



Les jeux portant la mention «Sélection OptiJeu» sont d'abord testés par une équipe d'orthopédagogues des cliniques Optineuronnes et par la suite sélectionnés par l'équipe OptiJeu comme jeu à potentiel pédagogique très élevé!

À vos risques d'être contaminé par l'envie d'optimiser votre cerveau!!!

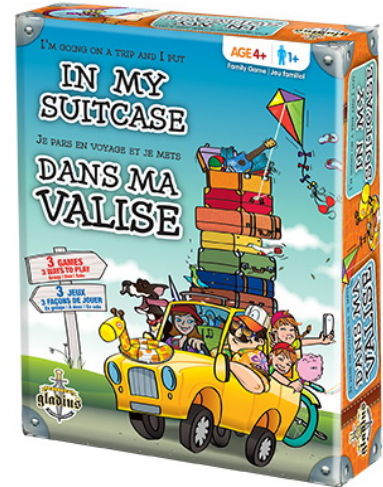
Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineuronnes
Auteure du Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant, Septembre Éditeur
Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE

Dans ma valise...

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

1 à 6 joueurs

Par Gladius International



Compétences travaillées ou sollicitées :

➤ Mémoire :

- Organisation et Rappel en mémoire à long terme
- Observation des stratégies privilégiées de mise en mémoire et du mode d'apprentissage de l'apprenant

➤ Langage :

- Vocabulaire
- Catégorisation

➤ Fonctions exécutives :

- Activation de stratégies de mémorisation
- Planification et Organisation d'informations en mémoire à long terme
- Autorégulation (autocorrection au besoin)
- Inhibition (contrôle de l'impulsivité); prendre le temps de s'arrêter pour bien choisir les cartes à dévoiler et pour générer des stratégies de mémorisation avant de remettre des cartes face cachée
- Flexibilité (capacité à changer d'idée, de plan, de stratégie ou autre)

Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineurones
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre Éditeur
Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE

Astuces pour optimiser le côté éducatif :

La présente section suggère quelques trucs à donner à l'enfant pour optimiser ses compétences à mémoriser et à stimuler ses habiletés langagières, tout au long des parties. Bien sûr, ce ne sont que des suggestions, une sorte de guide visant à stimuler l'apprentissage tout en s'amusant.

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'enfant afin qu'il reste motivé, et de les rendre plus difficiles petit à petit. On ne souhaite pas qu'il se décourage!

Pour respecter l'enfant dans son développement, il est recommandé de donner quelques trucs ici et là à l'enfant et de ne pas lui en imposer trop. Quelques trucs montrés à l'enfant lors d'une partie suffisent déjà pour faire une grosse différence.

Trucs...

La mémoire..



- ☞ Lorsque vous vous adonnez à un jeu de mémoire et que vous désirez optimiser les compétences à mémoriser de votre apprenant, ayez toujours en tête les indispensables au bon développement de la mémoire qui suivent :
 - Je m'arrête + Je « branche » la nouvelle information à mémoriser par un truc en faisant des liens de sens + Je répète régulièrement pour m'assurer que mes informations sont toujours bel et bien « branchées » et récupérables :

• Stop + Branche Bien + Répète

***En effet, afin qu'un nouvel apprentissage soit bel et bien emmagasiné en mémoire à long terme, il faudra

Fiche pédagogique OptiJeu Dans ma valise

toujours que l'apprenant prenne le temps de connecter cet apprentissage en faisant un lien avec une connaissance qu'il a déjà en mémoire. Il doit créer des liens qui font du sens pour optimiser le stockage en mémoire et faciliter le rappel plus tard. Il doit répéter le stockage fait pour renforcer l'empreinte en mémoire.

La mémoire est une faculté qui peut être sollicitée de plusieurs manières. Les éléments qui entrent dans notre mémoire sont perçus par l'entremise de nos cinq sens. Les éléments mémorisés doivent être bien organisés et classés dans notre mémoire pour assurer un rappel efficace des souvenirs. C'est pourquoi il est important de montrer à l'enfant, dès son jeune âge, à utiliser sa mémoire efficacement.

Le jeu Dans ma valise..

Pour apprendre à l'enfant à bien utiliser sa mémoire..

On peut lui montrer à utiliser les stratégies suivantes pour mettre une information en mémoire :

1. Utiliser un ou plusieurs des cinq sens;
2. Organiser les informations à mémoriser en catégories de choses semblables;
3. S'inventer une histoire avec les informations à mémoriser;
4. Se faire une chanson ou une mélodie dans laquelle on substitue les informations à mémoriser aux paroles originales.

Prenons un exemple où l'enfant a les 4 cartes suivantes à mémoriser : «Mes croustilles à la poutine», «Ma machine à popcorn», «Mon dentiste» et «Mon dentifrice». Voyons ensemble comment chacune de ces stratégies peut être utile.

1. Utiliser un ou plusieurs des cinq sens :

- **La vue (yeux) :**
Proposez à l'enfant d'imaginer le dentiste en train de se brosser les dents après avoir mangé des croustilles et du popcorn.
- **L'ouïe (oreilles) :**
Demandez à l'enfant de penser au son des croustilles lorsqu'on les croque ou au son du popcorn qui éclate.

Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineuron
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre Éditeur
Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE

Fiche pédagogique OptiJeu Dans ma valise

Note : Il existe d'autres façons de stimuler la mémoire par l'audition. Par exemple, l'enfant peut répéter à voix haute les mots dans l'ordre plusieurs fois ou inventer un drôle de mot avec les premières syllabes de chaque image, comme « crous / pop / dent » (croustilles / popcorn / dentiste / dentifrice).

- **Le goût (bouche) :**
Lorsque c'est possible, on peut demander à l'enfant de penser au goût des éléments à mémoriser. Dans l'exemple que nous avons pris, il est possible de penser au goût des croustilles, du popcorn et du dentifrice.
- **L'odorat (nez) :**
Lorsque c'est possible, on peut demander à l'enfant de faire revenir en mémoire l'odeur des éléments à mémoriser. Dans l'exemple que nous avons pris, il est possible de penser à ce que sentent les croustilles, le popcorn et le dentifrice.
- **Le toucher :**
Lorsque c'est possible, amenez l'enfant à réfléchir à la texture fragile des croustilles, à la texture particulière du popcorn ou à celle du dentifrice.

2. Organiser les informations à mémoriser en catégories de choses semblables :

- Croustilles + popcorn = aliments
- Dentiste + dentifrice = dents

3. S'inventer une histoire avec les informations à mémoriser :

« Je me brosse les dents avec mon dentifrice avant d'aller voir le dentiste parce que j'ai mangé des croustilles et du popcorn. »

4. Se faire une chanson :

Remplacez les paroles d'une chanson connue par les éléments que l'enfant doit mémoriser. Plus l'enfant apprécie la chanson, plus efficace sera le rappel.

ASTUCE!

Ce qui importe avant tout, c'est la qualité des associations qui sont faites entre les différentes informations. L'enfant n'est pas toujours habile à trouver les choses qui vont bien ensemble. Il faut les lui apprendre en lui donnant des exemples pendant qu'on joue avec lui. Laissez l'enfant développer ses stratégies de mémorisation le plus possible, tout en le guidant. Peut-être sera-t-il porté à vouloir toujours utiliser le même sens pour mémoriser? C'est peut-être une

Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineurones
Auteure du Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant, Septembre Éditeur
Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE

Fiche pédagogique OptiJeu Dans ma valise

force pour lui, un mode d'apprentissage plus facile. C'est génial! Laissez-le l'utiliser et le renforcer. Toutefois, cela ne doit pas vous empêcher de lui montrer à utiliser un autre sens en plus de celui qu'il privilégie. Plus il y aura de sens impliqués dans le processus de mémorisation, plus le rappel en mémoire sera efficace. ☺

Place à la créativité!

Le jeu Dans ma valise..

Pour observer les préférences, les forces de mémorisation de l'enfant!

Lorsque vous jouez avec votre enfant au jeu Dans ma valise..., portez attention au mode de mémorisation qu'il utilise lors du rappel des éléments illustrés sur les cartes-valises qu'il avait à mémoriser.

- Certains enfants ont tendance à seulement énoncer les mots, sans description physique de l'image. Cela démontre un mode de mémorisation **auditif**.
- D'autres enfants réciteront d'emblée une histoire ou rassembleront les éléments en catégories. Cette façon de faire peut illustrer un mode d'apprentissage basé sur le sens des choses. Pour ces enfants, les éléments à mémoriser doivent avoir du sens dans leur esprit pour qu'ils puissent s'en souvenir.
- Il y en a d'autres qui énonceront les mots en les accompagnant d'une description physique. Ce type de mémorisation dénote un passage par la **mémorisation auditive et visuelle**.

Ce genre d'observation peut pister l'adulte sur le style d'apprentissage privilégié par l'enfant. Ainsi, l'adulte peut essayer de passer par ce mode d'apprentissage lorsqu'il veut lui apprendre quelque chose au quotidien.

***Je vous invite à consulter la chaîne Youtube OptiJeu afin de visionner divers trucs pédagogiques!



Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineurones
Auteure du Guide des jeux de société pour apprendre en
s'amusant, Septembre Éditeur
Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE

Trucs...

Le langage...



Chaque instant réservé à bien structurer le langage est précieux pour le développement d'un être, et ce, à tout âge. Le jeu Dans ma valise... a été conçu en laissant place à plusieurs opportunités à cet égard. Ainsi, lorsque vous avez la chance de vous y abandonner, vous pouvez profiter de ces instants de divertissement pour stimuler quelques éléments essentiels au développement du langage. Voici quelques pistes pour vous guider.

1. Utilisation des déterminants devant un nom :

Montrez à l'enfant à utiliser un déterminant devant un nom. Par exemple : « Je prends LA pomme » et non « Je prends pomme » ou juste « Pomme ». Lorsqu'on donne l'exemple à voix haute à l'enfant, on accentue le ton du déterminant « LA » pour stimuler la mémorisation auditive. Exigez le plus souvent possible, sans que ça décourage l'enfant, l'utilisation du déterminant pendant qu'il nomme les choses, les animaux ou les personnages.

N.B. Pour l'exemple ci-dessus, prenez simplement chacun une valise de plastique et, à tour de rôle, remplissez-la avec les cartes-valises.

2. Utilisation du « Je » :

Stimulez l'utilisation du pronom personnel « Je » quand c'est vous qui prenez la parole pour prendre une carte-valise. Ainsi, l'enfant intégrera l'usage du « Je » pour parler de lui-même, et non pas seulement l'usage de son prénom. Par exemple, quand votre tour de jeu arrive, dites à voix haute : « "JE" pars en voyage et "JE" mets dans ma valise Ma barbe à papa. » Certains enfants ont tendance à n'utiliser que leur prénom pour parler d'eux-mêmes. Il faut alors les amener doucement à utiliser le pronom « Je ».

Au passage, poussez l'enfant à aller un peu plus loin et amenez-le à utiliser d'autres pronoms personnels, tels que « tu » (« Tu » prends la barbe à papa) ou « elle » (« Elle » prend la barbe à papa).

N.B. Pour l'exemple ci-dessus, prenez simplement chacun une valise de plastique et, à tour de rôle, remplissez-la avec les cartes-valises.

Fiche pédagogique OptiJeu Dans ma valise

3. Utilisation des termes reliés au rang :

Suggérez à l'enfant de choisir quelques cartes-valises et demandez-lui de les déposer une à la fois dans sa valise. Pendant qu'il s'exécute, montrez-lui à utiliser les termes « premier », « deuxième », « troisième »... On peut aussi lui montrer en le faisant nous-mêmes avec notre propre valise de voyage : « En **PREMIER**, je mets la barbe à papa; en **DEUXIÈME**, je mets le dentiste; en **TROISIÈME**, je mets les pantoufles... » Bien sûr, on prend soin de les disposer une à la suite de l'autre, de sorte qu'elles s'empilent, pour faciliter l'apprentissage des concepts de « premier », « deuxième » et « troisième » comme faisant partie d'une suite.

4. Invention de devinettes :

La compétence à créer et à résoudre des devinettes peut être très stimulante. Elle sollicite la gestion de plusieurs éléments à la fois : la logique, la déduction à partir d'indices, le vocabulaire, l'évocation d'images et de mots, etc. Voici quelques suggestions pour jouer aux devinettes avec le jeu *Dans ma valise*.. :

- Un joueur pige une carte-valise au hasard et les autres joueurs essaient de la deviner.
- Le joueur qui a la carte-valise en main peut donner des indices. Ou encore, ce sont les autres joueurs qui peuvent lui en demander. Prenons l'exemple du joueur 1 qui pige la carte « Mes chaussettes puantes ». Il peut donner des indices comme : « vêtement, petit, peut être de plusieurs couleurs, vient souvent très sale en fin de journée, peut être long ou court, est apprécié surtout l'hiver, etc. » Le joueur qui fait deviner peut donner un seul indice ou plusieurs.
- Le premier joueur à trouver la réponse gagne la carte.
- À la fin des devinettes, c'est le joueur qui a récolté le plus grand nombre de cartes qui gagne.

5. Formation de catégories :

L'habileté à former des catégories est un apprentissage **essentiel** à plusieurs autres apprentissages dans la vie. Voici quelques exemples de catégories qu'il est possible de former avec les cartes-valises du jeu *Dans ma valise*.. Vous pouvez simplement utiliser les cartes-valises du jeu et vous amuser à les classer. Vous pouvez aussi utiliser les trucs qui sollicitent la mémoire, présentés plus haut.

Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineurones
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre Éditeur
Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE

Fiche pédagogique OptiJeu Dans ma valise

- **Choses que l'on peut manger** : La barbe à papa, Le popcorn, Les guimauves grillées, Le poisson en conserve, La gomme, etc.
- **Personnes** : Le dentiste, Le cousin Gontrand, Le portrait de ma grand-mère, etc.
- **Choses qui font du bruit** : Le scooter, Le réveille-matin, Le ukulélé, La motoneige, etc.
- **Choses que l'on peut mettre dans les pieds** : Les pantoufles, Les patins, Les sandales, Les chaussettes puantes, Les palmes (équipement de plongée), etc.
- **Choses qui peuvent être utiles dehors** : La motoneige, Les écrans solaires, Le cerf-volant, etc.
- **Choses que l'on peut porter** : La chemise, La jupe hawaïenne, Les chaussettes puantes, Les sandales, Les patins, etc.
- **Choses qui peuvent devenir chaudes ou brûlantes** : Le fer à repasser, La motoneige, Le grille-pain, etc.
- **Choses pouvant servir dans une salle de bain** : Les écrans solaires, Le peigne, Le dentifrice, etc.
- **Choses avec du rouge** : Le lecteur MP3, Le bikini, Les pantoufles, etc.
- **Mots qui commencent par la lettre « G » (comme dans Gâteau)** : « Gontrand », « gomme », « guimauves », « grille-pain », etc.
- Etc. !!!!

Usez de créativité... ☺

Note : Les éléments peuvent appartenir à plusieurs catégories; cela dépend des catégories que vous décidez de former.

ASTUCE!

À partir des catégories déjà construites, vous pouvez demander à l'enfant de former des sous-catégories. Par exemple, la catégorie « Choses que l'on peut manger » pourrait se subdiviser en « Choses que l'on peut manger chaudes » (guimauves, popcorn, poisson en conserve, etc.) et « Choses que l'on peut manger froides » (gomme, croustilles, etc.).

Par Anick Pelletier, orthopédagogue Clinique Optineuron
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant*, Septembre Éditeur
Porteur du projet de recherche JEUMETACOGITE

Trucs...

Les mathématiques...



L'ordre et la sériation :

La compétence à mettre des éléments en ordre est indispensable à la compréhension de plusieurs concepts de notre quotidien, surtout dans le domaine des mathématiques. Voici quelques exemples pour travailler les notions reliées à la sériation avec le jeu *Dans ma valise*...

- **Classer les éléments par ordre de grandeur**, par exemple du plus petit au plus grand, ou l'inverse : le dentier, le peigne, le scooter, etc.
- **Classer les éléments par ordre de poids**, par exemple du moins lourd au plus lourd, ou l'inverse : le peigne, le dentier, le scooter, etc.
- **Classer les éléments par ordre alphabétique** : le dentier, le peigne, le scooter, etc.
- **Classer les éléments par ordre de couleurs**, par exemple du plus pâle au plus foncé, ou l'inverse : le fer à repasser (bleu pâle), les palmes (bleu aqua), le peigne (bleu royal), etc.
- Etc.