

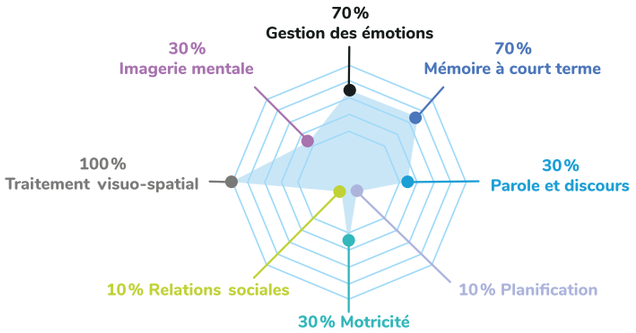
access

Règles du jeu
p. 2 à 5

Paroles de nos experts
p. 6 à 11

NOTE DE L'ÉQUIPE

Dobble Access+ est une adaptation du célèbre jeu de cartes ***Dobble***, 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



65 cartes ***Dobble*** dont :
13 cartes de niveau Facilité – avec 4 symboles sur chaque carte
21 cartes de niveau Intermédiaire – avec 5 symboles sur chaque carte
31 cartes de niveau Avancé – avec 6 symboles sur chaque carte



1 livret de règles du jeu (p. 2 à 5)
Paroles de nos experts (p. 6 à 11)

La Tour infernale

But du jeu

Avoir récupéré le plus de cartes à la fin de la partie.

Mise en place



1 Choisissez le niveau de difficulté souhaité et prenez le paquet de cartes correspondant. Attention : les paquets de cartes des différents niveaux de difficulté ne peuvent pas être mélangés entre eux.

2 Chaque joueur reçoit 1 carte, face cachée, qu'il pose devant lui.

3 Placez ensuite le reste des cartes, face visible, au centre de la table pour former la pioche.

4 Observez bien la première carte, face visible, de la pioche ; vous pouvez tous ensemble décrire les symboles qui y sont illustrés.

5 Lorsque tout le monde est prêt, vous pouvez commencer à jouer !

Règles du jeu

Déroulement de la partie

Tous les joueurs retournent leur carte, face visible, simultanément.
Le premier joueur qui trouve le symbole identique entre sa propre carte et la carte posée au centre de la table le nomme à voix haute.
Si cela est juste, il récupère la carte du haut de la pioche et la pose sur sa propre carte.
Chaque joueur doit ensuite trouver le symbole identique entre la première carte de sa pile et la nouvelle, carte face, visible au centre de la table.

Note : il ne peut y avoir qu'un seul symbole identique entre deux cartes.

Jouez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte dans la pioche centrale.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes disponibles dans la pioche.
Chaque joueur compte alors les cartes qu'il a devant lui.
Le ou les joueurs qui ont le nombre de cartes le plus élevé gagnent la partie.

Le Puits

But du jeu

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

Mise en place



1 Choisissez le niveau de difficulté souhaité et prenez le paquet de cartes correspondant. Attention : les paquets de cartes des différents niveaux de difficulté ne peuvent pas être mélangés entre eux.

2 Distribuez les cartes, face cachée, aux joueurs en fonction de leur nombre et du niveau choisi, comme indiqué dans le tableau ci-après :

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
Niveau Facilité	6	/	/
Niveau Intermédiaire	10	6	/
Niveau Avancé	15	10	7

3 Placez ensuite 1 carte, face visible, au centre de la table pour former le puits. Les éventuelles cartes restantes sont rangées dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

4 Observez bien la première carte, face visible, au centre de la table ; vous pouvez tous ensemble décrire les symboles qui y sont illustrés.

5 Lorsque tout le monde est prêt, vous pouvez commencer à jouer !

Déroulement de la partie

Tous les joueurs retournent simultanément la première carte de leur pile, face visible.
Le premier joueur qui trouve le symbole identique entre sa première carte et la carte posée au centre de la table le nomme à voix haute.
Si cela est juste, il place la première carte du haut de sa pile sur celle du puits, au centre de la table.
Chaque joueur doit ensuite trouver le symbole identique entre la première carte de sa pile et la nouvelle carte, face visible, au centre de la table.

Note : il ne peut y avoir qu'un seul symbole identique entre deux cartes.

Jouez ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes dans sa pile.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes. Il est alors déclaré vainqueur.

Règle à 1 joueur

Dobble Access+ peut également se jouer à 1 joueur, sous le regard bienveillant d'un aidant, au moins pour les premières parties.

La règle du jeu est identique à celles présentées en version multijoueur. Vous pouvez, si vous le souhaitez, suivre les recommandations suivantes :

- **Chronométrer les parties** : le joueur se rendra ainsi compte de sa progression dans le jeu et des différents niveaux.
- **Faire des parties assez courtes** (avec un nombre de cartes réduit) afin d'enchaîner les **différents niveaux** de difficulté, dans un ordre ou dans l'autre.
- **Utiliser les cartes pour nommer les symboles et les couleurs.** Cela peut permettre au joueur de travailler son vocabulaire et sa mémoire.
- **Choisir l'une ou l'autre des variantes du jeu proposées** ("La Tour infernale" ou "Le Puits") en fonction des capacités et de la préférence du joueur.

Dobble c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. Mais comment cela fonctionne-t-il ? ***Dobble*** est construit à partir d'un principe d'intersection selon lequel deux lignes ont toujours un point et un seul en commun. En 1976, Monsieur Jacques COTTEREAU a eu l'idée de construire des généralisations d'un célèbre problème de « mathématiques amusantes » nommé problème de Kirkman ou problème des demoiselles qui est le suivant : « 15 jeunes filles d'un pensionnat sortent tous les jours en promenade par rangées de trois. Comment doit-on procéder pour que chacune d'entre elles se trouve une seule fois en compagnie de chacune des autres ? » À l'aide de techniques inspirées par la théorie des codes correcteurs d'erreurs, il construisit quelques structures généralisant le problème. Ces structures sont bien connues des mathématiciens sous le nom de « blocs équilibrés incomplets ». À partir des propriétés particulières de ces structures (principes d'intersection et d'optimisation), Monsieur Jacques Cottereau réalisa successivement deux jeux en les « habillant » d'une manière non conventionnelle. Le premier de ces jeux, un « rapporteur bizarre » fut publié dans les revues « Le Petit Archimède » et « Pour la Science ».

M. Jacques COTTEREAU créa ensuite un deuxième jeu basé sur un plan projectif d'ordre 5 dans lequel les lignes furent remplacées par des cartes, les points par des images d'insectes, baptisé « jeu des insectes », le principe étant de trouver l'image d'insectes commune entre deux cartes. L'ancêtre de ***Dobble*** était né !



Au printemps 2008, Denis Blanchot découvre quelques cartes du « jeu des insectes », créé des décennies auparavant. Il est frappé par le génie de la mécanique d'intersection et s'associe à Jacques Cottereau pour en faire un « vrai » jeu. Pour Denis Blanchot, les motifs de type « bons points » doivent être repensés car ils sont trop complexes et interdisent un jeu de réflexe et d'ambiance. Les icônes doivent permettre une identification rapide, et doivent être plus ludiques et compréhensibles. Il faut de la fluidité. De même, les cartes sont trop peu nombreuses (31) et comptent trop peu de figures (6) ; il faut passer à 57 cartes à 8 figures pour avoir une vraie sensation de jeu, soit un plan projectif d'ordre 7. Les règles du Jeu doivent encore être imaginées... Bref, il y a tout un travail supplémentaire de création à mener. De très nombreux prototypes et tests de règles, notamment auprès d'enfants, sont réalisés par Denis Blanchot qui se charge seul du contact avec les éditeurs. La team Play Factory contribuera enfin avec Denis Blanchot à la forme finale du jeu. Dès l'automne 2009, ***Dobble***, tel qu'il existe aujourd'hui, est lancé !

Paroles de nos experts

Introduction

« À travers nos jeux, nous donnons également la parole à nos experts : leurs visions permettent d'informer les praticiens, les aidants et les patients des bienfaits du jeu et des aspects cognitifs sollicités.

Toute l'équipe ***Access+*** vous souhaite de très bonnes parties !



DEBIEN CHRISTOPHE
Praticien hospitalier en psychiatrie

Christophe Debien est praticien en psychiatrie et participe au déploiement national du dispositif VigilanS. Il est également responsable du pôle Déploiement pour le 3114 au CHU de Lille.

« C'est probablement la raison pour laquelle le jeu fait partie de la multitude d'outils de médiation dont nous nous servons au quotidien dans les services de soin, que ce soit pour stimuler une mémoire balbutiante, pour améliorer des capacités d'attention et de projection altérées ou pour éprouver une motricité fatiguée.

Mais le jeu est bien plus que tout cela encore : c'est un moment de partage, un rendez-vous dans le cadre duquel les performances comptent beaucoup moins que les échanges. On y apprend à reconnaître ses propres émotions, à les accepter, à les exprimer et à les confronter à celles des autres. On y apprend à raconter, à se raconter parfois, et surtout on y apprend à se forger des souvenirs communs. Jouer permet de s'évader, d'ouvrir un espace-temps pour oublier ou apprivoiser un quotidien difficile.

Mais l'ambition de la nouvelle gamme de jeux ***Access+*** ne se limite pas à une simple rencontre entre l'univers ludique et celui des soignants. Elle veut aller bien au-delà : mettre le jeu au service du soin, en l'adaptant, en le transformant pour que chacun – familles, thérapeutes et patients – puisse grandir avec les autres.

Jouer pour guérir, peut-être… Mais jouer pour soigner, sans aucun doute. »



PR ROBERT PHILIPPE
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 ! »

Paroles de nos experts



PELLETIER ANICK
Orthopédagogue, BSC en adaptation scolaire et sociale

Anick Pelletier œuvre auprès d'EHDAA 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 Optijeu, 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 en 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 *Dobble Access+*

Attention et observation

Les deux règles adaptées de ***Dobble Access+*** stimulent les fonctions d'attention par l'observation précise des cartes en jeu qu'elles requièrent. Le joueur doit mobiliser sa concentration et diriger son **attention** sur les deux cartes à mettre en comparaison, sans se laisser distraire par d'autres stimuli. Il doit également faire preuve d'une **observation** rapide, précise et stratégique des détails visuels présentés.

Régulation de l'impulsivité

En activant rapidement sa recherche visuelle, le joueur doit faire attention à ne pas commettre d'erreur d'analyse. Le fait d'agir ainsi tout en conservant un système de freinage sollicite les fonctions de régulation de l'impulsivité, qui lui permettent de surveiller ses gestes mentaux, ses décisions et ses actions afin d'assurer un traitement optimal.

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

Les deux règles du jeu ***Dobble Access+*** requièrent le traitement d'informations passagères dans la **mémoire à court terme** du joueur. En observant les images sur une carte, le joueur doit retenir l'information visuelle perçue (ou verbale, s'il a nommé les éléments à chercher) pour la retrouver sur l'autre carte grâce à sa mémoire à court terme. Sa **mémoire de travail** lui permet d'associer sa mémoire à court terme à l'action de jeu par répétition ou visualisation mentale des illustrations.

Autres fonctions sollicitées

Peu importe la règle choisie, le joueur doit **réguler ses émotions** pendant le jeu, la rapidité d'exécution n'étant pas égale chez tous les joueurs. Cela peut provoquer de l'énervement, un sentiment de frustration et, en conséquence, des sautes d'humeur. De plus, le joueur fait usage de son **champ lexical** pour accéder aux mots décrivant les images, dans le but de nommer l'association. Si son champ lexical est déficitaire, le joueur peut tout simplement pointer l'association, plutôt que de la nommer. Finalement, il utilise son **imagerie mentale** afin de retenir temporairement les images observées et parfois les manipule mentalement pour les mettre en comparaison. Une **recherche visuelle** bien planifiée avant le début du jeu l'aidera à faire ces associations plus rapidement.

Paroles de nos experts



TRO MATHILDE

Directrice des Accompagnements Non Médicamenteux – Korian France

Diplômée d'un master 2 en psychologie, spécialisée en gérontologie, 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 alors 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+***. »



GUEYRAUD CÉDRIC

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 tout homme 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.

Les trois niveaux de difficulté et les nombreuses variantes possibles permettront de trouver la partie la plus adaptée au public visé, pour répondre à ses désirs et correspondre à ses compétences. »

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 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 Zygomatic pour cette collaboration autour des belles marques du catalogue. Merci également à Nathalie, Mélanie, Emmanuelle, Juliette et l'ensemble des équipes d'Asmodee autour du 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 : Un jeu de D. Blanchot, J. Cottereau et Play Factory, avec la contribution de l'équipe Play Factory dont: JF. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves et I. Polouchine, avec la participation de l'Atelier de Libellud
Éditeur : Studio Access+
Directeur de studio : Mikaël Le Bourhis
Responsable de marque : Sarah Favaron
Responsable de projet : Aurélie Raphael
Directeur artistique : Yannick Da Veiga
Graphiste : Allison Machepy
Fabricantes : Christelle Aujard et Sandrine Vuccino







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

Un jeu de
D. Blanchot, J. Cottereau
et Play Factory, avec la
contribution de l'équipe
Play Factory dont : JF. Andreani,
T. Benedetti, G. Gille-Naves and
I. Polouchine.

Spot it!, Dobble et le personnage Dobble sont des marques déposées d'Asmodee Group.
© Asmodee Group, 2022. Tous droits réservés.