

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



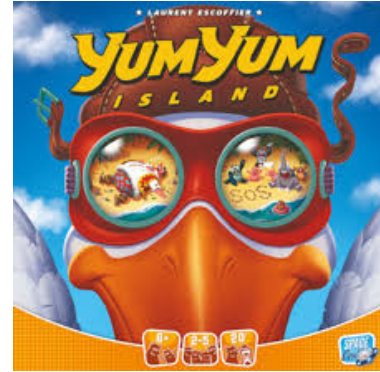
Les jeux portant la mention « Sélection OptiJeu » sont d'abord testés par Anick Pelletier et son équipe d'orthopédagogues des cliniques **Optineurones** en intervention auprès de sujets âgés de 2 ans à l'âge adulte. Par la suite, ils sont sélectionnés par Anick Pelletier comme jeu à potentiel pédagogique 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 et des définitions de la sélection OptiJeu.

Vous pouvez consulter gratuitement la **chaine 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!!!**

Yum Yum Island

6 ans et +
2 à 5 joueurs
Par Space Cow



Compétences travaillées ou sollicitées :

➤ Fonctions exécutives :

- Planification et organisation visuospatiale
- Mémoire à court terme visuelle
- Imagerie mentale
- Gestion de l'impulsivité (contrôle de l'impulsivité)
- Flexibilité (capacité à changer d'idée, de plan, de stratégie ou autre)
- Régulation émotionnelle
- Coopération



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 :



Mémoire à court terme visuelle

+



Imagerie mentale

+



Planification et organisation visuospatiale

Le jeu Yum Yum Island requiert particulièrement une gestion efficace en mémoire à court terme visuelle, cette fonction instrumentale qui **retient temporairement les informations perçues visuellement**. En quelque sorte, elle joue le rôle « d'appareil photo » permettant de **maintenir l'information visuelle** sur laquelle nous disposons notre attention, dans le but de réutiliser cette information quelques instants après. C'est la mémoire à court terme visuelle qui rendra possible l'imagerie mentale, cette fonction cognitive qui permet de se créer des images ou d'en revoir préalablement vues. Tout au long des parties de Yum Yum Island, vous aurez besoin d'utiliser ces deux fonctions majoritairement. Le principe de jeu est basé sur celle-ci!

Avant toute partie :

Après avoir disposé les éléments du jeu sur la table, je vous recommande de prendre un temps pour mettre en mémoire visuelle la disposition. Pour ce faire, modélisez à l'enfant ce qu'il est possible d'être fait :

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


Fiche pédagogique OptiJeu Yum Yum Island

- 💡 Placez-vous devant l'espace de jeu, comme si vous alliez jouer votre tour et :
 - Nommez les éléments de la disposition en les **touchant** avec vos mains et parlant à voix haute pour vous donner des repaires. L'idée ici est **d'imprégner le champ visuospatial** avec lequel vous aurez à jouer tout au long de la partie (ex : « OK, il y a l'éléphant juste à droite de Ferdinand, donc si je place ma main ici pendant la joute je devrai la tasser d'environ ce geste. Ensuite, il y a l'araignée droit devant moi en bas de Ferdinand. Elle est à environ une distance de bras. Etc. »);
 - Touchez les arbres et faites de même en vous donnant des repères avec ces outils précieux, tout en les mettant en lien avec les divers animaux à nourrir (ex : « Bon, cet arbre est entre l'éléphant et l'araignée. Si je place ma main sur l'arbre ici, je devrai déplacer mon bras d'environ ça de distance pour atteindre l'araignée et ça de distance pour arriver à nourrir l'éléphant. Etc. »);
 - Disposez vos deux bras de façon à établir la distance de la disposition de l'ensemble des éléments du jeu en largeur et en profondeur. Ceci permettra à votre cerveau d'intégrer les **limites spatiales** des divers animaux à nourrir.
 - Lorsque vous avez fait les actions suggérées ici haut, fermez vos yeux et imaginez-vous en train de les reproduire. Cette action stimulera votre **imagerie mentale**.
- 💡 Lorsque vous avez terminé de modéliser le tout à l'élève, faites-lui faire les mêmes actions. Lorsque vous serez habiles de le faire, après quelques parties réalisées, vous pourrez très bien le faire en même temps avant de démarrer une partie.

*N.B. : Si l'élève éprouve du mal à faire ces actions et à se rappeler de ses repaires, guidez-le. Il est à noter qu'un élève dyspraxique aura sans doute plus de difficulté dû au traitement des limites visuospatiales requises. Un élève éprouvant des difficultés à « voir dans sa tête » ou ayant une faible mémoire à court terme visuelle aura aussi des



difficultés à jouer. Yum Yum Island sera donc un excellent entraînement pour ces élèves!

 **Astuce pour augmenter le niveau d'utilisation des fonctions de mémoire à court terme visuelle :**

- Ne jouez pas avec L'araignée, ce qui assurera que les deux couleurs de grains sont toujours mélangées;
- Nourrissez les castors en premier, ce qui augmentera le besoin d'activation de la mémoire à court terme visuelle et de l'imagerie mentale, étant donné qu'il n'y a plus d'arbre pour venir aider à s'orienter!

Étape #2 :



Gestion de l'impulsivité

+



Anticipation

Lorsque vous êtes prêts à jouer :

Je vous recommande de rappeler à l'apprenant qu'il faut bien « s'arrêter » avant de jouer son tour de jeu. Voici quelques actions à faire pendant la joute qui stimuleront les fonctions de **régulation de l'impulsivité** :

- Lorsque vient son tour de jeu, **prendre le temps d'analyser** les pièces de nourriture de la réserve de tortue en se donnant des stratégies de mémorisation des diverses tailles de couleurs rose et vertes que vous y observez (ex : « OK, il y a trois nourritures vertes ici collées ensemble, en haut à droite il y en a quatre autres, au centre il y en a trois rose. Je vais débiter avec ça. Etc. »);
- **S'arrêter** pour observer les animaux à nourrir et la disposition des grains de nourriture disponibles dans la tortue. Peut-être y aura-t-il des grains faciles à aller chercher pour nourrir un animal en particulier.

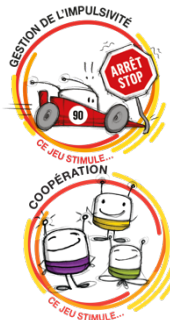
Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique Optineuronnes et de la Sélection OptiJeu, depuis 2002 ©Tout droit réservé

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** aussi pour observer quels animaux sont à nourrir. En fonction de l'effet obtenu par certains lorsqu'ils sont complètement nourris, il sera possiblement plus avantageux d'alimenter un animal avant les autres. Par exemple, si l'araignée fait partie des animaux à nourrir, il est souhaitable de la nourrir en premier pour activer son effet d classification des grains rose et verts de la tortue, ce qui facilitera les autres tours de jeu.
- ⚡ Une fois l'animal sélectionné à nourrir, activer votre **mémoire à court terme visuelle** et votre **imagerie mentale** avant de jouer votre tour :
 - Dans un premier temps, prenez « une capture visuelle » des grains de nourriture à aller chercher dans la tortue. Imaginez-vous ensuite faire cette récolte les yeux fermés sans la faire. Après, placez votre main au-dessus de la tortue, fermez-les et imaginez-vous aller nourrir l'animal voulu.



Gestion de l'impulsivité

+

Coopération

Lorsque le dé indiquera que le joueur actif peut être aidé de ses coéquipiers, ces derniers pourront rappeler au joueur de bien s'arrêter pour faire son action. Ils pourront aussi lui rappeler les stratégies de mise en mémoire et d'imagerie mentale avant qu'il se lance dans l'action.

Étape #4 :



Régulation émotionnelle et Flexibilité + Coopération

💡 Flexibilité :

Dû au fait, entre autres, que Yum Yum Island est basé sur un principe de coopération, les joueurs doivent user de flexibilité pour arriver à jouer. Faire usage de **flexibilité**, c'est se réajuster à la situation en cours d'exécution. 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. Cette habileté est tout autant essentielle dans toute situation de gestion personnelle et sociale. À titre d'exemples dans ce jeu, l'élève devra faire usage de flexibilité si l'un de ses camarades de joute nourrit l'animal qu'il convoitait ou encore, s'il prend un ensemble de grains de nourriture qu'il avait prévu prendre à son prochain tour. D'autre part, si le dé indique que les coéquipiers peuvent aider le joueur actif, ce dernier devra **être ouvert aux commentaires aidants de ses camarades**. S'il se braque, refuse de les entendre ou s'oppose à ceux-ci désirant ne faire qu'à sa tête, il risque de ne pas réussir sa mission.

💡 Régulation émotionnelle :

Parfois, la demande de flexibilité peut provoquer des pulsions de colère ou d'énervement chez certains élèves. En effet, certains auront du mal à **réguler les émotions** que cette demande d'adaptation demande. Si jamais ce manque d'inhibition survient, 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

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique Optineurons et de 8
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

Fiche pédagogique OptiJeu Yum Yum Island

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.).

Dans le jeu Yum Yum Island, quelques situations sollicitent particulièrement la **régulation émotionnelle**. Je vous laisse quelques exemples sur lesquelles vous pourrez vous baser pour inclure de telles situations dans vos joutes avec l'apprenant :

- Jouez avec Le Lion; parfois, aucune graine de nourriture ou seulement quelque peu sortent du gosier de Ferdinand, ce qui peut provoquer des réactions de frustration chez certains élèves.
- Jouez avec Le Gorille; l'élève devra réguler la frustration que le retrait de nourriture pourra provoquer.
- Jouez avec Les castors; l'élève devra réguler les émotions possiblement provoquées par le retrait des arbres et le niveau de difficulté augmentant.



On pourra faire le transfert dans les apprentissages et dans la vie quotidienne comme quoi il faut constamment se réajuster aux imprévus de la vie et bien réguler les pulsions que ces imprévus amènent.

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