

BELvue sur roulettes !

Plutôt vintage, moderne ou rétro ?



Jeu Time's Up

Vous avez passé en revue tous les objets de la valise ? Testez vos connaissances sur l'Expo 58 et sur la mode à travers le temps avec ce jeu Time's Up !

La boîte blanche contient 33 cartes (avec chacune un mot ayant trait à l'Expo 58 ou à la mode) et un sablier. Une partie dure 30 à 40 minutes.

Voici comment se joue ce jeu :

- Divisez le groupe en équipes de trois ou quatre (il doit y avoir au moins deux personnes par équipe). L'équipe avec le/la plus jeune joueur·se commence.
- Il y a trois manches, chacune un peu plus difficile que la précédente !
- Un·e membre de l'équipe va devoir faire deviner les mots figurant sur les cartes aux autres membres de son équipe. Chaque mot trouvé rapporte un point. C'est l'équipe ayant le plus de point à la fin qui gagne.
- Pour chaque manche, le sablier vous donne 1 minute pour deviner un maximum de mots. Les équipes jouent chacune à leur tour jusqu'à ce que toutes les cartes aient été devinées. Laissez chaque fois un·e autre membre de l'équipe « décrire » les mots, pour que tout le monde ait l'occasion de le faire.

1^{re} manche :

L'équipe 1 commence. Une personne de l'autre équipe retourne le sablier et crie « Time's Up » quand le sable sera écoulé. L'équipe 1 a une minute pour deviner un maximum de mots ! Une personne de l'équipe 1 doit décrire le mot indiqué sur la carte mais sans prononcer ce mot ! (Ni utiliser de mots de la même famille !) Elle peut dire autant de choses qu'elle veut. Le reste de son équipe doit deviner les mots qu'elle décrit. Quand le temps est écoulé, l'équipe garde toutes les cartes avec les mots qui ont été trouvés et passe les autres au groupe suivant. Ensuite, c'est le tour de l'équipe 2, puis de l'équipe 3... Puis on revient à l'équipe 1, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les mots aient été devinés. Chaque équipe reçoit un point par mot trouvé.

2^e manche :

Commencez par bien mélanger le paquet de cartes. On ne peut plus utiliser que 1 mot pour décrire le mot figurant sur la carte (et qui ne soit pas de la même famille que le mot à deviner). On peut aussi faire des bruits ou des gestes. Quand toutes les cartes ont été devinées, chaque équipe compte ses points, et on passe à la troisième manche.

3^e manche :

Commencez par bien mélanger le paquet de cartes. On ne peut plus utiliser QUE des gestes pour faire deviner le mot ! À la fin de la troisième manche, on fait le total des points. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points. Bonne chance !