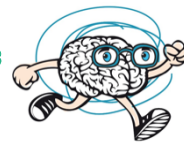


Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique Optineurones et de la Sélection OptiJeu, depuis 2002 ©Tout droit réservé 1
Conceptrice de la chaîne Youtube OptiJeu
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant* (Septembre Éditeur) et des jeux *Slack Jack* et *Dans ma 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 pour prendre connaissance de l'approche OptiFex forgée par l'équipe Optineurones.

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



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

Le monstre des couleurs

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

2 à 5 joueurs

Par Purple Brain



Compétences travaillées ou sollicitées :

➤ Fonctions exécutives :

- Régulation émotionnelle (identification des émotions de base et transfert dans la vie réelle)
- Flexibilité (capacité à s'ouvrir aux conceptions des autres en regard aux diverses émotions vécues et à la manière dont chacun vit celles-ci)

➤ Relations interpersonnelles et introspection:

- Ce jeu permet l'écoute des autres, l'ouverture aux faits vécus par ceux-ci et l'introspection en regard aux diverses émotions qui nous habitent.

➤ Vocabulaire :

- Ce jeu permet de travailler le vocabulaire en lien avec :
 - Les émotions de base (**joie**, peur, **tristesse**, **colère**);
 - L'état d'âme permettant de réguler ces diverses émotions (la **sérénité**),
 - Les mots dérivés ou synonymes du vocabulaire de base sur les émotions *(voir à la section «Astuces pour optimiser le côté éducatif»);
 - Les bases associées à l'introspection, à l'expression de ses émotions et à la compréhension des autres *(voir à la section «Astuces pour optimiser le côté éducatif»);

➤ Mémoire:

- Organisation et Rappel en mémoire à long terme



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 :



Vocabulaire sur les émotions

Je vous conseille de faire la lecture du livre *La couleur des émotions*, de Anna Llenas, avant d'y jouer. C'est le livre qui est à la base du jeu. Le but du matériel est d'aller mettre des mots sur les différentes émotions qui nous habitent. Le livre permet un premier contact avec les émotions de base (joie, peur, tristesse, colère) et surtout, il enseigne un état d'âme recherché lorsque chacune des émotions de base s'emballe dans notre tête : **la sérénité**.



*Vous pouvez consulter la chaîne Youtube «OptiJeu» afin de

découvrir la vidéo qui propose une façon optimale de lire l'histoire tout en mettant l'accent sur le rôle de M. Serein.
https://www.youtube.com/watch?v=1HKr-_MrsAO&t=116s

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique Optineurones 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

Étape #2 :



Régulation émotionnelle et Flexibilité :

Ensuite, jouez au jeu «le monstre des couleurs» pour que les enfants soient exposés à des moments où ils vont parler de ces cinq émotions et par lesquels ils seront amenés à faire le lien entre ces émotions et leur vie personnelle en identifiant des moments où ils se sentent ainsi.

***Je vous invite à consulter la chaîne Youtube OptiJeu afin de visionner la règle du jeu simplifiée...

<https://www.youtube.com/watch?v=e9tS0aJrz1U&t=14s>

- Pendant la jouée :
 - Modélisez vous-mêmes des moments de vie identifiant ces émotions. Les enfants doivent avoir des exemples.
 - Observez les enfants identifier les émotions et guidez-les si vous voyez qu'ils ne véhiculent pas la compréhension de l'émotion adéquatement.
 - Gardez l'œil ouvert, car parfois, les enfants ne vivent pas les émotions de la même manière. Un enfant pourrait, à titre d'exemple, vivre de la joie lorsqu'il va à la piscine, tandis qu'un autre vit de la colère, car il n'aime pas aller à la piscine. Les enfants doivent comprendre que les gens ne vivent pas toujours les émotions de la même manière ni aux mêmes moments pour les mêmes raisons. Ils doivent accepter les différents points de vue des autres.

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique Optineuronnes et de 5
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

- Vous pouvez aussi les faire verbaliser sur les signes physiques que chaque émotion provoque chez eux ou semble provoquer chez les autres lorsqu'elles surviennent. Ex : comment leur visage se positionne, maux (ventre, tête, etc.), tics, tremblements, cœur qui bat la chamade, pleurs/larmes, envie d'exploser, bien et paisible/doux à l'intérieur, etc.
-

Étape #3 :



Vocabulaire sur les émotions...perfectionnement!

- 1- Après avoir vu le vocabulaire de base sur les émotions que propose le livre, proposez aux élèves du vocabulaire dérivé de celui-ci. Le but est d'enrichir le réseau de vocabulaire du joueur. Voici des exemples :
 - **Tristesse** = triste, pleurer, avoir de la peine, être peiné, être chagriné, avoir du chagrin, chagrin
 - **Joie** = souriant, sourire, joyeux, heureux, être content, être jovial, être de bonne humeur, être comblé, bonheur, etc.
 - **Peur** = être apeuré, être effrayé, trembler de peur, être inquiet, être anxieux, être estomaqué, etc.
 - **Colère** = être fâché, avoir envie d'exploser, rage, bouillir de l'intérieur, envie de tout casser, être furieux, être agressif, agressivité, etc.
 - **Sérénité** = être bien, équilibre, être équilibré, se sentir libre et apaisé, être serein, être en paix à l'intérieur, tranquillité, etc.

2- Simultanément, intégrez du vocabulaire de base associé à l'introspection, à l'expression de ses émotions et à la compréhension des autres. Voici des exemples :

- «se sentir comme...»
- «avoir vécu...»
- «aimer/ne pas aimer faire...»
- «aimer/ne pas aimer être...»
- «être joyeux/triste/fâché...de...»
- «avoir l'air de...»

Étape #3 :

Mémoire à long terme



En général...

Lorsque vous vous adonnez à un jeu de mémoire et que vous désirez optimiser les compétences à mémoriser de l'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 toujours que

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique Optineuron 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

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 ont 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.

Lorsque vous jouez au Monstre des couleurs...

- Lorsque vous pigez un pot qui n'est pas le bon pot de l'émotion recherchée, avant de remettre le pot en place face cachée, montrez à l'apprenant le geste «STOP + branche un truc pour te souvenir + répète ce truc à l'occasion pendant la partie». Le but est de montrer au joueur à s'arrêter pour faire un effort dans le but de mémoriser et se souvenir plus tard. Voici un exemple :

- En pigeant le premier pot du bord d'un socle à pots, le joueur pige le pot de la sérénité alors qu'il recherche le pot de la colère; on pourrait par exemple se donner un truc comme : *«le pot de la sérénité est le premier sur le bord, car c'est la meilleure émotion à avoir alors il est en premier». «Le pot de la sérénité est sur le premier sur le bord et il tombe juste à côté de la sérénité sur le plateau».*

Je vous rappelle que l'objectif est de renforcer le comportement «STOP+TRUC+RÉPÈTE» alors laissez le joueur trouver ses trucs par lui-même le plus possible afin de développer ce comportement d'apprenant par automatisme. Guidez-le au besoin dans ses trucs

afin qu'ils soient solides et qu'ils aient du sens si on veut que le rappel soit facile!

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