



## Time's Up

---

Le jeu du Time's up implique de créer une liste de mots (noms communs / noms de personnes célèbres...) à faire deviner en équipes.

Il y a quatre grandes phases dans le jeu, impliquant de faire deviner chacun des mots « cible » :

1. En utilisant toutes les phrases ou mots que l'on souhaite (*par exemple, pour le mot « carotte », dire que c'est un légume généralement mangé par les lapins*)
2. En ne mentionnant qu'un seul mot (*par exemple, pour le mot « carotte », en disant « lapin »*)
3. En mimant (*suivant le même exemple, on peut mimer un lapin en train de manger*)
4. En ne faisant qu'un seul geste (*en faisant des dents de lapin*)

Pour chacune de ces phases, un temps est fixé pour définir la durée des « rounds ». Chaque « round » consiste, pour une équipe, à désigner un participant qui tentera de faire deviner le plus de mots cible à ses partenaires. Lorsque la durée du « round » est écoulée, une autre équipe prend le relais et essaye de faire deviner les mots restants.

**Pour construire notre propre version « sciences cognitives » du Time's up**, nous avons créé une liste de mot illustrant les différentes fonctions des aires cérébrales présentes sur le puzzle du cerveau. Ces mots sont : **engrenages ; livre ; flèche ; corps ; bulle (de parole) ; loupe ; audition ; vision ; vélo ; labyrinthe.**

Pour les mots les plus faciles à deviner, des contraintes supplémentaires peuvent être imposées (par exemple, pour le mot « livre », ne pas utiliser dans les phases 1 et 2 les mots « lire », « lecture »).

**A la fin de chaque « round », les mots cibles devinés par l'équipe en lice sont repris et expliqués par l'animateur.** On indique ainsi que la « labyrinthe » représente la capacité à se situer dans l'espace, et que cette fonction implique principalement l'activation du cortex pariétal.

*Le nombre de phases et la durée des « rounds » peuvent être adaptés en fonction de la durée des interventions.*