

## Conférence organisée par l'APE Dys du 44 – 1/04/ 2017

Intervenants : Mme Jacques et Mr Samier (orthophonistes)

# LES FONCTIONS COGNITIVES CHEZ LES ENFANTS DYS

## Guide à disposition des enseignants :

<https://orthophonielibre.wordpress.com/>

## Les besoins fondamentaux :

- Sécurité de base
- Relations interpersonnelles
- Autonomie et indépendance
- Estime de soi
- Expression de soi
- Limites réalistes

## Le sommeil :

### Indications :

- De 0 à 4 ans : les enfants ont besoin de 11h à 14h de sommeil par nuit.
- De 5 ans à 12 ans : les enfants ont besoin de 10h à 11h de sommeil par nuit.
- A partir de 12 ans : les enfants ont besoin de 8h de sommeil par nuit.

## Les écrans (selon les indications de Serge Tisseron) :

- La télé : pas avant l'âge de 3ans.
- La console personnelle : pas avant l'âge de 6 ans.
- L'accès à internet : pas avant l'âge de 9 ans.
- L'accès aux réseaux sociaux : après 12 ans.

Retrouvez l'affiche de Serge Tisseron :

<http://www.sergetisseron.com/IMG/pdf/afficheapprivoiserlesecrans2016-4-hr.pdf>

## Les jeux :

Le jeu permet d'entraîner les fonctions cognitives de l'enfant. Les jeux sont à choisir en fonction des compétences des enfants.

- **De 6 à 18 mois** : l'enjeu est d'entraîner les fonctions exécutives (la mémoire de travail, la maîtrise de soi, le langage, la motricité fine...)
  - o Jeux de tours de rôles : *Coucou-caché, comptines*
  - o Jeux de cache et de cache-cache avec des défis croissants
  - o Jeux d'imitation et de copie : *figurines, kaplas*
  - o Importance de la conversation orale : mettre des mots sur tout ; sur chaque action.
  - o Lire des histoires simples
  
- **De 18 à 36 mois** : l'enjeu est de focaliser et maintenir l'attention sur un objet
  - o Jeux sensori-moteur / d'actions
  - o Chansons à gestes
  - o Encastrements
  - o Objets : poupons
  - o Passage du jeu d'imitation au jeu symbolique
  - o Langage : raconter les actions
  - o Lecture : lecture d'histoires → Un soir c'est l'adulte qui raconte, et le lendemain c'est l'enfant qui la raconte avec ses mots
  
- **De 3 ans à 5 ans** : l'enjeu pour l'enfant est de parvenir à intérioriser des règles pour se détacher de l'adulte
  - o Jeux symboliques
  - o Raconter et/ou faire raconter des histoires. Faire inventer des histoires à l'enfant
  - o Activités sensori-motrices : *chaises musicales, Jacques a dit, 1 2 3 soleil*
  - o Jeux d'adresse : *cuillère de la bouche, grimper, sauter*
  - o Jeux calmes : *appariement, tri, loto, dominos, memory*
  - o Puzzles (de complexité croissante : 12 pièces à 3 ans jusqu'à 100 pièces à 8 ans)
  - o Faire la cuisine (cela permet un entraînement de la motricité et le respect des consignes)
  
- **De 5 ans à 7 ans** : l'enjeu est la planification de stratégies
  - o Cartes : *7 familles, Uno, Dobble, memory...*
  - o Jeux de stratégies et réflexion : *petits chevaux, bataille navale, dames, jeu de la jungle, tangrams, labyrinthe, rush hour*
  - o Activités physiques : *balle aux prisonniers, jeux d'équipes*
  - o Jeux de société : *soupe des cafards, la salade, bazar bizarre*
  - o Jeux d'observations : *le lynx, Où est Charlie?, I spy*
  - o Jeux de devinettes : *Qui est-ce ?*

- Jeux d'attention / calmes : *Calme et attentif comme une grenouille*
- Jeux de mémorisation/ chansons : *Dans ma valise il y a, chansons en canon*
- **De 7 ans à 12 ans** : les enjeux sont la planification et l'élaboration de stratégies ainsi que la maîtrise de soi
  - Cartes et jeux de société : *Choco Logic, Master Mind, SET, Times Up, Pictionary*
  - Jeux de stratégies : échecs
  - Jeux de rôles : *Loup-garou*
  - Activités physiques : *corde à sauter, laser game, accro-branches*
  - Activités cérébrale : *mots croisés, Sudokus, Petit Bac, jeux de codes secrets*

## Les devoirs

Comment améliorer le temps des devoirs pour les élèves dys ?

- Aménager l'environnement en créant un « cocon » *Exemples sur Pinterest*
- Créer une boîte à devoirs (tout le matériel nécessaire à la réalisation des devoirs est stocké dans une jolie boîte : cahiers, crayons, règle ...)
- Mettre en place un système de planification / encouragements / récompenses
  - *Découper et fractionner les devoirs en utilisant un Timer (20 min de devoirs / 15 min de jeux/ 20 min de devoirs...)*
- Elaborer des stratégies de mémorisation en faisant participer l'enfant pour qu'il les trouve de lui-même (il retiendra mieux si les stratégies viennent de lui)
- Rendre les devoirs ludiques : laisser place à l'imagination, manipuler, échanger les rôles (l'adulte devient l'élève et l'enfant devient « l'adulte »)

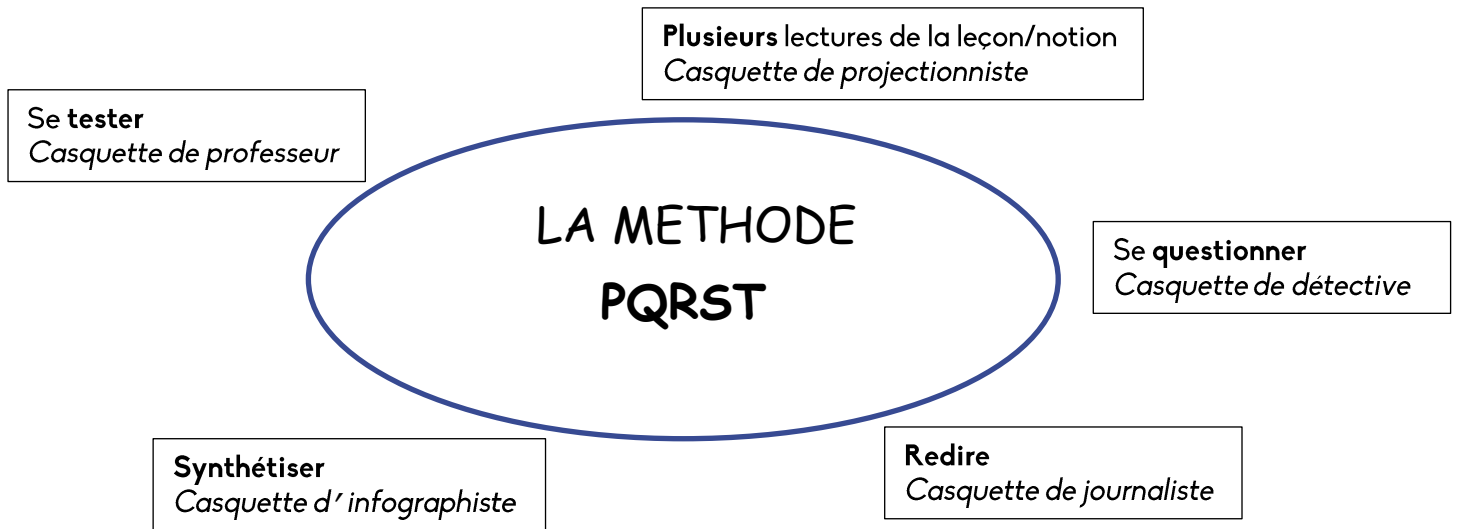
## La mémorisation

Quelques exemples de stratégies de mémorisation :

- Les poésies :
  - Faire des images dans sa tête
  - Mimer
- Les leçons :
  - Faire du théâtre (ex : jouer les batailles en Histoire)
- Les tables de multiplication :
  - Stabiliser la chanson du 3
  - Sauter sur les carreaux d'un carrelage
  - Utiliser ses doigts
- La conjugaison :
  - Le hakka des verbes d'états
  - Utiliser ses doigts

## La répétition

Pour favoriser l' intériorisation et l' assimilation d' une nouvelle notion ou d' une leçon la répétition est conseillée. Pour cela on peut utiliser différentes casquettes.



## Quelques astuces du Dr Russell Barkley

- Utiliser des outils pour mesurer le temps : type Timer
- Matérialiser la motivation
- Changer les récompenses
- Rendre les problèmes physiques et concrets
- Toucher, manipuler plus et parler moins
- Pour les parents d' enfants dys : devenir un expert de son enfant (lectures sur les dys)