



Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique  
Optineurones et de la Sélection OptiJeu, depuis 2002 ©Tout droit  
réservé, Conceptrice de la chaine 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](http://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\\_wwBTtZorOL4A](https://www.youtube.com/channel/UCH6nQGyG94_wwBTtZorOL4A)



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

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

# Inventa Game

3 ans et +

1 joueur et +

Par Inventa Games



## Compétences travaillées ou sollicitées :

### ➤ Compétences langagières:

- Vocabulaire
- Classes de mots
- Accès lexical
- Structure du Récit
- Structure de phrase
- Marqueurs de relation
- Notion de syllabe

### ➤ Fonctions exécutives et cognitives:

- Imagerie mentale
- Discours interne
- Attention focalisée
- Activation
- Mémoire à court terme verbale
- Mémoire de travail
- Flexibilité (capacité à changer d'idée, de plan, de stratégie ou autre)
- Planification/Organisation



## 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.

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



# Stratégies visant à Stimuler Les compétences Langagières :

## Étape #1 :

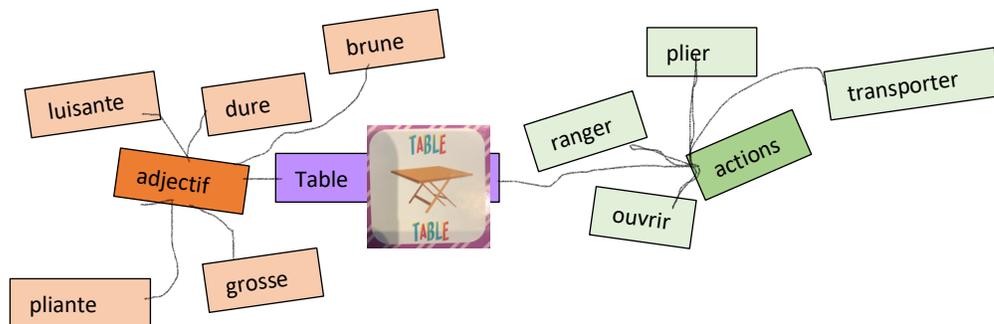
### Le vocabulaire

+

### Les classes de mots

#### Vocabulaire :

- ⚡ Avant de jouer à Inventa Game, je vous recommande de créer une banque de vocabulaire avec l'élève. Prenez les dés du jeu choisi et pour chacune des images, dressez une liste de mots utilisables. Ex : image de la table = bois, ouverte, fermée, métal, grande, perdue, trouvée, mystérieuse, garnie, lourde, etc. Ceci aidera l'élève à générer des idées de phrase et de récit. Pour ce faire, personnellement, j'aime bien utiliser la méthode de la carte mentale/organisation d'idées. Prenons l'exemple avec cette même image de la table. Écrivez le mot au centre d'une feuille et faites des liens avec ce mot en demandant à l'élève à quoi lui fait penser le mot. Écrivez les idées qui viennent. Voici un exemple :



## Fiche pédagogique OptiJeu Inventa Game

- ⦿ Pendant la joute, si l'élève éprouve des difficultés à trouver des idées, des mots, on le référera à cette liste de mots pour l'aider à se souvenir qu'il en a dans sa tête, mais qu'il a possiblement juste du mal à les retrouver.

### Classes de mots

- ⦿ Tableau des classes de mots (aide-mémoire) :

Si vous dressez ce genre de liste de vocabulaire, du coup, je vous conseille de profiter de cette même liste pour travailler les classes de mots. Ceci permettra de pratiquer cette notion grammaticale et en plus, elle facilitera les joutes d'Inventa Game, étant donné que les classes de mots pourront aider l'élève à organiser et à générer ses idées pour composer des phrases et un récit. Je vous laisse, ici-bas, un exemple de tableau de classes de mots, utilisable pour le jeu, mais aussi à l'école pour assurer un transfert sur les classes de mots, car il contient des trucs pour différencier les classes. À mesure que vous trouvez du vocabulaire, profitez de ce tableau pour l'y inscrire, ce qui pratiquera d'une part les notions de classes grammaticales et, d'autre part, donnera un outil soutenant lors des joutes d'Inventa Game et assurera un transfert lors des devoirs et leçons ou en classe.



\*Voici (à la page suivante) un exemple de tableau de vocabulaire + classes de mots à confectionner avec l'image  
Table :

# table



Les classes de mots

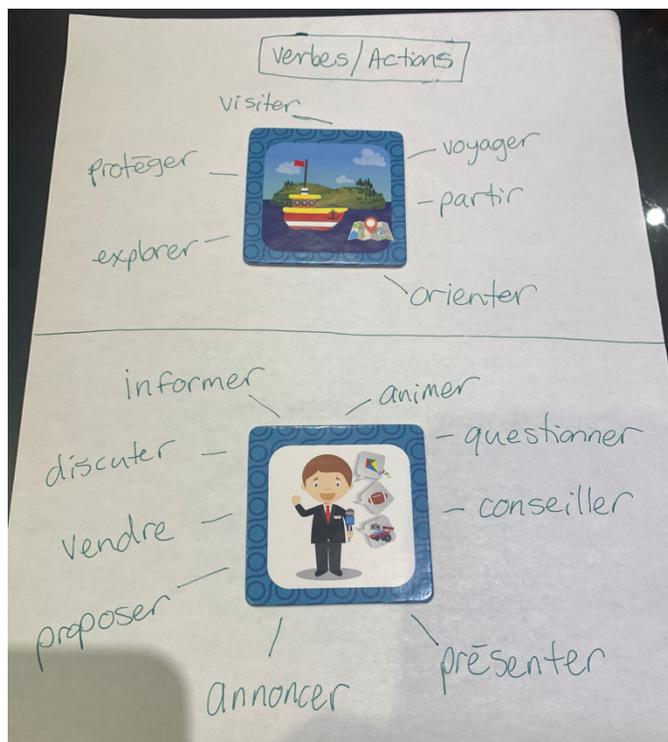
		GN			GV		
classe	déterminant	nom		adjectif	pronom	verbe	adverbe
truc	Devant : nom adjectif	nom commun un beau... une belle... un bel...	nom propre Majuscule	très... trop... (qualifie nom)	remplace le nom ou le sujet	n'/ne.....pas (action)	qualifie verbe
Exemples de mots	la les des leur certains	table bois métal		grosse pliant lourde	elle laquelle	plier fermer ranger placer garnir	rapidement bien

💡 Banque de mots selon les diverses classes :

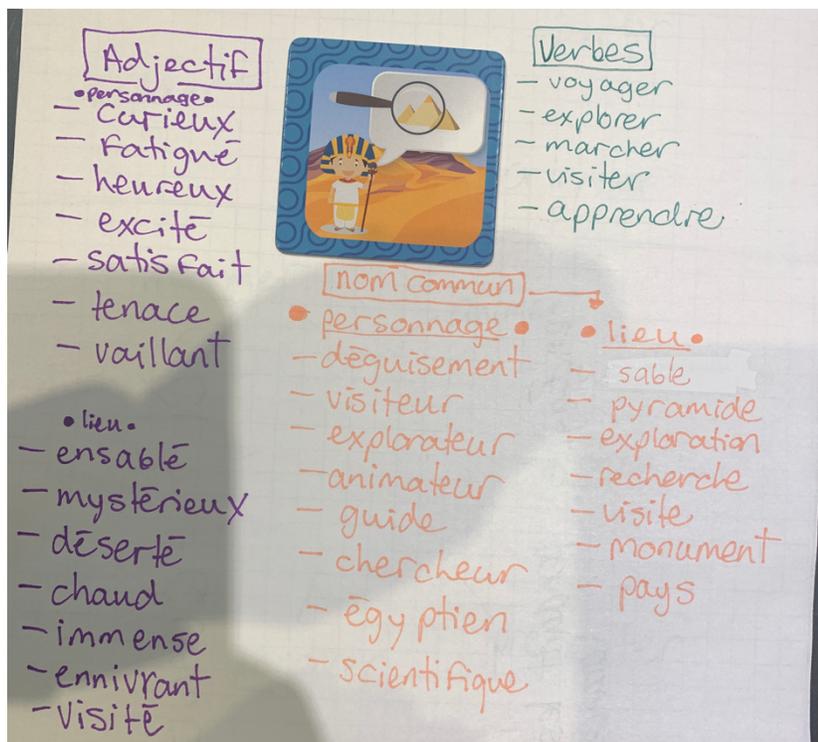
Une fois le rappel des classes de mots fait, l'aide-mémoire mis en place et un exemple réalisé avec une carte-image du jeu Inventa Game, je recommande de s'amuser à piger une carte et y ressortir une banque de mots en fonction d'une classe précise. Ça peut être une classe de mots avec laquelle l'élève a plus de difficultés ou encore une classe de mots nouvellement intégrée à l'école et actuellement travaillée. Vous pourrez faire de même en sélectionnant une carte et en y ressortant tous les mots qui nous viennent en tête et qui sont associés à toutes les classes de mots vues par l'élève. Voici un exemple pour chaque possibilité (page suivante) :

## Fiche pédagogique OptiJeu Inventa Game

en fonction d'une classe précise :



associés à toutes les classes de mots vues :



## Étape #2 :

### Accès lexical

Dû au fait qu'il faut trouver des idées à exprimer au jeu Inventa Game, l'accès lexical est demandé, soit cette fonction langagière responsable d'accéder rapidement au vocabulaire disponible en mémoire à long terme et permettant de l'utiliser (le dire, l'écrire, etc.). Il nous arrive tous parfois d'avoir de la difficulté à faire revenir un mot que nous avons pourtant en mémoire. Lorsque ça arrive, c'est l'accès lexical qui fait défaut. L'expression « avoir un mot sur le bout de la langue » en illustre bien l'effet!

## Fiche pédagogique OptiJeu Inventa Game

Si jamais un tel blocage arrive lors des joutes d'Inventa Game, voici quelques trucs à suggérer à l'apprenant :

- 🔦 Enseignez-lui à dire à voix haute d'autres mots lui faisant penser au mot recherché et à dire des bouts de phrases, comme s'il voulait utiliser ce mot en parlant concrètement. Cette action demandera à d'autres réseaux neuronaux fort probablement connexes au mot recherché de s'activer, ce qui permettra probablement l'activation de la connexion recherchée. Par exemple, si l'élève recherche le mot *table*, il pourrait dire tous les mots ou bouts de phrases qui lui font penser à ce mot, tels : « on mange dessus, tu sais on met une nappe dessus, la \_\_\_\_\_ à manger, dresser la \_\_\_\_\_, etc. ».
- 🔦 Invitez-le aussi à essayer d'imaginer l'image du mot recherché s'il en comporte une. Dans le même exemple, il pourrait essayer de voir dans sa tête une table. Ce geste mental aide parfois à retrouver le mot associé plus facilement. Il pourrait aussi imaginer une personne, par exemple sa mère, en train d'utiliser ce mot comme dans la vraie vie.
- 🔦 Si jamais l'élève n'arrive pas à trouver le mot, vous pouvez lui donner la première lettre ou le premier son du mot. Mais n'utilisez cette action qu'en dernier recours! Il est toujours mieux de laisser le cerveau s'activer par lui-même!



\*\*\*Je vous laisse un aide-mémoire page suivante) qui pourrait être utilisé pour rappeler à l'élève les trucs facilitant l'accès au lexique. Cet outil peut être utilisé pendant la joute, mais aussi en transfert dans la vie quotidienne de l'élève :

# Lorsque je ne retrouve pas un mot... ?



Mes trucs :



je fais un geste



j'explique le mot que je cherche (c'est pourquoi, c'est où, c'est comment, c'est pour qui, à quoi ça sert...)



je dis une phrase dans laquelle je peux utiliser le mot (je ..., c'est un..., j'ai pris la...)



je dis d'autres mots qui me font penser au mot que je cherche ET je branche tous ces mots



je me fais une image

Par Anick [Pelletier.orthopedagogue](mailto:Anick.Pelletier@orthopedagogue.com)

## Étape #3 :

# Structure du récit + Structure de phrase + Marqueurs de relation

### Structure du récit :

- Alors voilà un merveilleux outil pour travailler la **structure du récit**, le concept sur lequel est basé le jeu Inventa Game! Le fait que nous ayons à créer une histoire avec les dés requiert la connaissance sur la structure du récit. Avant de vous adonner au jeu, je recommande donc d'offrir à l'élève un soutien à cet effet :
  - D'abord, expliquez à l'apprenant qu'Inventa Game permettra de s'amuser tout en s'habilitant à la composition de courts récits. Il sera donc aidant d'y jouer en ayant en tête les étapes d'un récit de base, soient la situation initiale (qui, fait quoi, où/quand/comment, que veut-il), le déroulement (muni d'un problème et d'une solution) et la fin. Cette structure de base pourra se complexifier lorsque l'apprenant sera très habile à construire des récits de base par lui-même. Il pourra alors ajouter plus d'une péripétie, un dénouement, etc.
  - Ensuite, vous pourriez lui proposer une structure de récit vierge, laquelle pourra être utilisée pour aider l'apprenant à organiser ses idées pendant la joute. Ce même schéma de récit pourra être ensuite utilisé pour la rédaction de ses récits à l'école et même pour l'aider à structurer ses idées à l'oral. Je vous laisse des exemples de **schémas de récit**; un de base incluant les composantes simples d'un récit « début/milieu/fin » et un plus complexe.

# Fiche pédagogique OptiJeu Inventa Game

## Schéma de base :

Schémas tirés de l'ouvrage : *Le récit en 3D*, Brigitte Dugas. Éditions Chenelières, 2006, 168p.

Nom: \_\_\_\_\_ Titre: \_\_\_\_\_

	Quand ? 	Qui ? 	Où ? 
Voulaient... 	Mais... 	A l'Alors... 	Finalement... 

Fiche 6.4 Le plan du récit

23

Nom: \_\_\_\_\_ Titre: \_\_\_\_\_

Quand ?

Qui ?

Où ?

Voulaient...

Mais...

A l'Alors...

Finalement...

Reproduction autorisée © Les Éditions de la Chenelière inc.

Fiche 8.26 Le brouillon

166

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

# Fiche pédagogique OptiJeu Inventa Game

Schéma plus complexe :

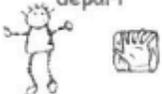
J'invente un récit	
<p>1. Situation de départ</p>  	<p>Personnage</p> <p>Action</p> <p>Lieu</p> <p>Temps</p>
<p>2. Événement déclencheur</p> 	<p>Tout à coup....</p>
<p>3. Réaction</p> 	<p>Il est....</p>
<p>4. Tentatives de solution</p> <p>Plan</p> 	<p>Idee #1 % solution</p> <p>Idee #2 % solution</p>
<p>5 Actions</p> 	<p>Il fait...%</p> <p>Il fait...%</p>
<p>6. Dénouement</p> 	<p>résultat %</p> <p>résultat ...%</p>
<p>7. Fin</p> 	

Schéma inspiré de Sylvie Thivierge, orthophoniste Québec, Canada

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique Optineurones et de la Sélection OptiJeu, depuis 2002 ©Tout droit réservé, Conceptrice de la chaine 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 Inventa Game

- Une fois présenté à l'élève, vous pourriez simplement prendre quelques cartes du jeu et vous amuser avec lui à les classer sur le **schéma de récit** choisi en construisant une histoire. On l'aidera alors à organiser ledit récit au départ. Pour ce faire, je vous conseille de modéliser de bonnes structures. Voici un exemple avec les cartes-image ici-bas, comme si vous aviez obtenu cette pige de cartes ou si vous aviez choisi celles-ci :

→

Pendant les **vacances à la plage, en Égypte**, un **astronaute** voulait inventer **une chaise** à faire voyager dans l'espace. Soudain, en faisant ses recherches, il apprend qu'un **inventeur** a déjà conçu une telle chaise. Donc, il s'est plutôt travaillé très fort et longtemps pour concevoir un **vaisseau circulaire**. Finalement, il a **réussi à voyager dans l'espace** avec son nouveau vaisseau ! Il était très heureux, car il a eu ce qu'il voulait.

→

Reproduction interdite © Les Éditions de la Chenelière inc.

Fiche 6.4 Le plan du récit

23

### Rédaction d'un récit

- Par la suite, on pourra travailler à l'écrit avec l'élève. Les cartes-image peuvent être utilisées à titre de stimulateurs d'idées aidant au démarrage. Le fait de les avoir disposées sur les étapes du schéma de récit aide à intégrer la séquence des parties essentielles d'un récit. Par la suite, vous pourriez écrire pour l'élève alors que celui-ci ne fait que vous composer le récit à l'oral. Il pourra alors utiliser le schéma de la phrase pour construire ses phrases et suivre les étapes du schéma de récit pour le réaliser du début à la fin sans oublier d'étape.
- Une fois que l'élève sera habile à l'oral avec ces deux structures, il pourra construire son schéma de récit avec ses idées, en s'inspirant des dés d'Inevnta Game ou non, l'écrire par lui-même et le corriger par après!

## Fiche pédagogique OptiJeu Inventa Game

### Construction de phrase :

- ⚡ Inventer un récit demande inévitablement la **construction de phrases** pour exprimer son idée. Si vous désirez profiter du jeu Inventa Game pour travailler la phrase, vous pouvez proposer aussi un schéma. Vous pourrez l'utiliser de la même manière que le schéma de récit pour y déposer les cartes-image à mesure que vous inventez les phrases avec l'apprenant. On y ajoutera les mots écrits dans un deuxième temps. Voici un modèle de schéma de la phrase de base en exemple :

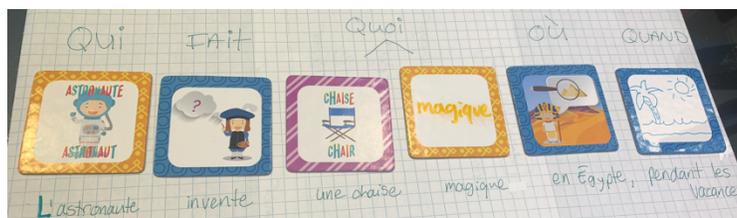


- ⚡ Une fois que les éléments de la phrase de base sont intégrés et compris par l'élève, vous pouvez pratiquer ce dernier à allonger ses phrases. C'est alors que vous pourrez intégrer les notions de « complément du verbe » et de « complément de la phrase », toujours en respectant le rythme d'apprentissage vu en classe. Voici un exemple avec les cartes-image Astronaute, Invente, Chaise, Magique, en Égypte, Pendant Les vacances :



## Fiche pédagogique OptiJeu Inventa Game

En résumé, voici une séquence d'enseignement intéressante qu'il serait possible de faire avec ces mêmes cartes-image (de la phrase la plus simple à la plus complexe) :



### Syntaxe :

- Lorsque vous pratiquez le schéma de la phrase de base avec l'élève, je vous recommande de **nommer les points et virgules à voix haute**, afin de forger déjà la structure syntaxique d'une phrase. Voici un exemple avec la phrase utilisée ici haut : « L'astronaute invente une chaise. (là on dit à voix haute « point ») ». Si nous avons des compléments, comme dans l'exemple présenté ci-dessous, nous énumérerions les virgules à voix haute :



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

## Fiche pédagogique OptiJeu Inventa Game

« L'astronaute invente une chaise magique en Égypte, (là on dit à voix haute « virgule») pendant les vacances d'été. (là on dit à voix haute « point ») ».

Ces actions aideront la syntaxe de l'apprenant lorsqu'il viendra pour écrire.

### Marqueurs de relation :

- 🔦 Tant qu'à stimuler la structure du récit et celle de la phrase, pourquoi pas y intégrer la notion de « **marqueur de relation** »! Vous pouvez expliquer à l'élève que les marqueurs de relation sont des mots qui viennent en début de phrase pour **marquer le temps ou le lien avec l'idée d'avant**. Ils peuvent aussi être utilisés à l'intérieur d'une phrase pour **mettre en lien deux idées** dans une même phrase. Je vous laisse une banque de marqueurs de relation et je vous recommande fortement de laisser une telle banque à l'élève tout au long de la partie, afin d'en stimuler son utilisation. Il pourra transférer ces connaissances dans ses textes scolaires et dans son discours de la vie courante.

<p><b>Les marqueurs de relation</b> (banque par synonymes et thématique)</p> <p><b>Concernant...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- À propos de...</li> <li>- Quant à...</li> <li>- Au sujet de...</li> <li>- En ce qui a trait à...</li> <li>- À l'égard de...</li> <li>- Relativement à...</li> <li>- En ce qui touche...</li> <li>- En ce qui concerne...</li> </ul> <p><b>Ensuite... (suite)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Par la suite,</li> <li>- Après,</li> <li>- Pour poursuivre,</li> <li>- Puis,</li> <li>- Par après,</li> </ul> <p><b>Donc... (appuyer)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De ce fait,</li> <li>- Ainsi,</li> <li>- Alors,</li> <li>- Or,</li> <li>- Compte tenu de ce qui précède,</li> <li>- De ce point de vue,</li> <li>- À cet égard,</li> <li>- De telle sorte,</li> <li>- De cette manière,</li> <li>- En conséquence,</li> <li>- C'est pourquoi...</li> <li>- Ceci explique le fait que...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- C'est ainsi que...</li> <li>- Cela dit,</li> </ul> <p><b>D'ailleurs... (explication)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Par ailleurs,</li> <li>- En effet,</li> <li>- Notamment,</li> <li>- En d'autres termes,</li> <li>- À vrai dire,</li> <li>- En réalité,</li> <li>- En fait,</li> <li>- Effectivement,</li> </ul> <p><b>Entre autres...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En outre,</li> </ul> <p><b>De plus... (ajout)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En plus,</li> <li>- De surcroît,</li> <li>- De même,</li> </ul> <p><b>Finalement... (fin, terminer)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bref,</li> <li>- En conclusion,</li> <li>- Somme toute,</li> <li>- Enfin,</li> <li>- En guise de conclusion,</li> <li>- Pour terminer,</li> <li>- En somme,</li> <li>- Tout compte fait,</li> <li>- Pour tout dire,</li> <li>- Pour conclure,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cela dit,</li> </ul> <p><b>Évidemment...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De toute évidence,</li> <li>- Certes,</li> <li>- Bien sûr,</li> <li>- Sans aucun doute,</li> </ul> <p><b>Excepté...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hormis le fait que...</li> <li>- Excluant le fait que...</li> <li>- Hormis...</li> <li>- En excluant...</li> <li>- À moins que...</li> <li>- Sauf si...</li> </ul> <p><b>Pour ce faire...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour cela,</li> <li>- De nature à...</li> <li>- De façon à...</li> <li>- De manière à...</li> <li>- Dans le but d'y arriver...</li> <li>- Dans le but d'arriver à...</li> </ul> <p><b>Peu importe...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De toutes manières,</li> <li>- Quoi qu'il en soit,</li> <li>- Tout bien considéré,</li> </ul> <p><b>Premièrement...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tout d'abord,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En premier lieu,</li> <li>- Dans un premier temps,</li> <li>- D'une part,</li> <li>- D'abord,</li> </ul> <p><b>Pour marquer d'autres temps :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En second lieu,</li> <li>- En troisième lieu,</li> <li>- Il était une fois,</li> <li>- Au moment où...</li> <li>- Dès...</li> <li>- Par un bon matin de...</li> <li>- La nuit passée,</li> <li>- Quand...</li> <li>- Lorsque...</li> <li>- Chaque fois...</li> <li>- Au moment où...</li> <li>- Dès...</li> <li>- Depuis ce temps, ...</li> </ul> <p><b>Dans un autre ordre d'idées...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- D'autre part,</li> </ul> <p><b>À mon avis... (opinion, argument)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Selon moi,</li> <li>- En ce qui concerne mon opinion,</li> <li>- À mon sens,</li> <li>- Quant à moi,</li> <li>- Pour ma part,</li> <li>- Mon opinion est que...</li> </ul> <p><b>D'après ce qui précède...</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selon ce qui précède,</li> <li>- Conformément à ce qui précède,</li> <li>- Aux termes de ce qui précède,</li> <li>- À la lumière de ce qui précède,</li> <li>- Comme mentionné plus haut,</li> <li>- Comme nous l'avons dit précédemment,</li> <li>- Compte tenu de ce qui précède,</li> <li>- En considération à ce qui précède,</li> <li>- En regard à ce qui précède,</li> </ul> <p><b>En revanche, ...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toutefois,</li> <li>- Malgré tout,</li> <li>- Mais, <u>line</u> que...</li> <li>- Mais, même si...</li> <li>- Par contre,</li> <li>- Néanmoins,</li> <li>- Seulement,</li> </ul> <p><b>Tout à coup...</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Soudainement,</li> <li>- Soudain,</li> <li>- Sans ne s'en attendre,</li> <li>- D'un coup,</li> <li>- Imprévisiblement,</li> <li>- Subitement,</li> <li>- Sans avertissement,</li> </ul> <p><b>Pourtant, ...</b></p>	<p><b>Au contraire, .....</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- À l'inverse, ...</li> </ul>
---	--	--	---	---	--

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la ~~Geographie~~ **Optineurons** 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 #4 :

### Notion de syllabe

Comme vous avez dû remarquer, les mots sur les cartes-image des jeux Inventa Game ont leurs voyelles colorées en rouge. Ce fait est génial, puisqu'il aide à décoder les mots écrits lors de leur lecture. Il est donc possible d'utiliser les cartes d'Inventa Game pour expliquer la notion de syllabe à l'élève et surtout, pour venir la travailler, tout en s'amusant!

#### Enseigner la notion de syllabe :

- 💡 Une syllabe est composée d'une voyelle obligatoirement. Ainsi, à chaque fois qu'on rencontre une voyelle dans un mot, il y a une syllabe. Voici quelques exemples :
  - « olive » = 3 syllabes car il y a 3 voyelles « o li ve ».
  - « astronaute » = 4 syllabes car il y a 4 voyelles « as tro nau te ». \*N.B. : il y a les voyelles simples ( a, e, i, o, u) et il y a les voyelles composées (au, oi, an, eau, ou, on, etc.).

#### Pratiquer la notion de syllabe :

- 💡 Une fois la notion de syllabe enseignée à l'élève, vous pouvez utiliser les cartes du jeu Inventa Game pour le pratiquer à lire des mots et en écrire. Comme les mots des cartes sont déjà inscrits avec les voyelles en rouge, il sera facile de transférer l'enseignement fait dans la lecture des mots des différentes cartes du jeu. Une fois que l'élève a bien assimilé la notion en lecture, je vous recommande de piger des cartes-image et vous pourriez lui demander d'écrire le mot de la carte, sans qu'il n'ait accès au mot. Il pourra après se vérifier avec la carte.



# Stratégies visant à Stimuler Le développement des fonctions exécutives;

## Étape #4 :



Imagerie mentale

+



Discours interne

Le fait d'avoir à inventer une histoire, un récit, demande de l'**imagination**, cette habileté à **créer mentalement des idées**. L'imagination requiert deux fonctions cognitives essentielles, soient le **discours interne** (se parler, notre petite voix interne ou à voix haute) et l'**imagerie mentale** (action de voir dans sa tête, de se construire des images mentales ou d'en faire revenir des déjà vues).

### Imagerie mentale :

- ⚡ D'abord, vous pouvez prendre le temps d'expliquer ce qu'est l'imagerie mentale à l'enfant. Je vous mets toutefois en garde! Ce concept est le plus abstrait de toutes les fonctions cognitives et exécutives et il est donc plus difficile à comprendre par les enfants. Certains « **voient déjà dans leur tête** » très jeune alors que d'autres n'arriveront jamais à « **voir dans leur tête** », même adulte. Vous pourriez lui dire que le jeu Inventa Game demande de s'imaginer des choses, comme quand on veut dessiner quelque chose. On doit se l'imaginer avant de le dessiner. Mais on ne le voit pas apparaître dans les airs! S'imaginer, c'est comme **faire revenir une image** qu'on a

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique Optineurons 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 Inventa Game

déjà vue ou encore, c'est construire, **s'inventer une nouvelle image** dans notre tête. Tout cela, sans ne les voir apparaître devant nous réellement!

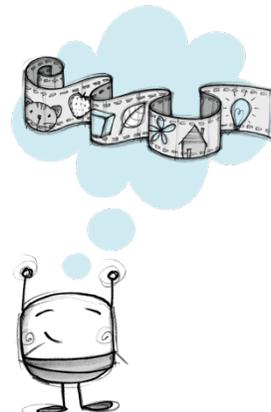
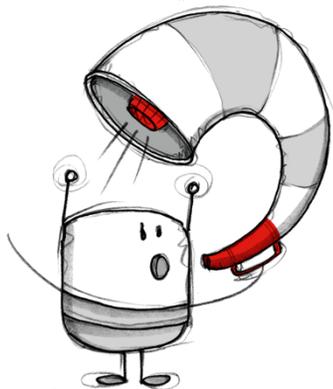
### Imagerie mentale + Discours interne :

- Comme le jeu Inventa game demande de **s'inventer une histoire** à l'aide d'images données, il sera aidant d'essayer d'imaginer le fil de celle-ci dans sa tête en **se créant des images comme un film**. À mesure que les idées seront ajoutées par les joueurs, il faudra essayer de poursuivre le film de l'histoire dans notre tête. Et prendre le temps de mettre en image amène parfois des idées!
- Certains joueurs auront des difficultés à s'imaginer, à se faire des images dans leur tête. Certains n'y arriveront jamais ou auront des images, mais pas très claires ni efficaces. À ce moment, le **discours interne** sera nécessaire. Vous pourriez enseigner ce geste mental à l'élève tout de suite en commençant les premières parties. Lorsque vient votre tour de jeu, vous pourriez lui modéliser le discours interne en **parlant à voix haute** sur ce que vous faites, en raisonnant tout haut, en nommant vos idées. Vous pourriez ensuite suggérer à l'apprenant de le faire à son tour et le guidez à enrichir ce discours.
- On terminera l'inclusion de ces deux fonctions cognitives en recommandant à l'élève de les utiliser les deux à chaque tour de jeu; se parler, nommer des mots et des idées, tout en essayant de les voir en images dans sa tête. Ceci permet de venir combiner à la fois l'enseignement de **l'imagerie mentale et du discours interne** et le fait que le **discours aide à se construire des images dans sa tête!**
- Pour la suite, laissez l'enfant essayer de faire ce que vous venez de faire par lui-même. Au besoin, guidez-le.



\*\*\*Je vous laisse deux pictogrammes qui illustrent bien l'imagerie mentale et le discours interne. Vous pourrez les utiliser pendant la joute et même dans la vie

quotidienne de l'enfant pour lui rappeler ces deux gestes mentaux toujours aidants.



### Étape #5 :



## Activation + Focus attentionnel

Si vous optez pour une règle où tous les joueurs incluent un dé à la fois dans l'histoire, de sorte à construire celle-ci en y ajoutant un élément lorsque vient son tour, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de dé, les fonctions de **focus attentionnel** et d'**activation** seront plus demandées. En effet, le fait d'exiger à l'apprenant de **suivre le fil** des idées des autres pour **arriver à y inclure son idée** demande aux fonctions attentionnelles de rester « branché » sur l'histoire en cours et d'ajouter son bout d'histoire lorsque vient son tour de jeu.

Ces deux fonctions seront d'ailleurs essentielles pour l'activation des fonctions de mémoire à court terme et de mémoire de travail qui suivent...

Lorsque vient le tour de l'enfant de jouer, laissez-le toujours « **se brancher** » sur son tour de jeu et **activer** celui-ci par lui-même. C'est en laissant l'enfant activer son tour de jeu qu'il développera de plus en plus ses capacités à mettre le focus sur la tâche, à activer ses

Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique Optineurons 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*

actions et son raisonnement sur celle-ci et à maintenir ce focus sur la tâche en cours. Au besoin, si vous constatez que l'apprenant est « débranché » de la tâche en cours, c'est-à-dire qu'il est déconcentré et qu'il a perdu le focus de celle-ci, aidez-le à s'y ramener. Mais laissez-lui d'abord la chance de le constater par lui-même!

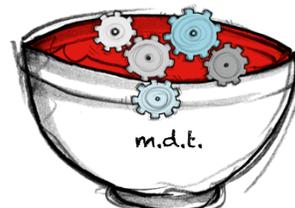
## Étape #6 :



## Mémoire à court terme et mémoire de travail :



Le jeu Inventa Game requiert une gestion efficace en mémoire de travail et un bon rendement entre celle-ci et les mémoires à court terme verbale et visuelle. Ce type de jeu où l'information à traiter augmente constamment demande un bon rendement en mémoire de travail. Pour bien démêler le tout, la mémoire à court terme verbale retient temporairement les informations reçues auditivement et la mémoire à court terme visuelle retient temporairement les éléments perçus visuellement. Ces deux fonctions instrumentales agissent en quelque sorte comme des « récipients » qui retiennent l'information le temps que la mémoire de travail les traite, car cette dernière est l'exécutrice du contenu des mémoires à court terme. Voici des pictogrammes illustrant bien les trois :



## Fiche pédagogique OptiJeu Inventa Game

Pendant une partie d'Inventa Game, des idées seront énoncées verbalement. Ainsi, l'audition captera l'information et des circuits l'enverront à la mémoire à court terme verbale qui devra s'assurer de maintenir cette information par autorépétition. Pour sa part, la mémoire de travail devra simultanément s'activer pour réaliser des allers-retours entre ce contenu de la m.c.t. verbale et la mémoire à long terme, dans le but qu'un raisonnement se fasse (faire les liens nécessaires entre les éléments énoncés précédemment et les images restantes, trouver du vocabulaire et des images stockés pour produire une suite, etc.).

Vous comprendrez que toutes ces fonctions doivent s'orchestrer à merveille et de manière fluide pour arriver à poursuivre l'histoire en cours! Ce qui n'est pas toujours évident. Les fonctions attentionnelles et l'activation devront aussi être au rendez-vous, bien évidemment! Je vous conseille donc d'en parler à l'apprenant. Vous pouvez lui expliquer que ces trois outils seront sollicités pendant les parties et qu'il devra assurer leur rendement. Et si jamais il se sent « déborder d'informations », apprenez-lui à demander aux adversaires de prendre une pause pour faire revenir les éléments nommés plus tôt par les autres joueurs. Il pourrait même se faire aider par eux.

### Étape #7 :

#### Flexibilité :



On pourrait sortir des cartes prédéterminées avant d'inventer une histoire ou une phrase. On en pige et on les dispose sur la table. On laisse les joueurs regarder ces cartes et commencer à se créer des idées de compositions à l'aide des diverses images retournées. Les joueurs n'ont pas le droit de sélectionner ou de réserver

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

Les images qu'ils désirent. Ils ne doivent que trouver des idées, mais les conservent en mémoire. Rapidement, lorsque tous les joueurs ont pris le temps d'analyser les cartes-image, à tour de rôle (le premier jouer à composer changera à chaque manche), les joueurs choisiront une image parmi celles disponibles et analysées et devront inventer un bout de récit. Le joueur suivant devra continuer ce récit à l'aide d'une carte qu'il sélectionne et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte-image disponible. Ils bâtiront donc un récit qui s'enchaîne collectivement.

De cette manière, si l'élève avait imaginé une parcelle de l'histoire avec une image en particulier disponible, mais qu'un autre joueur utilise cette image avant lui, il sera obligé de faire usage de **flexibilité** pour s'adapter à la situation et **choisir une autre** image encore disponible. Ce type de situation permet à l'élève d'entraîner ses capacités à faire usage de **flexibilité** dans ses actions et ses plans, donc à « forger » cette **habileté à changer de plan, à s'adapter aux situations changeantes**. 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 de planification et d'organisation. Cette habileté est tout autant essentielle dans toute situation de gestion personnelle et sociale.

### **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

## Fiche pédagogique OptiJeu *Inventa Game*

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