

LES JEUX :

des aides ludiques pour les DYSlexiques

Toute forme de jeux est en soi une stimulation de nos fonctions intellectuelles !

Le jeu est un bon moyen de voir ou revoir certaines notions apprises ou bien de travailler sa concentration, son vocabulaire, sa lecture, ses réflexes, sa rapidité, mais avant tout partager, découvrir et s'enrichir aux contacts des autres, développer ses capacités cognitives. Il est également important de varier les types de jeux pour ne pas s'enfermer dans une seule forme de raisonnement. Les jeux font tous travailler au moins la mémoire à court terme et la mémoire de travail, mais aussi l'attention et la concentration.

Les jeux peuvent aussi aider les personnes Dys à reprendre confiance en eux, ce n'est pas réservé exclusivement aux enfants !

Chaque jeu va stimuler plusieurs fonctions intellectuelles à la fois :

- **Les jeux de lettres** : des mots croisés au Scrabble, en passant par les mots fléchés ou codés. Ils s'appuient sur la mémoire sémantique, faisant travailler l'accès au stock lexical. Il permet d'entretenir la mémoire Sémantique et les stratégies de récupération de l'information.

- **Les jeux de mots cachés** vont faire travailler les capacités d'attention et de concentration et vont également stimuler les capacités de stratégies de recherche dans l'espace.

- **Les jeux de chiffres** : Sudoku, calcul mental, font travailler la mémoire de travail, la planification, l'organisation et la logique...

- **Les jeux de carte** : ils sont plus ou moins complexes. Le bridge, par exemple, demande une bonne mémoire à moyen terme et fait travailler les capacités de stockage en mémoire, mais aussi le raisonnement et la concentration...

- **Les jeux de société** : ils sont très variés, et peuvent stimuler différentes fonctions intellectuelles. Diversifiez les jeux, vous permettrez ainsi d'activer l'ensemble de vos facultés. Le Trivial Pursuit par exemple est un bon exercice de mémoire sémantique et de connaissances culturelles.

- **Le jeu de Memory** : quelle que soit la version (il existe de très nombreuses variantes), il fait purement appel aux capacités de mémorisation. Ce jeu stimule plus particulièrement la mémoire épisodique.

- **Les jeux de reconnaissance des odeurs et des arômes** : dans ce cas, on fait appel à la mémoire des sens ainsi qu'à la mémoire sémantique.

- **Les jeux télévisés** : comme « des chiffres et des lettres » ou « Questions pour un champion », permettent de stimuler les capacités d'attention et notamment de rapidité. Ils sont de nos jours très variés et font appel à nos capacités de mémoire sémantique, au raisonnement, à la logique et aux capacités de calcul.

Petite sélection d'idées de jeux (pas exhaustive) :

COMPTER/CALCULER/ADDITIONNER/MULTIPLIER :

CARTATOTO - jeux sous forme de cartes qui se déclinent sous différents thèmes : additions, multiplications, les départements français, l'anglais (mots du quotidien, mots de la nature, verbes courants, verbes irréguliers), dessiner, Alphabet, chiffres, Europe, etc.

Editions : France cartes. www.france-cartes.fr / Particularité : Médaille d'Or Concours Lépine.

Ex : « Apprendre les multiplications en s'amusant » 110 cartes, plusieurs jeux en 1 (batailles, Memory, Totaux, tournoi vitesse, astuces ...) Prix : 8 euros env. A partir de 5/6 ans.

Points forts : *Jeu pas cher, qui se transporte partout, permet de réviser de façon ludique les fondamentaux du calcul, de la géographie, de l'anglais et même l'alphabet pour les plus jeunes. On peut même mélanger plusieurs jeux pour varier les plaisirs ;*

FOU MATH (ou MAD MATH version anglaise) – Jeu de plateau pions, dés à 10 facettes) Apprendre à additionner et multiplier à partir d'un jeu de dés (part de hasard) et d'alignement (tactique). Editions : Patrix Communications (canada). A partir de 6 ans. Il faut essayer de gagner en empêchant son adversaire de placer ses pions là où il veut. Ce jeu permet de travailler les opérations additions jusqu'à 9+9 et la table de multiplications de 1 à 9 (pas les dizaines).

Points forts : *on peut moduler la partie en décidant d'utiliser trois ou quatre pions. L'enfant peut réfléchir avant de lancer les dés, afin de voir s'il ne peut pas en garder un qui lui donne déjà un nombre utile pour placer son pion. Incite à la tactique donc rend l'apprentissage plus ludique (ajoute un enjeu).*

LECTURE , MEMOIRE :

TIMES'S UP – Jeu basé sur des cartes, cartes-mots et peut se jouer seul ou par équipe. Il faut faire deviner les mêmes mots ou personnages et de différentes manières (mimes, synonymes, définitions, etc.) ; ensuite il faut faire tout cela dans un temps limité. Editions Asmodée. Selon les versions cela peut-être dès 8 ans. Prix : suivant les versions de 15 à 34 euros.

Points forts : *Fait travailler particulièrement la mémoire et la lecture des mots dans une joyeuse ambiance.*

TAMTAM – série de jeux (suivant niveau scolaire, à partir du CP). Correspondance image/mot ou mot/mot, plusieurs jeux en 1. Bon entraînement à la lecture de mots (différentes tailles, typographies, couleurs) et un entraînement à la vitesse et aux automatismes de la lecture. Pour ceux qui connaissent « Dobble », il s'agit du même jeu mais avec l'introduction de mots. La version la plus complexe nommée Tamtam Chrono, présente des mots irréguliers de la langue française. Prix : 9 à 12 euros. Editions : ABludis. www.ABludis.com / Particularité : Concours Lépine 2012. Créé par une enseignante spécialisée RASED.

Points forts : *Jeu pas cher, qui se transporte partout (léger). S'adapte aux niveaux et aux difficultés de l'enfant. Plusieurs jeux en 1.*

D'ACCORD(S) – Un jeu de plateau ludique qui permet de travailler les accords de base en grammaire et en conjugaison. Editions Ortho édition. Jeu créé par une orthophoniste. Prix : env. 50 euros. **Points forts** : *Jeu qui permet un travail de fonds en grammaire et conjugaison. Etant donné le prix, il s'agit d'un investissement mais le jeu est très bien présenté et le graphisme recherché.*

MYTHOLOJEUX – jeux de cartes basés sur la mythologie (l'Illiade et l'Odyssée notamment) et les expressions qui en sont issues. A partir des 80 cartes, une dizaine de règles différentes peuvent être expérimentées: du jeu d'association, quiz, jeu du dictionnaire ou "inventons une histoire" pour les plus jeunes. Editions Sylvie de Soye.
WWW.sylviedesoye.com . A partir de 4 ans.

Points forts : *enrichir ses connaissances en matière de vocabulaire, apprendre les expressions et donner du sens aux mots et aux représentations imagées.*

NOTION D'ESPACE, GEOGRAPHIE, LOCALISATION, VOLUME :

RISK – Il s'agit d'un classique des jeux de stratégie. Chaque joueur a un défi à mener et doit partir à la conquête de continents, pays, régions du monde. Des alliances sont possibles dans certaines versions de ce jeu. Editions Parker. Prix : neuf 35 à 40 euros env. mais peut se trouver d'occasion (ex. : vide greniers, sites de ventes sur le net). **Points forts** : *les jeunes apprennent à se repérer, petit à petit à situer continents, pays ...alors que les cours de géographie sont difficiles à retenir !*

LES AVENTURIERS DU RAIL – Jeu de plateau, inclus dans les jeux de stratégie et de réflexion. Etre le joueur qui comptabilise le plus de points à la fin de la partie pour gagner. On doit remplir ses missions pour gagner ds points (aller d'une ville à une autre par voie ferrée). On voyage dans un pays ou un continent (USA, Europe, Asie, ville de Lyon, etc...) a partir de 8 ans. Editions : Days of Wonder. Prix : 30 à 50 euros env. selon version.

Points forts : *Un beau jeu, à offrir pour un anniversaire ou à Noël par exemple. Un vrai apprentissage de la géographie des continents, des pays et des villes. De plus, il y a des extensions ou on peut jouer en ligne sur le net (avec un abonnement). Particularités : Jeux adaptés aux daltoniens. Comme un % non négligeables de Dys sont également daltoniens voilà une raison de plus de leur faire profiter de ce jeu.*

ADRESSE, HABILETE, DEXTERITE, ETC :

LES DOIGTS MALINS – jeu de rapidité, motricité, agilité et d'observation. Editions BUKI. A Partir de 5 ans selon l'éditeur. Cependant, cela paraît un peu juste. On peut jouer en solo, on travaille alors la concentration, la dextérité manuelle, les déplacements dans un espace restreint, la précision et le respect des règles (chaque bille à sa place en fonction de la couleur) ; En duo après avoir maîtrisé les compétences du solo, on recherche, la vitesse, l'esprit de compétition.

Prix : 12 à 15 euros env.

Points forts : *Excellent petit jeu peu onéreux, à mettre dans toutes les mains ! J'ai découvert que les ergothérapeutes l'utilisaient même dans leurs rééducations !*

DELUGIO – jeu de motricité (habileté, rapidité, vivacité). On peut coopérer ou s'affronter pour rassembler le maximum d'espèces en voie de disparition. A partir de 6 ans. Editions Bioviva. Prix : 10 euros env.

Points forts : *Ce jeu nécessite de mettre en place une certaine méthode (manipulation de bâtonnets) pour arriver à préserver les petits sujets en bois symbolisant les espèces en voie de disparition. Très bon exercice de manipulation ! Un joli jeu en bois et qui peut aussi se mettre dans le sac de voyage !*

NOTION de TEMPS, DIMENSION CHRONOLOGIQUE/HISTORIQUE :

TIME LINE – Il s'agit de plusieurs jeux thématiques où les cartes représentent : événement, invention, découverte, monument, Art et littérature, Musique, Sport. Les cartes sont à resituer selon la bonne chronologie. Chaque boîte contient une centaine de cartes. A partir de 8 ans. Editions Asmodée. Prix : 13 à 18 euros selon les versions.

Points forts : *Apprendre la chronologie et l'Histoire en s'amusant. Le jeu se transporte facilement. Le fait que le jeu soit sous forme de cartes on peut moduler le jeu et l'adapter en fonction des connaissances et des difficultés de l'enfant puis progressivement ajouter de nouvelles cartes (par thème, période, origine géographique, etc.). La manipulation et la visualisation sont de bons moyens combinés pour apprendre des notions parfois très abstraites pour nos petits dys et recréer une frise chronologique !*

Sans oublier les **PUZZLES** à choisir en fonction des centres d'intérêt de l'enfant ou du sujet à développer (ex : pays, région, ..., type de paysages, reproduction de tableaux, etc.).

Points forts : concentration, repérage en plan, ...

Les **JEUX DE CONSTRUCTION** type **LEGO, KAPLA**, etc...en version numérique, le jeu **MINDKRAFT** rencontre beaucoup de succès auprès des pré-ados, ados. On peut y créer tout un univers virtuel et y jouer à plusieurs !

EN CONCLUSION : JOUEZ ! Soyez attentifs, vous trouverez tout plein de jeux qui seront une source de joies mais aussi une aide pour vos petits ou grands dyslexiques ou non. Si vous avez d'autres idées, nous pourrions les ajouter n'hésitez pas à nous en faire part ...