



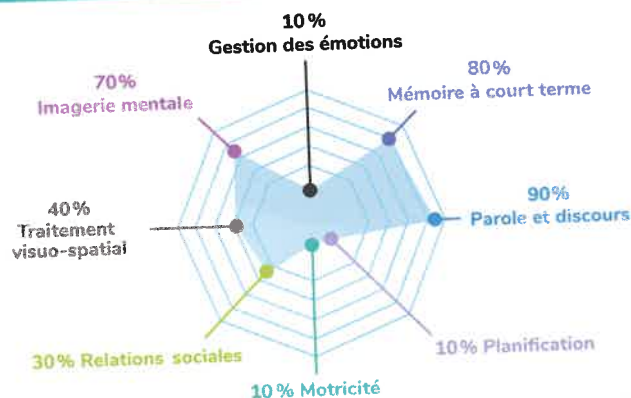
Règles du jeu
p. 2 à 5

Paroles de nos experts
p. 6 à 11



NOTE DE L'ÉQUIPE

Dixit Universe Access+ est une adaptation des jeux Dixit et Stella – Dixit Universe, édités par Libellud et distribués par Asmodee.



Imagerie mentale :

Visualisation mentale d'un objet, d'une idée, d'une situation, etc.

Gestion des émotions :

Correspond au contrôle de notre propre état émotionnel. Elle nous permet de réduire les affects négatifs, d'inhiber notre impulsivité et de nous concentrer sur ce qui nous apaise ou nous rend joyeux.

Mémoire à court terme :

Il existe différentes formes de mémoire. La mémoire à court terme est un type de mémoire qui peut contenir une quantité d'informations limitée pendant un temps limité. La mémoire de travail permet, elle, de réfléchir sur ces informations. Ces deux types de mémoire permettent de conceptualiser, de faire du calcul mental, etc.

Parole et discours :

Le langage oral permet d'exprimer des idées, d'utiliser le vocabulaire acquis, et de développer la diction et la prononciation.

Planification :

Consiste à fixer les étapes à suivre pour atteindre un objectif. Elle permet de s'organiser et de prendre des décisions dans des situations complexes.

Motricité :

Capacité à réaliser un exercice impliquant l'activation des muscles du corps : marcher, courir, faire du vélo, etc. La motricité fine, en particulier, correspond à l'exécution de gestes précis permettant de manipuler de petits objets : écrire, dessiner, nouer ses lacets, etc.

Relations sociales :

Toutes les interactions, les communications et tous les liens plus ou moins personnels que nous créons avec d'autres personnes.

Traitement visuo-spatial :

Nous permet de percevoir les objets qui nous entourent et de nous orienter dans notre environnement.



- 20 cartes Mot (violette)
- 10 cartes Mot et symbole (vertes)



1 règle du jeu



Matériel



- 35 cartes Image « Facilité » (dos bleu)
- 35 cartes Image « Avancé » (dos vert)



- 1 plateau **Dixit Universe Access+** avec 9 emplacements numérotés pour les cartes Image + 1 emplacement pour la carte Mot



20 jetons de victoire



4 paquets de cartes Vote numérotés de 1 à 9

Mode compétitif De 3 à 4 joueurs



But du jeu

Être le premier joueur à remporter 5 jetons de victoire.



Mise en place



- 1 Déployez le plateau sur la table.
- 2 Sélectionnez à votre convenance le paquet de cartes Image de niveau Facilité (dos vert) ou Avancé (dos bleu).
- 3 Disposez sur les emplacements du plateau 9 cartes Image face visible prises au hasard dans le paquet.
- 4 Donnez à chaque joueur un paquet de cartes Vote.
- 5 Mélangez le paquet de cartes Mot (violette) et posez-le à côté du plateau, face cachée.
- 6 Vous êtes prêts à jouer !



Déroulement de la partie

- On pose une carte Mot sur l'emplacement dédié sur le plateau et on l'annonce à voix haute.
- Les joueurs votent pour les cartes Image qui leur semblent illustrer le mot en choisissant exactement 3 emplacements grâce à leurs cartes Vote.
- Les joueurs révèlent leur choix et rangent leurs 3 cartes Vote dans l'ordre croissant.



Si l'on préfère, les joueurs peuvent poser leurs cartes Vote sur les cartes correspondantes.

Puis on cite les cartes une par une :

- Si deux joueurs au moins ont choisi la même carte Image, ils gagnent chacun un jeton de victoire.
- Si un joueur est le seul à avoir voté pour une carte Image, il ne gagne pas de jeton de victoire.

- Les joueurs reprennent leurs cartes Vote.
- On entame un nouveau tour en changeant la carte Mot (mais pas les cartes Image).



Fin du jeu

Lorsqu'un joueur gagne son 5^e jeton de victoire, la partie est finie. Le joueur qui a le plus de jetons remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Mode coopératif De 1 à 4 joueurs



But du jeu

Remporter 5 jetons de victoire.



Mise en place



- 1 Déployez le plateau sur la table et installez les joueurs face au plateau.
- 2 Sélectionnez à votre convenance le paquet de cartes Image de niveau Facilité (dos vert) ou Avancé (dos bleu).

- 3 Disposez sur les emplacements du plateau 9 cartes Image face visible prises au hasard dans le paquet.
- 4 Prenez un seul paquet de cartes Vote.
- 5 Mélangez le paquet de cartes Mot et symbole (vertes) et posez-le à côté du plateau, face cachée.
- 6 Vous êtes prêts à jouer !



Déroulement de la partie



- Le joueur ou l'équipe pose une carte Mot et symbole sur l'emplacement dédié. La carte donnera un mot + le symbole associé au dos des cartes Image.

Exemple : « Liberté » avec un losange.

- Le joueur ou l'équipe vote pour les cartes Image qui lui semblent illustrer le mot grâce aux cartes Vote. Il ou elle peut sélectionner jusqu'à 3 cartes Vote.
- Ensuite, le joueur ou l'équipe retourne les cartes Image pour lesquelles il ou elle a voté. Si le symbole indiqué sur la carte Mot et symbole est présent au dos de la carte Image (ici, le losange), il ou elle remporte un jeton de victoire.

On peut décider de valider la réponse même si le symbole ne figure pas sur la carte, si l'on juge la justification valable.



- Le joueur ou l'équipe reprend les cartes Vote.
- Le joueur ou l'équipe retourne les cartes Image face visible.
- On entame un nouveau tour en changeant la carte Mot et symbole (mais pas les cartes Image).



Fin du jeu

La partie est finie lorsque le joueur ou l'équipe gagne son 5^e jeton de victoire.



Conseils aux accompagnants

Retrouvez sur le site accessplus-asmodee.com des cartes Vote supplémentaires, des jetons et des cartes Mot vierges pour compléter votre jeu.

Si un joueur prend trop de temps pour choisir ses cartes Vote, vous pouvez utiliser un minuteur de 30 secondes.

N'hésitez pas à sélectionner les cartes Mot les plus adaptées aux joueurs selon la difficulté et à les expliquer en début de tour.

Le mode coopératif permet aux joueurs d'argumenter afin de choisir ensemble les cartes. L'utilisation des cartes Vote est facultative.

Retrouvez sur le site accessplus-asmodee.com des fiches pédagogiques et des éléments séquentiels pour favoriser l'autonomie en classe.

Introduction

“ À travers nos jeux, nous donnons également la parole à nos experts : leurs visions permettent d'informer les praticiens, les aidants et les joueurs des bienfaits du jeu et des aspects cognitifs sollicités. Toute l'équipe **Access+** vous souhaite de très bonnes parties !



DR PHILIPPE ROBERT
Professeur de psychiatrie

Philippe Robert est professeur de psychiatrie, directeur de l'équipe Cognition, Behaviour & Technology (CoBTek) et du département d'orthophonie à l'université Côte d'Azur.

“ Avoir du mal à se concentrer, à se souvenir, à s'organiser pour faire une activité de loisirs ou professionnelle, manquer de motivation, ressentir moins d'émotions, ne plus trouver d'intérêt dans sa relation avec les autres... Ces signes sont ceux de nombreuses maladies neurodégénératives, comme la maladie d'Alzheimer et les troubles associés, mais aussi de troubles neuropsychiatriques, comme

les états dépressifs, les états de stress psychotraumatique ou la schizophrénie.

En ce qui concerne toutes ces pathologies, et depuis de nombreuses années, les professionnels de la santé éprouvent un grand intérêt pour les interventions non médicamenteuses. Ces interventions, réalisées de manière individuelle ou en groupe, utilisent une multitude de moyens et de supports. Les jeux de société en font partie !

De fait, en juin 2021, un groupe d'experts composé de cliniciens, de chercheurs, d'aidants, d'artistes et de spécialistes des jeux s'est réuni pour définir la place des jeux dans le cadre de ces interventions non médicamenteuses. Leurs recommandations soulignent que les jeux doivent être utilisés principalement pour stimuler les fonctions cognitives, la motivation et les émotions positives, et aussi pour favoriser les interactions sociales. Selon le type de pathologie et son degré de sévérité, il est utile d'adapter le niveau de difficulté des jeux proposés afin d'éviter la mise en échec et, au contraire, de promouvoir la réussite : c'est ce que l'on retrouve dans les jeux de la gamme **Access+**.

Les jeux de société ne sont pas des médicaments qui guérissent les maladies du cerveau ! Ils font bien plus, car ils aident à mieux vivre, ils contribuent à améliorer la qualité de vie des patients.

Alors, bon jeu ! ”



AURÉLIA BATLLE
Enseignante spécialisée

Aurélia Batlle est professeure des écoles et coordonnatrice en section ULIS TFC (troubles des fonctions cognitives) depuis maintenant 13 ans. Elle a fondé la plateforme Pedaludys pour diffuser ses pratiques de la ludopédagogie et proposer des adaptations au service des enfants dys. Aurélia est également secrétaire de l'association Ludikaccess, qui a pour but de permettre l'accès au jeu aux personnes en situation de handicap.

“ Tout apprentissage peut être présenté de manière ludique sur différents temps d'intervention en classe. Le jeu est un support idéal pour permettre aux élèves, et notamment aux élèves souffrant de troubles des apprentissages, d'accepter de fournir un effort et de prendre le risque de se tromper pour surmonter une difficulté.

Cette activité permet de développer des compétences scolaires, cognitives, sociales et psycho-affectives. Elle permet à l'élève de prendre conscience des étapes de sa réflexion et ainsi de se construire des outils cognitifs qu'il pourra ensuite utiliser en classe et dans sa vie.

Toutefois, il est souvent nécessaire d'adapter les jeux pour les rendre accessibles aux élèves souffrant de troubles cognitifs.

Les versions **Access+** sont idéales pour mes élèves, qui prennent un grand plaisir à jouer.

Grâce à elles, la reconnaissance visuelle et le traitement visuo-spatial sont facilités, l'attention est mieux focalisée, les cartes sont plus évidentes à manipuler pour les élèves dyspraxiques et la création de différents niveaux de difficulté permet aux élèves de jouer de manière équitable. Leur motivation est ainsi renforcée.

Le choix des jeux proposés par la gamme permet de travailler différentes compétences nécessaires aux apprentissages scolaires : la régulation des émotions, l'inhibition, la flexibilité, le langage, l'imagerie mentale, la mémorisation, la motricité et les interactions sociales.

Le jeu n'est pas une fin en soi, les élèves doivent en avoir conscience. Il y a des objectifs d'apprentissages derrière cette activité, qui sont clairement inscrits sur la boîte de jeu et qui permettent le dialogue métacognitif. Cet outil est indispensable pour faire prendre conscience aux élèves de ce qu'ils doivent travailler ou renforcer, afin de remédier à leurs difficultés. ”





ANICK PELLETIER

Orthopédagogue, BSC en adaptation scolaire et sociale

Anick Pelletier œuvre auprès d'EHDA depuis 2003. Elle est la fondatrice d'Optineurones et d'Optifex. Elle est également conférencière et formatrice, auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant* et de trois jeux de société, et créatrice de YouTube Optileu, porteur du projet de recherche.

“ De nos jours, le jeu de société a toute sa place dans nos relations familiales et amicales. Chez l'enfant, les atouts du jeu sont d'autant plus importants qu'ils participent au développement de nombreuses compétences.

Lorsque l'enfant joue à un jeu de société, et si celui-ci est bien choisi (niveau de complexité adapté à son âge, attrait visuel, sentiment d'accomplissement, de divertissement, etc.), une ouverture affective se fait presque aussitôt sentir. Cette ouverture naturelle lui permet de déployer ses ressources intellectuelles et exécutives sans nécessairement ressentir les efforts consentis. De plus, étant par définition « de société », cette activité ludique permet de développer l'aspect social chez l'enfant. Celui-ci doit faire preuve de flexibilité en s'ouvrant aux idées des autres joueurs et en ajustant ses réactions à leurs actions et aux règles du jeu. Il apprend également le respect de l'organisation d'un tour de jeu et le besoin d'une communication sereine entre les joueurs. Enfin, le jeu sollicite et entraîne les fonctions cognitives, exécutives, et les compétences spécifiques requises par ledit jeu : gestion des émotions, de l'impulsivité, planification et organisation, mémoire, compétences langagières ou logico-mathématiques, etc.

Le jeu de société se révèle être un excellent moyen de stimuler ces fonctions, parfois défaillantes chez les enfants atteints de troubles (cognitifs, de développement, etc.).

Ce support ludique, une fois adapté, devient un très bon moteur d'évaluation, d'activation et de remédiation pour leur développement.

La gamme de jeux **Access+** a été conçue pour aider les familles et les intervenants à atteindre ces objectifs. Elle propose un éventail de jeux adaptés facilitant leur utilisation et l'initiation au jeu « de société » (règles simplifiées, adaptations visuelles et tactiles, etc.). De plus, ces ajustements permettent de soulager le cerveau d'éléments multiples à considérer et rendent possible le jeu dans des contextes particuliers. Cette gamme est spécifiquement adaptée pour accompagner une remédiation à des troubles cognitifs, exécutifs, sociaux, comportementaux ou d'apprentissage spécifiques. Chaque création **Access+** a donc la finesse d'ouvrir facilement l'affectif et d'offrir des moments de plaisir simple, pour stimuler certaines fonctions et compétences déficientes en permettant d'y remédier en douceur. ”



Les fonctions cognitives sollicitées par *Dixit Universe Access+*

Fonctions exécutives et cognitives

Gestion de la mémoire à court terme et de la mémoire de travail

Les règles du jeu **Dixit Universe Access+** requièrent le traitement d'informations passagères.

Le joueur doit d'abord stocker dans sa **mémoire à court terme** le mot exposé, pour ensuite observer les images sur les cartes afin de trouver une association. Pendant cette phase, la **mémoire de travail** les maintient par répétition ou visualisation mentale dans la mémoire à court terme jusqu'à ce que le joueur ait décidé d'une association.

Imagerie mentale et traitement visuo-spatial

Le joueur utilisera son **imagerie mentale** et sa **mémoire visuelle à court terme** pour maintenir temporairement les images observées et parfois les manipuler mentalement pour bien les mettre en comparaison. Une **recherche visuelle bien planifiée** l'aidera à faire ces associations plus rapidement.

Fonctions langagières

Accès lexical

Le joueur fera usage de son **accès lexical** pour accéder aux mots que proposent les images, dans le but de décrire mentalement ce que propose le visuel des cartes.

Vocabulaire

La banque de mots proposés dans **Dixit Universe Access+** stimule le vocabulaire. Les cartes Mot peuvent être utilisées pour travailler les **champs lexicaux** (par exemple : famille = rassemblement, amour, partage, ensemble, enfant, génération, parent, adulte, jeunesse, etc.). Il est également possible de stimuler la notion de **synonymes** et d'**antonymes** (par exemple : éveil = éclosion, réveil, etc. ; éveil = endormissement, sommeil, assoupissement, etc.).

Classe de mots

Il est possible d'utiliser les cartes Mot et les cartes Mot et symbole pour travailler les classes de mots (**nom commun et adjectif**). Il est également possible de les transformer en **adverbes** pour travailler cette classe de mots (par exemple : mystère = mystérieusement, secret = secrètement, calme = calmement, précieux = précieusement, etc.).

Discours interne

Pendant que le joueur effectue sa recherche d'association, il est recommandé d'utiliser le **discours interne** pour répéter le mot recherché. Cette fonction cognitive est au service de la **mémoire verbale à court terme**.



MATHILDE TRO

*Directrice des Accompagnements non médicamenteux
– Korian France*

Diplômée d'un master 2 en psychologie, spécialisée en gériatrie, Mathilde Tro a rejoint le groupe Korian en février 2014, après avoir occupé plusieurs postes en EHPAD, en SSR et en UCC. Elle a contribué à la mise en place d'accompagnements thérapeutiques basés sur les capacités des personnes, en réponse au vieillissement pathologique. Depuis 2021, elle dirige le service des Accompagnements non médicamenteux.

“

Le jeu est essentiel à tout âge ! Enfants et adultes jouent, alors pourquoi la personne âgée ne devrait-elle plus jouer ? La croyance collective d'après laquelle le jeu/jouet serait réservé aux enfants fait paraître comme inenvisageable l'utilisation de ce support avec des personnes âgées.

Dans le cadre de l'accompagnement des personnes âgées atteintes d'une pathologie neuro-évolutive, le jeu peut être un très bon médiateur. Quand les soignants jouent avec une personne âgée, le cadre instauré est celui du jeu.

En conséquence, le fait d'être un soignant ou un soigné n'a plus d'importance ; tous sont des joueurs, et donc égaux face aux règles, avec pour objectif de passer un moment de bien-être. Il faut rappeler que, l'erreur étant permise dans le cadre du jeu, il n'est alors pas question de mise en échec, dès lors que le jeu est adapté aux capacités de la personne. Cette adaptation est une clé essentielle (avec la préparation) pour que la séance soit une réussite pour chacun des participants.

Le jeu peut être un outil qui aide à stimuler les capacités, à les entretenir et, lorsque la maladie est à un stade très avancé, à faire primer les notions de plaisir et de jeu partagé. Cette étape peut toutefois représenter un écueil dans le mode d'accompagnement, car il ne faut pas tomber dans l'infantilisation. La personne âgée doit garder son libre-arbitre, quelles que soient sa pathologie et l'évolution de celle-ci. À elle, donc, de choisir le jeu auquel elle souhaite jouer, ou encore la manière dont elle veut jouer, et au professionnel de la suivre grâce aux jeux **Access+.** ”

”





CÉDRIC GUEYRAUD

Docteur en sciences de l'éducation, gérant du centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet, chargé d'enseignement aux universités Lyon 1 et Lyon 2.

Cédric Gueyraud dirige le centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet (FM2J) et anime de nombreuses formations et conférences destinées aux professionnels et/ou aux aidants souhaitant utiliser le jeu auprès de personnes vulnérables. Il est l'auteur de plusieurs publications, dont la thèse de doctorat *Jeu et maladie d'Alzheimer*.

“ Il existe en toute personne un potentiel ludique, mais quand le handicap est présent ou que certaines pathologies du vieillissement s'installent, il est plus difficile pour les aidants et les professionnels de la santé de le faire émerger.

Il est pourtant capital de faire exister le jeu auprès d'un public plus vulnérable, au vu de ses bénéfices. En effet, le jeu offre au joueur un espace de liberté, d'autonomie et de créativité, sources d'épanouissement. Il se présente ainsi pour le professionnel ou l'aidant comme un objet culturel, un support éducatif, thérapeutique, et un vecteur social. Et le jeu n'a pas besoin d'être détourné de sa finalité pour présenter ces intérêts ; au contraire, plus le jeu restera récréatif et ludique, plus il sera source de bien-être et de plénitude.

Néanmoins, face à certaines fragilités, les professionnels de santé ou les aidants peuvent assigner au jeu un objectif extérieur, le rendant parfois un peu trop sérieux ou didactique. Par ailleurs, il n'est pas toujours simple de choisir un jeu adapté. Pour compenser la difficulté de certains jeux, les accompagnants peuvent avoir tendance à aider le joueur dans son jeu... Quelque louable soit l'intention, il faut retenir qu'un « bon » jeu est toujours celui qu'a choisi ou auquel a consenti le joueur et qui ne nécessite pas ou que peu d'aide extérieure.

Avec ses jeux revisités, la gamme **Access+** nourrit l'estime de soi et la reconnaissance sociale des personnes plus vulnérables en leur offrant la possibilité d'avoir une plus grande autonomie dans des jeux à fort pouvoir ludique afin de continuer à goûter au plaisir du jeu et à bénéficier de ses vertus. ”



Remerciements

Nous tenons à remercier chaleureusement les équipes de Korian et de CoBTek pour leur implication dans ce projet et dans les différentes phases de tests ; le professeur Philippe Robert, Léa Martinez et l'ensemble des experts scientifiques, dont les recherches ont permis de mettre en lumière les bienfaits du jeu de société et ont abouti à la création de cette gamme ; ainsi que le studio Libellud, Jean-Louis Roubira, Gérald Cattiaux, Marie Cardouat, Xavier Collette, Carine Hinder et Jérôme Pélissier pour cette collaboration dans le poétique univers de Dixit.

Merci à Mounia El Mansouri et la Fondation Jean-Louis Noisiez, Noémie Maury Courtais, Morgane Olek, Aurélien Richez, Aurélia Batlle et aux élèves de la section Ulys du collège Le Moulin à Vent à Cergy : Brithney, Enzo, Idriss, Léa, Lucas, Miley, Noah, Sofia, Suzanna, pour leurs bêta-tests et leurs retours très pertinents.

Merci également à l'ensemble des équipes d'Asmodee à travers le monde pour leur soutien et leur engagement.

Contactez votre distributeur pour toute demande de service après-vente.
Les cartes ont été conçues pour pouvoir être nettoyées régulièrement.

Crédits

Auteurs : Jean-Louis Roubira et Gérald Cattiaux

Illustrateurs : Marie Cardouat, Xavier Collette, Jérôme Pélissier et Carine Hinder

Éditeur : Studio Access+

Directeur de studio : Mikaël Le Bourhis

Responsable de marque et de projet : Sarah Favaron

Directeur artistique : Yannick Da Veiga

Graphiste : Gwendoline Lefebvre

Fabricante : Christelle Aujard et Sandrine Vuccino

Relectrice : Studio Sep7



Retrouvez-nous sur www.accessplus-asmodee.com
et sur nos réseaux sociaux Access+



Adressez vos questions à serviceclient@asmodee.fr

© Asmodee Group, 2024. Tous droits réservés.