

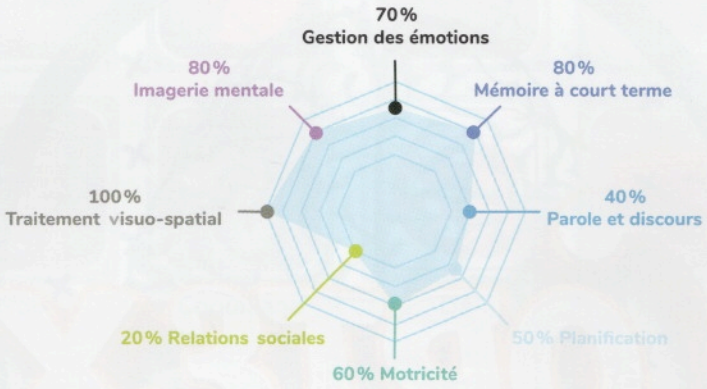
access

Règles du jeu
p. 2 à 5

Paroles de nos experts
p. 6 à 11

NOTE DE L'ÉQUIPE

Cortex Access+ est une adaptation du célèbre jeu de cartes ***Cortex***, édité par Zygomatic et distribué 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.

Matériel



10 cartes Relief



10 cartes Challenge tactile



70 cartes Challenge de
2 niveaux de difficulté différents :
› **35** cartes niveau Facilité (en vert)
› **35** cartes niveau Avancé (en bleu)



1 livret de solutions



1 règle du jeu

But du jeu

Être le premier joueur à récupérer le plus de cartes Challenge.



Mise en place

1 Choisissez le niveau de difficulté des cartes Challenge : niveau Facilité (dos des cartes en vert) ou niveau Avancé (dos des cartes en bleu). Pour une partie un peu plus longue, vous pouvez mélanger les cartes des deux niveaux.

2 Intégrez au paquet de cartes Challenge les 10 cartes Challenge tactile et mélangez le tout.

3 Placez le paquet de cartes Challenge au centre de la table, face cachée. Le symbole sur le dos de ces cartes indique quel type de défi va suivre (voir p. 4 et 5 pour le détail).

4 Disposez les 10 cartes Relief sur la table, face Relief visible afin que tous les joueurs puissent les voir *(en fonction du nombre de joueurs ou du temps alloué à la session, ce nombre peut être modifié à discrétion)*.

5 Les cartes Relief sont regardées, décrites, nommées et touchées par tous les joueurs pendant le temps nécessaire à leur mémorisation.

6 Le paquet de cartes Relief est ensuite mis de côté, face cachée.

7 Vous êtes prêts à jouer !

Déroulement de la partie

Chaque carte représente un défi que les joueurs vont tenter de remporter. Le symbole de ce défi est indiqué sur le dos de chaque carte Challenge. Expliquez le défi de chaque carte avant de la retourner.

Une fois sa face visible, le joueur qui pense avoir la solution lève la main et donne sa réponse. Si plusieurs joueurs lèvent la main en même temps, à vous de les départager de façon équitable.

Attention : une seule réponse par joueur et par carte est possible.

› ***Réponse correcte :*** *le joueur remporte la carte Challenge et la place devant lui, face cachée.*

› ***Réponse incorrecte :*** *le joueur doit passer son tour, il ne remporte pas de carte.*

Interrogez ensuite le deuxième joueur ayant levé la main, et ainsi de suite.

Si aucun joueur n'a la bonne réponse, écartez la carte Challenge et passez à la suivante.

Note : si vous avez un doute sur la résolution de la carte, repérez le numéro de celle-ci au dos et consultez le livret de solutions ; vous y trouverez la réponse au challenge illustrée.

Liste des différents défis possibles



Défis ANALYSE

› ***Niveau Facilité :*** *retrouver les 3 capsules de même couleur alignées (verticale, horizontale ou diagonale).*
› ***Niveau Avancé :*** *retrouver les 4 capsules de même couleur alignées (verticale, horizontale ou diagonale).*



Défis CARRÉ

› ***Niveau Facilité :*** *compter le plus vite possible combien de carrés manquent dans l'illustration (jusqu'à 15 carrés manquants).*
› ***Niveau Avancé :*** *compter le plus vite possible combien de carrés manquent dans l'illustration (plus de 15 carrés manquants).*



Défis CHIFOUMI

› ***Niveau Facilité :*** *reproduire le plus vite possible la forme de la main indiquée.*
› ***Niveau Avancé :*** *jouer et gagner le jeu avec la règle du chifoumi (les ciseaux gagnent sur la feuille, qui gagne sur la pierre, qui gagne sur les ciseaux).*



Défis DISSOCIATION

› ***Niveau Facilité :*** indiquer avec les doigts d'une main le chiffre du dé et, en même temps, énoncer à voix haute le chiffre présent dans la bulle.
› ***Niveau Avancé :*** utiliser, cette fois, les deux mains pour indiquer les chiffres.



Défis RAISONNEMENT

› ***Niveau Facilité :*** retrouver la pièce qui s'insère exactement dans le dessin proposé. Les pièces sont dans le même sens que la forme manquante.
› ***Niveau Avancé :*** retrouver la pièce qui s'insère exactement dans le dessin proposé. Les pièces sont dans un sens différent de celui de la forme manquante.



Défis LABYRINTHE

› ***Niveau Facilité :*** *retrouver la sortie du labyrinthe en commençant par le centre. Il n'y a qu'une solution et 3 sorties possibles.*

› ***Niveau Avancé :*** *retrouver la sortie du labyrinthe en commençant par le centre. Il peut y avoir plusieurs solutions parmi les 4 sorties possibles.*



Défis COORDINATION

› ***Niveau Facilité :*** le joueur doit poser le nombre de doigts d'une main indiqué sur la zone colorée du visage. Peu importe la main qu'il utilise.

› ***Niveau Avancé :*** le joueur doit poser le nombre de doigts des deux mains indiqué sur la zone colorée du visage.



Descriptif des cartes Challenge tactile :

Les cartes Challenge tactile apparaissent dans la pioche au fur et à mesure du jeu.

Lorsqu'une carte apparaît, c'est au joueur ayant remporté la carte Challenge précédente de relever le défi tactile.

Prenez une des 10 cartes Relief et donnez-la au joueur sans qu'il la regarde. Il a 30 secondes pour reconnaître et nommer l'objet illustré sur la carte Relief grâce au seul sens du toucher. Il peut s'aider de la représentation des images située au dos du livret de règles.

Si sa réponse est correcte, le joueur remporte la carte Challenge tactile ; sinon le jeu reprend avec la carte Challenge suivante.

La carte Relief est remise dans son paquet d'origine.



Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque le paquet de cartes Challenge est vide. Le joueur ayant le plus de cartes Challenge remporte le jeu.



Règle à 1 joueur

But du jeu : remporter 8 défis.

Mise en place : la mise en place du jeu est identique à celle de la version multijoueur sauf pour les cartes Challenge tactile, qui ne sont pas utilisées pour cette partie. Choisissez seulement 3 cartes Relief à reconnaître et mettez-les de côté, face cachée.

Déroulement de la partie : la partie se déroule de manière identique à celle de la version multijoueur.

Si le joueur donne une réponse correcte, il remporte la carte Challenge ; sinon celle-ci est mise de côté.

Lorsque le joueur a remporté 3 cartes Challenge, proposez-lui de relever le Challenge tactile en lui présentant l'une des 3 cartes Relief, qu'il doit reconnaître au toucher.

S'il réussit, il garde la carte (qui compte comme une carte Challenge), sinon reprenez la partie et replacez la carte Relief dans son paquet.

Un nouveau Challenge tactile pourra lui être proposé lorsqu'il remportera de nouveau 3 défis.

Fin du jeu : le jeu prend fin lorsque le joueur a remporté 8 défis. Ce chiffre peut être modifié à discrétion, en fonction de la durée de jeu souhaitée et de l'intérêt du joueur.