

La consigne était de trouver une **activité ludique** pour travailler les différents types d'attention ainsi que les fonctions exécutives via le canal d'entrée **visuel**.

Les différents types d'attention

Alerte phasique

- × **Dobble**
 - ↳ Le principe du jeu est de toujours être le plus rapide à repérer le symbole identique entre deux cartes.



Attention sélective

- × **Chercher Charlie** ou tout jeu du même style

OÙ EST PASSÉ CHARLIE ?

OÙ EST CHARLIE ?

Hé! Fans de Charlie!
Êtes-vous prêts pour de nouvelles aventures ?

Tout en conservant l'humour de l'album original, cette nouvelle édition met au défi votre sens de l'observation.

Tout d'abord, il vous faut retrouver Charlie, car – incroyable mais vrai – ce petit malin a changé de place dans chaque scène! Mais ce n'est pas tout! Vous devez aussi chercher Pouah, Blanchebarbe, Félicie et Ouaf, ainsi qu'une foule d'objets cachés dans toutes les pages.

Armez-vous de courage, fans de Charlie, et surtout, ouvrez l'œil!

Waouh! C'est fantastique!
Plus de trente millions de lecteurs ont trouvé Charlie dans plus de vingt pays différents. Et vous, l'avez-vous déjà repéré?

Nouvelle édition

Où est Charlie?

CHARLIE MONTE LE TEMPS

OÙ EST CHARLIE? VOYAGE FANTASTIQUE

OÙ EST CHARLIE? HOLLYWOOD

OÙ EST CHARLIE? LE LIVRE MAGIQUE

Nouvel album

La charliemania gagne encore du terrain!

978-2-7000-4124-8

9 782700 041248

OÙ EST PASSÉ CHARLIE ?

OÙ EST CHARLIE ?

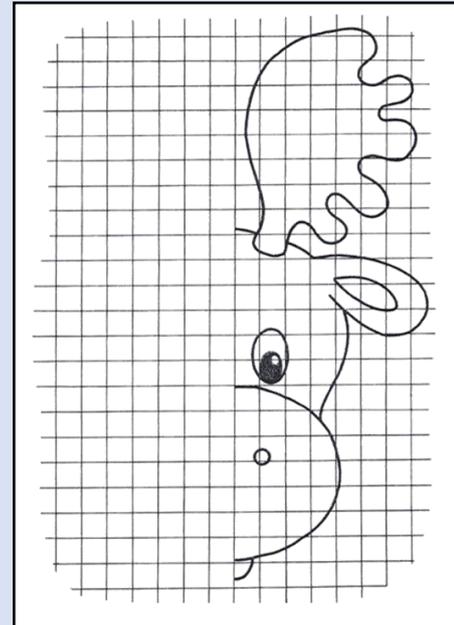
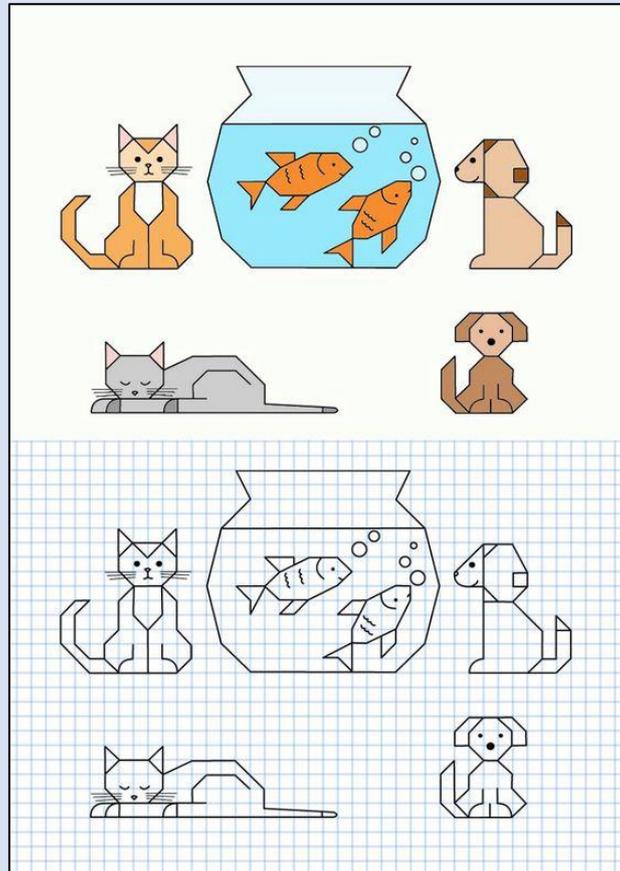
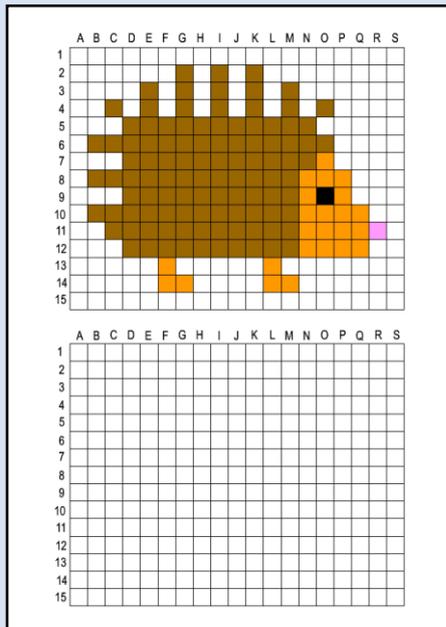
MARTIN HANDFORD

LUI ET SES AMIS ONT CHANGÉ DE PLACE !

RELEVEZ DE NOUVEAUX DÉFIS !

Attention divisée

- ✖ Copier un **dessin réalisé sur un quadrillage** en...
 - ↪ Variant taille de la réalisation graphique (changer l'échelle)
 - ↪ Complétant la moitié manquante



✖ Sudoku

- ↪ Le but du jeu est de remplir ces cases avec des chiffres allant de 1 à 9 en veillant toujours à ce qu'un même chiffre ne figure qu'une seule fois par colonne, une seule fois par ligne, et une seule fois par carré de neuf cases.

		2		1				
					6		7	
	4		9					5
					8			
		4			2	6	3	
			1		4	5		
	2		7					6
6	9			2				7
		5	4			8		

Attention soutenue

- ✗ **Le Lynx**
 - ↳ Consigne : a début de la partie du jeu Le Lynx, chaque joueur débute la partie avec trois images d'objet à retrouver. Sur chaque image repérée sur le plateau de jeu, le joueur appose un jeton pour le marquer. Le joueur ayant été le plus rapide à retrouver ses 3 image cri « gagné » et la manche prend fin.



Les fonctions exécutives

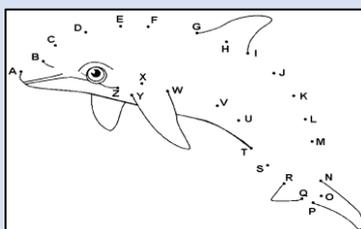
Planification

- ✗ Tous les **jeux de stratégie** (les Echecs, les Dames...)
- ✗ **Rush Hour**
 - ↳ Il s'agit d'un jeu de type « casse-tête de déplacements » dont le but est d'extraire le véhicule rouge d'une grille dans laquelle plusieurs autres véhicules bloquent la sortie. Il faut pour cela les déplacer, mais ils sont suffisamment entrecroisés et il y a suffisamment de contraintes de déplacement pour que la solution ne soit pas triviale.



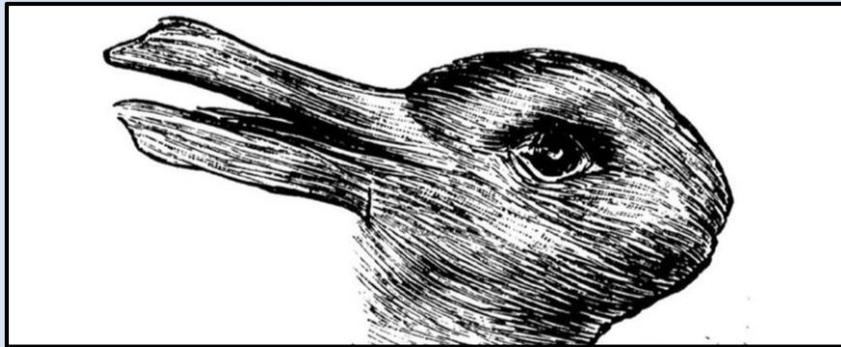
Flexibilité

- ✗ **Bazard Bizarre**
(dont les consignes sont reprises en annexes).
- ✗ Relier des points pour former un dessin
(en variant les nombres et les lettres
1 > A > 2 > B > 3...)



Inhibition

- ✖ Les illusions d'optique



Mémoire de travail

- ✖ **Tangram** sans modèle après avoir mis en mémoire

