

## ATTITUDES ET STRATÉGIES GAGNANTES

### 1. Positionnement

Il est important de bien se positionner, idéalement à la hauteur de l'enfant. Cette stratégie permet à votre enfant de bien voir les mouvements de votre bouche, votre articulation et vos expressions, ce qui l'aidera à apprendre à parler, et à se sentir écouté. Cela favorise aussi le tour de rôle (pré-requis à la communication).

### 2. Parler, commenter et décrire

Décrivez ce que vous faites ou votre enfant fait, nommez les choses que vous voyez.

Parlez au **JE**. C'est super important pour aider votre enfant à construire ses premières phrases.

Faites des commentaires sur votre environnement, ce que vous mangez, les réussites de votre enfant, le temps à l'extérieur, le choix de couleurs dans un dessin, le choix de vos vêtements, etc. *Commenter* permet d'avoir accès à plus d'informations, de connaissances, accès à plus de mots et de concepts. Les commentaires sont à privilégier par rapport aux questions.

Voyez cela comme si vous accompagniez quelqu'un lors d'un voyage à l'étranger et que vous vouliez lui faire découvrir un nouveau pays, sa culture, etc. Votre visite serait remplie de commentaires, d'histoires, de descriptions...

### 3. Répéter **répéter** répéter!

La répétition est la clé ! L'enfant a besoin d'entendre à répétition le modèle d'un mot ou d'une phrase afin de le comprendre puis le dire par la suite.

\*Évitez de faire répéter votre enfant

### 4. Reformuler

La meilleure chose à faire est de servir de modèle. Ne faites pas répéter votre enfant quand il fait une erreur, reformulez plutôt le mot en mettant l'accent sur l'élément à améliorer (ex.: mot, son, syllabe, etc), ex: « toto »...» Oui, une AUto ».



## 5. OAE (observer, attendre, écouter)

Observez votre enfant pour mieux connaître et suivre ses intérêts. Observer permet aussi de mieux comprendre les premiers mots ou les efforts pour parler (ex: on devine un mot avec le son final ou le nombre de syllabes);

Écoutez pour mieux le décoder et laissez des silences, pour lui laisser le temps de trouver ses idées et ses mots (5-10 secondes).

Bref, on apprend à mieux connaître notre enfant en l'observant !

### Rappelez-vous...

La répétition et la récurrence sont les clés. Aussi, ne poussez pas votre enfant à répéter des mots ou des sons. Offrez-lui plutôt le modèle, à répétition, en jouant avec votre voix, en exagérant votre gestuel pour rendre le tout amusant, et quand il sera prêt, il vous imitera. Les efforts que vous faites en parlant beaucoup sont essentiels pour les aider.

## 6. Interpréter

En observant l'enfant, vous pouvez mettre des mots sur ce qu'il tente d'exprimer. S'il joue avec un jouet ou tente de faire entrer une figurine dans une boîte, vous pourriez intervenir en disant quelque chose comme: « Super ! tu mets le chat blanc dans la boîte ».

## 7. Allonger les phrases

Quand votre enfant va commencer à parler, ou même à faire de petites phrases, votre rôle pourra être de répéter l'énoncé en ajoutant un ou plusieurs mots, ou encore, des informations sur le sens. Ce modèle va lui permettre d'intégrer graduellement des qualificatifs, des couleurs, des petits mots comme le, la, un, une...C'est une excellente manière de bonifier son vocabulaire.

### Exemple:

Enfant: "chat" ( en pointant)

Vous: "Oui, c'est un chat noir" ou "Oui, le chat noir dort sur le gazon!"



## 8. Fournir des **indices** verbaux

On a souvent tendance à poser des questions comme : "C'est quoi ça ? » quand nous regardons un livre par exemple. Au lieu de cela, vous pourriez donner des indices à votre enfant afin qu'il puisse dire le mot par lui-même. Voici quelques trucs:

### **Phrase porteuse:**

Par exemple, si vous regardez une vache, vous pourriez simplement dire "Regarde, c'est une...." et attendre quelques secondes afin qu'il trouve la réponse dans sa tête et la dise.

### **Donner le 1er son:**

Exemple: "Regarde, c'est une va....". Laissez-lui quelques secondes pour répondre, nous sommes souvent trop rapides à répondre à leur place!

### **Autres indices**

Offrez des indices en donnant:

- La catégorie (ex. : c'est un animal qui vit à la ferme)
- La fonction (ex : ça sert à faire cuire les aliments)
- Les caractéristiques du mot cherché (ex : c'est petit, c'est noir et jaune, et ça peut piquer, etc.).

### **Faire un geste**

Utilisez les gestes naturels ou des signes pour aider votre enfant à mieux comprendre la demande ou l'indice. **Exemple:** mimer un singe ou un éléphant, faire semblant de mettre un manteau, etc.

## 9. Poser des questions **ouvertes**

Bien sûr, vous pouvez poser des questions. Si c'est le cas, favorisez les questions ouvertes, afin que l'enfant puisse éventuellement construire des phrases plus longues et non seulement répondre par oui, non ou un mot. **Exemples:**

- Qu'est-ce qu'il fait ?
- Qu'est-ce qui va se passer ?
- Comment il va réussir ?
- Pourquoi ?
- Toi tu ferais quoi dans cette situation ?



- Tu en penses quoi?
- Explique-moi comment ça marche, je ne connais pas ça.

Comme alternative aux questions, vous pouvez aussi donner le modèle et attendre pour voir si l'enfant suit ce modèle. **Exemples:**

- Je me demande ce qui va se passer ... *silence*
- Moi je pense qu'il va sauter ! *penchez-vous vers lui, attendez quelques secondes...toi?*

## 10. Questions à **choix** de réponses

Il s'agit de laisser l'enfant choisir entre deux réponses, ce qui peut s'avérer parfois plus facile pour lui. Cette stratégie est aussi une bonne manière de lui faire dire un mot qu'on veut qu'il prononce, au lieu de lui demander de répéter! **Ex:** « Éléphant...c'est un éléphant rose ou un éléphant bleu? »

*Ne pas toujours donner la bonne réponse en deuxième choix.*



# Favoriser les échanges et améliorer la communication

Au-delà d'apprendre des mots, l'enfant doit apprendre à communiquer avec les autres. Pour certains, c'est facile, pour d'autres, interagir avec son entourage peut être un défi, surtout quand on a encore de la difficulté à bien s'exprimer.

Il existe des trucs et stratégies pour favoriser les interactions, ou simplement pour faire parler l'enfant!

Je vous partage quelques stratégies:

## Suivre les **initiatives** et **intérêts** de l'enfant

Après l'avoir observé, regardez ce qui l'intéresse et poursuivez le jeu avec lui. Intégrez-vous dans son histoire, ou dans son jeu. Il sera plus motivé d'apprendre (subtilement, en s'amusant) s'il fait quelque chose qu'il aime.

Au-delà du jeu, si un événement ou un petit accident se produit, attendez de voir la réaction de votre enfant avant d'aller au devant. Exemple: Il échappe quelque chose au sol...avant d'aller le ramasser, attendez de voir sa réaction..de voir s'il prend l'initiative de vous informer que quelque chose est tombé.

## Favorise le **tour** de rôle

Un enfant doit apprendre que tous les échanges et communications se déroulent entre deux interlocuteurs. Le tour de rôle est un précurseur au « tour de parole ».

- Avec les petits, vous pourriez taper dans vos mains, puis l'aider à ce qu'il le fasse en retour. Dans cet exemple, vous pourriez prendre ses mains et l'aider à répéter le geste. Vous pourriez aussi pencher votre tête vers lui et sourire, pour l'encourager à répéter;
- Un autre truc serait de partir de votre enfant. S'il fait un bruit ou un geste, répétez ce qu'il fait, puis invitez-le à le refaire;
- Vous pouvez jouer avec un ballon. Assis au sol, les jambes ouvertes, lancez le ballon vers lui et demandez-lui (ou montrez-lui) de vous le lancer en retour. Vous pourriez ajouter « à moi » quand c'est votre tour et « à toi » quand c'est son tour;
- Si vous faites un casse-tête, posez un pièce et dites « à toi », puis placez-en chacun votre tour;
- Vous pouvez utiliser des questions pour le faire parler (qu'est-ce que tu as aimé dans le livre?), vous pouvez raconter votre journée et lui demander qu'est-ce qui s'est passé dans la sienne.



Autres idées de jeux:

- Léo ou mega bloc
- Jouer au restaurant (serveuse et client)
- Jeux de table avec le dé
- Jeux de type « Devine qui? »
- Etc.

## Jouer avec l'environnement

Il y a toutes sortes de manières de favoriser les interactions avec votre enfant, et jouer avec l'environnement peut devenir un moyen vraiment amusant de faire réagir et parler votre enfant. Voici quelques propositions:

### **Pour stimuler les demandes:**

- Donner quelques biscuits et attendre qu'il en redemande;
- Placer des jeux en hauteur pour qu'il demande de l'aide;
- Vous avez un morceau de casse-tête, l'enfant doit vous le demander (limiter les morceaux pour stimuler les demandes);
- Ne pas donner d'ustensiles au début du repas;
- Les faire attendre au lieu d'aller au devant des demandes;
- Cesser une activité puis attendre sa demande pour recommencer;
- Éteindre la lumière durant un jeu.

### **Faire des erreurs**

- Repas: Offrir une fourchette pour manger ses céréales, lui dire qu'il a une assiette rouge alors qu'elle est verte;
- Routine du soir: On dit que l'eau du bain est froide, brosser les dents en offrant une brosse à cheveux, offrir le mauvais morceau de linge, etc;
- Créer des moments drôles et cocasses comme mettre des culottes sur votre tête, vous tromper dans une histoire, se tromper de nom, etc.

### **Favoriser les échanges avec les autres**

- Modifier des jeux solitaires pour pouvoir les faire à plusieurs;
- Dessiner à tour de rôle;
- Faire du bricolage à plusieurs, chaque personne a des éléments du bricolage et doit travailler avec les autres;
- Jeux de coopération;
- Faire semblant de ne pas connaître un jeu, votre enfant doit vous l'expliquer dans ses mots.



## Créer la surprise ou l'inattendu

- Mettre les vêtements de vos enfants;
- Changer la configuration de leur chambre;
- Ajouter un objet nouveau ou spécial dans un coin;
- Ajouter le nom d'un enfant dans une histoire;
- Parler sans émettre de son;
- Utiliser une marionnette;
- S'habiller d'une manière particulière ou avec un objet inhabituel;
- Etc.

## Références intéressantes...

---

Page Facebook - [DES SIGNES POUR PARLER](#)

[Mini-affiches](#) sur les stratégies de langage - AGIR TÔT

Blogue et jeux langagiers - [PLACOTE](#)

[CHU STE-JUSTINE](#) / langage

PARLER, UN JEU À DEUX, Jan Pepper et Elaine Weitzman. *The Hanen program*.2004.

