
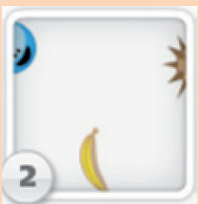






Description et contenu des dix Ateliers

Atelier (type de commandes)	Descriptif de l'Atelier	Fonctions cognitives ciblées
 <p>1 <i>Flèche</i></p>	<p>CUEILLETTE</p> <p>Un actant (boule), animé par les flèches dans les deux dimensions du plan, capture des cibles et doit trouver un itinéraire pour sortir. Des ennemis (buissons, papillons, abeilles, araignées) compliquent les itinéraires.</p> <p>L'enfant doit planifier ses parcours pour atteindre la porte de sortie en intégrant les trajectoires des ennemis afin de les éviter.</p>	<p>Exploration visuelle du plan Attention partagée Planification de parcours Contrôle impulsivité Flexibilité mentale</p>
 <p>2 <i>Souris</i></p>	<p>MANGE-TOUT</p> <p>Des objets attractifs (fruits, glaces) sont disposés simultanément sur l'écran et doivent être touchés par l'actant. Il existe des objets répulseurs dont la position est fixe (buissons), dont la trajectoire est soit régulière (papillons) soit aléatoire (hérissons, abeilles, araignées). Le nombre des objets varie selon les niveaux.</p> <p>Labyrinthes et ennemis compliquent les itinéraires et obligent à la planification.</p>	<p>Exploration visuelle du plan Attention partagée Analyse spatiale Planification de parcours Contrôle impulsivité Processus simultanés</p>
 <p>3 <i>Souris Son nécessaire</i></p>	<p>VIBRAPHONE</p> <p>L'enfant doit répéter des séquences de sons joués sur huit notes, sur un vibraphone. Les séries sont perçues auditivement et visualisées par le déplacement d'une baguette sur l'instrument linéaire. Le nombre de sons augmente (de 1 à 6) selon les niveaux. Un codage couleur pour les premiers niveaux aide à la mémorisation.</p>	<p>Mémoire auditive immédiate Mémoire visuelle immédiate Mémoire de travail Processus séquentiels</p>

Atelier (type de commandes)	Descriptif de l'Atelier	Fonctions cognitives ciblées
 <p data-bbox="225 584 309 613">Souris</p>	<p data-bbox="424 322 560 351">MEMORY</p> <p data-bbox="424 374 1051 613">L'enfant doit appairer des cartes retournées et s'adapter à des changements de références visuelles et spatiales. Le nombre de stimuli augmente avec les niveaux. Les symboles représentés alternent ou mixent des images liées à une signification et des images sans signification.</p>	<p data-bbox="1078 374 1414 501">Mémoire visuelle spatiale Mémoire immédiate Processus simultanés</p>
 <p data-bbox="220 956 312 985">Flèche</p>	<p data-bbox="424 676 547 705">CIRCUIT</p> <p data-bbox="424 728 1051 927">Jeu de véhicule sur un parcours avec des instructions (panneaux, feux tricolores) et des distracteurs (visuels et sonores) devant être inhibés. Le sujet doit se concentrer sur la conduite, respecter les instructions et atteindre la banderole qui lui indique la fin du parcours.</p>	<p data-bbox="1078 728 1321 904">Alerte, vigilance Attention sélective Attention partagée Concentration</p>
 <p data-bbox="225 1323 309 1352">Souris</p>	<p data-bbox="424 1050 711 1079">ATTRAPE-LETTRES</p> <p data-bbox="424 1102 1051 1301">L'enfant voit une série de lettres (sans signification) qu'il doit reconstituer, dans l'ordre, sur une ligne. Pour cela, il doit identifier, reconnaître et attraper des lettres évoluant dynamiquement dans un espace en deux dimensions.</p> <p data-bbox="424 1323 1051 1491">Pour les premiers niveaux, la série de lettres reste visible. Pour les niveaux suivants, les lettres restent visibles quelques secondes avant de disparaître, leur nombre augmente graduellement et des distracteurs (ballons) apparaissent.</p>	<p data-bbox="1078 1102 1382 1330">Mémoire phonologique Mémoire de travail Ordonnancement Contrôle impulsivité Processus séquentiels</p>
 <p data-bbox="225 1839 309 1868">Souris</p>	<p data-bbox="424 1561 651 1590">DUO GAGNANT</p> <p data-bbox="424 1612 1051 1812">Recherche des liens sémantiques entre des images présentées simultanément. L'enfant doit analyser les images et en découvrir les caractéristiques communes. Plusieurs combinaisons sont possibles, le but étant centré sur le travail de formation de concepts.</p>	<p data-bbox="1078 1612 1382 1740">Formation de concepts Mémoire sémantique Concentration</p>

Atelier (type de commandes)	Descriptif de l'Atelier	Fonctions cognitives ciblées
 <p data-bbox="164 524 209 568">8</p> <p data-bbox="164 607 368 674"><i>Souris</i> <i>Son nécessaire</i></p>	<p data-bbox="427 327 671 353">CASSE BRIQUES</p> <p data-bbox="427 376 1050 544">Casse briques évolutif, avec distracteurs. L'enfant doit contrôler le mouvement de la balle et orienter les trajectoires. Il doit réagir aux situations nouvelles et anticiper les trajectoires. Chaque niveau offre plusieurs essais.</p>	<p data-bbox="1082 376 1394 555">Attention partagée Physique naïve Contrôle de l'impulsivité Inhibition de réflexes</p>
 <p data-bbox="164 936 209 981">9</p> <p data-bbox="225 1016 309 1043"><i>Souris</i></p>	<p data-bbox="427 736 667 763">BOITE MYSTERE</p> <p data-bbox="427 786 1050 1021">Un personnage (X) cache une balle dans une boîte devant un autre personnage (Y) qui, ensuite, quitte la pièce. (X) déplace la balle dans une autre boîte. (Y) revient et l'enfant doit indiquer où (Y), qui n'a pas vu le déplacement puisqu'il était hors de la pièce, va aller chercher la balle.</p> <p data-bbox="427 1043 1050 1178">Au fur et à mesure des niveaux, la complexité s'amplifie par l'augmentation du nombre de boîtes, de balles, de personnages et des mensonges de certains personnages.</p> <p data-bbox="427 1200 1050 1290">L'enfant doit imaginer le contenu de pensée du personnage qui n'était pas présent et répondre à sa place.</p>	<p data-bbox="1082 786 1426 965">Mémoire de travail Intentions communicatives Théorie de l'esprit Concentration</p>
 <p data-bbox="164 1570 209 1615">10</p> <p data-bbox="225 1650 309 1677"><i>Souris</i></p>	<p data-bbox="427 1364 639 1391">CIRCUIT CODE</p> <p data-bbox="427 1413 1050 1648">Jeu de véhicule avec choix d'itinéraires. Les instructions sont données séquentiellement sur les banderoles, tout au long du parcours. Pour trouver le chemin qui le mènera vers la banderole d'arrivée, l'enfant doit mémoriser ces instructions et les combiner en raisonnant par induction et déduction.</p>	<p data-bbox="1082 1413 1374 1693">Attention Concentration Mémoire visuelle Mémoire de travail Raisonnement logique Induction/déduction</p>