

Suzanne aux oiseaux
Marie Tibi,
ill. Céline Guiné
Le grand jardin

Rosie Pink
Didier Lévy,
ill. Lisa Zordan
Sarbacane

Mon chien, Dieu et les Pokétrucs
Myren Duval,
ill. Charles Dutertre
Le Rouergue

Mamie Gâteau s'emmêle le tricot
Gwladys Constant,
ill. Gilles Freluche
Oskar

La princesse aux doigts d'or
Christian Jolibois,
ill. He Zhihong
Milan

L'incroyable histoire du mouton qui sauva une école
Thomas Gerbeaux,
ill. Pauline Kerleroux
La Joie de lire

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



Mars

Time's up[©] INCOS

Objectifs

Développer l'expression orale et la mémoire.

Règles du jeu

Découper les cartes ci-dessous, si possible sur du papier un peu épais. Il y a 84 cartes. Si vous avez lu tous les livres, intégrez les cartes avec les noms des personnages. Si vous n'avez pas encore lu tous les livres, retirez-les du jeu.

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 personnages 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.



*Mamie Gâteau
s'emmêle le tricot*

✂ **Gâteau**

✂ **Mamie**

✂ **Téléphone**

✂ **École**

✂ **Lunette**

✂ **Fantôme**

✂ **Mémoire**

✂ **Docteur**

✂ **Chaussette**

✂ **Robe de chambre**

✂ **Monstre**

✂ **Enfant**

✂ **Chaussons**

✂ **Glace**

*La princesse
aux doigts d'or*

✂ **Princesse**

✂ **Doigt**

✂ **Pinceau**

✂ **Brouette**

✂ **Musicien**

✂ **Dragon**

✂ **Oiseau**

*La princesse
aux doigts d'or*



Grotte



Fenêtre



Mains



Chat



Montagne



Ciel



Cœur

Rosie Pink



Jardin



Eau



Peluche



Père



Coccinelles



Manoir



Chemise



Secret



Poubelle



Fleur



Panneau



Pétales



Parapluie



Fauteuil

*Suzanne
aux oiseaux*

✂ **Banc**

✂ **Graine**

✂ **Châle**

✂ **Mouchoir**

✂ **Bateau**

✂ **Épaule**

✂ **Rides**

✂ **Parc**

✂ **Manteau**

✂ **Bottine**

✂ **Chapeau**

✂ **Canard**

✂ **Bague**

✂ **Roulotte**

*Mon chien, Dieu
et les Pokétrucs*

✂ **Chien**

✂ **Chambre**

✂ **Bébé**

✂ **Parents**

✂ **Matelas**

✂ **Voisine**

✂ **Pain**

*Mon chien, Dieu
et les Pokétrucs*



Voiture



Avion



Tortue



Chaise



Écharpe



Télévision



Maîtresse

*L'incroyable histoire du mouton
qui sauva une école*



Mouton



Histoire



Ministre



Cartable



Île



Bureau



Pull



Fillette



Tempête



Vélo



Écolier



Pyjama



Tableau



Maison