



## Des jeux qui soignent

Les *serious games* jouent aussi un rôle croissant dans la diffusion de messages éducatifs. Ces jeux vidéo interactifs rendent en effet la prévention plus agréable. Les jeunes enfants apprennent à se brosser correctement les dents – et y courent sans rechigner – grâce à la brosse à dents reliée à une application ludique (Sparkly). D'autres jeux les préparent aux soins et aux examens (sur le site de Ludomedic) ou répondent aux questions qui les angoissent, comme Lumine, destiné aux enfants de 6 à 13 ans atteints de cancer. Les plus grands peuvent se former aux premiers secours avec ~~Cinacity~~, apprendre à se méfier de l'alcool avec Happy Night, ou **éloigner le risque de diabète grâce à Riffi à Daisy Town**. Ce nouveau support peut encore se perfectionner et contribuer réellement à soigner. Ainsi, il a été démontré que ~~X-Torp~~, s'adressant aux patients en début de maladie d'Alzheimer, améliore la motricité, les comportements, l'attention et la mémoire. D'autres jeux ont déjà été conçus pour accompagner la rééducation physique