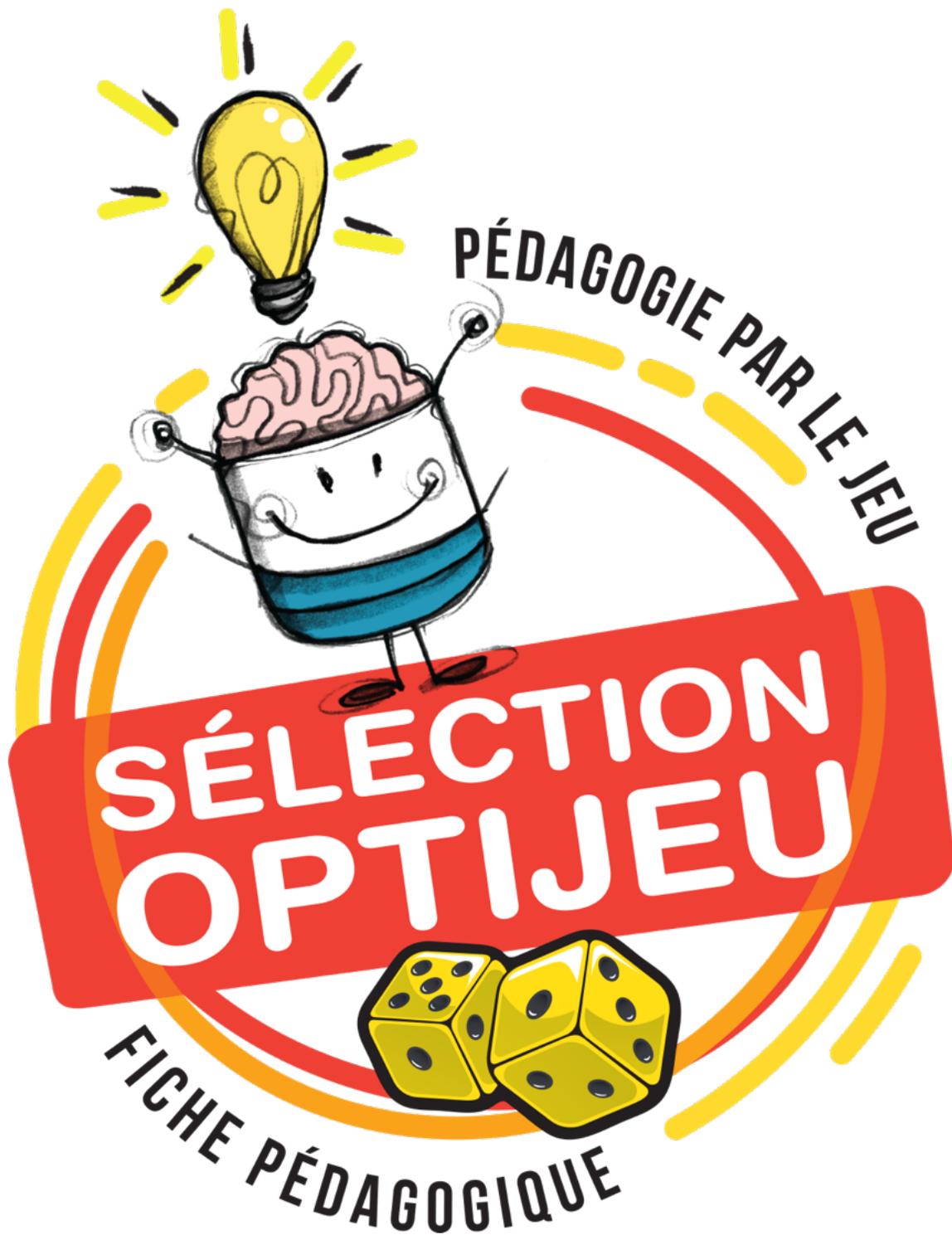
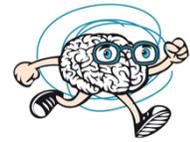


Fiche pédagogique OptiJeu **Quarto!**



Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de La
Clinique Optineurones, depuis 2002 ©Tout droit réservé
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 **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'envi d'optimiser votre cerveau
TOUT en vous AMUSANT!!!**

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de La Clinique Optineurones, depuis 2002 ©Tout droit réservé
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

Quarto!

quarto

Compétences travaillées ou sollicitées :

➤ Fonctions exécutives :

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

➤ Compétences de base mathématique :

- Classification
- Inclusion
- Logique déductive



Astuces pour optimiser le côté éducatif :

- ☞ Tel que proposé dans la « Démarche pour jouer à Quarto! », lorsqu'un joueur pose son pion sur l'une des cases libres du  plateau, il est possible de le poser sur le rebord du cercle Le temps de

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de La Clinique Optineurones, depuis 2002 ©Tout droit réservé
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 **Quarto!**

réfléchir au pion qu'il va ensuite donner à son adversaire. S'il se rend compte qu'il ne lui reste aucun pion à lui donner (car ceux restants lui permettront de faire un « Quarto! »), il peut reprendre son pion à jouer pour lui trouver un autre endroit. Dès qu'un joueur a disposé son jeton dans une case libre du plateau et non seulement sur le rebord, il ne peut plus déplacer ce pion.

- 👉 Pendant la joute, utilisez la « Démarche pour jouer à Quarto! ». Cette dernière a pour but d'amener l'apprenant à s'arrêter à une démarche pour réfléchir, en déployant des fonctions exécutives telles que l'arrêt (inhibition de l'impulsivité), l'analyse (la planification), l'activation à la tâche par lui-même, l'organisation et l'autocorrection (vérification).
- 👉 Jouez de manière à mettre en place le plus de possibilités de « Quarto! », de sorte qu'il y ait trois pions possédant une caractéristique commune sur quelques lignes différentes. Cette disposition amènera l'apprenant à réfléchir encore plus sur les pions à trier (voir la Démarche pour jouer à Quarto!) lorsqu'il vient pour vous en donner un à votre tour.
- 👉 Afin de vérifier si l'apprenant s'arrête bien, à votre tour de donner un pion, donnez-lui-en un avec lequel il pourrait faire un « Quarto! ». Le but est de voir s'il

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de La Clinique Optineurones, depuis 2002 ©Tout droit réservé
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 **Quarto!**

déploiera les stratégies de la « Démarche pour jouer à Quarto! » lorsque vient le temps de poser un jeton.

Petit mot d'Anick :

Ce jeu est un franc coup de cœur depuis les débuts de ma carrière! Il nous permet de développer les compétences d'un élève à l'arrêt et l'endurance à la planification et à l'organisation d'une tâche. C'est souvent un jeu que nous utilisons en rééducation pour amener un élève à inhiber son impulsivité cognitive, à se doter de stratégies en se parlant, à développer son endurance au raisonnement et surtout, à prendre plaisir à raisonner, à mobiliser ses fonctions attentionnelles soutenues, etc. Après entraînements et utilisation d'autres jeux du même type (voir au « Guide des alter ego » à la boutique L'Imaginaire), nous transférons ces comportements et compétences d'apprenant efficace en résolution de problème mathématique et dans toute autre tâche complexe.

Tous adorent y jouer!

Visitez la chaîne Youtube OptiJeu
afin de découvrir la vidéo de
Quarto!

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de La
Clinique Optineurones, depuis 2002 ©Tout droit réservé
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 **Quarto!***

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de La
Clinique Optineurones, depuis 2002 ©Tout droit réservé
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