

ACTIVITÉ - TIME'S UP DES MÉTIERS DU NUMÉRIQUE

COMMUNICATION ET COLLABORATION > 2.3 S'ENGAGER DANS LA CITOYENNETÉ GRÂCE AUX TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Chercheurs d'emploi, Tous publics	Tous âges	Niveau 2	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

S'informer sur les métiers du numérique de manière ludique, grâce un éventail de métiers proposés à travers un jeu de carte inspiré du célèbre jeu « Time's Up »

Temps de préparation pour l'animateur moins d'une 1 heure

Domaine de compétence 1 - Accès à l'information

Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant) 1 - 2 heures

Nom de l'auteur Aurelie Corvot

Matériel supplémentaire 1 sablier ou un chrono - Une feuille et un crayon pour noter les résultats des manches

Ressource originellement créée Français

DÉROULÉ

1 Introduction

Cette activité se déroule autour d'un jeu de cartes inspiré du jeu du Time's Up pour s'informer sur les métiers du numérique d'aujourd'hui et de demain de façon ludique, déconstruire des idées reçues et entraîner son expression orale !

Avant de lancer l'activité, voici [les cartes à télécharger](#)

Conseil médiation :

Avant d'animer cette activité, nous vous conseillons de chercher quelques informations sur les métiers, en plus de celles qui sont déjà indiquées sur les cartes. Vous pouvez aussi compléter cette activité, avec l'animation d'un débat mouvant par exemple.

2 Le jeu

Pour commencer, répartir les joueur.euse.s en équipe de 3 à 5 personnes. La partie se déroule en 3 manches, pendant lesquelles un.e joueur.se de chaque équipe doit faire deviner à ses coéquipiers.ères le plus de métiers inscrits sur les cartes en 1 minute. Chaque carte devinée, rapporte un point à l'équipe.

Manche 1 :

Pour la première manche, le.a joueur.euse devant fait deviner peut parler autant qu'ielle le souhaite pour faire deviner le nom du métier à découvrir à son équipe en 45 secondes. C'est ensuite autour de l'autre équipe et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soit découvertes.

Manche 2 :

La deuxième manche n'autorise plus qu'à faire deviner les métiers avec un seul mot. Cela peut paraître difficile mais les cartes étant les mêmes, un travail de mémorisation lors de la première manche est indispensable si vous voulez gagner !

Manche 3 :

La troisième manche ne se fait qu'en mimes. Soyez malin pour faire deviner rapidement les métiers !
L'usage d'accessoire est totalement conseillé !!

L'équipe gagnante est celle qui a récolté le plus de points lors des 3 manches cumulées.