

LA LUDOPEDAGOGIE ET LA LUDOTHÉRAPIE, RIEN QUE DES JEUX SÉRIEUX !!!

Par Dr R.HUSSLER
Cadre de Santé MKDE
Docteur en Sciences de l'Education

Idriss Aberkane (2016, p 15), débute son livre intitulé : « **Libérez votre cerveau** » par cette constatation : « *Nous n'utilisons pas bien notre cerveau. A l'école, au travail, en politique, nous n'utilisons pas ergonomiquement notre cerveau. Les conséquences de ce mauvais usage sont diverses, mais elles ont en commun le mal-être, la pétrification mentale et l'inefficacité* ». Le ton est posé et les conséquences ont de quoi faire réfléchir. Les arguments avancés pour appuyer cette constatation sont ils fiables ? En fait l'auteur, spécialiste en neurosciences en a fait une thèse et son interview disponible sur internet [1] peut, cher lecteur, vous en donner un aperçu. Sa solution tient en un terme : **la neuroergonomie** et en une seule phrase, lourde de sens : « *Il ne faut pas forcer le cerveau à ressembler à notre école, il faut forcer notre école à ressembler à notre cerveau.* »

Neuroergonomie et l'apprentissage par le jeu

Mais, me direz vous quel est le lien avec le thème de cet article sur les jeux pédagogiques (andragogique pour adultes maîtres et vaccinés) et thérapeutiques ? L'auteur précité explique : « *Matthieu Peterson, ce neuroscientifique dyslexique a réussi à enseigner les mathématiques à ses élèves sans aucun langage, et uniquement avec des jeux vidéo (...), la raison de ce succès est très simple : jouer est la meilleure façon d'apprendre. Dans la nature qui ne fait pas de cadeau, où chaque erreur peut être mortelle, tous les mammifères jouent pour apprendre. Pour eux, jouer c'est plus que sérieux, c'est vital.* » Et pour le cerveau, jouer est la façon la plus naturelle d'apprendre car le jeu encourage une **pratique**

prolongée, assidue, amusante et conviviale. Dans le jeu la motivation est intrinsèque (le plaisir) ; à l'école, la motivation est extrinsèque (la carotte et le bâton).

Ludopédagogie en Formation de Masso-kinésithérapie

Quelle est la place du jeu comme outil pédagogique que ce soit en formation initiale ou continue de Masso-kinésithérapie ? A n'en pas douter les instituts de formation ont pu expérimenter des conditions d'enseignement proche du jeu (surtout le jeu de rôle), toutefois la base de données KINEDOC ne mentionne qu'une seule référence[2] dans laquelle l'auteur GUETEMME G (2016) attire l'attention sur la formation à de nouvelles approches rééducatives intégrant des approches ludiques (le jeu d'échec, la console Wii® ou la console Kinect®, etc.) et susceptibles d'être intégrées dans la formation. Donc tout reste à faire et certaines initiatives commencent à voir le jour. Par exemple, un **serious game**[3] à l'intention des étudiants en Kinésithérapie en cours d'élaboration par la croix rouge dans le cadre d'un projet européen. Une autre initiative, issue du domaine de l'enseignement scolaire et à adapter dans le cadre de la formation en santé nous vient de Belgique ; il s'intitule le **Flexaminator** [4]. Dans ce jeu développé pour les jeunes du 3ème cycle de l'enseignement secondaire, le héros "Flexaminator" combat les troubles musculosquelettiques. Une autre initiative intéressante nous vient du domaine médical et intitulée : **Occam's Razor Card Game**[5] dont le principe pourrait être adapté aux besoins spécifiques en Kinésithérapie.

1- Voir site : <https://www.youtube.com/watch?v=9UnxNLpNIG4>

2- Article intitulé : Et si on créait l'UE 7,5 ? disponible sur le site : <http://kinedoc.org/Kinedoc-war/detailDocument.do?id=86911>

3- Voir l'article disponible sur le site : <http://irfss-aquitaine.croix-rouge.fr> sous le sous titre : Le projet européen PETRHA à l'honneur dans la revue AGIR de la Croix Rouge et intitulé : « La simulation numérique au service de la physiothérapie ».

4-Le Flexaminator : un jeu pour sensibiliser à l'importance d'une bonne posture et à la prévention des troubles musculosquelettiques à voir sur le site : <http://www.emploi.belgique.be/leflexaminator/>

5-Un jeu destiné à faciliter l'apprentissage en Médecine, il consiste à diagnostiquer des maladies en fonctions de symptômes, de résultats biologiques ou d'examens paracliniques. 14 maladies sont proposées, de l'appendicite aiguë, à l'arthrite septique, en passant par le SCA et l'embolie pulmonaire. Plusieurs types de jeux sont possibles : à plusieurs, face à face ou en solo. Le jeu est destiné avant tout aux étudiants en médecine bilingues. Il est consultable sur le site : <http://www.geekmedical.fr/un-jeu-de-carte-pour-apprendre-la-medecine-occams-razor-card-game/>

Ludothérapie en Masso-kinésithérapie

Le domaine est beaucoup plus prolixe en Kinésithérapie, en effet le site **Kinedoc** répertorie environ 53 articles en lien avec le jeu dont 64 % en lien avec des rééducations pédiatriques (34) ; 4 articles sur la réadaptation aux jeux sportifs ; 2 articles faisant référence aux jeux musicaux ; 7 articles analysant l'intérêt de la **Wii fit** dans des pathologies comme l'hémiplégie, l'incontinence urinaire, le syndrome cérébelleux,, la kinésiophobie du patient brûlé ; 3 articles sur l'intérêt de la **Kinect** notamment sur la rééducation de l'épaule ; 1 article sur le **motion gaming** [6] ; 1 article sur un **serious game** en lien avec la mucoviscidose et une allusion à la création d'un jeu de société en cours d'élaboration basé sur le principe du **Trivial Pursuit**[7] toujours en lien avec la mucoviscidose.

Devant l'intérêt manifeste de la profession pour les jeux virtuels à visée rééducative, nous ne pouvons que saluer l'initiative des créateurs du site **curapy.com**[8] qui donne accès à de nombreux jeux vidéo thérapeutiques testés, validés cliniquement ou en cours de validation clinique par des professionnels de santé reconnus issus des meilleurs centres de recherche. De nombreux Serious Games de formation en santé sont également disponibles. Curapy.com prolonge les services de santé de l'hôpital à domicile. C'est un véritable **outil au service des thérapeutes** qui peuvent suivre leurs patients à distance et diversifier le contenu des séances. Et, avant tout non négligeable, ces outils sont disponibles gratuitement pour les professionnels de santé.

Conclusion

Cette brève analyse des articles sur la ludothérapie démontre l'intérêt croissant de la profession pour l'utilisation des jeux qu'ils soient virtuels ou non et les résultats positifs obtenus dans les différentes études réalisées encouragent la profession à s'approprier pleinement ces outils ludiques pour le plus grand plaisir de nos actants. Il serait également intéressant de répertorier toutes les initiatives dans le domaine de la ludopédagogie et la ludothérapie et d'effectuer, si nécessaire, des recherches scientifiques (Pedagogy and Therapy Based Practice) afin de valider l'efficacité des outils ludiques et de les ajouter à notre boîte à outil professionnelle. Je laisserai les paroles de conclusion à GUETEMME G cité plus haut qui résume la préconisation en ces termes : « Nos

TD de goniométrie, de Kabat, etc., bases de nos pratiques ont donc encore de beaux jours devant eux mais peut-être pourrions-nous intégrer; à côté de nos approches traditionnelles des méthodes qui recrutent d'autres ressources chez les patients et que les futurs kinés, avec leur expertise, utiliseront sans doute de plus en plus. »

Appel à idées

Les recherches effectuées dans le cadre de cet article sont loin d'être exhaustives et j'invite tous les collègues de bonne volonté de me fournir d'autres informations sur l'existence d'études scientifiques et de jeux pédagogiques et thérapeutiques afin d'alimenter une base de données qui sera bientôt disponible sur le site : ifres.fr ou à l'adresse mail : roland.hussler@gmail.com

Bibliographie

Aberkane I (2006), Libérez votre cerveau, Editions Robert Laffont, S.A, Paris.

6 - Littéralement « jouer en bougeant », cette nouvelle forme d'interaction est basée sur la reconnaissance des gestes du joueur et leur retranscription dans un univers virtuel ; voir le site : <http://www.kinedoc.org/Kinedoc-war/detailDocument.do?id=53551>

7- Celui-ci consiste en un jeu de société basé sur le principe du Trivial Pursuit®, combinant connaissances théoriques (anatomie, physiologie, physiopathologie), pratiques (concernant les traitements et leur administration) ainsi que des mises en situation et l'évaluation de savoir-faire incontournables dans cette maladie. Voir site <http://kinedoc.org/Kinedoc-war/detailDocument.do?id=68694>

8 - <http://www.curapy.com>