



La chronique éducative

Stimulation du langage

- Dès que le bébé produit un son, imitez-le.
- Présentez des livres à l'enfant.
- Parlez régulièrement à l'enfant.
- Donnez-lui des exemples comme modèle afin d'enrichir son vocabulaire. (Lorsque l'enfant dit « lait », on peut lui dire « Tu veux un bon verre de lait »)
- Lorsque l'enfant parle et dit un mot qui est plus ou moins compréhensible, *ne le faites pas répéter, mais reprenez la phrase correctement.*
- Posez-lui des questions ouvertes : « Quel est ton jouet préféré? » plutôt qu'une question fermée : « Est-ce que le train est ton jouet préféré? » ce qui amènerait l'enfant à répondre par un simple oui ou non. *Les questions ouvertes permettent de dialoguer plus longuement avec l'enfant.*

Des jeux de vocabulaire simples et stimulants!

Voici des activités bien pensées par des orthophonistes qui vous permettront de continuer d'aider votre enfant à améliorer son langage et à développer son plaisir de communiquer. Que demander de mieux?

Ces jeux sont extraits de « L'apprentissage des sons et des phrases : Un trésor à découvrir- Guide à l'intention des parents », Cité de la santé de Laval et Les Éditions de l'Hôpital Sainte Justine, 1999.

L'Arc-en-ciel

Matériel :

- Crayons de couleur bleu, rouge, jaune, vert.
- Feuilles de papier

Déroulement :

1. Racontez l'histoire d'un martien qui veut retourner sur sa planète, mais qui doit passer par l'arc-en-ciel pour y arriver. Il ne peut pas y retourner tant que l'arc-en-ciel n'est pas colorié.
2. L'adulte dit la première couleur de l'arc-en-ciel et l'enfant doit choisir le bon crayon pour le colorier.
3. Plus l'enfant s'améliore, plus on peut augmenter le nombre de couleurs de l'arc-en-ciel.

Objectifs d'apprentissage du langage pour « l'Arc-en-ciel »

- Stimuler l'apprentissage des couleurs.
- Stimuler la production de phrase complète.
- Permettre à l'enfant d'augmenter son vocabulaire.

Jeu de mémoire

Matériel :

- Drap
 - Objets dont le nom contient un son difficile pour l'enfant.
- Ex. : chapeau, manteau, ballon, soulier, botte, balle, verre, tasse, crayon.

Déroulement :

1. Étalez les objets sur la table.
2. Décrivez les objets et discutez de leur fonction avec l'enfant.
3. Recouvrez les objets avec le drap.
4. Demandez à l'enfant de se retourner ou de se fermer les yeux.
5. Enlevez un objet. L'enfant se retourne et essaie de deviner celui qui manque.
6. Inversez les rôles.
7. Au besoin, donnez des indices.

Objectifs d'apprentissage du langage pour le « Jeu de mémoire » :

- Stimuler la production du pronom « je ».
- Travailler les adjectifs possessifs « mon », « ton ».
- Stimuler la production de la phrase complète.
- Permettre à l'enfant d'augmenter son vocabulaire.

La bouteille

Matériel :

- Une bouteille
 - Images (en double) de mots difficiles à prononcer.
- Ex. : train, auto, vase, fille, garçon, bébé, etc.

Déroulement :

1. Placez les images en cercle, face contre table, et une bouteille au centre.
2. Faites tourner la bouteille.
3. Le joueur retourne la carte pointée par le goulot et la nomme.
4. Ensuite, le joueur retourne une deuxième carte pour trouver la paire.
5. S'il trouve la paire, il la garde, sinon il retourne les cartes face contre table.
6. Le gagnant est celui qui a le plus de paires.

Objectifs d'apprentissage du langage pour « La bouteille » :

- Stimuler une meilleure prononciation des sons par l'enfant.
- Permettre à l'enfant d'augmenter son vocabulaire.

Je donne à/au

Matériel :

- Toutous.
- Personnages.
- Nourriture réelle ou en plastique.

Déroulement :

En faisant la distribution de nourriture aux personnages, on doit dire à qui on la donne une orange à Julie. « Je donne une orange au petit ourson. »

