

# Dominus temporis

(Time's up)

Lieu : Salle à l'étage du CDI (salle du donjon, dans la bibliothèque du château)

Ordre de passage des équipes :

	5A	5C
8h35-9h05	/	/
9h10-9h45	Équipe 4	Équipe A
9h50-10h20	Équipe 2	Équipe E
10h40-11h10	Équipe 3	Équipe C
11h15-11h45	Équipe 5	Équipe B
11h50-12h20	Equipe 1	Equipe D

Consignes :

Les élèves se placent en cercle et alternent 5A / 5C. Le premier élève prend le tas de cartes. Le maître du jeu (prof) s'occupe du sablier. Le temps du sablier, l'élève qui a le tas de cartes doit faire deviner le plus de mots possibles aux membres de son équipe. Lorsque le sablier est terminé, c'est au joueur suivant de prendre le tas de cartes (équipe adverse) et de continuer à faire deviner les mots.

Lorsque le tas de cartes est entièrement terminé, on compte le nombre de cartes devinées par équipe (1 carte = 1 point).

Il y a trois étapes :

- faire deviner les mots en parlant le plus possible.
- faire deviner les mots en ne disant qu'un seul mot
- faire deviner les mots en mimant.

Nombre de points :

		1ère manche	2ème manche	3ème manche	Partie gagnée
		1 carte = 1 point	1 carte = 1 point	1 carte = 1 point	Bonus 2 points
Partie 1	5A équipe 4				
	5C équipe A				
Partie 2	5A équipe 2				
	5C équipe E				
Partie 3	5A équipe 3				
	5C équipe C				
Partie 4	5A équipe 5				
	5C équipe B				
Partie 5	5A équipe 1				
	5C équipe D				