

# Jeux et fonctions exécutives : approche ludique pour une remédiation cognitive et sociale



## Programme prévisionnel

### JOURNEE 1

Importance du jeu dans le développement de l'enfant : fonctions exécutives, métacognitives et compétences socioémotionnelles

- D'entrée de jeu" : Pourquoi le jeu est-il important pour le développement de l'enfant?
- « C'est pas du jeu »: Les compétences sociales et émotionnelles (CSE); liens avec les FE (une dia recap FE + le lien entre FE et CSE + déf CSE)
- Les jeux sont faits": métacognition
- "Faites vos jeux" : stimuler les FE par le jeu

Importance du jeu dans le développement de l'enfant : mise en pratique

- "Se laisser prendre au jeu" : stimuler les CSE par le jeu
- Let's play : un temps pour manipuler et s'approprier les jeux tout en inventant de nouvelles règles

### JOURNEE 2

Le jeu pour le développement de l'attention et des fonctions exécutives (1/2) : outils pratiques et soutien aux habiletés parentales

- Fonctions exécutives : rappels
- Le jeu comme médiation pour rééduquer les troubles attentionnels et exécutifs
- Présentation de jeux pour travailler les compétences logico- mathématiques

Le jeu pour le développement de l'attention et des fonctions exécutives (2/2) : mise en situation pratique

- Présentation de jeux pour travailler les compétences en mémoire de travail
- Présentation de jeux pour travailler les compétences exécutives (inhibition, planification)
- Ateliers : A vous de jouer

### JOURNEE 3

Le jeu dans l'écran : État des connaissances, revue de littérature, recommandations, qu'est-ce que le jeu vidéo?

- Historique du jeu et l'avènement des jeux vidéos.
- Les enfants, leurs parents, les professionnels et le jeu vidéo au centre des débats.
- Vocabulaire, revue de littérature : que dit la science à propos des jeux vidéos en 2022?
- La notion d'addiction dans le jeu vidéo : adhésion ou réaction?

A vos manettes !

- Le jeu vidéo comme accroche thérapeutique individuelle et groupale : introduire consciencieusement une médiation numérique.
- De quels jeux parle-t-on? Revue de jeux vidéos (spoiler : Il existe d'autres jeux que Fortnite et Minecraft )
- Ateliers pratiques : une console de jeu dans son bureau?
- Aspects transférentiels, psychiques, relationnels du média vidéo-ludique.
- Débattons, échangeons et évoluons.

## Objectifs

- Agir sur le développement des fonctions exécutives au quotidien
- Maîtriser un large panorama d'options techniques concrètes
- Déployer les jeux comme des outils d'accompagnement spécifiques au cas par cas
- Travailler les compétences cognitives spécifiques selon les retards ou troubles développementaux
- Améliorer les habiletés parentales et la régulation cognitive et émotionnelle de l'enfant

## Publics

Autre professionnel Educateur(trice) spécialisé(e) Ergothérapeute infirmier Médecin Neuropsychologue Orthophoniste personnel de l'éducation Psychologue Psychomotricien(ne)

## Pré-requis

Pré-requis  
Aucun

## Dates & lieux

- du 18 au 20 décembre 2024  
à Paris : 9h00-13h00 ; 14h00-17h00
- du 18 au 20 juin 2025  
à Paris : 9h00-13h00 ; 14h00-17h00
- du 17 au 19 décembre 2025  
à Paris : 9h00-13h00 ; 14h00-17h00

## Durée

3 jours / 21 heures

## Tarifs

Établissement : 795 €  
Individuel : 715€

## Intervenants (prévisionnel)

**SANSORGNE Thibaut**  
Psychologue spécialisée en neuropsychologie, pratique libérale.

**HOUSSA Marine**  
Docteure en Psychologie, spécialisée dans les compétences sociales et émotionnelles du jeune enfant - Co-fondatrice de l'ASBL

**VOLCKAERT Alexandra**  
Docteure en Psychologie, neuropsychologue, spécialisée dans le développement des fonctions exécutives,

A L'APPUI À LA VIE INSTITUTIONNELLE  
AU DÉVELOPPEMENT ORDINAIRE  
AUX ATYPIES DU DÉVELOPPEMENT, ET/OU À LEUR  
ACCOMPAGNEMENT ET SUIVI

## Jeux et fonctions exécutives : approche ludique pour une remédiation cognitive et sociale



INEMO (Belgique)

co-fondatrice de l'ASBL INEMO (Belgique)

### SERLET Sébastien

Sébastien SERLET, psychologue spécialisé en neuropsychologie, réalité virtuelle et neuropsychologie clinique intégrative. Fondateur de REHAL-IT, développement du logiciel R.O.C.E.R, logiciel de réalité virtuelle pour les thérapies cognitives

### BIGOT Perrine

Spécialisée en orthopédagogie & formatrice & conférencière sur la thématique des enfants à besoins spécifiques – Accompagnement des enfants en difficulté d'apprentissage, coordinatrice du Centre MétaMô & Coach Enfant Cinéma - Belgique