

Times'UP!

La démarche scientifique

Règles du jeu :

Le matériel :

24 cartes avec du vocabulaire en lien avec la démarche scientifique (mot ou groupe de 2 mots)

Un chrono sur téléphone (40 secondes)

Nombre de joueurs :

2 équipes jouent l'une contre l'autre

1 équipe = 2 joueurs

But : Faire deviner le plus de mots possibles (un point par carte devinée)

Règles du jeu :

Principe : en 3 manches

. **1^{ère} manche:** un joueur tente de faire deviner le maximum de cartes en 40 secondes . **Il peut parler librement.**

Quand les 40 s sont écoulées, il passe la pile de cartes à l'équipe adverse.
La manche s'achève quand toutes les cartes ont été devinées.

Compter les points – Mélanger les cartes.

2^{ème} manche: Idem MAIS celui qui fait deviner et celui qui devine ne peuvent prononcer qu'un seul mot!

Compter les points – Mélanger les cartes.

3^{ème} manche: Idem MAIS le joueur qui fait deviner ne doit rien dire juste mimer ou utiliser des bruitages! Celui qui devine ne peut faire qu'une seule proposition.

Compter les points.

Additionner les points des 3 manches.

Les interdits:

- prononcer des mots de la même famille que celui qui doit être deviné
- traduire le mot ou une partie dans une autre langue
- épeler le mot
- prononcer une partie du mot

En cas de difficultés:

- Si le mot vous semble trop difficile, il est possible de passer la carte.
- En cas d'erreur :
dans la 1^{ère} manche plusieurs propositions peuvent être faites... Continuer!

dans les 2^{ème} et 3^{ème} manches, poser la carte sous la pile.