



Time's up !

Introduction :

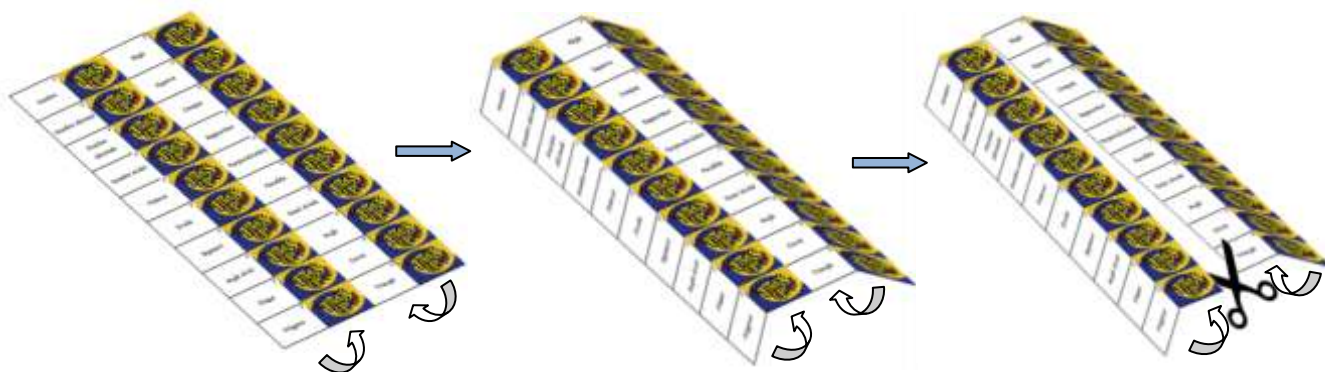
Le Time's up est un jeu d'équipe lors duquel un joueur doit faire deviner à ses camarades le plus de mots possibles. Le jeu se déroule en 3 phases.

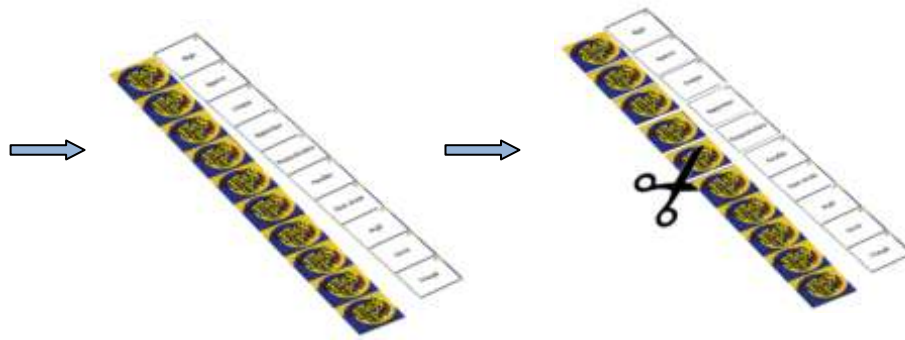
Le jeu ici présenté permettra aux élèves du collège, de revoir tout le vocabulaire vu en mathématiques.

C'est également l'occasion de travailler d'autres compétences transversales nécessaires à l'élève comme le travail de la mémoire, l'entraînement à l'oral et la prise de parole en public. L'élève pourra aussi exploiter le caractère polysémique de certains mots mathématiques (ex : médiane, face, corde...).

Préparation :

- Imprimer les cartes time's up (sur format A3 de préférence).
- Découper les cartes.
- Plier les cartes.
- Plastifier pour rendre le jeu durable dans le temps.
- Trier les cartes suivant le niveau concerné





Déroulement de la séance :

En début de séance, des équipes de 5 à 6 joueurs sont constituées et une quarantaine de cartes du jeu sont sélectionnées (pour une durée de jeu d'une heure environ).

L'enseignant détaille alors à la classe les 3 phases de jeu et précise que chacun aura à retenir les mots qui auront été décrits dans les premières phases de jeu.

En effet, la pioche est commune à toutes les équipes. Les mots présents dans cette pioche sont les mêmes pour chaque phase de jeu.

Un joueur de la première équipe doit alors faire deviner à son équipe le plus de mots possible. Puis, une fois le temps écoulé (entre 1 et 2 minutes), il vient le tour d'un joueur de la seconde équipe et ainsi de suite, jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

Le nombre de cartes gagnées par chaque équipe est comptabilisé à la fin de chaque phase, lorsque toutes les cartes de la pioche ont été devinées.

Règles du jeu :

Description des 3 phases de jeu :

- **Phase 1 : La Définition**

L'élève décrit à l'oral le mot présent sur sa carte. Il peut faire des phrases, ou ne dire qu'un mot. Il est possible, pour faire deviner le mot de procéder à la manière d'un rébus.

Il n'est pas nécessaire de partir du sens mathématique du mot. Le joueur peut utiliser des synonymes mais il n'a pas le droit d'employer de mots de la même famille que le mot inscrit sur sa carte (sinon la carte est remise dans la pioche).

Il n'a pas non plus le droit de donner l'initiale du mot ou de l'épeler.

Le joueur peut décider de passer la carte.

A chaque manquement à la règle, la carte est remise dans la pioche.

- **Phase 2 : Le dessin**

L'élève dessine au tableau afin de faire deviner le mot de sa carte. Il n'a pas le droit de parler, ni d'écrire de mot.

Il peut toutefois n'écrire qu'une seule lettre au tableau (mais celle-ci ne doit pas être l'initiale du mot à faire deviner).

Il a le droit de procéder à la manière d'un rébus.

Le joueur peut décider de passer la carte.

A chaque manquement à la règle, la carte est remise dans la pioche.

- **Phase 3 : Le mot solitaire**


L'élève n'a le droit d'énoncer qu'un seul mot pour décrire une carte.


Ce mot ne doit pas être de la même famille que le mot à faire deviner.

Le joueur peut décider de passer la carte.

A chaque manquement à la règle, la carte est remise dans la pioche.

Adaptations possibles :

 Défausse de carte : lorsqu'un élève ne parvient à faire deviner aucune carte, il a la possibilité d'écarter une carte du jeu (on pourra la laisser en jeu pour les phases suivantes, ou la remplacer par une autre carte du jeu...).

 Analyse à posteriori : Il peut être intéressant de revoir avec les élèves le sens mathématique de certains mots. L'enseignant peut noter sur une feuille les mots dont le sens mathématiques a été ignoré par les élèves. Et faire un rappel de la notion à la fin d'une phase de jeu.

Le vocabulaire mathématique s'enrichit tout au long du collège et l'élève exploite le sens des mots dans différents contextes, nouveaux ou élargis.

Exemple 1 : Le mot « médiane » peut être considéré dans le cadre des statistiques, mais il peut désigner aussi une médiane d'un triangle, ou encore le sens la ligne médiane d'un terrain de jeu vue en EPS.

Exemple 2 : Certains mots quant-à eux peuvent détenir un sens bien éloigné des mathématiques. C'est le cas du mot « face » désignant la figure d'un individu, ou le mot « corde » évoquant une corde à sauter.

Exemple 3 : D'autres mots, sont aussi bien utiles aux mathématiques qu'à d'autres disciplines. Ce serait par exemple le cas des mots « hyperboles », « paraboles » et « ellipses » qui désignent aussi bien des objets géométriques que des figures de style en français.

On se méfiera aussi de mots tels que le mot « hypothèses » dont le sens en mathématiques, en biologie et dans le langage courant diffèrent quelque peu.

Ce jeu de Time's up est l'occasion de revenir avec les élèves sur la polysémie des mots mathématiques.