

Exemple : Time's Up sur « la monnaie » (Par Lucile Ketchedji-Dubrion)

Time's Up est une activité de mobilisation de connaissances pertinente et efficace. A la fin du cours, ou après avoir distribué le cours photocopié, les élèves peuvent jouer à Time's Up.

Matériel de jeu (à fabriquer soi-même ou à faire fabriquer par les élèves) : 1°) cartes avec une face sur laquelle sont inscrits les notions/mécanismes du cours, ainsi que d'autres termes qui permettent aux élèves de s'appropriier le cours et/ou de repérer les confusions possibles → monnaie divisionnaire, monnaie fiduciaire, monnaie scripturale, chèque, virement bancaire, carte bancaire, cartes prépayées, unité de compte, intermédiaire des échanges, réserve de valeur, confiance, instrument politique, lien social, convention, banque centrale, banque commerciale, création monétaire, masse monétaire, refinancement, réserves obligatoires, marché monétaire, prêteur en dernier ressort (+ éventuellement d'autres notions). 2°) un sablier ou un chronomètre.

On ne propose pas que les notions du programme mais tout un ensemble de notions afin de rendre le jeu plus intéressant.

Règles du jeu : Une partie de Time's Up se joue en équipes et en 3 manches. Chaque manche comporte plusieurs tours de 40 secondes chacun. Chaque équipe joue à son tour. Les autres joueurs sont spectateurs et ne peuvent rien dire.

1^{ère} manche = dans chaque équipe, un joueur dispose de 40 secondes pour faire deviner le mot sur la carte aux autres membres de son équipe avec autant de mots qu'il le souhaite ; les traductions dans une autre langue et les mots de la même famille sont interdits ; il est également interdit d'épeler et de changer de carte. Quand les 40 secondes sont écoulées, on passe à l'équipe suivante. L'équipe qui a gagné est celle qui a trouvé le plus de mots (et qui a donc conservé le plus de cartes).

2^{ème} manche = elle est identique à la 1^{ère} manche excepté le fait que le joueur qui fait deviner le mot aux autres membres de son équipe doit le faire avec un seul mot ; de plus, il est possible de changer de carte et de passer à la carte suivante ; les membres de l'équipe ne peuvent faire qu'une seule proposition.

3^{ème} partie = elle est identique à la 2^{ème} manche excepté le fait que le joueur qui fait deviner le mot aux autres membres de son équipe doit le faire à l'aide d'un mime ; de plus, il est possible de changer de carte et de passer à la carte suivante ; les membres de l'équipe ne peuvent faire qu'une seule proposition.