

J'utilise

TIME'S UP!

en classe

Vous êtes instituteur, enseignant au collège et vous cherchez un outil permettant à vos élèves de communiquer et d'aborder certains thèmes en classe ?

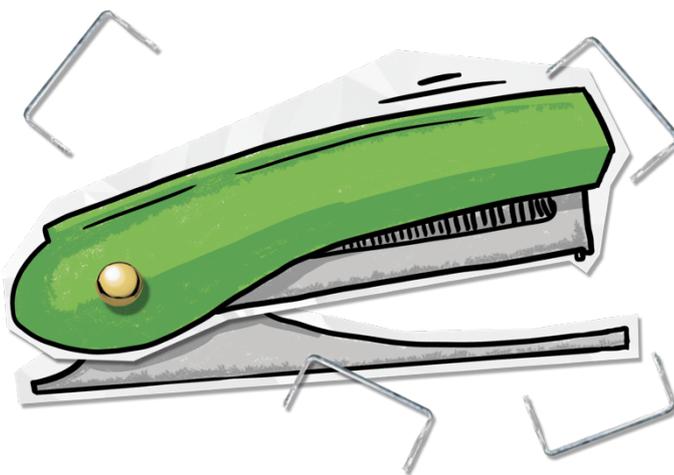
Le jeu de société Time's Up! est fait pour vous !



Un dossier réalisé par Frédéric Coghe de Ludismart en partenariat avec Repos Production

Table des matières

Avant-propos.....	3
Prise en main rapide du jeu	4
Intérêts pédagogiques du jeu	5
<i>Time's Up!, un jeu pour développer ses compétences transversales</i>	6
<i>Différentes versions pour grandir avec le jeu</i>	7
Les fiches pédagogiques	11
1) <i>Comment jouer à Time's Up! avec un groupe ?</i>	12
2) <i>Je découvre le jeu</i>	14
3) <i>Egodico</i>	16
4) <i>Le tape-mots</i>	18
5) <i>La bonne paire</i>	19
6) <i>Mystère !</i>	20
7) <i>La machine à histoires 1</i>	21
8) <i>La machine à histoires 2</i>	23
9) <i>Chronologique</i>	25
10) <i>Rencontres improbables !</i>	26
11) <i>Ligne du temps</i>	27



Avant-propos

Time's Up! est un jeu de société créé en 1999 par Peter Sarrett. Il est alors édité par R&R Games aux États-Unis. En 2000, il remporte le *Mensa Select Mind Games* – prix décerné pour les meilleurs jeux de réflexion.

Le jeu n'existant pas dans une version francophone, Repos Production a décidé de le rééditer afin de le développer en France et en Belgique mais aussi afin de l'éditer dans d'autres pays européens. Cette fois-ci, le jeu est primé du célèbre As d'or Jeu de l'année 2006, lors du Festival international du jeu à Cannes – en France.

Il a également reçu le titre très convoité de Pion de diamant, qui est décerné aux jeux de société ayant été vendus à plus de 3.000.000 d'exemplaires.

Time's Up! est le *best-seller* des jeux d'ambiance. Contrairement aux autres jeux dits « de culture », il n'exige pas de savoir encyclopédique pour s'amuser. Un peu d'astuce, un brin d'attention, une once de mémoire, et le tour est joué !

Il existe aujourd'hui plusieurs versions du jeu adaptées à l'âge des joueurs :

- la version *Time's Up! Kids* (à partir de 4 ans) avec des images à faire deviner ;
- la version *Time's Up! Family* (à partir de 8 ans) avec des mots – métiers, animaux, objets – à faire deviner ;
- la version *Time's Up! Party* (à partir de 12 ans) avec des mots – personnages, célébrités, lieux, œuvres – à faire deviner.

Au-delà de l'aspect ludique, nous sommes convaincus que le jeu *Time's Up!* – tout comme le jeu dans sa globalité – est un outil indispensable à tout enseignant. Nous allons vous exposer son intérêt pédagogique ainsi que les compétences qui y sont développées.

Dans ce dossier, qui se veut pratique, nous nous intéressons à la manière dont ce jeu peut être exploité au sein des classes et en grand nombre. Ensuite, nous vous proposons une série d'activités transposables afin d'exploiter *Time's Up!* dans toutes ses dimensions.

Toutes ces activités peuvent être utilisées indépendamment les unes des autres. Elles peuvent aussi être adaptées en fonction de vos objectifs, de vos besoins, de votre groupe. Libre à vous de réfléchir encore à d'autres utilisations possibles. Cette liste n'est donc pas exhaustive.

Ludiquement vôtre,

Repos Production et Ludismart



Prise en main rapide du jeu



PREMIÈRE MANCHE : PARLER LIBREMENT

Un joueur dispose du temps d'un sablier pour faire deviner le plus de cartes à son équipe.

Il pioche la première carte et peut dire tout ce qu'il veut.

Mais il ne peut pas :

- › passer la carte si elle ne lui convient pas.
- › prononcer des mots de la même famille que la proposition.
- › prononcer des mots « qui sonnent pareil ».
- › traduire la carte dans une autre langue.
- › épeler les lettres de l'alphabet.

Son équipe peut alors faire autant de propositions qu'elle le souhaite.

Dès que la proposition est découverte, le joueur place la carte face visible sur la table et fait deviner la carte suivante.

Lorsque le temps est écoulé, le joueur passe le paquet de cartes à l'équipe suivante qui continue avec la carte en cours.

Lorsque toutes les cartes ont été trouvées, notez le nombre de cartes trouvées par chaque équipe et passez à la deuxième manche avec l'équipe suivante.



DEUXIÈME MANCHE : UN MOT

Reprenez les 40 cartes de la manche précédente et mélangez-les.

La manche est identique à la précédente mais avec les changements suivants :

- › le joueur qui fait deviner ne peut plus prononcer qu'un seul mot par carte.
- › son équipe ne peut faire qu'une seule proposition par carte.
- › on peut passer une carte.

Lorsque le sablier est écoulé, la carte en cours et toutes les cartes non trouvées, passées, ainsi que les fautes sont rassemblées et ajoutées à la pioche qui est mélangée pour l'équipe suivante.

Lorsque toutes les cartes ont été trouvées, notez le nombre de cartes trouvées par chaque équipe et passez à la troisième manche avec l'équipe suivante.



TROISIÈME MANCHE : LE MIME

Reprenez les 40 cartes de la manche précédente et mélangez-les.

La manche est identique à la précédente mais avec les changements suivants :

- › le joueur qui fait deviner doit mimer les cartes.
- › il peut fredonner et faire des bruitages.
- › il n'a plus le droit de parler.

Lorsque toutes les cartes ont été trouvées, notez le nombre de cartes trouvées par chaque équipe.

La partie est terminée !

QUI A GAGNÉ ?

L'équipe qui a deviné le plus de cartes au cours des trois manches gagne la partie !

Si vous avez des questions, consultez la FAQ.

Intérêts pédagogiques du jeu

Les jeux de société, par le respect des règles qu'ils imposent et par les relations entre joueurs qu'ils induisent, favorisent l'acquisition progressive des domaines constituant le socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Dans le cadre scolaire, le jeu, en tant qu'outil pour apprendre, est un moyen pédagogique efficace pour contribuer à la formation de la personne et du citoyen tout en favorisant l'apprentissage du langage pour penser et communiquer.

Dans une classe, il est parfois le déclencheur qui permet aux élèves de renforcer leur attention, d'être plus motivés, et ce tout au long de l'activité. Il peut également être un activateur de savoirs antérieurs ou en cours d'acquisition.

En ce qui concerne les profils d'apprentissage (de compréhension) :

Pour apprendre, chaque personne fait appel à ses sens. Les deux premières manches du jeu vont favoriser les profils auditifs mais la dernière, qui vient ponctuer le jeu, fait appel aux ressources des profils visuels et kinesthésiques.

👁 Pour les profils visuels :

- La lecture du mot/personnage/personnalités sur les cartes leur permet d'acquérir plus facilement l'orthographe de ce mot.
- Les mouvements, les gestes de la troisième manche permettent aux joueurs de deviner plus facilement le mot.

👂 Pour les profils auditifs :

- La première étape est essentielle pour la mémorisation, car la définition est orale.
- Les deux premières manches du jeu conviennent particulièrement à ce profil de joueurs – s'ils doivent deviner les mots/personnages/personnalités.

👐 Pour les profils kinesthésiques :

- Les profils kinesthésiques apprécient pleinement la troisième étape car ils sont plus dans leur zone de confort. Ils prennent beaucoup de plaisir à mimer, à fredonner, à brüiter, à partir du moment où ils ne sont pas statiques, sur une chaise ou sur un banc.
- Faire deviner les mots/personnages/personnalités les intéresse au plus haut point.

***Time's Up!*, un jeu pour développer ses compétences transversales**

Time's Up! permet de :

- Faciliter l'expression orale, le vocabulaire
- Faciliter la communication au sein d'un groupe
- Valoriser certains élèves en difficulté
- Résumer une idée d'une manière succincte
- Raisonner avec logique
- Émettre des hypothèses
- Pratiquer la déduction
- Travailler la mémoire à court terme et à moyen terme
- Aider à vaincre la timidité
- Prendre sa place au sein d'un groupe
- Développer l'imaginaire et la créativité des élèves
- Augmenter la rapidité de réflexion
- Faire preuve de curiosité culturelle
- Se mettre à la place de l'autre (en tenant compte de son univers sémantique)
- Développer la collaboration

Jouer en groupe de besoins permet de :

- Différencier les apprentissages
- Développer la confiance en soi, en l'enseignant
- Cibler certains apprentissages spécifiques
- Créer du lien entre les élèves

Le groupe de besoins permet de regrouper les élèves en fonction de leurs besoins éducatifs spécifiques et non en fonction de leur niveau.

Jouer en groupe permet également de :

- S'entraider pour réussir ensemble dans le respect de tous
- Améliorer la communication positive avec autrui
- Mettre en avant les qualités des élèves
- Encourager une dynamique de groupe
- Mieux comprendre et mieux accepter les règles en gagnant ou en perdant tous ensemble
- Considérer les autres joueurs comme des alliés et non comme des adversaires
- Accepter le développement de chaque être
- Enrichir les relations entre joueurs

Différentes versions pour grandir avec le jeu

À l'école maternelle

20 cartes



À partir de 4 ans
2 versions : chat et panda

Time's Up! Kids est une version collaborative du jeu de base adaptée aux plus petits (à partir de la fin de la 2^e maternelle). Les enfants n'ayant pas encore accès à la lecture, les mots ont été remplacés par des images, ce qui facilite la tâche aux élèves.

Afin de concentrer toute l'attention des enfants durant le jeu, cette version ne comprend que 2 manches : les manches 1 (décrire) et 3 (mimer) du jeu de base.

Dans *Time's Up! Kids*, vous accompagnez dans un premier temps les enfants dans le jeu. Vous avez un rôle de guide – celui qui fait deviner les mots.

Dans un second temps, dès que les enfants se sentent plus à l'aise avec le langage, ils peuvent d'eux-mêmes faire deviner les mots.

Quand utiliser la version *Kids*?

- Entre deux séquences d'activité
- Lorsque vous sentez que votre groupe fatigue
- En fin de journée, pour terminer sur une note ludique
- Lorsque vous souhaitez enrichir le vocabulaire des enfants à l'oral
- Dans le cadre d'une activité de langage
- Pour créer des histoires (en utilisant des cartes)
- Pour introduire une séquence autour d'une thématique liée aux cartes : sur les animaux, sur les objets qui roulent, qui sont plus grands/petits que..., ceux que l'on peut trouver dans une maison, etc.

Conseil :

Vous pouvez sélectionner les images à faire deviner en fonction des thématiques abordées en classe.



Pour les plus jeunes, vous pouvez encore utiliser la version **Kids**.



À partir de 8 ans
2 versions : orange et verte

La version **Family's** adresse aux enfants qui savent lire car les mots sont écrits et non plus illustrés – comme pour la version **Time's Up! Kids**. Les mots à faire deviner sont tous des noms communs (métiers, objets et animaux).

Quand utiliser la version **Family**?

- Entre 2 activités
- Lorsque vous sentez que votre groupe fatigue
- En fin de journée, pour terminer sur une note ludique
- Durant les temps libres
- Lorsque vous êtes en séjour avec vos élèves (en classe de découverte)
- Pour créer plus de lien entre vos élèves (et avec vous)
- Afin d'enrichir leur vocabulaire de manière ludique
- Pour aborder la grammaire en classe de manière ludique
- Pour remédier à des difficultés en langue française : lecture, orthographe, grammaire, vocabulaire, etc.
- Pour développer l'expression orale
- Pour développer l'orthographe
- Pour développer la syntaxe
- Pour créer des histoires
- Pour mettre en avant positivement des enfants qui sont en difficulté scolaire
- Pour aborder les onomatopées
- Pour aborder l'expression théâtrale



Au secondaire

40 cartes

Les versions Kids et Family pourront également être utilisées dans le cadre d'un cours de seconde langue par des élèves du secondaire.



À partir de 12 ans
2 versions : jaune et bleu

La version **Time's Up! Party** vous propose de faire deviner principalement des personnages de fiction et des célébrités – acteurs, présentateurs, blogueurs, chanteurs – mais également des organismes, des émissions de télévision, des films, des animaux, des jeux vidéo ou des dessins animés. Il existe 440 cartes à découvrir ! Pour aider vos élèves, un lexique avec la biographie des différents personnages/personnalités à faire découvrir est fourni avec le jeu.

Quand utiliser la version **Party**?

- Lorsque vous sentez que votre groupe fatigue
- Lorsque vous souhaitez créer plus de cohésion au sein d'un groupe
- Pour motiver les élèves en difficulté scolaire
- Afin d'enrichir leur vocabulaire de manière ludique
- Pour aborder l'histoire de façon ludique en réalisant une frise chronologique avec les personnes célèbres abordées
- Pour créer des cartes mentales – *Mind Mapping* – sur les personnages/personnalités/mots abordés
- Pour aborder le français à partir du jeu (production de textes avec contraintes)
- Pour aborder les langues de manière ludique en changeant la langue
- Pour développer l'expression orale, la syntaxe
- Lorsque vous êtes en séjour avec vos élèves (classe de découverte)
- Pour organiser des soirées en vue de récolter des fonds pour un projet humanitaire
- Pour développer l'expression corporelle (par le mime)

Conseils :

- *Si vous le souhaitez, n'hésitez pas à sélectionner les personnages/personnes à faire deviner.*
- *Si non, les joueurs peuvent regarder secrètement les cartes et écarter les propositions qu'ils ne connaissent pas (tout en gardant 40 cartes au total).*



Pour les groupes en difficulté scolaire

Pour certains élèves, les apprentissages scolaires peuvent être un frein, un obstacle à leur épanouissement. Le jeu leur permet dès lors d'ouvrir une porte ludique qui les remotive, leur redonne du plaisir à l'école.

Comment utiliser *Time's Up!*?

Tout dépend des capacités de vos élèves :

- Soit vous jouez avec les règles du jeu
- Soit, parce que leur niveau de compétences est insuffisant, vous choisissez une version proposée pour une autre tranche d'âge, voire vous adaptez les règles :
 - *Limiter le nombre de règles*
 - *Être plus souple sur les règles dans un premier temps*
 - *Augmenter le temps imparti pour faire deviner les mots en équipe*
 - *Choisir les mots à faire deviner*

L'aspect relationnel positif a également un impact très bénéfique sur eux. Prenez le temps de jouer, de rire, de recréer du lien avec eux. Mettez en avant le positif, encouragez-les.

Pour les classes spécifiques :

Pour les élèves primo-arrivants ou assimilés, *Time's Up!* se révèle être très riche pour ceux qui commencent à bien se débrouiller en français. Le jeu leur permet d'enrichir leur vocabulaire de manière ludique.

Les versions *Time's Up! Kids* et *Family* se révèlent sans doute les plus efficaces dans ce contexte.

LES FICHES PÉDAGOGIQUE

Pour chaque activité, voici le contexte, le matériel nécessaire, le but, le déroulement, les variantes éventuelles ainsi que les compétences sollicitées durant celles-ci.

Afin de choisir plus facilement une activité en fonction de votre classe, voici deux indications :

- Un smiley pour connaître le public cible estimé :
- ☺ Cette activité convient à vos élèves.
☹ Cette activité pourrait convenir, sous certaines conditions.
☹ Cette activité ne convient pas à vos élèves.
- Le logo de la version du jeu qui convient le mieux à l'activité proposée :



Ces informations sont données à titre indicatif. Vous pouvez, en fonction de votre groupe, choisir d'autres versions.



Comment jouer à Time's Up avec un groupe ?



Cette adaptation permet de jouer à la version originale du jeu, avec l'ensemble de sa classe – et même plus si vous partez en séjour avec vos élèves. Elle permet d'utiliser l'une des 3 versions, en fonction de l'âge et des compétences de votre groupe-classe.

Matériel :

- Les cartes du jeu
- Le sablier



But : être l'équipe qui comptabilisera le plus de points à l'issue des 3 manches.

Déroulement :

1° Répartir son groupe-classe en 2, 3 ou 4 groupes (selon la taille de votre classe).

2° Chaque groupe reçoit des cartes et choisit celles qu'il garde :

Pour 2 équipes : 24 cartes par équipe, qui en élimine 4 pour en avoir 20 par équipe.

Pour 3 équipes : 16 cartes par équipe, qui en élimine 3 pour en avoir 13 par équipe.

Pour 4 équipes : 13 cartes par équipe, qui en élimine 3 pour en avoir 10 par équipe.

Les cartes des équipes sont mélangées et forment la pioche des mots à faire deviner – au nombre de 39 ou 40, selon le nombre d'équipes.

3° L'enseignant donne le paquet à l'équipe qui commence. Les règles de *Time's Up!* sont appliquées de la même manière pour les 3 manches. Une manche se termine lorsque toutes les cartes de la pile ont été trouvées.

MANCHE 1 : Un joueur se porte volontaire, ou est désigné, pour faire deviner les mots. Il a 30 secondes pour faire découvrir un maximum de mots à son équipe – et uniquement à son équipe. Il ne peut pas passer. Dès que le sablier s'arrête, son tour s'arrête et c'est à l'équipe suivante de jouer. Les joueurs qui font deviner changent entre chaque tour. Les cartes gagnées sont gardées au sein de l'équipe. Elles constituent les points. Tant qu'il reste des cartes dans la pile, la manche continue.

À la fin de la manche, l'enseignant note les résultats au tableau et reprend toutes les cartes. Il lit à voix haute les mots qui ont été trouvés. Ensuite, il mélange les cartes. La manche 2 peut démarrer.

MANCHE 2 : L'équipe qui commence est celle qui suit l'équipe ayant terminé la manche précédente. La deuxième manche n'autorise plus qu'à faire deviner les cartes avec un seul mot. Les joueurs qui font deviner peuvent passer s'ils ne parviennent pas ou ne souhaitent pas faire deviner une carte.

À la fin de la manche, l'enseignant note le résultat de chaque équipe et reprend toutes les cartes. Il ne lit pas à voix haute les mots qui ont été trouvés. Il mélange à nouveau les cartes.

MANCHE 3 : La troisième manche ne se fait qu'en mimes. Le joueur qui fait deviner peut passer. L'équipe gagnante est celle qui comptabilise le plus de points



Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

Écrire - Élaborer des contenus

- Traiter les unités lexicales

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

- Utiliser et identifier les moyens non verbaux

Maternelle		Primaire		Secondaire		
Cycle 2-5 ans	Cycle 5-8 ans	Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
☹️	😊	😊	😊	😊	😊	😊

Je découvre le jeu



Cette activité permet à vos élèves de rentrer en douceur dans le jeu, par le biais de l'écrit.

Matériel :

- Les cartes du jeu *Time's Up!*
- Fiche d'activité « Je découvre le jeu »

But : découvrir les règles de *Time's Up! Familyou Party*.

Déroulement :

1° Distribuez la fiche d'activité « Je découvre le jeu » aux élèves.

2° Demandez-leur de répondre individuellement sur leur fiche d'activité.

3° Correction collective : afin d'évaluer si les définitions sont compréhensibles, demandez à un élève de lire à voix haute l'une de ses définitions aux autres. Ceux-ci devront trouver le mot à découvrir.

Tous les élèves passent à tour de rôle.

4° Dès que tous les élèves sont passés, reprenez les feuilles et mélangez-les. Lisez à voix haute le mot unique qu'ils ont choisi (manche 2). Ils devront, en se rappelant les définitions de leurs camarades, retrouver les mots.

5° *Idem* pour le mime.

Compétences sollicitées :

- Lire : - Élaborer des significations
Écrire - Élaborer des contenus
- Traiter les unités lexicales
- Utiliser les unités grammaticales et lexicales
- Assurer l'organisation et la cohérence du texte
- Orienter son écrit en fonction de la situation de communication
- Assurer la présentation

Maternelle		Primaire		Secondaire		
Cycle 2-5 ans	Cycle 5-8 ans	Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré



Je découvre le jeu : Annexe

Pioche une carte. Choisis le mot que tu préfères entre les 2 propositions. Écris-le ci-dessous.

Si tu devais décrire ce mot en 3 lignes, que dirais-tu ?

.....

.....

.....

Si tu devais n'utiliser qu'un seul mot pour le faire découvrir à ton voisin, lequel choisirais-tu ?

.....

Pourquoi avoir choisi ce mot ? Explique.

.....

.....

.....

Si tu devais à présent mimer ce mot, comment t'y prendrais-tu ?

.....

.....

.....

Cette activité permet à vos élèves de fixer après chaque partie ce qui a été abordé, et de consolider les nouvelles connaissances.

Matériel :

- Les cartes du jeu *Time's Up!*
- Fiche d'activité « Egodico »

But : créer des définitions des mots/personnages/personnes abordés lors d'une partie.

Déroulement :

1° Jouez à *Time's Up!*

2° À la fin de la partie, demandez à vos élèves de lister oralement les différents mots qu'il fallait découvrir.

3° Distribuez la fiche d'activité « Egodico ».

Version *Kids* (avec des enfants de 8 à 12 ans) :

Chaque élève a la possibilité d'y écrire 5 mots qu'il a abordés dans le jeu.

Version *Family* (avec des élèves de 8 à 13 ans) :

Chaque élève a la possibilité d'y écrire 10 mots qu'il a abordés dans le jeu.

Version *Party* (avec des élèves du secondaire) :

Chaque élève a la possibilité d'y écrire 10 biographies des personnages/personnes qu'il a abordés dans le jeu.

Les élèves se créent donc leur propre dictionnaire, avec leurs propres mots. Vous pouvez, **mais ce n'est absolument pas nécessaire**, évaluer les définitions à l'aide d'étoiles.

- ★ Il te manque trop d'éléments pour définir correctement le mot.
- ★★ Bonne définition, mais il te manque des éléments importants.
- ★★★ Ta définition est complète.

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

Écrire - Élaborer des contenus

- Traiter les unités lexicales

- Utiliser les unités grammaticales et lexicales

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

- Utiliser et identifier les moyens non verbaux

Maternelle		Primaire		Secondaire		
Cycle 2-5 ans	Cycle 5-9 ans	Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré
☹	☹	☺	☺	☺	☺	☺

Egodico: Annexe

#	Les mots	Mes définitions
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Le tape-mots



Cette activité permet à vos élèves de synthétiser de manière ludique tout ce qui a été appris – par thématiques abordées en classe.

Matériel :

- Les cartes du jeu *Time's Up! Kids*

But : être le joueur qui gagnera le plus de cartes.

Déroulement :

1° Placez 30 cartes, face visible, sur une table.

2° Demandez aux élèves de retrouver un mot

- « qui commence par le son... »
- « qui commence par la lettre... »
- « qui roule »
- « qui se mange »
- « qui est de couleur... »...

3° Le premier qui trouve le mot pose rapidement sa main sur la carte. Il remporte la carte.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

Compétences sollicitées :

- Lire : - Élaborer des significations
- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Éveil historique : Identifier, comparer, caractériser un personnage à une époque déterminée – dans les déplacements, la télécommunication, l'organisation sociale, etc.

- Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
- Élaborer des significations
- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Maternelle		Primaire		Secondaire		
Cycle 2-5 ans	Cycle 5-8 ans	Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré



La bonne paire



Cette activité permet à vos élèves de trouver des liens entre plusieurs cartes - objets, personnages, etc.

Matériel :

- Les cartes du *Time's Up!* L'activité fonctionne pour toutes les versions.

But : être l'équipe/le joueur qui gagnera le plus de paires.

Déroulement :

1° Faites une partie de *Time's Up!* (non obligatoire).

2° Placez les cartes de la partie jouée sur la table, ou un nombre minimum de 30 cartes.

3° Tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs doivent trouver un lien entre 2 personnages/personnes/mots afin de former une paire. Le premier joueur propose un duo et argumente : J'ai associé ces 2 personnages/personnes/mots car ils ont/sont/possèdent...

4° Si le lien a du sens, vous validez le choix. Le joueur - ou le duo, l'équipe - peut alors récupérer les 2 cartes associées. Si le choix n'est pas validé, c'est au joueur suivant de participer.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cartes sur la table.

Conseils :

- Cette variante fonctionne pour toutes les versions du jeu :
Time's Up! Kids et Family : critères de genre, de couleur, de type d'objet, de lieux où l'on peut les trouver, etc.
Time's Up! Party : ils ont vécu à la même période, leur rôle, leur métier, leur histoire, etc.
- Lorsque vous placez les cartes, vous pouvez soit les disposer en méli-mélo, soit vous les disposez en rangées.
- Vous n'êtes pas obligés de faire une partie de *Time's Up!* pour commencer l'activité, mais cela aidera vos élèves à mieux cerner les personnages, à mieux comprendre qui ils sont, ce qu'ils ont fait et donc cela leur donnera des indices supplémentaires.

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations
- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Éveil historique : Identifier, comparer, caractériser un personnage à une époque déterminée - dans les déplacements, la télécommunication, l'organisation sociale, etc.

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
- Élaborer des significations
- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Maternelle		Primaire		Secondaire		
Cycle 2-5 ans	Cycle 5-8 ans	Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré



Mystère !



Cette activité permet à vos élèves d'améliorer leur sens de la déduction, de poser les bonnes questions.

Matériel :

- Les cartes du jeu *Time's Up!*/L'activité fonctionne pour toutes les versions.

But : être le premier à découvrir le personnage/la célébrité/l'objet mystère.

Déroulement :

1° Vous tirez au sort une carte.

2° Tour à tour, les élèves – ou les équipes, si vous décidez de les répartir en sous-groupes – posent une question fermée, car vous ne pourrez répondre que par oui ou par non.

- Si la réponse est **non**, l'élève passe son tour.
- Si la réponse est **oui**, il peut proposer une réponse. S'il trouve le personnage, la célébrité ou le mot mystère, il gagne. Si ce n'est pas le cas, un autre élève pose une autre question jusqu'à ce que le mot/la célébrité/le personnage soit découvert.

Les gagnants peuvent tirer au sort la carte suivante à faire deviner – et peuvent se faire aider par l'enseignant.

Pour les versions *Time's Up! Kids* et *Time's Up! Family*:

Cette activité peut se faire en parallèle avec le jeu afin d'enrichir leur vocabulaire, leur expression orale et leur syntaxe.

- Dans un premier temps, pour les plus jeunes, éliminez les mots plus compliqués – à vous de les définir.
- Choisissez des mots en fonction de la thématique que vous souhaitez aborder.
- Terminez en leur demandant de redire toutes les questions qui ont été posées avant de trouver la réponse.
- Pour les plus grands, posez-leur la question : « Quelles sont les questions qui vous ont le plus aidés à découvrir le mot mystère ? »

Pour la version *Time's Up! Party*:

- N'utilisez que les personnages/célébrités – éliminez les animaux, les émissions, les vêtements, etc.
- Si besoin, sélectionnez les cartes en fonction des compétences de vos élèves.
- Cette activité permet de synthétiser tout ce qui a été appris par les élèves de manière ludique, par thématiques abordées en classe.

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

- Percevoir les interactions entre les éléments verbaux et non verbaux

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

Éveil scientifique : Caractériser un être vivant

Éveil historique : Identifier, comparer, caractériser un personnage à une époque déterminée – dans les déplacements, la télécommunication, l'organisation sociale, etc.

Maternelle		Primaire		Secondaire		
Cycle 2-5 ans	Cycle 5-8 ans	Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré

La machine à histoires 1



Cette activité permet à vos élèves d'aborder la production de textes.

Matériel :

- Les cartes du jeu *Time's Up! Kids*
- Fiche d'activité « La machine à histoires 1 »

But : créer une histoire en y insérant 3 mots.

Déroulement :

1° Distribuez 3 cartes par élève.

2° Demandez-leur de rédiger un texte d'un maximum de 10 lignes incluant les mots qu'ils ont reçus.

Variantes :

- *Utilisez les mêmes mots pour tous les élèves – une seule carte pour la classe.*
- *Limitez le nombre de mots (en fonction de l'âge).*
- *Vous pouvez leur donner d'autres contraintes : sur le genre ou le type de texte, etc.*
- *Pour les plus grands, vous pouvez exiger plus de 10 lignes.*
- *Avec les plus jeunes (vers 5 ans), créez une histoire collective à l'oral.*

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

Écrire - Élaborer des contenus

- Traiter les unités lexicales

- Utiliser les unités grammaticales et lexicales

- Assurer l'organisation et la cohérence du texte

- Orienter son écrit en fonction de la situation de communication

- Assurer la présentation

Parler/écouter : - Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication

- Élaborer des significations

- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message

- Utiliser et identifier les moyens non verbaux

Maternelle		Primaire		Secondaire		
Cycle 2-5 ans	Cycle 5-8 ans	Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré

☺ En fonction du niveau de compétences des élèves.

La machine à histoires 1 : Annexe

Mes 5 mots à insérer sont :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

La machine à histoires 2



Cette activité permet à vos élèves d'aborder la production de textes, en s'appuyant sur le schéma narratif.

Matériel :

- Les cartes du jeu *Time's Up! Family*
- Fiche d'activité « La machine à histoires 2 »

But : créer une histoire en y insérant 5 mots.

Déroulement :

1° Distribuez 5 cartes par élève.

2° Demandez-leur de rédiger un texte d'un maximum de 10 lignes incluant les mots qu'ils ont reçus en tenant compte de cette contrainte :

- ✓ la première carte définit la situation initiale ;
- ✓ la deuxième explique le problème survenu ;
- ✓ la troisième représente l'action ou une partie de l'action menée pour résoudre le problème ;
- ✓ la quatrième carte définit comment le problème est résolu ;
- ✓ la cinquième définit la situation finale.

Comme il y a 2 mots par carte, chaque élève a la possibilité de n'en garder qu'un pour créer son histoire.

Variantes :

- *Utilisez les mêmes cartes pour tous les élèves (à afficher au tableau).*
- *Limitez le nombre de mots (en fonction de l'âge).*
- *Pour les plus grands, vous pouvez exiger : d'écrire plus de 10 lignes.*

d'utiliser les 2 mots pour chacune des cartes.

Compétences sollicitées :

- Lire : - Élaborer des significations
- Écrire : - Élaborer des contenus
- Traiter les unités lexicales
- Utiliser les unités grammaticales et lexicales
- Assurer l'organisation et la cohérence du texte
- Orienter son écrit en fonction de la situation de communication
- Assurer la présentation

Maternelle		Primaire		Secondaire		
Cycle 2-5 ans	Cycle 5-8 ans	Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré

Chronologique



Cette activité permet à vos élèves d'aborder l'histoire en replaçant 5 personnages dans l'ordre chronologique.

Matériel :

- Les cartes du jeu *Time's Up! Party*. Sélectionnez uniquement les personnes célèbres, écartez les personnages de fiction.
- Biographies avec les dates qui vous aideront à arbitrer (dans la boîte de jeu).

But : être l'équipe qui obtiendra le plus de points.

Déroulement :

Choisissez une couleur commune pour les cartes.

Le jeu se déroule en 3 manches :

1° Chaque équipe reçoit 6 personnages. Les équipiers peuvent réfléchir ensemble à un ordre chronologique éventuel. La date de naissance est le critère principal.

2° Tour à tour, les équipes doivent placer une première carte devant elles. C'est la carte de la personne célèbre la plus ancienne de leur jeu.

3° Ensuite, à tour de rôle, les équipes peuvent venir placer une deuxième carte. Si cette personne est née après la première, alors l'équipe remporte un point. Si elle se trompe, elle ne remporte pas de point.

4° Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte.

Calcul des points :

Score parfait	Score avec erreur
1 ^{re} carte posée : 1 point	1 ^{re} carte posée : 1 point
2 ^e carte correctement posée : 2 points	2 ^e carte correctement posée : 2 points
3 ^e carte correctement posée : 3 points	Erreur pour la 3 ^e carte : 0 point
4 ^e carte correctement posée : 4 points	4 ^e carte posée : 1 point
5 ^e carte correctement posée : 5 points	5 ^e carte correctement posée : 2 points
6 ^e carte correctement posée : 6 points	6 ^e carte correctement posée : 3 points
Total des points : 21 points	Total des points : 9 points

Chaque erreur fait redémarrer le système des points.

5° À la fin de la partie, listez au tableau le mot à faire deviner et, en dessous, les indices trouvés par vos élèves (cf. fiche d'activité n° 2).

Compétences sollicitées :

En éveil historique :

- Identifier, comparer, caractériser un personnage à une époque déterminée – dans les déplacements, la télécommunication, l'organisation sociale, etc.
- Identifier des personnes ayant vécu à une époque déterminée
- Utiliser des représentations de l'espace

Maternelle		Primaire		Secondaire		
Cycle 2-5 ans	Cycle 5-8 ans	Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré

☺ En faisant un tridans les cartes à utiliser



Rencontres improbables !



Cette activité permet à vos élèves d'aborder l'éveil historique et le dialogue à partir des cartes du jeu.

Matériel :

- Les cartes du jeu *Time's Up! Party*
- Cahier ou bloc de feuilles

But : écrire un dialogue entre 2 personnes célèbres.

Déroulement :

1° Par groupe de deux, les élèves tirent au sort 3 cartes. Ils en choisissent 2. La carte non utilisée est défaussée.

2° Demandez-leur d'inventer une improbable rencontre entre ces 2 personnes célèbres. Les élèves doivent rédiger un dialogue. Que se disent les protagonistes ? À eux de l'inventer...

3° Proposez-leur ensuite de jouer la saynète.

Variantes :

- *Pour les plus grands, les élèves tirent au sort une seule carte. Ils n'ont donc plus la possibilité de choisir les personnes parmi les 3 cartes. Ce choix est imposé car il y a 2 éléments par carte. La difficulté est plus grande car ce ne sont peut-être pas spécialement 2 personnes mais une personne qui intervient dans un autre contexte. Exemple :*
 - Lenny Kravitz dans *La Belle et la Bête*, ou en train de discuter avec Belle, mais la Bête est jalouse de sa relation.
 - Nolwenn Leroy et Bruce Lee se rencontrent. Que se disent-ils alors qu'ils appartiennent à des mondes opposés ?
- *Un travail de recherche peut être effectué au préalable afin d'en savoir plus sur les protagonistes.*
- *Vous pouvez donner des consignes supplémentaires :*
 - ✓ nombre de lignes au minimum/au maximum ;
 - ✓ les protagonistes se rencontrent dans le présent ;
 - ✓ les protagonistes se rencontrent à l'époque de l'un des deux.

Compétences sollicitées :

Lire : - Élaborer des significations

Écrire - Élaborer des contenus
- Traiter les unités lexicales
- Utiliser les unités grammaticales et lexicales
- Assurer l'organisation et la cohérence du texte
- Orienter son écrit en fonction de la situation de communication
- Assurer la présentation

Éveil historique :

- Identifier, comparer, caractériser une personne à une époque déterminée - dans les déplacements, la télécommunication, l'organisation sociale, etc.
- Identifier des personnes ayant vécu à une époque déterminée
- Identifier, caractériser des interactions homme/espace

Maternelle		Primaire		Secondaire		
Cycle 2-5 ans	Cycle 5-8 ans	Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré

☹ En faisant un tri dans les cartes à utiliser.

Ligne du temps



Cette activité permet à vos élèves d'aborder l'éveil historique à partir des cartes du jeu, en replaçant des figures historiques sur une frise chronologique.

Matériel :

- Les cartes du jeu *Time's Up! Party*: Sélectionnez uniquement les personnes célèbres, écartez les personnages de fiction.
- Fiche d'activité « Ligne du temps »

But : placer toutes les personnes ayant été abordées dans le jeu sur une frise chronologique.

Déroulement :

1° Jouez une partie de la version *Party*.

2° Répertoriez toutes les personnes réelles et notez-les au tableau.

3° Distribuez la fiche d'activité « Ligne du temps ».

4° Demandez à vos élèves de placer toutes les personnes ayant été abordées dans le jeu sur une frise chronologique. Si les élèves ne sont pas sûrs, ils peuvent consulter leurs référentiels – dictionnaire, cours, Internet, etc.

5° Correction collective.

Variantes :

- *L'activité peut se réaliser en binôme (ou plus).*
- *Dans un second temps, vous pouvez rajouter d'autres cartes – si vous connaissez la date de création, de fondation, de diffusion de...*

Compétences sollicitées :

Éveil historique :

- Identifier, comparer, caractériser une personne célèbre à une époque déterminée – dans les déplacements, la télécommunication, l'organisation sociale, etc.
- Identifier des personnes ayant vécu à une époque déterminée
- Identifier, caractériser des interactions homme/espace

Parler/écouter :

- Orienter sa parole et son écoute en fonction de la situation de communication
- Élaborer des significations
- Assurer et dégager l'organisation et la cohérence du message
- Utiliser et identifier les moyens non verbaux

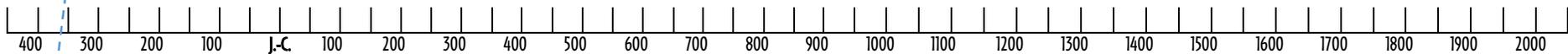
Maternelle		Primaire		Secondaire		
Cycle 2-5 ans	Cycle 5-8 ans	Cycle 8-10 ans	Cycle 10-12 ans	1 ^{er} degré	2 ^e degré	3 ^e degré

😊 En faisant un tri dans les cartes à utiliser.

Ligne du temps: Annexe

Place les personnes réelles abordées durant le jeu au bon endroit sur cette frise chronologique.

Alexandre le Grand
356 av. J.-C.



Si tu ne connais pas la date de naissance des personnes, tu peux rechercher l'information dans un référentiel.