

Capitaine Rosalie
Album de Timothée
de Fombelle,
ill. Isabelle Arsenault
Gallimard Jeunesse

**Massamba, le marchand
de tours Eiffel**
Album de Béatrice Fontanel,
ill. Alexandra Huard
Gallimard Jeunesse

Sylvain de Sylvanie
Album de Didier Lévy,
ill. Éloïse Scherrer
Sarbacane

Adi de Boutanga
Album d'Alain Serge Dzotap,
ill. Marc Daniau
Albin Michel Jeunesse

Sa maison en carton
Roman de Marie Colot,
ill. Julie Staboszewski
Alice Jeunesse

ATTENTION :
ne pas imprimer
ce jeu en recto-verso
sinon il ne sera pas
utilisable.

Time's up[©] Incos

Objectifs

Développer l'expression orale et la mémoire.

Règles du jeu

Découper les cartes ci-après, si possible sur du papier un peu épais. Il y a 70 cartes.

Se munir également d'un sablier de 30 secondes.

Ce jeu se pratique en équipes. Les membres des équipes sont répartis autour de la table à intervalles réguliers (par exemple : membre de l'équipe 1, puis membre de l'équipe 2, puis membre de l'équipe 3, ensuite 2^e membre de l'équipe 1, etc.).

But du jeu : en trois manches et en un minimum de temps, vous devez faire découvrir à vos partenaires le plus de mots possibles.

Avant de commencer : choisir 30 cartes et laisser les autres de côté pour une autre partie.

Qui commence ?

Cela peut être le plus jeune joueur, le plus petit, le plus grand ou le plus âgé. Aux joueurs de décider. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



Comment jouer au «*Time's Up*® *Incos*»?

On joue toujours avec les 30 mêmes cartes, donc les 30 mêmes mots.

À chaque manche, un joueur essaye de faire deviner le plus de mots possibles à son équipe pendant que 30 secondes s'écoulent dans le sablier.

- Lors de la première manche, on peut parler, sans bien sûr prononcer le mot à découvrir. Si les partenaires découvrent le mot, la carte est gagnée et on tire la suivante. Il est interdit d'écarter une carte difficile. Lorsque le sablier a fini de s'écouler, le joueur suivant s'empare de la carte en cours et essaye à son tour de la faire deviner à ses partenaires. Quand les 30 cartes ont été découvertes, la première manche est terminée. On compte les cartes gagnées par chaque équipe.

- Lors de la deuxième manche, quelques règles changent. On ne peut prononcer qu'un seul mot, et les joueurs ne peuvent donner qu'une seule réponse. En revanche, on peut passer une carte jugée trop difficile.

- Lors de la troisième manche, on ne prononce plus un mot. Seuls le mime et les onomatopées sont autorisés.

Toutes les manches se déroulent avec la même série de mots.

Fin de la partie

À la fin des trois manches, on compte les points! On peut aussi essayer de deviner à quel livre de la sélection se rapporte le mot en question.

Capitaine Rosalie

*Massamba,
le marchand
de tours Eiffel*

✂
ÉCOLE

✂
CAPITAINE

✂
TOUR EIFFEL

✂
LETTRE

✂
FILLE

✂
MER

✂
CAHIER

✂
BOUGIE

✂
POISSON

✂
MOULIN

✂
PÊCHE

✂
TONGS

✂
COUVERTURE

✂
PÈRE

✂
POLICIER

✂
NEIGE

✂
LIRE

✂
BUS

✂
MÉDAILLE

✂
**ROBE DE
MARIÉE**

✂
PORTE-CLÉS

*Massamba,
le marchand
de tours Eiffel*

Sa maison en carton

✂
PLÂTRE

✂
MAISON

✂
**SIROP POUR
LA TOUX**

✂
POMPIERS

✂
CARTON

✂
PEUR

✂
RESTAURANT

✂
CHIEN

✂
BOÎTE

✂
PIROGUE

✂
PONT

✂
ARGENT

✂
TRACTEUR

✂
PLUIE

✂
SAUCISSON

✂
**NŒUD
PAPILLON**

✂
CANARD

✂
ORIGAMI

✂
TEMPÊTE

✂
PEINTURE

✂
GRUE

Adi de Boutanga

*Sylvain
de Sylvanie*

✂ CAMÉLÉON

✂ CROCODILE

✂ ROI

✂ VILLAGE

✂ TRESSE

✂ CHEVAL

✂ RACINE

✂ MOTO

✂ DRAGON

✂ ÉCRITURE

✂ SOLEIL

✂ COMBAT

✂ POUPÉE

✂ BEIGNETS

✂ GRENIER

✂ RIRE

✂ PLOMBIER

✂ CHEVALIER

✂ ANTILOPE

✂ AMOUR

✂ CHÂTEAU

*Sylvain
de Sylvanie*



FEU



CHUTES



ÉCRIVAIN



LIVRE



VÉLO



JOUET



ÉPÉE