimes et bruitages pour faire deviner ce qui est inscrit sur la carte.

POUR LES 1^{ÈRES} SET 2^{ÈMES} MANCHES, ON NE PEUT PAS :

- Prononcer des parties ou des diminutifs des mots indiqués sur la carte, et ce, même dans une autre langue,
- Enumérer des lettres de l'alphabet.

L'équipe gagnante sera celle qui aura trouvé le plus de cartes au cours des trois manches.

Bon amusement !