

Fiche de jeu

1. Présentation du jeu

Titre du jeu	Jacques a dit
Types d'attention et fonctions exécutives ciblés	Inhibition (Attention soutenue)
Canal utilisé	auditif

2. Fiche technique

Jeu de société :

- **Création** inspirée du jeu « Jacques a dit »
- **Description** : Le joueur devra colorier et effacer des éléments sur un dessin en étant attentif aux instructions ! Quand « Jacques a dit », il faut exécuter la consigne, sinon, il ne faut pas !
- **Contenu** : 2 x 4 cartes « dessin », 2 cartes « instructions » et 2 cartes « solution ». 4 marqueurs de couleur différente (jaune, orange, rouge, bleu)
- **Nombre de joueurs** : 2 à 4 joueurs
- **Âge** : à partir de 5 ans
- **Durée** : 10 minutes

3. Description du jeu

Mise en place : Poser une carte « dessin » devant chaque joueur. Donner un marqueur de couleur différente à chacun. L'animateur prend la carte « instruction » correspondant au dessin distribué.

Règles du jeu : Colorier/effacer l'item à chaque fois que ce qui est demandé est précédé de « Jacques a dit » tout en prêtant attention à la couleur si elle est nommée. Si « Jacques a dit colorie en jaune... », il n'y a que le joueur possédant le marqueur jaune qui doit colorier. Si « Jacques a dit colorie le chien », tous les joueurs colorient le chien quelle que soit la couleur de leur marqueur.

Déroulement et fin de partie :

L'animateur lit la carte « instruction ». Les joueurs écoutent les instructions et exécutent ou non les actions en fonction des règles ci-dessus explicitées. Le jeu prend fin lorsque la fiche instruction est terminée.

A la fin de la partie, la carte « dessin » de chaque joueur est vérifiée avec la carte « solution ». Le(s) gagnant(s) sont ceux qui ont réussi à suivre les instructions en suivant les règles du

« Jacques a dit ».

Intérêt pédagogique :

Le jeu travaille le savoir écouter.

Intérêt pour le TDA/H

Ce jeu nécessite de mobiliser ses ressources attentionnelles pour répondre à un stimulus, ici auditif. Il est nécessaire de rester attentif durant tout le jeu et de ne rater aucune information. En ce sens, il travaille l'attention soutenue.

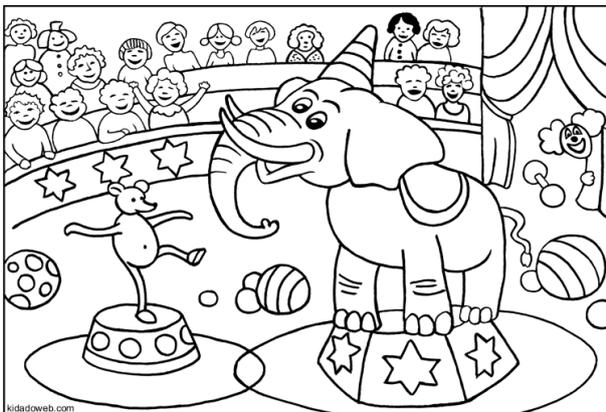
Ce jeu travaille aussi surtout l'inhibition. Il s'agit d'écouter les instructions et de ne réaliser que celles qui sont précédées de « Jacques a dit » et de prêter attention à la couleur nommée ou non. Il nécessite un contrôle des actions assez complexe.

Variante :

Ce jeu peut être développé avec de nouveaux dessins, plus simples ou plus complexes selon l'objectif recherché.

La liste des instructions peut également être réduite ou agrandie pour s'adapter au public et aux difficultés de l'enfant.

4. Photos



Jacques a dit : Colorie en jaune une fenêtre.

Il a dit : Colorie la fumée de la cheminée.

Jacques a dit : Colorie une fleur en orange.

Jacques a dit : Colorie le chapeau de la madame.

Jacques a dit : Colorie la porte.

Efface la fenêtre que tu as coloriée ☺

Jacques a dit : Colorie en rouge le sapin qui est entre le chien et la madame.

Il a dit : Colorie une brique.

Jacques a dit : Colorie la fenêtre ronde en bleu.

Jacques a dit : Efface le chapeau de la madame.

Colorie en orange une dalle du chemin.

Jacques a dit : Colorie le chien.

Colorie le buisson à gauche de la maison en bleu.

Colorie le pot du sapin en rouge.

Jacques a dit : Colorie deux fleurs.

Colorie une fleur en plus en jaune.

SOLUTION

Jaune :

- 1 fenêtre
- Chapeau de la madame
- Porte
- Chien
- 2 fleurs

Orange :

- 3 fleurs
- Chapeau de la madame
- Porte
- Chien

Rouge :

- Chapeau de la madame
- Porte
- Sapin
- Chien
- 2 fleurs

Bleu :

- Chapeau de la madame
- Porte
- Fenêtre ronde
- Chien