

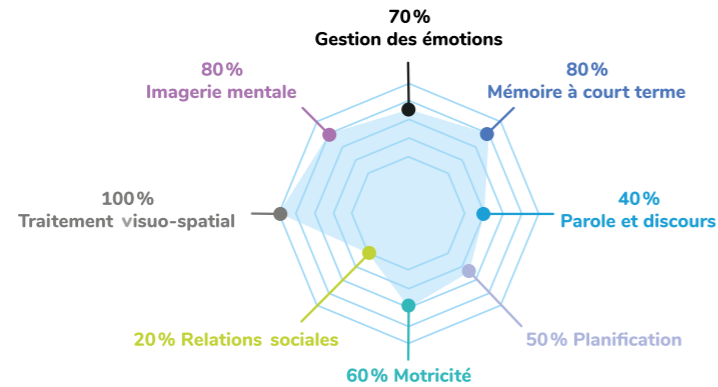


Règles du jeu  
p. 2 à 5

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.

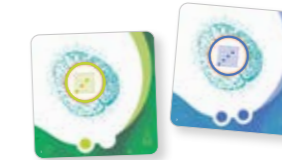
## Matériel



10 cartes Relief



10 cartes Challenge tactile



62 cartes Challenge de 2 niveaux de difficulté différents :  
 › 32 cartes niveau Facilité (en vert)  
 › 32 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

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

- 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).
- Les cartes Relief sont regardées, décrites, nommées et touchées par tous les joueurs pendant le temps nécessaire à leur mémorisation.
- Le paquet de cartes Relief est ensuite mis de côté, face cachée.
- 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 19 carrés manquants).
- › **Niveau Avancé** : compter le plus vite possible combien de carrés manquent dans l'illustration (plus de 19 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** : reproduire avec les doigts d'une main le chiffre montré 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

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.

**But du jeu** : remporter 8 défis.

**Mise en place** : la mise en place du jeu est identique

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 remplacez 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.

## 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 ! ”





## 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 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 Cortex Access+

## Attention et observation

**Défis concernés :** Analyses – Carrés – Chifoumi – Dissociation – Raisonnement – Labyrinthe – Coordination

Le joueur doit mobiliser sa concentration et diriger son focus attentionnel en faisant usage d'une observation rapide et stratégique des détails visuels présentés (pièces, carrés, chemins etc.), sans se laisser distraire.

Il doit également porter son attention sur le bon geste à faire et traiter simultanément plus de deux tâches ou informations.

## Régulation de l'impulsivité et usage de la flexibilité

**Défis concernés :** Dissociation – Analyses – Carrés – Chifoumi – Raisonnement – Labyrinthe – Coordination

Le joueur doit faire attention à ne pas commettre d'erreur d'analyse, de placement, de parcours ou de reproduction du geste, en sollicitant son système de freinage.

Dans le niveau Avancé du défi Coordination, le joueur doit retenir plusieurs informations distinctes sans les mélanger. Le freinage devient donc encore plus difficile à mettre en place.

Le défi Dissociation permet de tester son habileté à passer d'une tâche à l'autre.

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

**Défis concernés :** Analyses – Carrés – Chifoumi – Dissociation – Raisonnement – Labyrinthe – Coordination

Selon le défi proposé par le jeu, le joueur doit retenir en mémoire temporaire : les carrés déjà comptés, les gestes à reproduire, les chemins erronés, etc.

Il doit également faire la différence entre une bonne information à garder et une mauvaise information à éliminer, et parfois gérer deux commandes en même temps.

Ce travail de traitement et de réajustement constant sollicite la fonction de mémoire de travail qui met continuellement à jour les informations en mémoire à court terme.

## Imagerie mentale et habiletés motrices

**Défis concernés :** Chifoumi – Dissociation – Coordination – Analyses – Carrés – Raisonnement – Labyrinthe

Pendant sa réflexion, le joueur utilise son imagerie mentale pour retrouver des séquences rapidement, compter les espaces vides, changer le sens des illustrations, etc.

Il doit également s'imaginer en train de reproduire les gestes observés pour les effectuer physiquement.

## Dénombrement

**Défi concerné :** Carrés

Les habiletés de dénombrement sont requises pour réaliser les défis Carrés. Le joueur doit utiliser ses stratégies de groupements visuels pour compter plus vite.

## Anticipation, planification, organisation, flexibilité stratégique

**Défis concernés :** Raisonnement – Labyrinthe

Le joueur doit bien planifier et organiser ses manipulations et déplacements, tout en utilisant la flexibilité stratégique pour se réajuster au besoin.

## Habiletés motrices, imagerie mentale et mémoire à long terme

**Défi concerné :** Cartes tactiles

Les cartes tactiles sollicitent le sens du toucher. L'information perçue est transposée en imagerie mentale par le cerveau du joueur et reliée à ses connaissances antérieures pour être reconnue.



### 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.

Avec les nombreux types de défis proposés et leurs niveaux de difficulté différents, vous pourrez, vous-même, composer un jeu sur mesure pour votre public.

”



## Les cartes Relief

Peluche



Tronc d'arbre



Basket



Balle de golf



Bague



Perroquet



Noix



Coquillage



Dé



Fraise

## 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.



Retrouvez-nous sur [www.accessplus-asmodee.com](http://www.accessplus-asmodee.com)  
et sur nos réseaux sociaux **Access+**



## Crédits

**Auteurs :** Johan Benvenuto,  
Nicolas Bourgoïn & Olivier Mercier

**Illustrateur :** Sébastien Lopez

**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



Un jeu de : Johan  
Benvenuto, Nicolas  
Bourgoïn & Olivier Mercier  
Illustrations : Sébastien Lopez  
Cortex Challenge est une marque  
déposée de Asmodee Group.  
© Asmodee Group, 2022. Tous droits réservés.