

Fiche du jeu : Time's up



Objectifs	<ul style="list-style-type: none">• Réussir à définir des mots anglais, s'exprimer en langue anglaise.• Mémoriser du vocabulaire (à la fin du jeu, les élèves connaissent les définitions et le sens de chaque mot du jeu)• S'amuser. Le jeu est très stimulant et drôle.
Pré-requis	Connaître le vocabulaire écrit sur les cartes de jeu
Niveau(x) conseillé(s)	Tout niveau : de la 4 ^{ème} à la Terminale.
Matériel nécessaire (pour 1 jeu)	- 20 cartes avec des mots (choisis et préparés par l'enseignant) - 1 téléphone portable pour remplacer le sablier de 30 secondes. - 1 règle du jeu (en anglais) NB : Il faut prévoir autant de jeux que de « tables de 4 ou 6 joueurs »
Durée	1 heure <i>Remarque</i> : on peut raccourcir la durée du jeu en enlevant des cartes.
Organisation de la classe	Prévoir des tables de 6 joueurs (ou de 4 joueurs). Il faut un jeu par table. Les élèves jouent par équipe de deux.
Déroulement	L'enseignant s'assure que la règle du jeu est comprise par tous. Il organise les tables et les équipes. Il lance le jeu. Au tableau, il écrit les noms des équipes pour noter les scores. (voir Annexe ci-dessous). Les élèves viennent au fur et à mesure des rounds, compléter les scores au tableau.
Exploitation et bilan	
Notre avis	<ul style="list-style-type: none">• <u>Points +</u> :<ul style="list-style-type: none">- Pas mal d'élèves connaissent déjà le jeu.- Les élèves doivent parler/écouter en anglais- Jeu amusant et drôle• <u>Points -</u> :<ul style="list-style-type: none">- C'est assez sonore. Ca peut gêner le cours d'à côté. Il faut soit trouver une

	<p>salle un peu à l'écart ou bien prévenir le collègue d'à côté.</p> <p>- La règle du jeu est complète mais relativement longue. On peut donner aux élèves une version plus courte. (short version)</p>
Idées/astuces/conseils	<p>- Comme il est nécessaire de prévoir plusieurs jeux de cartes, je conseille d'utiliser des couleurs différentes pour chaque jeu (jaune, bleue,.....) pour ne pas mélanger les cartes des différents jeux lors du rangement.</p> <p>- Utiliser le tableau noir de la salle pour inscrire les noms des équipes et le score au fur et à mesure. Pour gagner du temps, on peut prévoir un tableau pré-rempli vidéo-projeté sur le T.B.I. (voir annexe)</p> <p>- J'ai distribué la règle du jeu la semaine qui précède et j'ai demandé aux élèves de la lire. On gagne du temps.</p> <p>- On peut (si besoin) faire une courte démonstration avec deux élèves pour expliquer la règle du jeu.</p> <p>- On peut sanctionner de -0,5 point chaque mot français prononcé. Les élèves s'auto arbitrent....</p>
Adaptation possible	
Fichiers joints	<p>- time's up Cards</p> <p>- time's up Rules of the game</p> <p>- time's up Rules of the game (short version)</p>

ANNEXE : Voici un exemple de tableau récapitulatif des scores des élèves :

		Round 1	Round 2	Round 3	Total	
Table 1	Antoine-Victor	
	Guy-Yannick	
	Maryse - Elisabeth	
Table 2	Marie P - Ghislaine	
	Agnès - Véro	
Table 3	Team 1	9	6	4	19	
	Team 2	4	11	8	23	Winner
	Team 3	7	3	8	18	