

# APPRENDRE PAR LE JEU ? EUX AUSSI EN SONT CONVAINCUS !



**MARINE BISET**  
Neuropsychologue

## **QUI ES-TU ?**

Je suis neuropsychologue pour enfants et adolescents.

## **SELON TOI, EN QUOI LE JEU EST-IL SOURCE D'APPRENTISSAGES ?**

En tant que neuropsychologue, je travaille avec des enfants et adolescents qui ont des troubles dys, des difficultés de concentration ou d'apprentissage. Leur scolarité est souvent une épreuve pour eux et ils doivent fournir beaucoup d'efforts pour parfois peu de résultats. En séance, j'aime beaucoup passer par le jeu pour qu'ils prennent du plaisir, décompressent un peu mais aussi apprennent. En effet, le jeu fait travailler beaucoup de « fonctions cognitives » (fonctions du cerveau). Par exemple, les jeux de réflexe ou de précision (Jungle Speed, Pyramide d'animaux...) vont travailler l'inhibition motrice (impulsivité). Le jeu du Lynx travaille l'attention sélective visuelle, les Memory travaillent la mémoire... Le jeu permet aussi parfois de surmonter des blocages scolaires. Je me souviens d'un patient qui avait de grandes difficultés dans les tâches d'imagination. Il bloquait lorsqu'il devait inventer la fin d'une histoire ou imaginer des consignes. Via des jeux comme Imagidés ou Imagine, nous nous sommes amusés à créer des histoires, des personnages... à partir de peu de choses. Cela l'a beaucoup aidé pour prendre confiance en lui et ses idées dans un premier temps mais il a aussi appris à structurer ses récits, à s'inspirer de ce qu'il a autour de lui...

## **L'ASPECT APPRENTISSAGE NE RISQUE-T-IL PAS D'ÉCLIPSER L'ASPECT LUDIQUE ? ET INVERSEMENT ?**

Le temps de jeu dans ma séance permet de faire une pause entre les exercices avant de se reconcentrer pour un dernier moment. Il garde donc le caractère ludique et moment de décompression. Toutefois, je demande toujours à l'enfant de verbaliser ce que le jeu va « travailler » dans son cerveau. Il a des pictogrammes qui représentent de manière

vulgarisée et sympa les fonctions cognitives et doit choisir et m'expliquer pourquoi il pense qu'il va mobiliser telle ou telle fonction lors du jeu. Par exemple, l'image de la loupe représente l'attention visuelle, l'oreille pour l'attention auditive, le stop pour l'inhibition, la bibliothèque pour la mémoire... J'ai aussi des jeux à objectifs pédagogiques (compréhension à la lecture, lecture de consignes, résolution de problèmes...) mais « gamifiés ». En passant par l'intermédiaire du jeu, l'enfant s'investit plus volontiers et travaille sans vraiment s'en rendre compte les compétences scolaires. Cependant, je reste persuadée qu'il est indispensable de verbaliser ce qui a été travaillé, avant ou après le jeu, de manière à ce que l'enfant conscientise l'objectif et intériorise l'apprentissage.

## **QUELS APPRENTISSAGES DÉVELOPPES-TU PAR LE JEU DANS TON MÉTIER ?**

Tout démarre sur base du concept de « plasticité cérébrale », c'est-à-dire que notre cerveau est capable de se modifier et de s'adapter grâce aux expériences vécues. Le jeu fait partie de ces expériences et est dès lors source d'apprentissage. Comme dans tous les exemples cités avant, mon but est avant tout de mobiliser certaines fonctions cognitives que je cherche à développer chez mon patient. D'autres apprentissages sont aussi plus implicites. Lorsque l'enfant perd, il apprend à réfléchir sur ses stratégies d'autorégulation. Le jeu favorise aussi l'échange entre l'enfant et moi et permet de travailler sur le langage. L'enfant impulsif doit apprendre à attendre son tour pour jouer. Parfois il m'arrive de faire comme si je ne connaissais pas les règles du jeu et l'enfant doit alors les lire (hop, on travaille la lecture) et me les expliquer (hop, on travaille la compréhension et la structuration du discours). J'encourage aussi les parents à jouer avec leurs enfants pour continuer à développer les fonctions cognitives et partager d'autres moments avec l'enfant que celui des tâches quotidiennes et des devoirs. Ce qu'il faut surtout retenir, comme le dit la campagne de Yapaka, c'est que « jouer aide à grandir ». Alors, bon amusement !