

## Règle du jeu Time's up

Accessible à tous, le Time's up consiste à deviner et faire deviner un mot, un objet, tiré du texte de la création Genèse 1, que vous venez d'entendre, ... dans un temps limité.



### Le matériel :

- Télécharger le Time's up et l'imprimer en recto verso (papier épais)
- Des ciseaux
- Un chronomètre (téléphone, sablier, minuteur de cuisine...)

## La règle du jeu

- Formez deux équipes de minimum 2 personnes
- Mélangez les papiers
- Les équipes chacune à leur tour vont tenter de faire deviner les mots à leur(s) partenaire(s), l'autre équipe reste muette pendant les 30 secondes de jeu. Il y aura 3 manches. Une manche se termine lorsque tous les mots ont été retrouvés et qu'il ne reste donc aucun papier.
- Manche 1 : Pour faire deviner le mot de votre carte, vous pouvez dire tous les mots que vous souhaitez à l'exception des mots de la même famille. Par exemple si le mot est parapluie, on ne peut pas dire le mot pluie ni utiliser le verbe pleuvoir. Petite contrainte supplémentaire, vous ne pouvez pas passer les cartes durant cette première manche.
- Manche 2 : Vous n'avez le droit qu'à un seul mot pour faire deviner votre carte. Si vous en dites plusieurs, la carte doit passer sous la pile. Vous avez le droit de passer autant que vous le voulez.
- Manche 3 : Laissez parler l'artiste en vous et mimez.