

APPRENDRE EN JOUANT

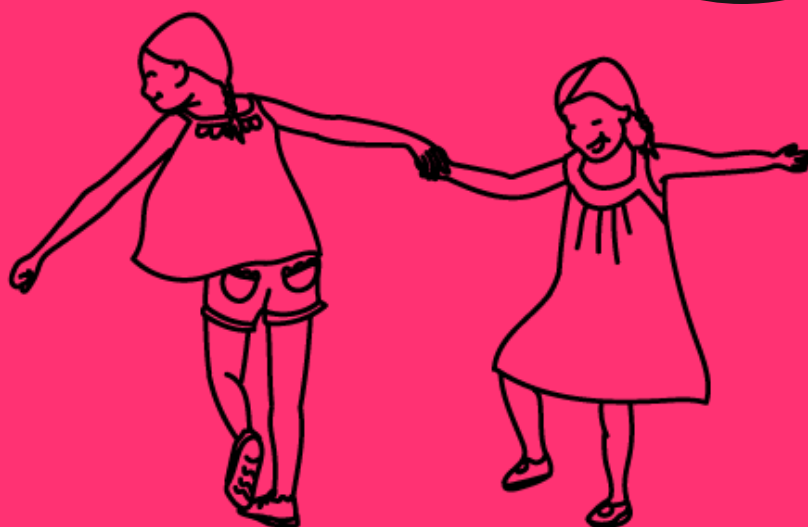


TIME'S UP SPORTIF !

Faire deviner des sports
en parlant, avec un mot,
puis en mimant

Une
farandole !

Un
tourniquet ?



**AZUR
SPORT.
SANTÉ**



POUR QUI ?

6 à 15 ans

DURÉE

15 à 30 min

ESPACE

En classe, dans la cours...etc

Avantages



Cognitifs : Développe la mémoire des enfants



Créativité : Permet l'expression créative des enfants par le langage et le mouvement



Cohésion : Favorise le travail d'équipe

But du jeu

Le Time's Up sportif reprend le principe du célèbre jeu de société, en l'adaptant aux sports et activités physiques.

Chaque joueur écrit 5 sports ou activités physiques sur des papiers ou l'équipe encadrante prépare la liste à l'avance pour les enfants âgés de 6 à 8 ans. Nécessité de s'adapter à l'âge des enfants.

La partie se déroule en 3 manches :

- Décrire le sport librement (sans dire son nom)
- Faire deviner avec un seul mot
- Mimer le sport

Déroulement

Manche 1 – Décrire librement

- Un joueur pioche un papier et décrit le sport ou l'activité physique sans dire son nom ni un mot de sa famille.
- Tous les autres enfants, dans chaque équipe, sautillent sur place (équilibre sur une jambe, squat etc..) pendant qu'il fait deviner le mot.
- L'équipe à 1 min pour deviner les mots.
- Passer à l'équipe suivante au bout d'1 minute.

Manche 2 – Un seul mot

- Un joueur pioche un papier et le décrit en un seul mot pour faire deviner le sport (ex. : "ballon" pour football).
- Les équipes se basent sur la mémoire de la manche précédente.
- Tous les autres enfants, dans chaque équipe, sautillent sur place (équilibre sur une jambe, squat etc..) pendant qu'il fait deviner le mot.
- L'équipe à 1 min pour deviner les mots.
- Passer à l'équipe suivante au bout d'1 minute.

Manche 3 – Mimer

- Un joueur pioche un papier et mime le sport sans parler ni utiliser d'objets réels.
- Tous les autres enfants, dans chaque équipe, sautillent sur place (équilibre sur une jambe, squat etc..) pendant qu'il fait deviner le mot.
- L'équipe à 1 min pour deviner les mots.
- Passer à l'équipe suivante au bout d'1 minute.
- Il y a le droit de passer une seule fois par manche.

Matériel

Papiers et stylos.
Récipient pour tirer les papiers.
Chronomètre/ sablier.