

# Time's up des vocations

Ce Time's up est une adaptation de la fiche 10 du dossier d'animation 2012 du [Service National pour l'Evangélisation des jeunes et les vocations](#). Ce jeu de société a été créé en 1999 par Peter Sarrett. LE SNEJV a choisi de l'adapter à la découverte de la vie religieuse.

## **MATERIEL :**

Des cartes. On peut aller jusqu'à 40 cartes par partie.

1 grille pour noter les scores

1 sablier ou chronomètre (30 secondes)

2 animateurs (un principal et un qui relève les mots pour en reparler)

## **BUT DU JEU :**

En 3 manches et en un minimum de temps, faire découvrir aux partenaires le plus de mots possible.

## **DÉROULEMENT :**

Former 2 ou 3 équipes de 3 à 6 maximum selon la méthode de votre choix (tirage au sort ou au contraire répartition équitable entre enfants si les niveaux sont vraiment différents). Placez-vous autour d'une table de manière à ce que les coéquipiers soient face à face.

## **LANCEMENT DU JEU :**

Prenez les cartes et distribuez les entre les joueurs (tous n'auront peut-être pas le même nombre).

Ensuite, distribuez 2 cartes supplémentaires par joueur. Chaque joueur regarde en secret ses cartes et en retire deux de son choix qui sont remises dans la boîte et ne seront plus utilisées pour la partie.

Regroupez les cartes sélectionnées et mélangez-les. Ce paquet ainsi formé constitue la pioche. Le joueur le plus jeune commence à être l'orateur.

## **DEROULEMENT D'UNE PARTIE :**

Un animateur est responsable du sablier. Il le retourne en criant ; « c'est parti ».

L'orateur a alors le temps du sablier pour faire découvrir le maximum de cartes à son équipe. La partie comporte trois manches.

**1ère manche :** L'orateur parle librement mais sans prononcer le mot indiqué sur la carte même dans une autre langue, ni énumérer la ou les lettres de ce mot et les coéquipiers peuvent faire toutes les propositions qu'ils souhaitent.

- Dès qu'un mot est trouvé, l'orateur pose la carte devant lui et passe à une autre.

- L'orateur n'est pas obligé de faire deviner la carte avant de passer à la suivante mais s'il passe une carte il ne peut plus la récupérer.

Dès que le temps est écoulé, la personne chargée du sablier crie « Time's up », l'orateur de cette partie devient celui qui devine dans une autre. Toutes les cartes non trouvées sont rassemblées et rajoutées à la pioche qui est mélangée pour l'orateur suivant. On passe à l'équipe suivante à la gauche de l'orateur et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient trouvées.

**2ème manche :** L'orateur ne peut dire qu'un seul mot par carte et l'équipe de l'orateur ne peut faire qu'une seule proposition. En cas de bonne proposition, l'orateur pose la carte devant lui, si non la carte repart pour la prochaine pioche. Là encore, on continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient trouvées.

**3ème manche :** L'orateur ne peut pas parler mais peut utiliser des mimes, fredonner une chanson, faire des bruitages. Le déroulement est le même que précédemment.

**La victoire : A l'issue des trois manches, l'équipe qui totalise le plus de points remporte la partie.**