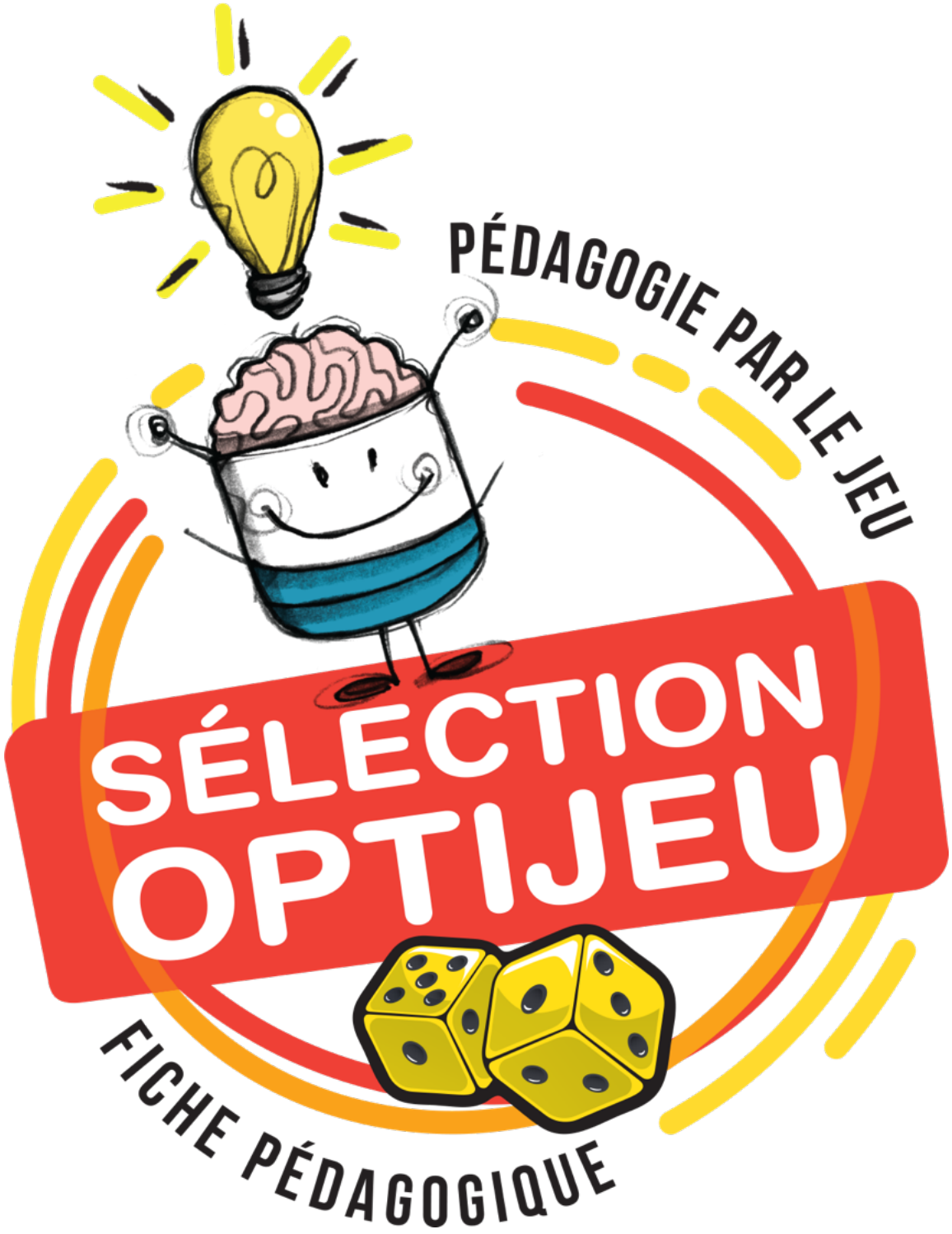


Par Anick Pelletier, orthopédagogue fondatrice de la Clinique Optineurones et de la Sélection OptiJeu, depuis 2002 ©Tout droit réservé, Conceptrice de la chaine Youtube OptiJeu
Auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant* (Septembre Éditeur) et des jeux Slack Jack et Dans ma valise (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 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_wwBTtZor0L4A

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

Dixit

8 ans et + (possible à partir de 3 ans)
3 à 6 joueurs
Par Libellud

Compétences travaillées ou sollicitées :

- Compétences langagières:
  - Inférences/liens/déduction
  - Vocabulaire
  - Accès lexical
  - Écriture d'un récit + Structure de phrase + Marqueurs de relation

- Fonctions exécutives et cognitives:
  - Discours interne

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 les compétences langagières :

Étape #1 :

Inférences/Liens\Déduction

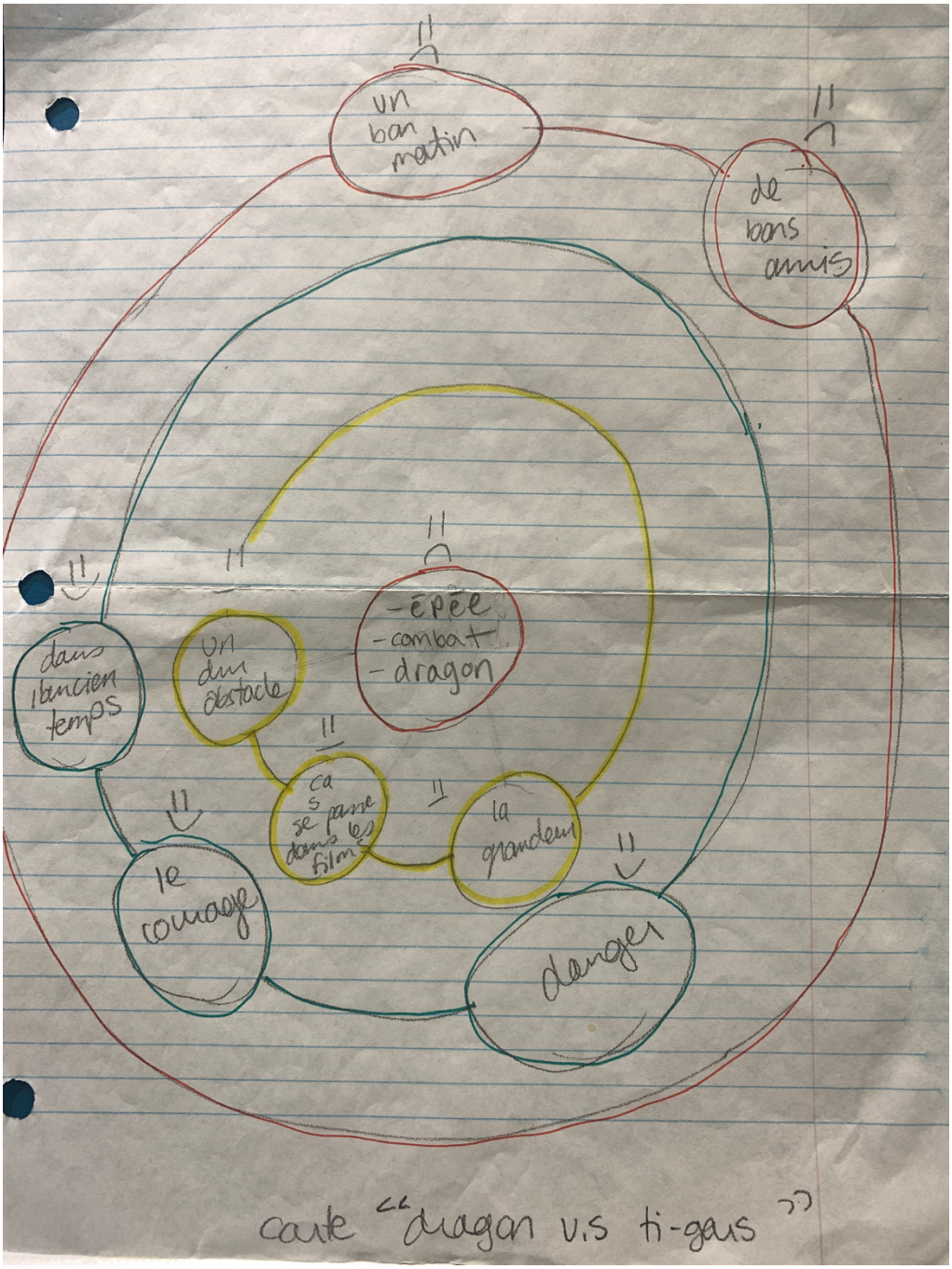
Le concept du jeu Dixit est basé sur une fonction langagière complexe, soit la capacité à faire des inférences. Cette habileté consiste à faire des liens de déduction sur des faits. À titre d'exemples, je pourrais déduire que mon amie s'est fait mal en la voyant qui tombe au sol et qui se met à pleurer ou encore, je pourrais déduire que les cheveux de la poupée préférée de mon élève sont blonds, car elle me dit qu'ils sont de la couleur du soleil. C'est ce qu'on appelle faire une inférence; trouver la réponse à un fait sans jamais avoir eu accès à l'élément réponse concrètement, mais plutôt en ayant réalisé une déduction en additionnant tous les éléments « indices » ayant mené à cette réponse.
Avant de jouer à Dixit, je vous conseille d'expliquer ce concept, pas si simple, à l'élève afin qu'il soit conscient qu'on ne jouera pas avec des faits concrets, mais qu'on va plutôt essayer de déduire des informations en utilisant des indices donnés par les autres joueurs. Voici un exemple concret d'une explication qui pourrait être faite à l'élève :

1. Montrez les cartes du jeu à l'élève. Comme dans les règles, expliquez-lui que le jeu consiste à deviner la carte secrète du joueur nommé « conteur » et que chaque joueur sera « conteur » tour à tour. À chaque tour, des points seront donnés comme suit :
    a. au « conteur » s'il en est un bon (rappelez-lui les règles de pointage...point = 1 pt/vote ***si pas tous les votes);
    b. aux joueurs ayant deviné la carte du « conteur »;

   c. aux joueurs ayant réussi à tromper les autres en se faisant passer pour le « conteur ».
2. Ensuite, expliquez-lui que lorsqu'on est « conteur », il faut dire une expression, un mot, un bout de phrase qui illustre bien l'une des cartes qu'on a en main (...mais pas trop bien! C'est d'ailleurs le bout qui est plus complexe à assimiler lors des premières parties de Dixit avec les élèves.). On va ensuite disposer cette carte face cachée au centre de la table. Tous les autres joueurs devront alors sélectionner eux aussi une carte de leur main illustrant bien le même énoncé que le « conteur » vient de dire et ils disposeront cette carte face cachée par-dessus celle du « conteur ».

   a. Lorsque l'élève sera « conteur » : montrez-lui comment faire pour être un bon conteur, c'est-à-dire qui obtiendra des votes, mais PAS tous les votes. Il devra donc énoncer une idée qui illustre bien une carte, sans trop être concret. Il devra donc ici induire une inférence aux autres joueurs. Faites-lui un exemple avec une carte choisie. Prenez la carte, regardez-la avec lui et montrez-lui à analyser les détails, car ils sont très importants dans le jeu Dixit. Ensuite, écrivez des exemples d'énoncés qui seraient TROP concrets PAS assez concrets (donc qui ne donneraient tous deux pas de vote), des exemples d'énoncés qui seraient moyennement concrets et des exemples d'énoncés parfaits! Donc dans en lien avec le sujet de la carte, mais pas trop. Prenons l'exemple de la carte présentée plus bas, soit celle du dragon avec un petit garçon avec épée. Les cercles rouges représentent les énoncés trop loin ou trop directement en lien avec le sujet de la carte. Les autres joueurs ne voteront sans doute pas pour ces énoncés puisqu'ils ne sont pas en lien avec la carte ou qu'ils sont trop évidents. Les cercles jaunes représentent des énoncés qui auraient plus de chance d'obtenir un vote. Et les cercles verts représentent des énoncés qui pourraient et être parfaits pour obtenir des votes, mais en laissant la

chance de ne pas tous les recevoir dû au fait qu'ils pourraient facilement être en lien avec les cartes des autres joueurs. Voici l'exemple imagé:



Je construis cet outil avec l'élève. C'est très important, car cela lui permet d'apprendre à faire le raisonnement dans le jeu. Cela vous permet de juger de l'efficacité de l'élève à le faire ou non. Vous pourrez les laisser de côté près du jeu avec les cartes aussi afin qu'il s'y réfère lors des premières joutes.

Par la suite, vous pourriez prendre une carte au hasard et dire un énoncé. L'enfant devra juger cet énoncé serait bien ou non pour récolter des points et pourquoi. S'il juge que non, il devrait dire la raison. Vous pouvez l'aider.

b. Lorsque l'élève est « juge », montrez-lui à sortir une carte qui fait le plus le lien avec l'énoncé du « conteur ». Pour ce faire, prenez plusieurs cartes du jeu et faites des piles de cartes allant ensemble. Cela habilitera l'élève à comparer les cartes et trouver des ressemblances dans les thèmes qu'elles proposent. À titre d'exemples, les cartes suivantes pourraient être disposées dans la même pile en inventant qu'elles peuvent être associées à l'énoncé « À l'aide! » :

Celles-ci pourraient être associées à l'énoncé « *Envol* » ou « *Prendre son envol* » :

Par Anick Pelletier, orthopédagogue f
Optineurones et de la Sélection OptiJeu
réservé, Conceptrice de la chain
Auteure du *Guide des jeux de société*
(Septembre Éditeur) et des jeux Slack Ja
Éditions) Porteur du projet de rec

On laissera ensuite l'élève faire de même seul, sans aide. Il devra nous expliquer les liens entre les différentes cartes des tas qu'il a faits, une fois terminé.

c. Lorsque vous sentez que l'élève s'en vient habile à sortir des cartes ayant les mêmes associations, vous pouvez faire un autre type d'entrainement de ce genre. Faites comme si vous étiez « conteur » et dites un énoncé, par exemple : « *Espoir* ». L'élève doit sélectionner des cartes qui pourraient bien être sorties et mises en « compétition » avec l'énoncé du « conteur » « *Espoir* ». Il devra vous expliquer pour quelle raison il estime le lien.

Une fois que vous avez réalisé ces étapes avec l'apprenant, il devrait être à l'aise avec le concept du jeu. Rappelez-lui la notion d'inférence qu'on doit faire lorsqu'on est juge; il faut analyser les cartes et faire des déductions entre l'énoncé du « conteneur » et les détails des cartes. Dû au fait que le « conteur » ne doit pas être trop concret, nous aurons à déduire la réponse, donc sa carte initiale de « conteur » à partir des indices de son énoncé et des détails des cartes.

Ce concept de déduction et d'inférence pourra être transféré au niveau des connaissances scolaires. En effet, surtout en lecture, les textes proposent souvent de faire des inférences sur les éléments les composant. À partir d'âge scolaire d'environ 7 ans, les textes commencent à inclure ce type de raisonnement. Je recommande donc de faire le lien avec le scolaire de l'élève, tout dépendamment son âge. Vous pourriez prendre des textes incluant des inférences et transférer l'habileté à déduire des réponses à l'aide des différents indices du texte. On apprendra à l'élève à reconnaitre ainsi les questions de type « inférence », à l'effet que les réponses

ne sont pas toujours directement dans le texte, mais qu'on les trouve parfois à l'aide d'indices donnés ici et là dans ce texte.

Étape #2 :

Le vocabulaire

Vocabulaire :

- Avant de jouer à Dixit, je vous recommande de créer une banque de vocabulaire avec l'élève. Regardez les cartes avec lui et ressortez divers mots et thèmes pouvant être ressortis. Je vous laisse une banque intéressante avec laquelle vous pourriez jouer lors des parties avec un apprenant, s'il est moins habile ou moins à l'aise à trouver du vocabulaire, des thèmes et des énoncés par lui-même :

Espoir	Danger	Entraide	J'avais hâte
Temps	Découverte	Contrôle	Ha non!
Passé	Liberté	Intrus	Nouveau départ
Bonheur	Aventure	Intriguant	J'ai réussi!
Tristesse	Gloire	Muet	Ce n'est qu'un début
Jalousie	Victoire	Amusement	Échec
Peur	Courage	Inconnu	Incertitude
terreur	avenir	infini	Ambivalence

- Une fois une telle liste de mots ou d'expression réalisée, vous pourriez prendre 3 cartes et les mettre sous les yeux de l'apprenant. Vous lui dites un énoncé, comme si vous étiez le « conteur » et lui il doit trouver avec quelle carte cet énoncé pourrait bien aller. Vous pourriez inverser les rôles après.

Ensuite, faites semblant de jouer un tour où il incarne le « conteur » et l'autre tour un « juge », afin de mettre en pratique tout ce que vous venez de voir avec lui. Il sera

maintenant prêt à jouer et sera assez outillé pour avoir du plaisir!

Étape #3 :

Accès lexical

Dû au fait qu'il faut trouver des idées à exprimer au jeu Dixit, 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'accent lexical qui fait défaut. L'expression « avoir un mot sur le bout de la langue » en illustre bien l'effet!

Si jamais un tel blocage arrive lors des joutes de Dixit, 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 *Mouton*, il pourrait dire tous les mots ou bouts de phrases qui lui font penser à ce mot, tels : « *l'animal de laine, tu sais il fait bêêê, le ____ à la ferme, le ___ fait bêêêêê, le tapis de laine de ____, 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 un mouton. Ce geste mental aide parfois à retrouver le mot associé plus facilement.
-

***Je vous laisse un aide-mémoire 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,orthopédagogue

Étape #4 :

Écriture d'un récit + Structure de phrase + Marqueurs de relation

Écriture d'un récit

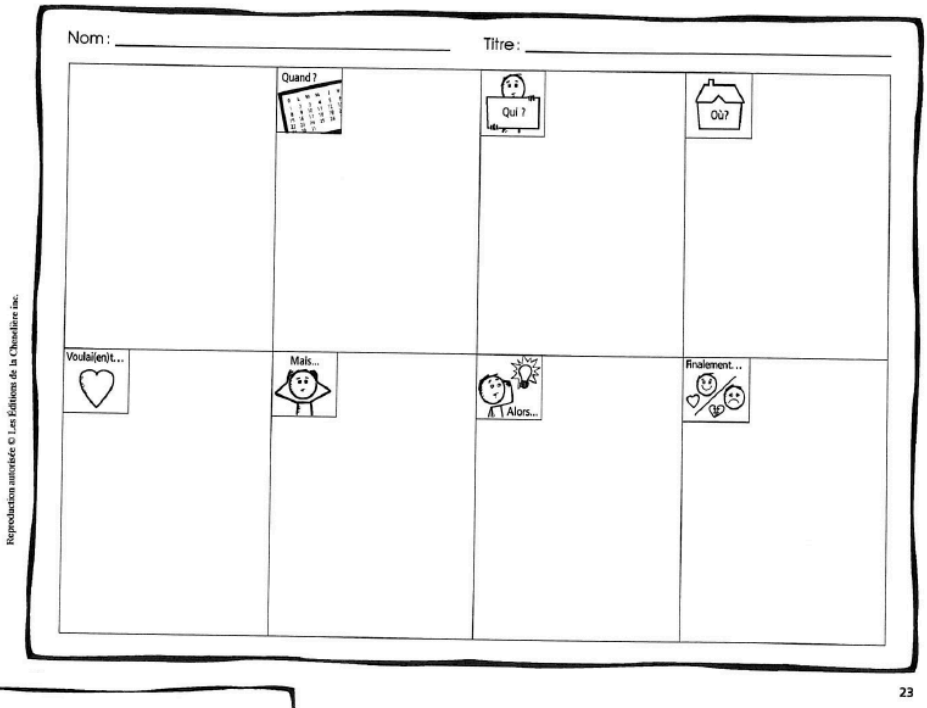
- Sans nécessairement être le meilleur jeu de société pour travailler toute la structure et les étapes d'un récit, les cartes de Dixit sont parfaites pour stimuler l'invention d'une histoire à raconter à l'oral ou à l'écrit. Ainsi, je ne fais que vous laisser l'idée d'utiliser les cartes du jeu pour alimenter ou stimuler la créativité d'un élève scripteur. On pourra choisir une carte ou laisser l'apprenant en choisir une et démarrer l'écriture d'un récit en s'inspirant du visuel de cette carte. Vous pourriez lui donner des contraintes. En voici quelques exemples avec la carte du dragon et du petit bonhomme :

  - lui mentionner le bout d'une phrase qu'il devra inclure dans son récit; « *...et c'est alors que le petit homme pointa son épée et fit sortir le pouvoir du dragon qui...*»;
  - donner une situation de départ (ou la fin, ou le dénouement, ou le problème ou la solution, etc.) du récit en lien avec la carte et l'élève doit poursuivre l'écriture de ce récit en respectant les étapes d'un récit; « *Par un matin brumeux, un incendie se déclara dans la ville entière. Petit homme et son dragon se regardèrent et...*»;
  - demander à l'élève d'inclure du vocabulaire spécifique dans son récit; *acharné, épuisé, malheureux, combattants, déçus, déçu, grimpèrent, etc.*

Je vous laisse, ici-bas, des schémas de récit pouvant aider à respecter les étapes d'un bon récit. Libre à vous de les utiliser ou non! Le jeu Strory Cubes pourrait vous aider à travailler ces étapes du schéma de récit.

Schéma de base :

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



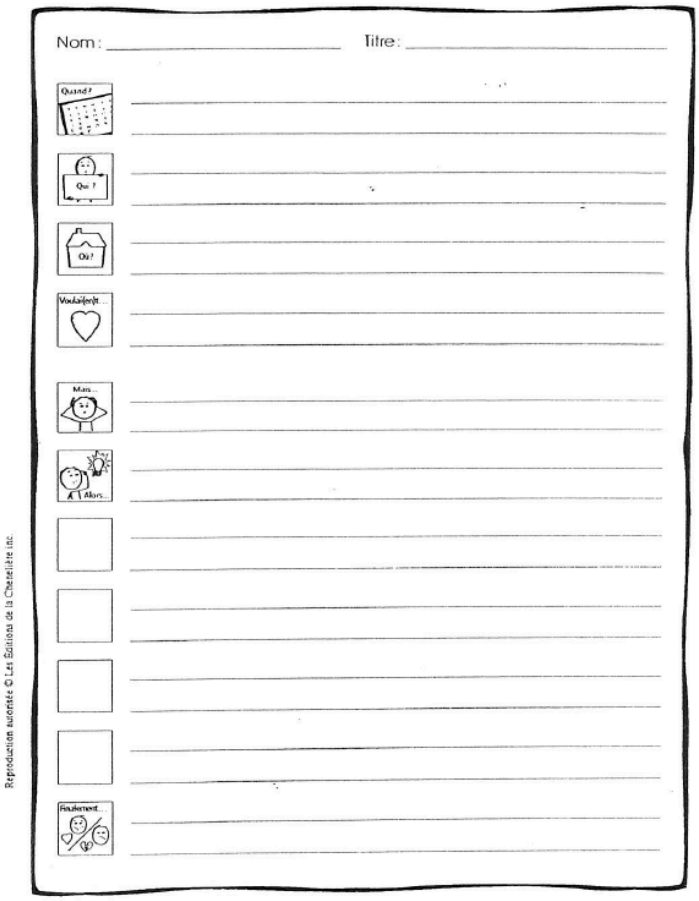
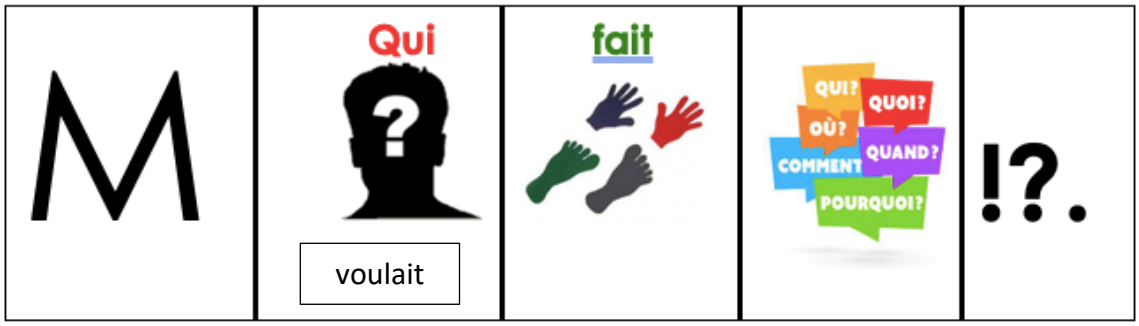


Schéma plus complexe :

Schéma inspiré de Sylvie Thivierge, orthophoniste Québec, Canada

Construction de phrase :

- Inventer un récit demande inévitablement la construction de phrases pour exprimer son idée. Si vous désirez profiter des cartes du jeu Dixit pour travailler la phrase, vous pouvez proposer aussi un schéma à l'apprenant. L'élève pourra s'y référer pour construire des phrases complètes avec les éléments de base « Qui? + Fait? + Quoi? » :



- 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 : « *Pendant les vacances à la plage, (là on dit « virgule ») par un temps pluvieux, (« virgule ») le papa voulait écouter de la musique et prendre de belles photos. (« point »)*
  Ces actions aideront la syntaxe de l'apprenant lorsqu'il viendra pour écrire. Il est toujours mieux de dire à voix haute ou dans sa tête la phrase qu'il veut écrire et ensuite la mettre par écrit.

Marqueurs de relation :

- Tant qu'à stimuler la structure du récit et celle de la phrase, pourquoi ne 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 l'invention de son récit. Il pourra transférer ces connaissances dans ses textes scolaires et dans son discours de la vie courante.

Les marqueurs de relation (banque par synonymes et thématique)

Concernant…
- À propos de…
- Quant à…
- Au sujet de…
- En ce qui à trait à…
- À l'égard de…
- Relativement à…
- En ce qui touche…
- En ce qui concerne…

Ensuite… (suite)
- Par la suite,
- Après,
- Pour poursuivre,
- Puis,
- Par après,

Donc… (appuyer)
- De ce fait,
- Ainsi,
- Alors,
- Or,
- Compte tenu de ce qui précède,
- De ce point de vue,
- À cet égard,
- De telle sorte,
- De cette manière,
- En conséquence,
- C'est pourquoi…
- Ceci explique le fait que…
- C'est ainsi que…
- Cela dit,

D'ailleurs… (explication)
- Par ailleurs,
- En effet,
- Notamment,
- En d'autres termes,
- À vrai dire,
- En réalité,
- En fait,
- Effectivement,

Entre autres…
- En outre,

De plus… (ajout)
- En plus,
- De surcroît,
- De même,

Finalement…(fin, terminer)
- Bref,
- En conclusion,
- Somme toute,
- Enfin,
- En guise de conclusion,
- Pour terminer,
- En somme,
- Tout compte fait,
- Pour tout dire,
- Pour conclure,
- Cela dit,

Évidemment…
- De toute évidence,
- Certes,
- Bien sûr,
- Sans aucun doute,

Excepté…
- Hormis le fait que…
- Excluant le fait que…
- Hormis…
- En excluant…
- À moins que…
- Sauf si…

Pour ce faire…
- Pour cela,
- De nature à…
- De façon à…
- De manière à…
- Dans le but d'y arriver…
- Dans le but d'arriver à…

Peu importe…
- De toutes manières,
- Quoi qu'il en soit,
- Tout bien considéré,

Premièrement…
- Tout d'abord,
- En premier lieu,
- Dans un premier temps,
- D'une part,
- D'abord,

Pour marquer d'autres temps :
- En second lieu,
- En troisième lieu,
- Il était une fois,
- Au moment où…
- Dès…
- Par un bon matin de…
- La nuit passée,
- Quand…
- Lorsque…
- Chaque fois…
- Au moment où…
- Dès…
- Depuis ce temps, …

Dans un autre ordre d'idées…
- D'autre part,

À mon avis… (opinion, argument)
- Selon moi,
- En ce qui concerne mon opinion,
- À mon sens,
- Quant à moi,
- Pour ma part,
- Mon opinion est que…

D'après ce qui précède…
- Selon ce qui précède,
- Conformément à ce qui précède,
- Aux termes de ce qui précède,
- À la lumière de ce qui précède,
- Comme mentionné plus haut,
- Comme nous l'avons dit précédemment,
- Compte tenu de ce qui précède,
- En considération à ce qui précède,
- En regard à ce qui précède,

Cependant/Mais, …
- Toutefois,
- Malgré tout,
- Mais, bine que…
- Mais, même si…
- Par contre,
- Néanmoins,
- Seulement,

Tout à coup…
- Soudainement,
- Soudain,
- Sans ne s'en attendre,
- D'un coup,
- Imprévisiblement,
- Subitement,
- Sans avertissement,

Pourtant, …

Au contraire, ……
À l'inverse, …

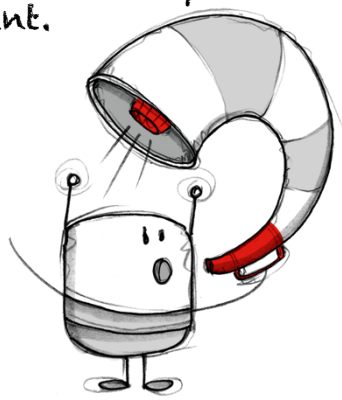
Stratégies visant à Stimuler le développement des fonctions exécutives;

Étape #5 :

Discours interne

Le fait d'avoir à inventer des énoncés dans Dixit ne demande pas seulement de l'accès lexical, mais aussi du discours interne. Tout au long de la partie, les joueurs devront user de cette « petite voix interne » que nous avons et qui nous aide à nous parler sur ce que nous faisons. Rappelez à l'élève cet outil précieux qu'est le discours interne. Apprenez-lui à parler dans sa tête sur ce qu'il voit sur ses cartes, à nommer les détails et les actions qu'il voit. Cela l'aidera possiblement à trouver des idées d'énoncés.

***Je vous laisse un pictogramme qui illustre bien le discours interne. Vous pourrez l'utiliser pendant la joute et même dans la vie quotidienne de l'enfant pour lui rappeler ce geste mental toujours aidant.



Adaptation pour jouer à 2 joueurs :

Je vous propose ci-après une façon de jouer à 2 joueurs :

1- À chaque tour, il y a un « conteur ». Un joueur donne un énoncé.
2- Une fois fait, le « conteur sort sa carte et la dispose au centre de la table face cachée. L'autre joueur sort aussi une carte qui va avec l'énoncé du « conteur » et la dispose au centre face cachée. Le « conteur » pige deux cartes au hasard sans les regarder ni les montrer à son adversaire et les dispose avec leurs deux cartes déjà au centre de la table.
3- Le « conteur » mélange les 4 cartes et les exposent face ouverte au centre de la table.
4- Les deux joueurs votent pour essayer de trouver la carte de l'autre parmi les 4 cartes ouvertes.
5- Pointage :
   a. 1 pt pour l'adversaire si le « conteur » trouve la carte de l'adversaire;
   b. 2 pts pour l'adversaire s'il découvre la carte du « conteur » et 1 pt pour le « conteur » si l'adversaire trouve sa carte

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