

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/afficheapprivoiserlescrans2016-4-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, 123 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 ...) *Exemples sur Pinterest*
- 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 »)

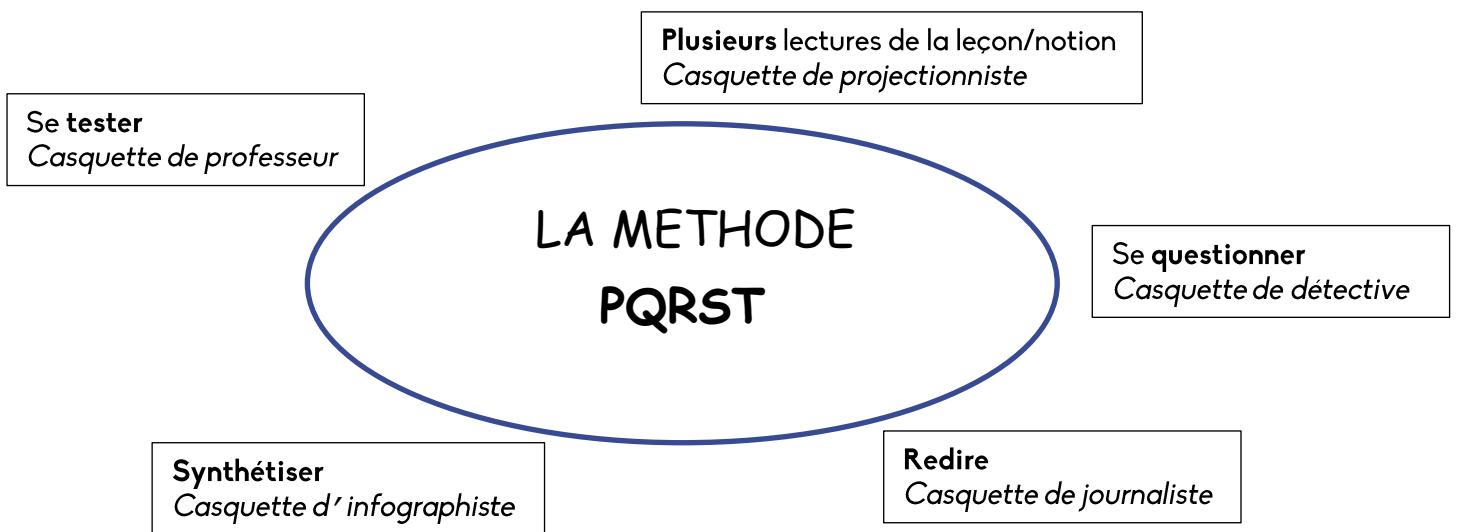
La mémorisation

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' intérieurisation 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)