

Fiche n°6-5

TIMES'UP DES VOCATIONS

Jeu

1

Ce jeu de société a été créé en 1999 par Peter Sarrett. Nous avons décidé de le jouer pour parler de vocations. Ce jeu dynamique est très apprécié des jeunes.

Matériel et animation

- Cartes. On peut aller jusqu'à 40 cartes par partie, en page 3 vous trouvez des cartes à découper
- 1 carnet pour noter les scores
- 1 sablier ou un chronomètre (30 secondes)
- Le lexique des différents mots proposés sur les cartes
- Le ou les animateurs qui anime(nt) relève(nt) les mots pour en reparler.

Utilisation

Au cours d'une veillée, une soirée, ou au lancement d'une journée de réflexion.

Méthode : être attentif à ce qui se passe, relever les mots qui surgissent pour les reprendre éventuellement par la suite.

But du jeu

Time's Up ! est un jeu d'équipes qui se joue en 3 manches différentes. Faire découvrir en un minimum de temps aux partenaires le plus de mots possible.

Déroulement

Former 2 ou 3 équipes de 3 à 6 jeunes maximum. Tirage au sort ou au contraire répartition équitable entre les personnes si les niveaux sont vraiment différents. Placez-vous en cercle de manière à ce que les coéquipiers soient face à face.

Manche 1
Décrivez



Manche 2
Un SEUL mot



Manche 3
Mimez



Dossier d'animation JMV 2018 Dans l'élan du #Synod2018



PREMIERE 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 :

- **Prononcer des mots de la même famille que la proposition**
- **Prononcer des mots « qui sonnent pareil »**
- **Traduire la carte dans une autre langue**
- **Epeler 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.

Le joueur peut décider de passer une carte. Il la pose face cachée à côté de la pioche. 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 deuxième manche avec l'équipe suivante.

Conseils de jeu :

- Lisez calmement le mot
- Ne parlez pas trop vite
- Essayez de donner des informations utiles qui mettent vos coéquipiers sur la piste du mot
- Dans le cas où vous ne sauriez pas ce que veut dire le mot, vous pouvez faire des charades ou des devinettes. Si vous n'y arrivez pas, vous pouvez passer la carte.

DEUXIEME MANCHE : un mot

Reprenez les 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

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

TROISIEME MANCHE : le mime

Reprenez les cartes de la manche précédente et mélangez-les ; la manche est identique à la précédente, mais avec les changements suivants :

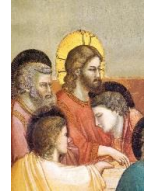
- Le joueur qui fait deviner doit mimer les cartes
- Il peut fredonner et faire des bruitages
- **Il n'a plus le droit de parler**

Lorsque toutes les cartes ont été trouvées, notez le nombre de cartes trouvées par chaque équipe. La partie est terminée !

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

Dossier d'animation JMV 2018

Dans l'élan du #Synod2018



Vœux	Obéissance	Abbé
Chasteté	Pauvreté	Règle
Célibat	Religieux	Moine
Ermite	Hôtelier	Jésuite
Prière	Office	Psaume
Lectio divina	Complies	Apostolat
Vocation	2 février	discernement