

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de La Clinique Optineuronnes et de La Sélection OptiJeu, depuis 2002 ©Tout droit réservé  
Conceptrice de la chaîne Youtube OptiJeu  
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant* (Septembre Éditeur) et des jeux *Slack Jack* et *Dans ma valise* (Gladius Éditions)  
Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE



Les jeux portant la mention «Sélection OptiJeu» sont d'abord testés par Anick Pelletier et son équipe d'orthopédagogues des cliniques **Optineurones** en intervention auprès de sujets âgés de 2 ans à l'âge adulte. Par la suite, ils sont sélectionnés par Anick Pelletier comme jeu à potentiel pédagogique très élevé! Ils constituent ainsi la sélection «OptiJeu». Vous pouvez consulter le site internet [www.optineurones.com](http://www.optineurones.com) pour prendre connaissance de l'approche OptiFex forgée par l'équipe Optineurones et des définitions de la sélection OptiJeu.

Vous pouvez consulter gratuitement la **chaîne Youtube OptiJeu** afin d'y découvrir des trucs d'intervention ainsi que des règles de jeu expliquées de façon explicite ou encore adaptées de manière simplifiée ou optimisée!  
[https://www.youtube.com/channel/UCH6nQGyG94\\_wwBTzOrOL4A](https://www.youtube.com/channel/UCH6nQGyG94_wwBTzOrOL4A)

À vos risques d'être contaminé par l'envie d'optimiser votre cerveau  
**TOUT en vous AMUSANT!!!**



# Mon premier Carcassonne

4 ans et + (possible à partir de 3 ans)

2 à 4 joueurs

Par Filosofia



## Compétences travaillées ou sollicitées :

### ➤ Fonctions exécutives :

- Anticipation
- Activation
- Planification
- Organisation
- Autorégulation (autocorrection)
- Gestion de l'impulsivité (contrôle de l'impulsivité)
- Flexibilité (capacité à changer d'idée, de plan, de stratégie ou autre)
- Régulation émotionnelle



## Astuces pour optimiser le côté éducatif

La présente section suggère quelques trucs à donner au joueur pour optimiser le développement de ses fonctions exécutives tout au long des parties. Bien sûr, ce ne sont que des suggestions, une sorte de guide visant à stimuler son développement tout en s'amusant.

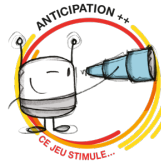
# Stratégies visant à Stimuler Le développement des fonctions exécutives;



## Étape #1 :



## Gestion de L'impulsivité + Anticipation



Dans le but d'arriver à faire usage de bonnes capacités de planification et d'organisation, lorsque l'apprenant pige sa tuile, guidez-le à prendre le temps de réfléchir aux diverses possibilités que lui offre celle-ci. Durant les premières parties, je conseille d'aider l'apprenant à le faire 4 ou 5 fois d'affilé. Par la suite, laissez-le appliquer cette stratégie par lui-même. Si vous observez qu'il transfère la stratégie par lui-même, laissez-le ainsi aller. Intervenez à nouveau pour le guider seulement au besoin. Autrement, rappelez-lui la stratégie enseignée il y a quelques tours et guidez-le à la mettre en place. Ce comportement façonnera les fonctions d'arrêt dans le but d'anticiper pour permettre un bon plan.

## Étape #2 :



## Planification et organisation

Dans le but de stimuler les fonctions de **planification et d'organisation**, montrez à l'apprenant à placer sa tuile en fonction :

- **Offensive :**

- ...de trouver un emplacement qui lui permettra de fermer un chemin éventuel plus facilement en annexant sa tuile à une tuile comportant déjà un bout fermé. Il ne lui restera qu'un deuxième bout à mettre pour compléter un chemin fermé des deux bouts;
- ...de trouver l'emplacement qui permettra de construire un grand chemin pouvant inclure plusieurs de ses personnages;
- ...de poser une tuile comportant un de ses personnages en l'annexant à un chemin débuté par un adversaire et comportant un ou des personnages de la couleur de cet adversaire. Ainsi, si celui-ci ferme le chemin, il donnera un point au joueur;

- **Défensive :**

- ...de contourner le chemin qu'un adversaire essaie de se construire;
- ...de fermer un chemin rapidement (qui ne permettra pas de venir y disposer plusieurs personnages de sa couleur, mais...) afin d'empêcher que des joueurs adverses viennent s'y intégrer;

Ces stratégies de planification et d'organisation nécessiteront l'arrêt et l'anticipation intégrée préalablement.



On pourra faire le transfert dans les apprentissages et dans la vie quotidienne comme quoi il faut toujours prendre le temps de

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique Optineuronnes et de La Sélection OptiJeu, depuis 2002 ©Tout droit réservé

Conceptrice de la chaîne Youtube OptiJeu

Auteure du Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant (Septembre Éditeur) et des jeux Slack Jack et Dans ma valise (Gladius Éditions)

Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE

s'arrêter pour permettre une meilleure analyse de ce qui s'en vient et de mettre en place le plan le plus adapté et convenable à la situation.

### Étape #3 :

#### Activation:



Lorsque vient le tour de l'enfant de jouer, laissez-le toujours « se brancher » sur son tour de jeu et activer celui-ci par lui-même. C'est en laissant l'enfant activer son tour de jeu qu'il développera de plus en plus ses capacités à mettre le focus sur la tâche, à activer ses actions et son raisonnement sur celle-ci et à maintenir ce focus sur la tâche en cours. Au besoin, si vous constatez que l'apprenant est « débranché » de la tâche en cours, c'est-à-dire qu'il est déconcentré et qu'il a perdu le focus de celle-ci, aidez-le à s'y ramener. Mais laissez-lui d'abord la chance de le constater par lui-même!

### Étape #4 :

#### Régulation émotionnelle et Flexibilité :



Lorsque vous pigez une carte où figure le personnage de l'élève, par exemple si l'élève a les personnages rouges et que vous pigez une carte où figure un personnage rouge, faites exprès pour détourner le chemin qu'il avait commencé à construire pour essayer de changer son orientation. Ainsi, l'élève sera obligé de faire usage de flexibilité et de changer de stratégie, de se réadapter à la situation. Il devra changer de stratégie pour fermer ledit chemin

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique Optineuronnes et de 6  
La Sélection OptiJeu, depuis 2002 ©Tout droit réservé

Conceptrice de la chaîne Youtube OptiJeu

Auteure du Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant (Septembre  
Éditeur) et des jeux Slack Jack et Dans ma valise (Gladius Éditions)

Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE

d'une autre manière. Ce type d'action de votre part permet à l'élève d'entraîner ses capacités à faire usage de flexibilité dans ses actions et ses plans, donc à « forger » cette habileté à changer de plan, à s'adapter aux situations changeantes. La flexibilité est le contraire de la rigidité, ce comportement de « braquage » et d'obstination. Idéalement, tout apprenant doit être en mesure de faire usage de flexibilité s'il veut arriver à terme dans ses tâches de planification et d'organisation. Cette habileté est tout autant essentielle dans toute situation de gestion personnelle et sociale.

Évidemment, ce genre d'action posée peut provoquer des pulsions de colère ou d'énervement chez certains élèves. En effet, certains auront du mal à réguler les émotions que ces changements obligatoires demandent. Vous pouvez expliquer ce phénomène totalement normal par le fait qu'à l'intérieur de notre cerveau, une structure (nommée le système limbique) est responsable des pulsions émotionnelles; elle réagit aux stimuli externes provoquant différentes émotions, positives ou négatives. En temps normal, une autre structure (nommée néocortex frontal) devrait s'activer pour inhiber ces pulsions émotionnelles et en tempérer la sortie, donc la réaction physique ou comportementale. Toutefois, il arrive que les pulsions soient plus fortes que la normale et qu'en plus, la structure responsable de l'autorégulation (autogestion) ne soit pas assez développée pour inhiber et contrôler ces pulsions, ce qui provoque un manque ou une perte de contrôle émotionnel (ex : crise de colère, excès d'énervement, crise de panique, etc.).



On pourra faire le transfert dans les apprentissages et dans la vie quotidienne comme quoi il faut constamment se réajuster aux imprévus, même si nous avons un plan prédéterminé en tête.

## IMPORTANT!

Le jeu doit d'abord et avant tout rester une activité plaisante et divertissante. Au départ, il est recommandé de fixer des objectifs de jeu faciles pour l'apprenant afin qu'il reste motivé, et de les rendre plus difficiles petit à petit. On ne souhaite pas qu'il se décourage!

De plus, pour respecter l'enfant dans son développement, il est recommandé de lui donner quelques stratégies pédagogiques ici et là sans ne lui en imposer trop. Ainsi, il est conseillé de mettre en place les stratégies d'intervention proposées ci-après, mais pas à chaque tour de jeu. L'idée est toujours de conserver en tête que le jeu doit rester une activité ludique et divertissante. Les stratégies pédagogiques mises en place ne feront qu'ajouter un plus à la joute permettant à l'apprenant d'améliorer certaines fonctions cognitives ou exécutives ou de lui enseigner certains savoirs essentiels scolaires.

Il ne faut donc pas surcharger l'apprenant pendant la joute en en faisant une surutilisation de stratégies pédagogiques. Quelques trucs montrés à l'enfant lors d'une partie suffisent déjà pour faire la différence.

Bonnes joutes!

Anick Pelletier