Jeu : Time's up de la culotte du loup
A quoi servent les objets ?
De la découverte au jeu !

Matériel	Déroulement
• Cartes « objets » • Extraits de l'album • objets réels ou photographies	1 – Découvrir la suite de l'histoire sans dévoiler la fin . 2 – Rechercher par groupe tous les objets présents présents dans l'album illustrés ou suggérés (à partir du moment où le loup veut s'acheter la culotte d'aventurier). 3 – S'interroger sur le rôle de ces objets, les nommer, les décrire. Se questionner sur le matériaux qui constituent chacun de ces objets. 4 – Chasse au trésor des objets dans la classe et/ou l'école pour retrouver l'objet réel ou sa représentation. 5 – Associer l'objet réel à sa représentation dans l'album. Comparer et introduire le lexique approprié. **Prolongements** • Dessiner quelques objets et comparer à l'objet réel. Faire émerger les règles du dessin scientifique. • Jouer selon la règle du time's up pour consolider et réinvestir le lexique . • Utiliser l'ensemble des objets présents dans l'album et les classer selon des catégories (ustensiles de couture, outils, vêtements…) • Se questionner sur l'origine et le devenir des matériaux utilisés des objets découverts. • Créer des cartes d'identité des objets techniques et des matériaux présents dan l'album. • Fabriquer des cintres ou des vêtements avec des matériaux recyclés . • Inventer un jeu autour de l'origine des matériaux constituant les objets.

Jeu : Time's up de la culotte du loup

MATÉRIEL
- 1 lot de cartes de mots ou de photos ou dessins ou silhouettes
- 1 chronomètre ou un sablier
- 1 carte pour comptabiliser les scores
- feuilles et crayons

But du jeu
Chaque équipe doit deviner le plus de mots possibles (associés aux images figurant sur les cartes) au cours du jeu qui se déroule en trois manches.

Déroulement de la partie
1 - Constituer deux équipes de plusieurs joueurs.
2 - Regrouper la totalité des cartes qui seront utilisées durant les 3 manches. Chaque session dure 30 secondes. A chaque session, un joueur d'une des deux équipes tente de faire deviner à ses coéquipiers un maximum de mots en 30 secondes. Les équipes jouent les unes après les autres, la manche continue tant qu'il reste des cartes à découvrir.

Première Manche
Une personne de la première équipe tire une carte et doit faire deviner le mot associé à l'image (décrire, donner un exemple...) en 30 sec. Aucune carte n'est éliminée. Les cartes découvertes sont posées auprès des équipes (pour comptabiliser les scores à l'issue de chaque manche). Les équipes jouent à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les cartes soient découvertes. Au sein d'une équipe, les rôles tournent.

Deuxième Manche
Les cartes sont regroupées. On ne peut dire qu'un seul mot (différent de celui associé à l'image sur la carte) pour retrouver le mot. Deux propositions sont possibles avant de passer à la carte suivante. On peut éliminer une carte et passer à la suivante. La stratégie se base davantage sur la mémorisation et la précision du mot choisi.

Troisième Manche
Dans la troisième manche, seul le mime est autorisé. On peut passer autant de fois qu'on le souhaite à une autre carte.

L'équipe gagnante est celle qui a découvert le plus de mots à l'issue des 3 manches, en totalisant le nombre de points remportés par chaque équipe à chaque manche.

	Équipe 1	**Équipe 2**
Manche 1		
Manche 2		
Manche 3		
Total		

Les cartes de jeu peuvent être réalisées à partir de dessins réalisés par les élèves et:ou de silhouettes fabriquées sur Photofiltre.

CINTRE

CARTON

CORDE

ÉTAGÈRE

PATÈRE

BALAYETTE
PELLE

ÉPINGLE

PUNAISE

PERCEUSE

ÉPINGLE

SEAU à PEINTURE

ROULEAU à PEINTURE

BALAI

CATALOGUE

ÉTIQUETTE

LIT

LAMPE

PLAN de construction

VIS

MARTEAU

PLANCHES

TOURNEBROCHE

BOIS DE CHAUFFAGE

DRAPEAU BLANC

COLLE à BOIS

ÉCHELLE

LANCE-PIERRE

PANCARTES

MEUBLE

BOBINE de fil

BIKINI

CHAPEAU BORSALINO

CRAVATE

PANTALON

CULOTTE

NŒUD PAPILLON

1 PAIRE
DE
CHAUSSETTES

RATEAU