

**Elisa Robette  
Mariam Lamrani  
Lisa Lujan  
Véronique Gendebien**



## **Troubles de l'attention et méthodologies adaptées**

Titulaire : Madame Sylvie Frère

## 1, Règles générales du jeu

### « A la conquête de notre planète »



#### Matériel :

- un plateau de jeu = un planisphère plastifié avec les silhouettes des 6 continents
- un dé avec les six couleurs des continents
- six cartes continents qui reprennent les quatorze jeux et 4 épreuves « extras »
- un pion unique
- 18 pièces de puzzle

#### Public ciblé :

- 4 joueurs de 10 à 12 ans



#### But du jeu :

Jeu coopératif à matériel commun et jeux individuels compétitifs . Le monde a été dissolu et vous avez pour mission, à vous quatre, de reconquérir des morceaux de territoire et de reconstruire le planisphère.

#### Déroulement du jeu :

Vous recevez 6 cartes pour démarrer la partie. Dans un premier temps, vous prenez le temps de lire ces six cartes en équipe entière. Une carte représente un continent. Pour conquérir un continent, vous devrez résoudre chaque fois trois épreuves. Lorsqu'une épreuve est terminée et gagnée, vous pouvez indiquer «V» à côté de celle-ci.

Vous lancez le dé et vous placez votre pion dans le continent de la couleur obtenue. Vous résolvez la première épreuve. Quand vous avez gagné cette épreuve et obtenu une pièce de puzzle, vous relancez le dé et placez votre pion sur le continent correspondant à la couleur. Vous résolvez la première épreuve du deuxième continent et ainsi de suite jusqu'à avoir résolu toutes les épreuves et avoir obtenu toutes les pièces du puzzle. Si vous tombez sur un continent où les trois épreuves ont déjà été passées, vous relancez le dé jusqu'à tomber sur un continent où une épreuve doit encore être réalisée.

## 2, Liste des différents jeux et des attentions / des fonctions exécutives mobilisées

Types d'attention / fonction exécutive	Noms des jeux
Attention sélective visuelle	A table
Attention sélective auditive	C'est qui crie
Attention divisée visuelle	Le bon drapeau
Attention divisée auditive	Ici, c'est chez moi
Attention soutenue visuelle	Tout au long du jeu ...
Attention soutenue auditive	Tout au long du jeu ...
Alerte phasique visuelle	Tape la carte
Alerte phasique auditive	Rest'alerte
Mémoire de travail visuelle	Le mémosphère
Mémoire de travail auditive	Dis-moi dans l'oreille
Flexibilité mentale visuelle	Monde des mots, mots du monde
Flexibilité mentale auditive	Tour du monde des mots
Inhibition visuelle	Tex Mex
Inhibition auditive	Ni oui ni non, ni vrai ni faux
Planification visuelle	Dis-moi où je suis
Planification auditive	Saute-continent



### 3, Règles détaillées des différents jeux

#### « A table »

Type d'attention mobilisé :

**Attention sélective visuelle**

Type de jeu :

Jeu individuel compétitif

Matériel :

- 1 sablier
- une fiche avec des aliments mangés aux quatre coins du monde
- une roue avec différentes lettres de l'alphabet
- une feuille et un crayon gris par enfant

But du jeu :

Trouver le plus de mots possibles qui contiennent la lettre sélectionnée en un temps limité. Le joueur qui aura trouvé le plus de mots corrects et qui les aura écrits sur sa feuille gagnera la manche. Au bout de 3 manches, on totalise les points et le joueur qui a le plus de points reçoit une pièce du puzzle.

Déroulement du jeu :

Une fiche A4 avec les aliments des quatre coins du monde est déposée au centre de la table.

Les quatre joueurs ont chacun une feuille devant eux et un crayon gris. L'un des joueurs tourne la roue. La lettre sur laquelle la roue s'arrête est la lettre qui va déterminer la première manche. Les joueurs ont le temps du sablier pour trouver et écrire un maximum de mots qui contiennent cette lettre. Une fois le temps écoulé, on vérifie ensemble les réponses des quatre joueurs. Un mot juste = un point. Une seconde lettre est sélectionnée et ainsi de suite jusqu'à totaliser trois manches.



## «C'est qui qui crie ? »

Type d'attention mobilisé :

**Attention sélective auditive**

Type de jeu :

Jeu individuel compétitif

Matériel :

- cris des animaux sur tablette (12 cris d'animaux)
- 12 cartes animaux

But du jeu :

Être le premier à avoir déposé ses trois cartes au centre de la table. Le premier joueur qui se sera débarrassé de ses trois cartes gagnera une pièce du puzzle.

Déroulement du jeu :

Les cartes animaux sont mélangées et distribuées au hasard. Les enfants reçoivent chacun 3 cartes sur lesquelles des animaux sont représentés. Ils découvrent leurs animaux face cachée. La bande son démarre. Lorsque le premier cri d'animal a été émis, l'enfant qui a reconnu le cri et qui a la carte dans son jeu dépose la carte au centre. S'en suit une brève vérification de la part de tous les joueurs. Le deuxième son peut être écouté et la deuxième carte déposée au centre de la table. Le premier enfant qui aura déposé toutes ses cartes gagnera une pièce du puzzle.



## « Le bon drapeau »

Type d'attention mobilisée :

**Attention divisée visuelle**

Type de jeu :

Jeu individuel compétitif

Matériel :

- 4 x 8 cartes de drapeaux
- 4x 8 cartes de drapeaux à analyser
- 1 sablier
- 1 totem

But du jeu :

Retrouver le plus rapidement possible le bon drapeau parmi les drapeaux proposés. Le gagnant est celui qui retrouve le plus de bons drapeaux.

Déroulement du jeu :

Le maître du jeu distribue face cachée 1 fiche « drapeau » identique à chaque joueur. Dès que le maître du jeu donne le signal, il retourne le sablier en même temps que les joueurs retournent leur fiche. Ils ont 10 secondes pour la mémoriser.

Une fois le temps écoulé, les joueurs retournent leur fiche et le maître du jeu pose une fiche contenant plusieurs drapeaux à chacun des joueurs. Le joueur ayant repéré le bon drapeau en premier, saisit le totem pour donner la lettre correspondant au bon drapeau.



## « Ici, c'est chez moi ! »

Type d'attention mobilisée :

**Attention divisée auditive**

Type de jeu :

Compétitif

Matériel :

- 2 grandes fiches de drapeaux.
- 10 fiches « énigmes ».
- Totem

But du jeu :

Retrouver le drapeau correspondant aux indices de l'énigme. Le gagnant est celui qui aura accumulé le plus de points.

Déroulement du jeu :

Le maître du jeu distribue 1 grande fiche de drapeaux pour deux joueurs. Le maître du jeu lit ensuite une énigme à voix haute. Le premier joueur qui aura repéré le bon drapeau sur la grande fiche, devra saisir le totem pour donner le numéro du drapeau correspondant aux indices de l'énigme.



## « Tape la carte »

Type d'attention mobilisée

**Alerte phasique visuelle**

Type de jeu

Jeu individuel compétitif

Matériel

- 8 cartes animal
- 8 cartes plat
- 8 cartes personne
- 8 cartes bâtiment/logement
- 8 cartes paysage
- « points » à distribuer

But du jeu

Taper le plus vite possible sur les bonnes cartes en écoutant le maître du jeu. Le joueur ayant amassé le plus grand nombre de points gagne une pièce du puzzle.

Déroulement du jeu

Le maître du jeu a toutes les cartes en sa possession. Il les mélange et les dépose en un tas devant lui, sur la table, faces cachées.

Le maître du jeu va annoncer un thème (animal, plat, personne, logement ou paysage). Il va ensuite retourner les cartes du tas posé devant lui, une à une (en formant ainsi un deuxième tas avec les cartes faces visibles).

Les joueurs devront être attentifs et taper le plus vite possible sur le paquet de cartes retournées si la carte visible au-dessus de celui-ci correspond au thème annoncé. Le joueur ayant tapé en premier le tas remporte un point qu'il garde sur le côté.

La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été retournées par le maître du jeu.

Une fois 3 parties avec trois thèmes différents réalisées, les joueurs comptent leurs points afin de déterminer le grand gagnant.



## « Rest'alerte »

### Type d'attention mobilisée

### Alerte phasique auditive

### Type de jeu

### Jeu individuel compétitif

### Matériel

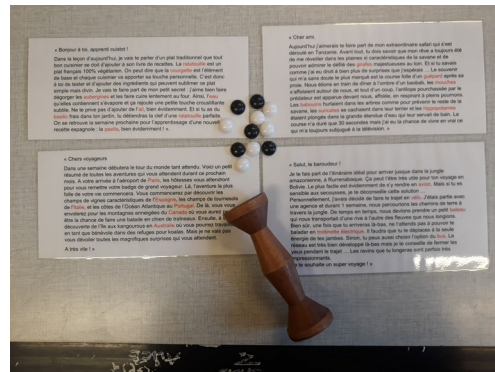
- Un totem
- Les récits-histoire, destinés au maître du jeu, sur les thèmes de la savane, de la cuisine, des transports en commun et des pays/villes
- « points » à distribuer

### But du jeu

Attraper le totem situé au centre de la table le plus vite possible lorsque le maître du jeu énonce un mot d'alerte. Le joueur qui comptabilise le plus de points recevra une pièce de puzzle.

### Déroulement du jeu

Le maître du jeu énonce un récit-histoire. Si celui-ci choisit le récit de la savane, les joueurs devront attraper le totem situé au centre de la table lorsqu'ils entendent le nom d'un animal. Les « mots d'alerte » sont en rouge sur la carte du maître du jeu. Les joueurs remportent un pion lorsqu'ils attrapent le totem. Le joueur qui comptabilise le plus de points gagne le jeu.



## « Le Mémosphère »

Type de fonction mobilisée:

La mémoire de travail visuelle

Type de jeu :

Jeu individuel compétitif

Matériel :

- 5 modèles de cartes Mémo/ 4 exemplaires de chaque,
- 1 sablier,
- 1 totem.
- 5 cartes comprenant des questions

But du jeu :

Mémoriser le plus d'éléments figurant sur la carte durant 10 secondes. La parole est accordée au premier joueur ayant saisi le totem. Le joueur reçoit 1 point par bonne réponse. Le gagnant est celui qui aura accumulé le plus de points.

Déroulement du jeu :

Le maître du jeu pose une carte mémo face cachée devant chaque joueur. Dès que le maître du jeu donne le signal, les joueurs retournent leur carte tous en même temps. Une fois les cartes retournées, le maître du jeu retourne une fois le sablier.

Les joueurs disposent de 10 secondes pour mémoriser le maximum d'éléments figurant sur leur carte. Une fois le temps écoulé, les cartes sont de nouveau retournées et le maître du jeu pose les questions. Le point est accordé au joueur ayant donné la bonne réponse.

Note : En cas de difficulté de mémorisation, il est possible d'accorder un temps de mémorisation supplémentaire en retournant deux fois le sablier.



## « Dis-moi dans l'oreille... »

Type de fonction mobilisée :

**La mémoire de travail auditive**

Type de jeu :

Jeu collaboratif

Matériel :

- 10 fiches de phrases.

But du jeu :

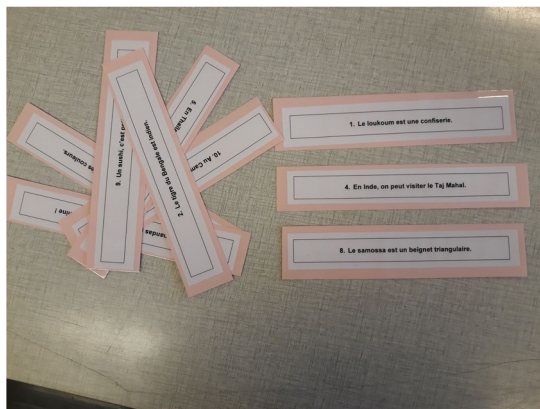
Réciter au moins 3 phrases sans faute pour que l'équipe puisse remporter 1 pièce de puzzle.

Déroulement du jeu:

Le maître du jeu choisit une fiche parmi les 10 et la chuchote dans l'oreille d'un joueur. Ce dernier la transmet dans l'oreille de son voisin en y ajoutant un détail ayant du sens et ainsi de suite. Le dernier joueur à qui on a chuchoté les phrases devra répéter au minimum 3 phrases justes et à voix haute pour que l'équipe puisse remporter 1 pièce de puzzle.

Exemple :

- Première phrase chuchotée : La Belgique est un pays.
- Seconde phrase avec un détail ayant du sens : La Belgique est un petit pays. Et ainsi de suite.



## « Monde des mots, mots du monde »

### Type de fonction exécutive mobilisée

## Flexibilité mentale visuelle

## Type de jeu

## Jeu collaboratif

## Matériel



- 10 cartes pays / 10 cartes continent / 10 cartes plat / 10 cartes monument
- 4 référentiels

## But du jeu

Que tous les joueurs se débarrassent de leurs cartes le plus vite possible sans se tromper afin de gagner une pièce du puzzle.

## Déroulement du jeu

Le maître du jeu mélange le paquet de cartes et distribue 10 cartes à chacun des joueurs. Chaque joueur rassemble ses cartes en un tas qu'il place devant lui, sur la table, faces cachées. La partie peut commencer. Un des joueurs retourne la première carte de son paquet. Il doit alors la placer au centre de la table et dire oralement un mot en fonction d'un code prédéfini :

Carte pays → une langue      Carte continent → un monument

Carte langue → un continent      Carte monument → un pays

Une fois la carte placée au milieu de la table et le mot énoncé, le joueur suivant peut retourner la première carte de son paquet et faire de même. La partie continue ainsi jusqu'à ce que plus aucun des joueurs n'ait de carte en sa possession.

Remarques :

- Le maître du jeu doit faire en sorte que le jeu ait du rythme, qu'il n'y ait pas de longue pause entre les cartes qui sont jouées. Un sablier peut être utilisé à cet effet.
- Avec les élèves plus à l'aise avec ce jeu, il peut être demandé qu'ils disent une langue/un monument/ un continent/ un pays en relation avec la carte qu'ils déposent au centre de la table.

Exemple : Si la carte est « Belgique » alors l'enfant devra annoncer une langue mais pas n'importe laquelle : soit le Néerlandais, soit l'Allemand, soit le français.

## « Tour du monde des mots »

Type de fonction exécutive mobilisée

**Flexibilité mentale auditive**

Type de jeu

Jeu collaboratif

Matériel

- 10 cartes mots
- un sablier

But du jeu

Réaliser une chaîne de 8 mots (2 tours de table) dans le temps donné par le sablier. Si trois chaînes de mots sont réussies alors le groupe gagnera une pièce du puzzle.

Déroulement du jeu

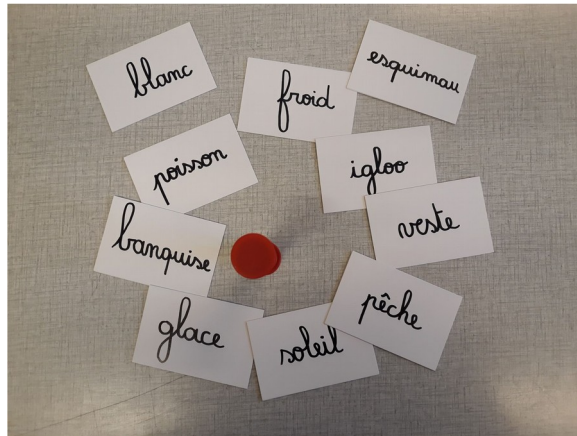
Une carte mot est choisie au hasard dans le paquet de carte à disposition et est placée au centre de la table, face cachée.

Au signal, la carte mot est retournée et le joueur désigné comme premier à commencer le tour de parole annonce à haute voix un mot en rapport avec le mot au centre de la table.

Une fois le mot annoncé, le joueur suivant annonce un nouveau mot auquel le mot cité par le joueur précédent lui fait penser, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait dit deux mots. Attention : un mot ne peut pas être dit 2 fois au cours d'une même partie !

Les mots annoncés par les joueurs ont donc tous un lien entre eux : chaque mot est lié au mot précédant formant ainsi une ligne de mots avec une « suite logique ».

Une fois 3 parties gagnées, les joueurs peuvent récupérer une pièce du puzzle.



## « Tex-mex »

Type de fonction exécutive mobilisée

**Inhibition visuelle**

Type de jeu

Jeu compétitif

Matériel

- 20 cartes jeu
- 4 cartes nombres
- 4 cartes personnages



But du jeu

Taper le plus vite possible sur la carte correcte en fonction de ce qui est demandé sur les cartes jeu. Le gagnant est celui qui a amassé le plus de cartes. Au terme de ce jeu, le gagnant recevra une pièce de puzzle.

Déroulement du jeu

Les cartes jeu sont mises en un seul tas au centre de la table. Tout autour de ce tas sont disposées les cartes nombres et les cartes personnages. Au dos de chaque carte jeu est indiqué un nombre ou un personnage. La première carte jeu est retournée. Si la carte indique un personnage, les joueurs devront compter combien de personnages se trouvent sur l'autre carte jeu. Et si la carte indique un nombre, les joueurs devront repérer quel personnage est représenté ce même nombre de fois sur la carte jeu. Le joueur qui est le plus rapide gagne la carte et le jeu continue ainsi de suite. Le joueur qui gagne le jeu est celui qui comptabilise le plus de cartes.

## « Ni oui, ni non/Ni vrai, ni faux »

### Type de fonction exécutive mobilisée

### Inhibition auditive

### Type de jeu

### Jeu compétitif

### Matériel

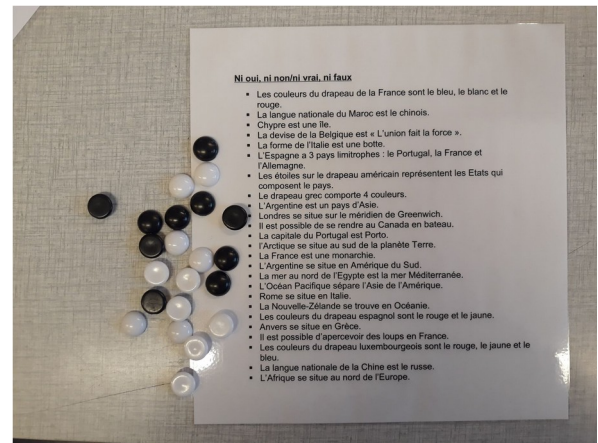
- Liste de questions, destinée au maître du jeu
- « points » à distribuer

### But du jeu

Obtenir le plus de points possibles en ne disant ni oui, ni non/ni vrai, ni faux. Le joueur qui comptabilise le plus de points recevra une pièce de puzzle.

### Déroulement du jeu

A tour de rôle, et dans un ordre aléatoire, le maître du jeu émet les questions aux joueurs. Si le joueur répond à la question sans répondre ni oui, ni non/ni vrai, ni faux, il gagne un pion (qui représente un point). Et la partie continue ainsi de suite. Le joueur qui comptabilise le plus de points gagne le jeu.



## « Dis-moi où je suis »

Fonction exécutive mobilisée :

**Planification visuelle**

Type de jeu :

Jeu individuel compétitif

Matériel :

- cartes énigmes sur localisation des pays
- 4 planisphères A3 en couleur plastifiées

But du jeu :

Retrouver le plus rapidement possible le nom de son pays. Le premier qui a réussi à solutionner deux énigmes reçoit une pièce de puzzle.

Déroulement du jeu :

Les enfants disposent chacun de trois cartes « énigmes » de la même couleur distribuées dans le désordre. Le but est de les lire, de les remettre dans l'ordre et de planifier sa recherche pour retrouver le plus rapidement possible le nom du pays sur le planisphère. Le premier enfant qui a retrouvé deux pays gagne une pièce du puzzle. Si un enfant se trompe dans le nom de son pays, il reçoit trois nouvelles cartes « énigmes » et peut réintégrer la partie en cours.

Dès qu'un enfant a réussi une énigme, il reçoit trois nouvelles cartes et ne doit pas attendre les trois autres joueurs pour démarrer la deuxième manche.



## « Saute-continents »

Fonction exécutive mobilisée :

**Planification auditive**

Type de jeu :

Jeu individuel compétitif

Matériel :



- un planisphère plastifié avec le nom de tous les pays
- 4 planisphères muets
- 4 marqueurs Velleda

But du jeu :

Être le premier joueur à avoir rallié deux destinations sur le planisphère en effectuant le moins de déplacements possibles et en respectant les consignes données oralement. Le joueur qui aura effectué le moins de déplacements gagnera une pièce de puzzle.

Déroulement du jeu :

Chaque enfant reçoit un planisphère muet plastifié, un marqueur velleda. Un planisphère complété avec le nom des pays, des mers et des océans est placé au centre de la table.

Vous devez rallier deux pays entre eux. Vous devez, tout d'abord, repérer les deux pays cités sur le planisphère déposé sur la table, les transposer sur votre planisphère muet, tracer une croix sur le pays de départ et une autre sur le pays d'arrivée. La manche ne débute qu'à ce moment-là. Vous devez rallier ces deux pays entre eux en prenant deux fois le bateau et en effectuant le moins de déplacements possibles. Chaque déplacement que vous effectuerez comptera pour un déplacement. Vous n'avez pas de seconde chance. Dès que vous tracez une croix sur un pays ou sur une mer/océan, vous ne pouvez pas revenir en arrière, vous ne pouvez pas changer d'avis. Vous devez réfléchir avant d'agir. Les pays comptent pour un déplacement et les océans/mers également. Le joueur qui effectuera le moins de déplacements gagne une pièce du puzzle. Chaque joueur note d'une croix avec le marqueur velleda chaque déplacement sur son planisphère.

Exemple : Aller de Belgique en Tanzanie en passant par le moins de pays possible et en prenant deux fois le bateau.

