

### Jefferson

Jean-Claude Mourlevat  
Gallimard Jeunesse

### Le grand voyage de Figgy

Tamsin Janu  
Bayard Jeunesse

### Vue sur mer

Jo Hoestlandt  
Magnard Jeunesse

### Le retour de la bête

Jean-Luc Marcastel,  
ill. Cécile et Lionel Marty  
Gulf Stream

### Ma gorille et moi

Myriam Gallot  
Syros

### Ameline, joueuse de flûte

Clémentine Beauvais,  
ill. Antoine Déprez  
Alice Jeunesse

### ATTENTION :

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



## Avril

Time's up<sup>®</sup>  
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 102 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<sup>e</sup> 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<sup>®</sup> Incos » ?

Chaque partie se joue toujours avec les 30 mêmes cartes, donc les 30 mêmes mots.

À chaque manche, un joueur essaye de faire deviner le plus de mots 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 nom du 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. Il n'est plus permis que de prononcer un seul mot, et les joueurs ne peuvent donner qu'une seule réponse. Par contre, 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.



*Ma gorille et moi*

 <b>MONA</b>	 <b>NOURRITURE</b>	 <b>SERINGUE</b>
 <b>JEANNE</b>	 <b>FORÊT</b>	..... <i>Vue sur mer</i>
 <b>MAIN</b>	 <b>BRACONNIER</b>	 <b>MER</b>
 <b>VÉTÉRINAIRE</b>	 <b>MÉNAGE</b>	 <b>CITÉ</b>
 <b>POUPÉE</b>	 <b>HANGAR</b>	 <b>PÊCHE</b>
 <b>OISEAUX</b>	 <b>CLÉ</b>	 <b>ROMUALD</b>
 <b>REPTILES</b>	 <b>PORTAIL</b>	 <b>MAMIE JULIETTE</b>
 <b>JOURNALISTE</b>	 <b>ZOO</b>	 <b>PAPY GUY</b>

*Vue sur mer (suite)*

 COLLIER	 POISSON D'AVRIL	 SAC À DOS
 CHEVAL	 VARICELLE	 GRISELDA
 GÉRALD	 JARDIN	 CERCEAU
 VALISE	..... <i>Ameline, joueuse de flûte</i>	 PONT
 MORGANE	 RAT	 CABANE
 CHAT	 AMELINE	 BARQUE
 BIBLIOTHÈQUE	 FLÛTE	 DOIGT
 BATEAU	 LOCOMOTIVE	 GRAND-PÈRE

*Ameline,  
joueuse de flûte (suite)*

✂ **ÉGLISE** ✂ **BONNET** ✂ **CŒUR**

✂ **RIVIÈRE** ✂ **RENARD** ✂ **SOLDAT**

✂ **SOLEIL** ✂ **NEIGE** ✂ **LECTURE**

✂ **LIT** ✂ **MORT** ✂ **NUIT**

✂ **GOÛTER** ✂ **GASTON** ✂ **PARIS**

.....

*Le retour de la bête*

✂ **MONSIEUR  
ANTOINE** ✂ **ALLEMAND**

✂ **BÊTE** ✂ **CLOCHE** ✂ **VOITURE**

✂ **HIVER** ✂ **ALLUMETTES**

*Le grand voyage  
de Figgy*



**KWAME**



**NOIX  
DE COCO**



**CHEVEUX**



**POUX**



**TAMBOUR**

.....

*Jefferson*



**ORANGE**



**COUVERTURE**



**HÉRISSON**



**POULET**



**TAXI**



**COIFFEUR**



**ORAGE**



**FAIM**



**BIGOUDIS**



**MÉDECIN**



**ÉCOLE**



**CHIEN**



**BANQUE**



**SEAU**



**GILBERT**



**BIJOUX**



**FENÊTRE**



**SCOOTER**

## *Jefferson (suite)*



**CROISSANT**



**PHOTO**



**MOUCHOIR**



**SOURIRE**



**PORTABLE**



**SANGLIER**



**CARTE  
POSTALE**



**SECRÉTAIRE**



**DÉTECTIVE**



**POUBELLE**



**DANSE**