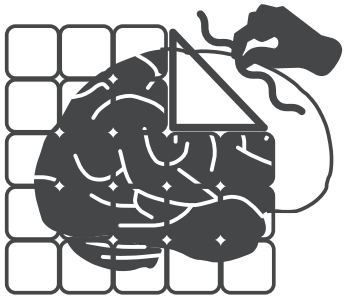


THE BRAIN ARCHITECTURE GAME

Les expériences personnelles, c'est important!

RÈGLES DU JEU

Le but du jeu est de construire un cerveau qui soit aussi haut que possible, pour représenter une capacité cérébrale fonctionnelle, et qui soit également aussi solide que possible pour résister au poids du stress sur le long terme.

Pour comprendre les effets des expériences personnelles sur le développement du cerveau et pour découvrir comment fonctionne le jeu, commencez par regarder la vidéo **The Science of Early Childhood & The Brain Architecture Game**, disponible gratuitement sur notre site Internet: http://www.thebrainarchitecturegame.com (en anglais seulement).

Avant de commencer, voici un aperçu des différentes pièces du jeu:

CARTES DES EXPÉRIENCES PERSONELLES et JOURNAL DE BORD

Avant de jouer, organisez les cartes des expériences personnelles par âge (de 0 à 8 ans).

Les expériences personnelles peuvent être **positives**, **tolérables** ou **toxiques** pour le développement du cerveau.

Avant le début du jeu, désignez une personne dans l'équipe qui s'occupera de répertorier vos expériences de vie et quel type de stress elles engendrent dans votre **Journal de bord**.

CURE-PIPES

Connectez les cure-pipes par leurs extrémités pour faire des formes géométriques (des triangles ou des carrés par exemple).

PAILLES

Ce sont vos outils de soutien pour la structure. Vous enfilerez les cure-pipes dans les pailles pour renforcer la structure.

DÉ

Lancez le dé au début du jeu pour déterminer votre score au loto de la génétique et au loto du soutien social.

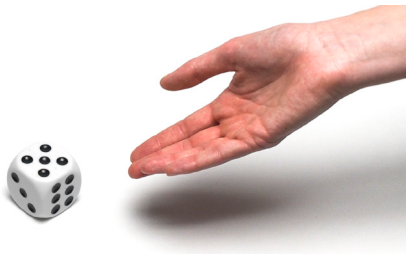
POIDS

Pour la période de 5 à 8 ans, suspendez des poids au point le plus haut de votre cerveau.

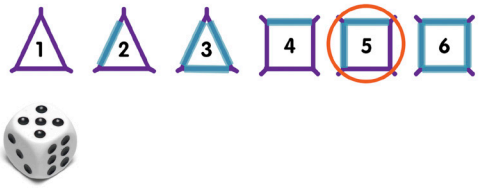
1
CONSTRUISEZ VOS FONDATIONS

Construisez les fondations de votre cerveau à l'aide des cure-pipes et des pailles. Tout d'abord, il vous faut déterminer les bases sur lesquelles vous allez commencer la construction, grâce à votre score **au loto de la génétique**.

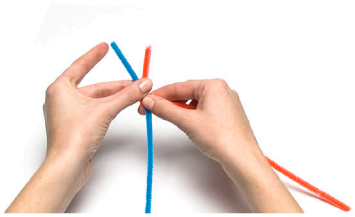
Entourez le schéma qui correspond à ce score dans votre **Journal de bord**. Construisez la forme qui correspond au résultat du lancer de dé.



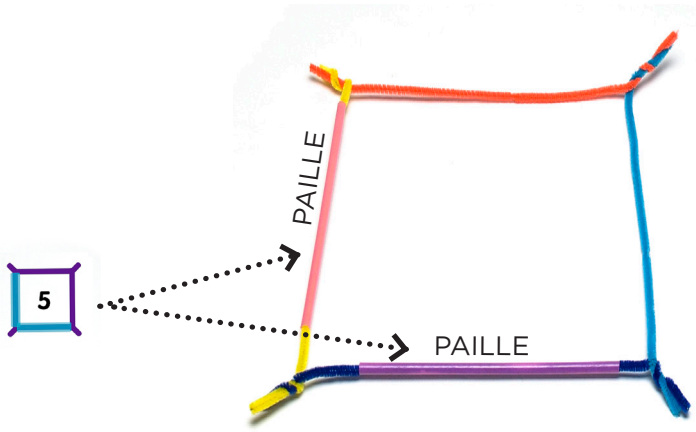
1 Lancez le dé pour déterminer votre score **au loto de la génétique.** C'est sur cette base que vous commencerez la construction.



2 Entourez le schéma qui correspond à ce score dans votre **Journal de bord**.



3 Construisez la forme qui correspond au résultat du lancer de dé.



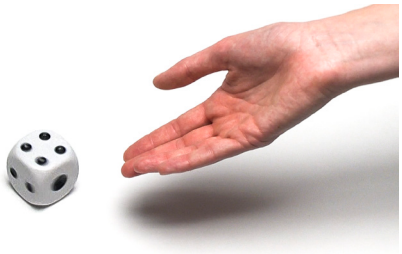
CONSEIL: Insérez les cure-pipes dans les pailles comme sur la photo.

2 SOUTIEN SOCIAL

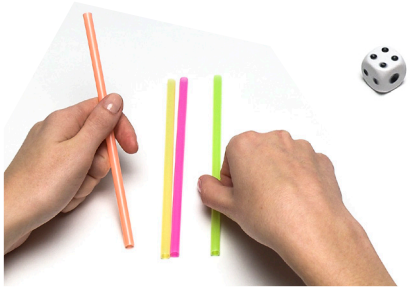
Les cure-pipes sont un matériau de construction fragile s'ils sont utilisés seuls. Les pailles sont utilisées pour les renforcer.

Les pailles que vous recevez maintenant représentent **les soutiens sociaux** dont votre cerveau dispose à la naissance.

Ces pailles peuvent être utilisées à tout moment durant le jeu.



1. Lancez le dé pour déterminer le nombre de pailles auquel **le loto du soutien social** vous donne droit.



2. Le résultat du lancer de dé détermine le nombre de pailles auquel vous avez droit.

3. Notez le nombre de soutiens sociaux dont vous bénéficiez dans votre **Journal de bord**.

3 VOTRE PREMIÈRE EXPÉRIENCE PERSONNELLE

Vous disposez de sept (7) cartes d'expériences personnelles par âge.

Chaque carte détermine le type de matériau de construction que vous utiliserez pour construire votre cerveau.

1 Pour commencer, piochez une carte au hasard dans le paquet 0-1 AN et lisez-la.

2 Notez la carte que vous avez piochée et le type de stress qu'elle engendre dans votre **Journal de bord.**

QU'EST CE QUE CELA VEUT DIRE?

cette expérience est **positive** pour le développement de votre cerveau

QUELS SONT LES MATÉRIAUX DE CONSTRUCTION DONT VOUS DISPOSEZ?

prenez un cure-pipe et insérez-le dans une paille

Cette expérience engendre du stress **toxique**

Prenez un cure-pipe

Cette expérience engendre du stress **tolérable**

Si c'est votre première carte dans le paquet 0-1 an, lancez le dé:

Quel est votre score?
2, 4, 6 = cure-pipe + paille
1, 3, 5 = cure-pipe seulement

ATTENTION, CETTE RÈGLE EST IMPORTANTE!

Si vous piochez une carte qui engendre du stress tolérable, lancez le dé UNIQUEMENT SI:
a) c'est la première carte que vous piochez
OU
b) vous avez pioché autant de cartes qui engendrent du stress positif que du stress toxique dans les années précédentes.

4
CONSTRUIRE
de 0 à 5 ans

Continuez à construire de 0 à 5 ans, et documentez votre progression dans le journal de bord.

Piochez deux autres cartes dans le paquet 0-1 an, une à la fois. Connectez le matériau de construction de la période 0-1 ans avant de passer à la période 1-2 ans.

Pour chaque année suivante, piochez trois cartes au hasard dans le paquet correspondant, une à la fois.

Ne détachez jamais les cure-pipes pour changer la structure de votre cerveau...

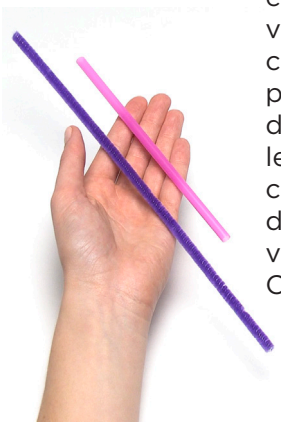
Comment construire les expériences personnelles:

POSITIVE

Prenez un cure-pipe et une paille; insérez le cure-pipe dans la paille. Connectez-le au cerveau.

TOLÉRABLE

Comptez le nombre d'événements engendrant du stress positif et du stress toxique dans votre **Journal de bord**. Votre cerveau a-t-il globalement eu plus d'expériences positives ou d'expériences toxiques? Prenez les matériaux de construction correspondant au type d'expérience globale vécue par votre cerveau jusqu'à présent. Connectez-les à votre cerveau.



TOXIQUE

Prenez uniquement un cure-pipe et attachez- le à votre cerveau. Si vous avez reçu des pailles au début du jeu, vous pouvez les utiliser à n'importe quel moment du jeu pour renforcer un cure-pipe.

CONSEIL: A la fin de chaque tour de jeu, assurez vous que vos cure-pipes sont bien connectés à chaque extrémité: il faut toujours arriver à des formes géométriques. Vous pouvez ensuite commencer à piocher des cartes dans le paquet suivant.

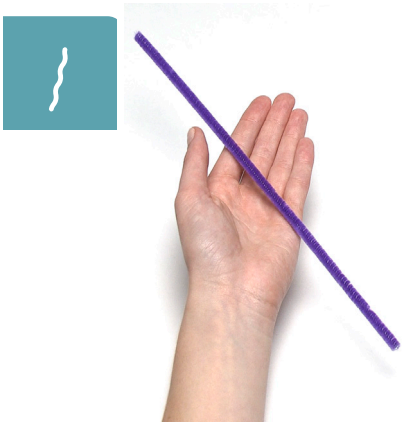
5
CONSTRUIRE
de 5 à 8 ans

LES RÈGLES DU JEU CHANGENT!

Dans cette nouvelle phase de jeu, vous ne recevez plus de pailles supplémentaires; en revanche, vous risquez de recevoir des poids qui peuvent faire s'effondrer votre structure.

Documentez votre progression dans le **Journal de bord.**

Comment construire les expériences personnelles:

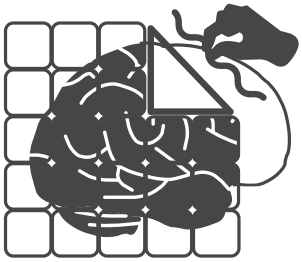


POSITIVE
Prenez un cure-pipe et connectez-le où vous voulez, en prenant soin d'obtenir une forme géométrique.

TOXIQUE
Suspendez un poids sur la partie la plus élevée de votre structure.

TOLÉRABLE
Comptez le nombre d'événements engendrant du stress positif et du stress toxique dans votre Journal de bord. Votre cerveau a-t-il globalement eu plus d'expériences positives ou d'expériences toxiques? Prenez les matériaux de construction correspondant au type d'expérience globale vécue par votre cerveau jusqu'à présent. Connectez-les à votre cerveau.

Le jeu se termine soit lorsque vous atteignez 8 ans, soit avant cela si votre structure s'effondre...



THE BRAIN ARCHITECTURE GAME

Pour en savoir plus sur la recherche
scientifique sur le développement du cerveau,
et pour recevoir votre exemplaire du jeu,
rendez-vous sur notre site Internet:
www.thebrainarchitecturegame.com

Version 3M, 9/4/2017