



Fiche pratique

Time's Up

Comme outil d'animation pour tester les connaissances

Type d'activité : jeu de société / outil

Thématique traitée : quiz, révision, évaluation

Durée : Explication – 5 minutes / Déroulement : dépend de l'usage

Nombre de participants : peu importe

Accessoires nécessaires :

- Des petits cartons ayant le même format (30 par partie)
- Un sablier ou un chronomètre (réel ou virtuel)

Installation et déroulement

Étape 1 : tout d'abord, il faudra préparer les cartons avec lesquels vont jouer les participants

- Ecrire une liste de mots en lien avec la thématique de la formation
- Incrire chaque mot sur un carton

Étape 2 : créer les équipes

- Pour un petit groupe, créer des binômes
- Pour un grand groupe, créer des équipes de 3 à 4 personnes

Étape 3 : expliquer les règles du jeu Time's Up¹

- Dans le cas d'équipes, les équipes jouent à tour de rôle, désignant à chaque tour, un membre différent pour faire deviner les cartes

Étape 4 : la partie se déroule conformément aux règles du jeu Time's up

- 1) Une première manche : faire deviner les mots en toute liberté
- 2) Une deuxième manche : faire deviner les mots en ne donnant qu'un mot unique
- 3) Une troisième manche : faire deviner les mots en mimant

Étape 5 : afficher les scores et conclure la partie « jeu »

Étape 6 : animer un débriefing (voir la section « débriefing » de la fiche)

¹ Pour un jeu avec des binômes, merci de consulter les règles classiques du jeu Time's Up, disponibles sur ce lien :

Étape 7 : animer un exercice qui permet de mettre au propre les connaissances acquises (voir la section « mise au propre »)

Le débriefing

À l'issue de la partie, il faudra revenir sur les notions et sur la façon dont elles ont été « comprises » par les participants. Voici quelques questions qu'on pourrait poser :

- Quels ont été les mots les plus faciles à faire deviner ? Pourquoi ?
- Quels ont été les mots compliqués à faire deviner ? Pourquoi ?
- Est-ce que ce qui est facile/difficile dépend de la complexité de la notion ou de la façon dont elle a été enseignée en formation ?
- Pourquoi est-ce que certaines notions se sont « évaporées » ?

Il faut profiter du débriefing pour faire des piqures de rappel sur les notions clés que les participants doivent retenir de la formation.

Mise au propre

Lexique collectif

Afficher une grande feuille de papier et demander un ou deux bénévoles pour écrire. Au fur et à mesure du débriefing, lorsqu'on se met d'accord sur une définition ou sur un point d'attention important, on le note.

On peut aussi utiliser un document virtuel projeté via data show et écrire en temps réel sur un laptop.

Il faut créer une sorte de lexique, avec des mots-clés accompagnés de leurs définitions

Travaux de groupes

À l'issue du débriefing, diviser les participants en sous-groupes et demander à chaque groupe de produire un document intitulé « ce qu'on retient de cette formation »

Si le temps le permet, chaque groupe présente ses résultats. Sinon, les afficher de manière visible.

Prise de note individuelle

À l'issue du débriefing, demander aux participants de prendre un temps de réflexion individuel. Chacun d'eux devra ensuite prendre note des éléments suivants :

- Une chose importante que j'ai apprise durant cette formation ;
- Une chose que je vais changer dans ma pratique ;
- Quelque chose que je n'oublierai jamais ;
- Une résolution pour la suite.

Variante

Les participants proposent les mots

Au lieu d'écrire soi-même les mots-clés, distribuer les cartons (ou les mettre en libre accès) et demander aux participants d'écrire eux-mêmes des mots-clés qu'ils auront retenus de la formation. Ceci permet d'obtenir un plus grand nombre de cartons. Tu

pourras en sélectionner 30 au hasard, quitte à obtenir des doubles, ce qui peut rendre le jeu encore plus drôle. Ou alors filtre toi-même et sélectionne manuellement les 30 mots pour le jeu.

Pas de compétition

Au lieu de faire une compétition entre des équipes ou des binômes, il est possible que le groupe tout entier joue en collaboratif. À tour de rôle, les participants passent un à un et essaient de faire deviner le mot à l'ensemble du groupe. La règle des 30 secondes reste applicable.

Twist

L'intrus

Si tu veux provoquer un moment de surprise loufoque, glisse dans le carton un mot-clé qui n'a aucun lien avec la formation. Par exemple le nom d'une célébrité, ou un plat.

Private jokes

Tu peux également transformer cet exercice en moment de consolidation de la dynamique de groupe, en glissant quelques mots-clés qui font référence à des personnes du groupe ou à des situations drôles qui se sont produites pendant la formation.

Exemple : si à un moment donné de la formation, quelqu'un a dit « damocratie » au lieu de « démocratie » et que ça a fait rire tout le monde, mets « damocratie » dans le paquet.

Intérêt pratique et applications

Ce jeu peut être utilisé à trois moments clés :

- Au tout début d'une formation, pour tester les connaissances des participants sur le sujet et pour « teaser » sur ce qu'ils vont apprendre. Ça remplace donc le « quiz » classique qu'on distribue sous forme de formulaire individuel.
- À mi-parcours d'une formation, pour voir si les notions apprises durant la 1^{ère} partie ont été assimilées. Ça fonctionne comme une pique de rappel pour préparer la suite.
- À la toute fin d'une formation, comme une révision des notions apprises.



Cette fiche a été élaborée par le site Supers Animateurs
Retrouve d'autres fiches ainsi que plein de ressources sur notre
site : superanimateurs.com
Tu souhaites devenir Super Animateur ? Télécharge l'eBook gratuit
« [Les 10 Super Pouvoirs du Super Animateur](#) »

Rejoignez-nous sur la page facebook : facebook.com/superanimateur
Pour toute question ou demande : contact@superanimateurs.com