

LES JEUX A LA MAISON AU SERVICE DES FONCTIONS EXECUTIVES



Les fonctions exécutives

QU'EST-CE QUE C'EST ?

Entre 5 et 7 % des enfants scolarisés présentent des troubles spécifiques de l'apprentissage, soit un dysfonctionnement dans l'acquisition des connaissances au niveau du langage oral, écrit, ou encore dans les compétences logico-mathématiques.

Bien souvent dans ces troubles, il y a une atteinte **des fonctions exécutives**. On appelle "fonction exécutive" **les processus cognitifs de haut niveau qui regroupent la mémoire de travail, l'inhibition, la flexibilité mentale, et la planification**.

Ces fonctions exécutives sont donc importantes pour, entre autres :

- développer des stratégies (ex: de lecture, de comptage),
- planifier et organiser (ex: faire ses devoirs avec méthodologie),
- rester concentré et être capable de se remémorer des éléments (ex: avoir la consigne en tête pour pouvoir y répondre, ou encore se souvenir de l'histoire qui a été lue et répondre aux questions),
- savoir s'orienter dans le temps et dans l'espace
- réaliser deux tâches de manière simultanée

Nous allons voir comment certains jeux à la maison peuvent stimuler les enfants et les aider dans leurs difficultés.



STRATEGIES DE LECTURE

CONCENTRATION, MEMOIRE DE TRAVAIL ET STRATEGIE DE LECTURE

Bien entendu, stimuler son enfant en lisant des livres est plus que bénéfique. Pour les plus petits, on peut faire ce qu'on appelle "**la lecture partagée**". Il s'agit de poser des questions à l'enfant quant au vocabulaire appris dans le livre, au sens de l'histoire, ou même concernant les aspects relatifs à la lecture (*ex: où se situe le titre? Où se situe la quatrième de couverture résumant l'histoire?*).

POURSUITE VISUELLE

Certains jeux entraînent **la compétence de poursuite visuelle** (prérequis important pour la lecture, où l'on doit pouvoir lire consciencieusement de gauche à droite). C'est le cas pour le jeu du "**lynx**" où il faut retrouver un objet parmi beaucoup d'autres, ou encore dans la même idée, le jeu "**où est Charlie?**". Dans les magazines, on trouve souvent les **jeux des 7 différences** qui entraînent également cette compétence. Par ailleurs, on peut aussi travailler la vitesse de discrimination visuelle avec le jeu du "**Dobble**".





STRATEGIES DE COMPTAGE

AUTOMATISATION DE LA CHAÎNE NUMERIQUE

Avant de bien savoir compter, l'enfant doit connaître par coeur la suite des nombres, que l'on appelle "la chaîne numérique". Tel que pour une chanson, l'enfant doit être capable de réciter "1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - etc.". Ainsi, on peut proposer de jouer à un jeu de carte tel que la **bataille navale**, qui met en exergue la valeur et l'ordre de chaque chiffre.



CALCUL MENTAL

Pour les plus petits, n'importe quel jeu de société qui comporte plusieurs dés permet à l'enfant de réaliser des petits calculs mentaux (*par exemple lancer plusieurs dés et compter la somme afin de connaître la position du pion sur le plateau*).

Pour les plus grands, stimuler le comptage, et notamment le calcul mental, peut se faire via des jeux de société où l'on doit manipuler de l'argent. Dans le **Monopoly**, par exemple, l'enfant devra être capable de calculer mentalement comment payer une dette de 120 euros avec des billets de 10, de 20, de 100, etc. (additions, soustractions, et multiplications mentales)





FLEXIBILITE MENTALE

PLANIFICATION ET TRAITEMENT VISUO-SPATIAL

Le jeu "**labyrinthe**" est un excellent jeu pour travailler la planification et le traitement visuo-spatial. En effet, dans les règles du jeu, il faut visualiser au préalable la disposition des "couloirs" pour ensuite la modifier dans le but de trouver le trésor.

On peut également proposer un jeu tel que "**les pochoirs**" dont le but est de reproduire une carte-modèle avec plusieurs cartes à superposer.

Et si on n'a pas ça chez soi ?

On peut aussi créer soi-même un jeu du style des "pochoirs" avec des allumettes. Il suffit de tenter de **reproduire une figure-modèle avec des allumettes** comme matériel.

INHIBITION ET DEDUCTION

Entre autres, le jeu du "**qui est-ce ?**" permet de travailler la compétence d'inhibition, c'est-à-dire la capacité de supprimer l'expression d'une information qui entrave l'accomplissement du but à atteindre. Par exemple, si à la question "est-ce que ton personnage est roux ?" le joueur répond positivement, alors on doit baisser tous les personnages qui ne sont pas roux afin de tendre à trouver le bon protagoniste.

De même, le jeu "**cluedo**" travaille la compétence d'inhibition et de déduction. En effet, les joueurs doivent éliminer certains lieux, objets et personnages selon les cartes des autres participants, afin de trouver le coupable, le lieu et l'arme du crime.



ATTENTION ET MEMOIRE

ATTENTION VISUELLE

Pour travailler les compétences attentionnelles et la mémoire de travail (*soit la mémoire à court terme impliquant un maintien temporaire d'une information et permettant la manipulation de celle-ci*), le jeu du "**memory**" est adéquat !

Afin que cela soit plus ludique, on peut aussi proposer un jeu d'attention et de mémoire sous une autre forme. On peut en effet **disposer divers objets sur la table** (*ex: une pierre, une carte, une paire de lunettes, une montre, une tasse, une cuillère, etc.*) que l'on doit essayer de mémoriser. L'enfant qui a analysé la table ferme les yeux ou part dans une autre pièce, le temps que l'autre joueur supprime un ou plusieurs objets. Lorsque l'enfant revient, il doit retrouver le ou les objets manquants. La complexité du jeu peut augmenter en disposant de plus en plus d'objets.



ATTENTION AUDITIVE

Concernant l'attention auditive (cf langage oral), il existe des jeux tels que "**dans ma valise, il y a ...**", où l'on augmente au fur et à mesure le contenu de la valise. L'enfant doit non seulement être attentif mais également retenir tous les objets qui s'y trouvent !

Et le plus important, c'est de s'amuser !