

Nous avons lu, testé ou questionné pour vous :

Par Véronique Daumerie,

publié dans la Feuille d'IF N° 29 de décembre 2014.

Certains membres d'IF Belgique se sont à plusieurs reprises réunis autour de jeux de société du vaste marché des loisirs pour partager quelques parties bien joviales, ... tout en analysant les points forts en termes de gestion mentale. Des comptes rendus de ces analyses paraîtront vraisemblablement dans de prochaines Feuilles d'IF. Aujourd'hui, c'est dans une visée un peu différente que je vous présenterai **des jeux conçus cette fois par des praticiens en gestion mentale, et proposés comme des outils permettant la prise de conscience et le développement d'aptitudes mentales spécifiques :**

☒ *Jeux pour apprendre*

☒ *Un projet en tête.*

☒ Bénédicte Denizot, ***Jeux pour apprendre***

(d'après la pédagogie d'Antoine de La Garanderie), Eyrolles, Apprendre autrement, 2013

A la lecture de ce livre me sont irrésistiblement revenus ces vers de Jacques Prévert (Pour faire le portrait d'un oiseau) :

...
*peindre ensuite
quelque chose de joli
quelque chose de simple
quelque chose de beau
quelque chose d'utile...
pour l'oiseau*
...
*Ne pas se décourager
attendre*
...
*la vitesse ou la lenteur de l'arrivée
de l'oiseau n'ayant aucun rapport
avec la réussite du tableau*
...
*Si l'oiseau ne chante pas
c'est mauvais signe
signe que le tableau est mauvais
mais s'il chante c'est bon signe...*

Avec l'ouvrage de Bénédicte Denizot, il ne s'agira pas de faire chanter un oiseau pour en réussir le portrait, mais d'éveiller sereinement l'enfant à ce qui se passe dans sa vie intérieure. Dans un cadre de bien-être, sans pression, avec des consignes claires et courtes suivies de beaux silences structurants, les jeux seront des moments pleins de disponibilité de l'adulte attentif à la pleine liberté de l'enfant pour lui permettre d'évoquer, d'entraîner et enrichir ses démarches mentales. Sans forcer, et bien sûr sans étiqueter (auditif, visuel, global...), ni viser de résultat : *Si l'enfant évoque c'est bon signe... signe qu'il a utilisé des procédures mentales," les mêmes qui serviront plus tard à apprendre des listes de vocabulaire ou une carte de géographie".*

L'auteure, formée à l'école La Garanderie de Lausanne est aussi maman de deux enfants. Elle présente *Jeux pour apprendre* comme "un outil d'éveil et de soutien à mettre en œuvre à la maison" et propose "70 activités ludiques à partager au quotidien pour aider [le petit, de 3 à 6 ans,] à développer ses facultés d'apprentissage". Voilà des promesses bien attrayantes pour la grand-mère que je suis, heureuse de réserver les mercredis après-midi à deux petites-filles (Mailys, 5 ans et demi, et Héloïse, 2 ans et demi), tourbillons joyeux et tapageurs qui s'incitent mutuellement à électriser l'atmosphère. Le temps de la sieste de la plus petite est donc une apaisante parenthèse pendant laquelle j'invite la "grande" à **se poser**, c'est indispensable : Mailys est une enfant épileptique aux retards cognitifs multiples et souffrant de TDAH. Grosses difficultés d'attention, dédain des consignes, agitation "sauvage" et impulsive, troubles langagiers... C'est un bel oiseau vif qu'il faut apprivoiser avec beaucoup de patience.

Ainsi, c'est avec un double projet que j'ai progressé dans la découverte du livre de Bénédicte Denizot. Celui de vous en rédiger un compte rendu objectif et neutre. Et celui d'en expérimenter les pistes de façon subjective et intéressée. Analyser et pratiquer : harmonieuse complémentarité des deux projets de lecture.

Jeux pour apprendre allie rigueur et souplesse dans un bel équilibre :

- Rigueur des "passages obligés" de la gestion mentale : tous les jeux proposés impliquent de mettre en œuvre les étapes nécessaires à l'apprentissage : la **mise en projet** et l'**évoocation**.
- Souplesse et sens des nuances dans la diversité des options offertes par l'auteure pour chaque mise en situation, chaque mise en projet, chaque activité ludique.

Le livre s'adresse aux parents (et grands-parents ☺), même ceux qui seraient peu (ou pas) formés à la gestion mentale. En termes simples est soulignée l'importance de la mise en projet, de sa formulation, des temps de silence favorisant l'évoocation. Avec pertinence sont suggérées des pistes pour freiner l'enfant précipitant ou pour encourager l'enfant bloqué par un obstacle. Enfin, le matériel nécessaire pour les jeux est des plus élémentaires : feuilles de papier, ciseaux, colle, crayons. Quelques objets familiers du quotidien, "revisités" et détournés : boîte à chaussures, catalogues publicitaires, photos, petits jouets de l'enfant, cartes postales, pyjama de l'enfant. Quelques objets plus insolites : un tire-bouchon, un tournevis, un légume, le sapin de Noël, un grand jardin ou un parc, votre voiture en voyage, un musée, un piano (ou un enregistrement, gratuit sur internet)...

Les 70 fiches de jeu sont réparties en trois catégories :

- "**Avec la tête**" sont les jeux qui utilisent essentiellement les facultés intellectuelles. Ils s'intitulent, par exemple, *Raconte-moi l'histoire*, *Dessine-moi l'histoire*, *Le tableau du musée*, *La cachette de mon tableau*, *Ma journée en photos...* et visent les points forts suivants : mémorisation à court ou à long terme, organisation dans l'espace, développement d'évocations dans toutes les "langues" et à partir de codages perceptifs différents, transformation en image d'une évocation kinesthésique, prise de conscience de soi et du temps qui passe...
- "**Avec son corps**" sont les jeux qui intègrent obligatoirement les capacités motrices de l'enfant : *Le dessin cache-cache*, *Petit architecte*, *Le dessin guidé*, *J'apprends les couleurs*, *La chasse au trésor*, *Horizontal ou vertical ?...* favorisent également les diverses formes d'évocations à partir de manipulations (parfois proposées les yeux bandés), affinent la dextérité ou la motricité, ouvrent à la réflexion en situation de stress...
- "**Comme les grands**" sont les jeux qui aident l'enfant à devenir autonome dans les gestes de la vie quotidienne et dans les apprentissages fondamentaux : *On va faire un gâteau*, *Les intrus du gâteau*, *C'est moi qui mets les couverts !*, *Jeu de voiture : regardez à droite, regardez à gauche !*, *Les chiens du musée...* assurent et encouragent les mêmes facultés que dans les deux premières catégories et confortent la discrimination visuelle ou auditive, soutiennent l'acquisition de la latéralisation, initient à la lecture...

Deux perspectives – deux valeurs ajoutées – me plaisent énormément, présentes dans chacune des trois catégories de jeux :

- c'est toujours l'autonomie de l'enfant qui est visée, favorisée par la prise de conscience de soi et l'enrichissement du vocabulaire pour le dire
- certains jeux ouvrent également à la réflexion, à l'imagination, au sens artistique : quel oxygène !

J'en reviens à ma petite Maïlys, grâce à qui j'ai pu plus finement expérimenter la justesse de l'ouvrage *Jeux pour apprendre* (une lecture plus "intellectuelle" m'aurait mise à distance des émotions). Maïlys est bien sûr soutenue par une équipe de spécialistes : neuropédiatre, logopède, psychomotricienne et institutrice se concertent régulièrement pour mieux la suivre. Ils sont les professionnels, je suis la grand-mère, c'est tout autre chose ! Et, si ma connaissance de la gestion mentale m'aide à exercer "un autre regard, une autre écoute"¹ lorsque j'observe ma petite-fille, je revendique absolument ce rôle privilégié d'adulte tendre et complice qui partage des moments d'intimité paisible avec une petite personne étonnante.

Dans une ambiance chaleureuse, les jeux peuvent introduire une dimension favorable à l'éveil, tous les parents et grands-parents le savent. Chaque semaine donc, je choisis pour Maïlys l'une ou l'autre piste dans l'ouvrage de B. Denizot. Je l'anticipe soigneusement pour ne pas encombrer notre moment commun par des préparatifs stériles. Et j'attends. J'attends le moment propice, celui où elle sera reposée et apparemment disponible pour mes consignes. J'attends. "*Ne pas se décourager, attendre, ..., la vitesse ou la lenteur de l'arrivée de l'oiseau n'ayant aucun rapport avec la réussite du tableau*", Prévert est un poète et un sage (ce qui est une tautologie).

1: Clin d'œil à l'ouvrage de Chantal Evano.

A titre d'exemple concret, je voudrais vous raconter une séance avec "Maïlys-imperméable-aux-lois". Elle est souvent rétive au début d'une activité cadrée par autrui : *Non, je ne veux pas çaaa !* Mais, pour *Le catalogue*, elle s'est laissé saisir dans le filet de la persévérance douce et séduire par "l'extraordinaire" que je lui faisais miroiter. Ce jeu nécessite uniquement deux exemplaires d'un même petit catalogue publicitaire, dont l'un est entier tandis que quelques images d'objets divers ont été découpées dans l'autre : des photos "attirantes" (un Mickey en chocolat), d'autres plus insolites (un étal de poissons frais). J'avais choisi cinq images. Au début, une image à la fois est montrée à l'enfant : *"Regarde-la bien pour l'avoir dans ta tête [pause], parce qu'ensuite je vais la cacher et tu vas chercher la même image dans le catalogue que voici "* [pause et éventuels allers-retours entre perception et évocation]. Maïlys va exercer ses évocations visuelles et ensuite sa capacité à chercher, tout en découvrant un ou deux objets nouveaux et les mots pour les désigner. Sans peser du regard, pour lui permettre d'être plus libre sur sa façon de procéder, je la laisse feuilleter le catalogue à la recherche de l'image cachée. C'est facile pour elle (je connais ses aptitudes visuelles et ai voulu commencer par une activité qu'elle réussirait). Nous passons progressivement aux cinq images à la fois, qu'elle doit toutes retenir pour les retrouver en n'en oubliant aucune.

Ce qui m'a véritablement surprise, et même soufflée, c'est d'observer combien Maïlys est restée remarquablement appliquée sur ce qu'elle faisait, et sur le respect des "règles". Je n'ai pas mesuré la durée de ce moment de concentration, mais c'était à l'évidence plus long que d'habitude : Magique ! Comment a-t-elle évoqué ? : a-t-elle photographié dans sa tête ?, s'est-elle dit les mots ? Je ne sais pas, et peu importe : elle a évoqué ! Ce temps mental qu'elle a pu vivre, elle pourra le revivre.

Le soir, au retour de son papa, elle l'a fait jouer à son tour... Attendrissante appropriation des règles. *Le catalogue* fut un beau coup d'envoi pour nos activités de jeux pour apprendre !

Mais toutes les activités proposées à ma petite-fille n'ont pas le même succès : elle ne me sort pas encore le *"C'est nul !"* péremptoire et désabusé de ses cousins un peu plus âgés, mais le langage non verbal est éloquent. Quand elle se ferme, il serait infructueux d'imposer quoi que ce soit. D'autres jeux ou d'autres occasions se présenteront... et nous progresserons vers des jeux plus complexes que celui que j'ai présenté ci-dessus.

Pour conclure, en tant que praticienne de la gestion mentale E grand-mère, je dégagerai les lignes de force suivantes dans le recueil de jeux de Bénédicte Denizot : j'y retrouve la rigueur, la finesse et l'ouverture d'esprit de la démarche de la gestion mentale, ainsi que le profond respect du rythme et de la personnalité cognitive de chacun et, enfin, j'y découvre beaucoup de créativité, à partir d'un matériel élémentaire.

La perspective d'autres mercredis s'ouvre, *pour faire d'autres portraits de mon vif oiseau...*

☒ Héloïse Maugie, orthophoniste et Cyane, illustratrice, ***Un projet en tête*** (*développer les stratégies de mémorisation grâce à la mise en place d'habitudes évocatives construites*), Orthoédition, octobre 2013

Merci aux deux logopèdes qui m'ont parlé de ce jeu lors d'une formation de gestion mentale : elles se reconnaîtront (selon la formule consacrée).

"*Un projet en tête* est un matériel inspiré des travaux d'A. de La Garanderie sur la gestion mentale et conçu par une orthophoniste dans le but d'aider les patients de tous âges et de pathologies variées (langage oral, écrit, handicap, neurologie) à développer et renforcer leurs stratégies de mémorisation (images, numéros de téléphone, tables de multiplication, poésies, leçons de géographie...) afin de fixer ses apprentissages dans la durée²"

C'est d'un seul jeu qu'il s'agit cette fois, mais livré "clé sur porte, neuf, et équipé" : une description détaillée et illustrée du jeu, de ses principes, de ses visées, de son intérêt, de ses points forts et du contenu de la boîte, TOUT est accessible en ligne à l'adresse suivante :

<http://www.orthoedition.com/materiel/un-projet-en-tete-803.html>

Je me contenterai de relever quelques différences marquantes avec le recueil de fiches de *Jeux pour apprendre*.

- Ce jeu-ci est un produit fini et unique: la boîte contient des cartes à mémoriser (11 familles de 5 cartes, pour 4 niveaux de difficulté), un dé définissant le nombre de cartes à mémoriser et un autre dé indiquant la modalité de présentation (visuelle ou auditive), des "récompenses à découper" par le joueur, une grille d'évaluation pour le thérapeute qui y recueillera les informations sur le patient, afin de définir progressivement son "profil d'apprentissage".
- On le voit, ce jeu n'est pas une activité ludique familiale comme celles proposées par B. Denizot, mais un outil de travail pour logopèdes (ou orthophonistes).
- Dans ce cadre thérapeutique, il s'adresse aux enfants, adolescents et adultes.
- Contrairement à ce que fait supposer le titre, *Un projet en tête* concerne davantage et peut-être exclusivement les stratégies de mémorisation (ainsi que l'indique le sous-titre).

N'étant pas logopède, je n'ai pas expérimenté ce jeu dans le cadre de mon travail (ni dans mon rôle de grand-mère...). L'outil me semble pointu, conçu pour un travail thérapeutique spécifique. Il paraît beau pour le patient – c'est important – et pratique pour l'accompagnateur adulte.

Et voilà, j'y arrive..., une idée me passe par la tête : et si l'un des lecteurs de cette Feuille d'IF, par ailleurs logopède (vous êtes nombreuses et nombreux) avait envie de rendre compte de son utilisation professionnelle de *Un projet en tête* ? ? Hein ? Ce serait pas mal, ça ! Et son témoignage de spécialiste serait publié dans une prochaine Feuille d'IF.

A vos plumes, si vous le souhaitez !

² Extrait de la présentation en ligne de ce matériel pédagogique.