

Fiche de jeu

1. Présentation du jeu

Titre du jeu	Mandala
Types d'attention et fonctions exécutives ciblées	Planification (mode de jeu « reproduction ») Le joueur doit procéder par étape et s'organiser reproduire un modèle. Il doit chercher des solutions et avancer de manière méthodique.
Canal utilisé	Visuel

2. Fiche technique

Jeu de société :

- **Inspiré de :** Création
- **Description :** Jeu de plateau qui représente un mandala avec des pièces de différentes taille et couleurs à placer selon des règles simples.
- **Contenu :** **Le plateau** de jeu (450 x 450 mm) structuré autour de lignes symétriques. Il en résulte des zones géométriques dans lesquelles disposer les pièces. Les pièces : plusieurs formes, tailles et couleurs.
- **Nombre de joueurs :** 1 ou 2
- **Âge :** 6 à 99 ans
- **Durée :** libre (les joueurs décident d'arrêter)

3. Description du jeu

Mise en place : Placer le plateau et les pièces sur la table

Principe du jeu :

Plusieurs variantes de jeu sont possibles :

- Reproduction d'un modèle : 1 ou 2 joueurs en collaboratif
- Création libre : 1 ou 2 joueurs en collaboratif
- Défi : 2 joueurs en compétitif

Règles du jeu

Elles sont très simples :

1. Commencer par le centre
2. Construire par symétrie
3. Placer les pièces dans les zones géométriques qui leur correspondent.

Déroulement et fin de partie :

1. Reproduction d'un modèle :

- Choisir un modèle à reproduire
- Placer les pièces de manière à le reproduire
- La partie se termine lorsque le modèle est reproduit

2. Création libre : Donner libre cours à sa créativité

3. Défi :

- Le premier à jouer (tiré au sort) place 1 ou 2 pièces (symétrie simple ou double).
- Le second trouve la symétrie correspondante et place les pièces en réponse. Il place également des nouvelles pièces et son adversaire répond de la même manière.
- Ils arrêtent la partie lorsqu'un joueur se trompe un nombre de fois qu'ils ont décidé au départ.

Variantes : Reproduction d'un modèle ou défi : ajouter une contrainte de temps.

Intérêt pédagogique

Il permet d'aborder plusieurs notions : les formes géométriques et la symétrie. Cela peut constituer le point de départ de nombreux cours : Histoire (ex. la symétrie dans la construction de châteaux et de cathédrales), de géographie (ex. d'où viennent les mandala), des sciences (ex. la symétrie dans le règne végétal), de géométrie, de mathématiques, de musique (la notion de rythme qui se répète, d'arts (création libre),...

Intérêt pour le TDA/H

Cette activité mobilise l'imagerie cérébrale ce qui permet de réduire l'activité cognitive. Cela ralentit les ondes cérébrales et favorise la relaxation.

Plus d'informations : <http://pierrefuzio7.wixsite.com/mandala>

4. Photos

