

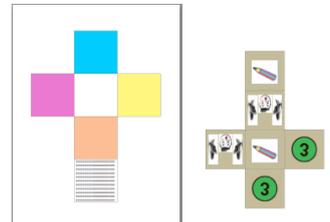
## REGLE DU JEU Time's up

### Matériel :

- 5 lots de 7 cartes :
  - Bleu : mot- OBJET
  - Jaune : mot- ACTION
  - Blanc : TITRE du livre
  - Rose : mot- LIEU
  - Saumon : mot- PERSONNAGE
  - Graphisme : mot choix - JOCKER



- Un dé couleur
- Un dé action



- Un minuteur 3 min
- Un support et un outil pour dessiner, lisible par l'ensemble des joueurs (ex : tableau)

### Déroulement du jeu :

- **EN AMONT** : Organiser l'espace - classe en équipes et prévoir une table supplémentaire pour le matériel.
- **But du jeu** : gagner un maximum de cartes en devinant soit le titre, un personnage, un objet, un lieu, une action correspondant à l'un des 7 livres du rallye du LMA des légendes.
- **Modalités** :
  - Un joueur d'une équipe lance les dés. Suivant les deux faces désignées, celui-ci doit tirer une carte de la couleur correspondante et faire le mot inscrit sur la fiche.  
*Pour les « fiches mots » préciser aux joueurs le titre du livre.*

	<b>Dire 3 mots qui ne sont pas sur la fiche</b>
	<b>Dessiner sans écrire de lettre</b>
	<b>Mimer sans faire de bruit et sans tracer dans l'espace</b>

- La 1<sup>ère</sup> équipe qui donne le titre ou le mot exact gagne la fiche.
- Un joueur de l'équipe suivante lance les dés à son tour pour faire découvrir le titre ou le mot tiré.
- **Remarques** :
  - Si un joueur ne connaît pas le mot ou le titre indiqué, il peut faire appel à son équipe pour proposer un autre joueur. Dans ce cas, l'équipe ne peut pas participer à ce tour (équipe muette).
  - Si aucun élève de l'équipe ne connaît le mot, la carte est mise sous la pioche et c'est à l'équipe suivante de proposer un joueur qui relance les dés.
  - Si un élève ne respecte pas une des règles du jeu, le tour s'arrête. La carte est remise sous la pioche et l'équipe saute un tour de participation.