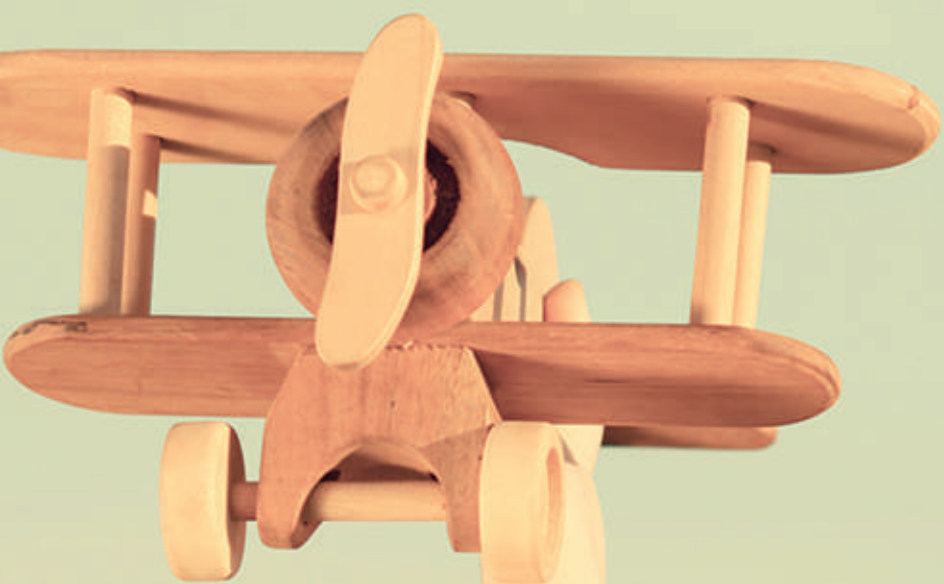


A QUOI ON JOUE ?



OP
17

COMMENT UTILISER CE FASCICULE ?

Ce fascicule vous guidera dans la communication et le jeu avec votre bébé : les activités proposées vont aider au bon développement du langage de votre enfant.

Ne vous focalisez pas de façon trop rigide sur les âges indiqués : les âges mentionnés sont donnés à titre indicatif. Les signes d'appel vont vous donner quelques repères.

Rappelez-vous que chacun se développe à son rythme.

Ce qui doit vous alerter dans le développement de votre enfant, c'est qu'il ne progresse pas ou qu'il régresse. Chaque enfant se développe à son rythme.

Le cerveau est en pleine ébullition pendant les 3 premières années. Il ne peut pas tout développer en même temps, le langage et la marche, etc.

Les jeux proposés à un âge donné peuvent être conservés plus tard. Si vous avez le moindre doute, n'hésitez pas à en parler à votre pédiatre, votre généraliste ou votre orthophoniste. Vous avez des personnes ressources autour de vous.

OP
17

Qui sommes nous ? Un groupe d'orthophonistes de Charente-Maritime.

Nos buts : La prévention en orthophonie de l'ensemble des pathologies de la communication, quel que soit l'âge des populations concernées, par des initiatives locales, départementales ou nationales.

Nos champs d'interventions : communication parlée, écrite, gestuelle ou palliative, préservation de la voix...

WWW.OP17.FR



QUELQUES CONSEILS

Il est essentiel de vous faire confiance : personne ne connaît mieux votre enfant que vous. Et même si les échanges ne durent pas longtemps, il est important de privilégier ces précieux instants. Soyez complètement disponible pour votre enfant. Communiquer et jouer avec votre enfant ne doit pas se surajouter à votre journée, profitez de chaque moment ensemble. Profitez de votre temps pour être le plus disponible et à l'écoute de votre enfant : vous investissez sur son avenir intellectuel.

Quel que soit l'âge de votre enfant, il est primordial de lui parler à sa hauteur, face à lui, pour chercher à établir un contact visuel. Il ne faut pas hésiter à s'accroupir, se pencher, s'asseoir et le prendre sur vos genoux avant de lui parler.

La tétine est à limiter à partir de 6 mois dans la journée pour lui permettre de parler. Elle trouvera sa place dans le lit, pour l'endormissement. La tétine en journée est un barrage à la communication. Elle peut développer chez votre enfant une mauvaise articulation et une mauvaise déglutition.

Pour développer au mieux le langage, il est important de bien entendre et bien voir. Pensez à vérifier l'audition et la vue de votre enfant une fois par an. Et davantage si vous avez un doute.

Evitez qu'il y ait une télévision allumée dans la pièce de votre bébé, cela baisse sa concentration et son attention de 30%. Il jouera moins longtemps à son jeu. La télévision parasite et ralentit son développement. Laissez votre enfant s'ennuyer, l'ennui est fertile pour la créativité.

Evitez les écrans avant 3 ans et limiter leur usage après. La télévision, la console, l'ordinateur, la tablette et le smart phone limitent les progrès de votre enfant. Il doit découvrir le réel avant le virtuel. Il n'a pas besoin de la télévision avant ses 3 ans pour se développer.

La télévision ne l'aidera pas à parler car il n'y a pas d'échanges réels et de langage non-verbal entre lui et l'écran. La télévision ne l'aidera pas à devenir intelligent car il ne manipule rien et ne vit pas ses expériences par lui-même.

Les écrans fatiguent son cerveau et réduisent sa capacité d'attention. Ils limitent sa créativité.

0-3 MOIS S'ÉVEILLER





LE DÉVELOPPEMENT : QUE SAIT FAIRE MON ENFANT ?

Le tout-petit bébé est déjà sensible au monde sonore : les bruits, les voix. Quand il était dans le ventre, il a entendu les voix de sa maman, de son papa, de ses frères et sœurs... Il va développer plus progressivement sa vue.

Il est très sensible à la mélodie de votre voix et à vos émotions (tristesse, joie, colère...). Il les comprend déjà très bien.

Les cris et les pleurs sont le seul moyen qu'il a pour communiquer.

Il va rapidement mettre les objets à la bouche. Cela lui permet de découvrir l'objet et de se rassurer.



LES JEUX SERONT...

colorés, lumineux et/ou musicaux, légers, faciles à attraper, suspendus au dessus de son tapis d'éveil, son berceau, son transat...



QUELQUES IDÉES DE JOUETS...

Mobiles, Hochets
Peluches, livres doudous,
Jeux en tissu, Boite à musique,
Tapis d'éveil...



A QUOI ON JOUE ET COMMENT ?

Profiter de chaque moment pour parler à votre bébé (pendant le biberon/la tétée, le bain, le changement de couche...) Il n'est pas essentiel d'avoir un jouet pour interagir et jouer avec votre bébé. Pensez à moduler votre voix.

Bébé est sensible à votre contact et aux caresses. N'hésitez pas à le masser, le chatouiller délicatement, le caresser, le prendre dans vos bras et le blottir contre vous.

Il faut chercher à capter son regard en chantant des chansons, de la musique en agitant des doudous, des hochets devant lui.

Il est important d'introduire des routines langagières avec une voix très mélodieuse et en vous mettant face à face (« bonjour mon bébé, tu es réveillé ? », « On va faire le bain ! », « Je vais changer ta couche ! », « On va dire bonjour à Papa ! »). Dans vos échanges, dites lui « tu ». (« tu as faim ? » plutôt que « bébé à faim ? »). En famille, l'inclure dans le dialogue.

Vous pouvez également commencer à regarder ensemble des livres contrastés et lui nommer les objets sur les pages.



LES SIGNES D'APPEL

Absence de réponse aux stimulations sensorielles (bruit, lumière, toucher) ou à l'inverse une hypersensibilité au monde qui l'entoure.

3-6 MOIS S'IMPLIQUER





LE DÉVELOPPEMENT : QUE SAIT FAIRE MON ENFANT ?

Bébé commence à attraper les jouets et les objets avec les mains et à les porter systématiquement et volontairement à la bouche. Il aime les secouer.

De 3 à 4 mois, il commence à dire des sons et des voyelles prolongées « eeeeeeee / aaaaaa ». A 4-5 mois, il effectue des vocalisations répétées et continues « maaaaa ». De 5 à 7 mois, les sons se multiplient et vous pouvez mieux les repérer.

Bébé tient sa tête et fait beaucoup de mouvements de bras et jambes. A 4 mois, il roule sur lui-même et, une fois sur le ventre, il peut relever sa tête. Entre 5 et 6 mois, il cherche à s'asseoir en penchant la tête vers l'avant et en pliant les jambes vers l'avant.

Il se sert de ses deux mains.

Pour lui, c'est le début de l'imitation. Vous pouvez commencer à lui faire quelques petits gestes, comme « au revoir ».



LES JEUX SERONT...

Colorés, lumineux et/ou musicaux,
Légers et faciles à attraper,
Suspendus au dessus de son tapis
d'éveil, son berceau, son transat...



QUELQUES IDÉES DE JOUETS...

Mobiles, hochets, maracas, riz dans une petite
bouteille, Sophie la girafe®,
Livres doudous, imagiers, jeux en tissu,
Peluches, boîtes à musique, tapis d'éveil,
Jouets d'eau et jeux de bain.



A QUOI ON JOUE ET COMMENT ?

N'hésitez pas à poser des jouets près de lui (des hochets par ex.) : cela l'encouragera à tendre la main pour attraper le jouet, le secouer, le porter à la bouche, découvrir son bruit. Variez les jouets pour développer sa curiosité.

Dancez lentement avec lui dans vos bras tout en fredonnant des berceuses. Vous pouvez également chanter des comptines en utilisant des gestes (« dans sa maison, un grand cerf... »).

Proposez le « coucou caché ».

Décrivez les activités du quotidien avec des mots simples et une voix mélodieuse.

Racontez lui vos actions, ses émotions et poursuivez les routines verbales (au cours du bain, du repas, de l'habillage...).

Lisez des livres avec un mot pour une image et/ou des bruits (cris d'animaux par exemple) chaque jour.

Placez un miroir dans son parc et le laissez découvrir son image.



LES SIGNES D'APPEL

Absence de réactions aux bruits brusques (une porte qui claque par exemple) ou ne se tourne pas vers une source sonore. Absence ou arrêt du babillage « aaaheuuuu » et le « mmmaaaa ».

Absence de poursuite oculaire (Bébé ne suit pas des yeux un objet qui bouge).

6-9 MOIS
AGIR





LE DÉVELOPPEMENT : QUE SAIT FAIRE MON ENFANT ?

Bébé reste assis. Sur le ventre, il se redresse sur les mains.

Il peut tenir un jouet fermement, voire en prendre plusieurs en même temps.

A 7 mois, il joue avec ses pieds quand il est sur le dos et se tourne comme bon lui semble.

A 8 mois, si on cache partiellement un objet, un jouet, il commence à le chercher.



LES JEUX SERONT...

Colorés et réalisés dans des matières variées,

Solides,

Légers,

Sonores,

De toutes tailles.



QUELQUES IDÉES DE JOUETS...

Livres doudou, imagiers, livres à toucher et livres sonores, CD de comptines,

Hochets, maracas, tambours, boîtes à musique,

Peluches, tapis d'éveil,

Jouets d'eau et jeux de bain (entonnoirs, pots percés avec des trous de différentes dimensions, boîtes à remplir).



A QUOI ON JOUE ET COMMENT ?

Poursuivez le jeu du coucou caché.

Continuez de lire des petits livres/imagiers avec une phrase par image pour décrire l'action.

Il est important d'accompagner le langage avec des gestes, des mimiques et toujours avec une voix mélodieuse. Laisser à votre enfant le temps de vous répondre, avec des gestes, des cris, des sons, des sourires... installation du tour de parole.

Chantez ensemble des comptines en tapant dans les mains et en faisant des gestes (« bravo », « dodo », « au revoir »,...).

Imitez votre enfant en reprenant ses gestes, ses cris et ses sons.

Décrivez les actions, les émotions et les sourires de votre enfant.

Profitez de chaque instant pour communiquer et jouer avec votre enfant (Pendant les courses, donnez le nom des aliments, nommez les vêtements que vous lui mettez, Au cours d'une balade, décrivez votre environnement avec une phrase simple).

Prenez un livre, racontez une histoire et décrivez les images.



LES SIGNES D'APPEL

Absence d'orientation de la tête vers le bruit et de réactions aux bruits du quotidien.

Bébé ne tient pas assis.

Perte du langage.

Absence ou perte du contact oculaire.

Toute modification de son comportement au niveau des gestes, de son langage, de son corps.



9-12 MOIS
EXPLORER



LE DÉVELOPPEMENT : QUE SAIT FAIRE MON ENFANT ?

Bébé ne porte quasiment plus les objets à la bouche et accomplit plusieurs actions sur le même objet (secoue son doudou, appuie dessus, le gratte, le jette,...).

Il commence à tendre des objets/jouets à ses parents et sollicite les échanges. Il peut donner, garder, refuser, jeter, prendre un jouet.

Il marche à 4 pattes et commence à se mettre debout avec appui, lui offrant une nouvelle vision du monde qui l'entoure.

Il réalise de petits gestes comme « bravo », « agiter la main pour dire bonjour ou au revoir » et faire « non » de la tête... Il pointe du doigt pour désigner ce qu'il veut et/ou le nom de ce qu'il montre (vers 11 mois), il participe aux échanges et aux tours de rôle.

Le babillage se diversifie "comme s'il racontait" et les premiers mots apparaissent (« maman, papa »). Bébé réagit à son prénom, s'arrête quand on lui dit « non » et commence à comprendre les mots. Il fait des mimiques ou a des regards interrogatifs pour « questionner ».



QUELQUES IDÉES DE JOUETS...

Imagiers, livres à volets, à toucher, comptines, jouets sonores,
Des boites/paniers/récipients de différentes tailles et formes, avec et sans couvercle, transparentes ou opaques, avec plusieurs modes d'ouverture (tirer, pousser, soulever...),
Jeux d'empilement (légos®, cubes), jeux d'encastrement, puzzles,
Tapis d'éveil/ de découverte, balles, coussins, carrés de moquette/paillason, papier bulle, tissus, des objets mous/durs, plastique,
Gros crayons de couleur (gras), craies/tableaux, peinture à doigts, pinceaux/rouleaux, pâte à modeler.



LES JEUX SERONT...

Colorés et réalisés dans des matières variées, solides, légers, sonores, de toutes tailles.



A QUOI ON JOUE ET COMMENT ?

Le jeu du coucou caché lui procure beaucoup d'étonnement et de plaisir. Il est intéressant par exemple de proposer des « livres mystère » qui vont permettre à votre enfant de faire apparaître ou disparaître un élément ou une image, un tapis de découverte avec des éléments cachés sous différents tissus, dans des poches... Votre enfant et vous allez chercher à mettre dedans, empiler, emboîter, remplir...

N'hésitez à faire des bruits/des cris d'animaux que votre enfant pourra reprendre par imitation.

Il faut le laisser « patouiller » au cours des repas et lui proposer les premières peintures à doigts pour lui permettre de développer sa sensibilité. C'est à cet âge également que vont apparaître les premiers « dessins ».

Un enfant en train de grandir aime la répétition : cela l'aide à construire la permanence des choses. Alors même si ce n'est pas toujours facile pour vous, il est important de le laisser jeter les jouets par terre, lui ramasser et lui redonner... et recommencer autant de fois que bébé le souhaitera ! Le bruit du jouet qui tombe lui permettra ainsi de développer la poursuite du regard, l'anticipation, l'alternance des rôles, les notions de disparition/d'apparition. Répétez la même réponse pour le sécuriser.

Continuez votre petite lecture tous les jours et décrivez les images.



LES SIGNES D'APPEL

Si à 10 mois, votre bébé ne tient pas assis.

Si à 12 mois, il ne produit pas des « mamama », « papapa », « tatata »... et/ou s'arrête de babiller.

Si à 12 mois, il n'initie pas les échanges et/ou ne répond pas aux sollicitations de ses parents.

Si à 12 mois, il n'utilise pas les gestes pour s'exprimer et ne pointe pas avec sa main.

Si votre enfant reste trop « sage » : il reste dans sa bulle.

12-18 MOIS

PARTAGER





LE DÉVELOPPEMENT : QUE SAIT FAIRE MON ENFANT ?

Bébé commence à se tenir debout tout seul et à faire ses premiers pas seul ou tenu par la main autour des 12-15 mois. Il va ainsi tirer/pousser des jouets sur roulettes (autour des 15-18 mois). Il prend des objets entre le pouce et l'index.

Il cherche d'où vient un bruit qui se produit hors de sa vue.

Il se balance sur le rythme d'une musique.

Votre enfant comprend des phrases très simples en situation (« papa est parti »), il peut répondre à des ordres simples et emploie une dizaine de mots

Il pointe du doigt pour demander/réclamer un objet/un aliment avec ou sans langage. Il montre un objet/vêtement/jouet sur demande.

Il démarre sa relation avec d'autres enfants.

Il peut boire à la tasse et au verre.

Il commence à tourner les pages d'un livre, gribouiller avec un crayon, manipule les objets/jouets dans tous les sens pour les explorer. Votre enfant utilise les objets de façon adaptée (« il a compris que la cuillère servait à manger et ne la jette plus »). Il commence à faire semblant sur lui-même (« il fait comme s'il se coiffait »).



QUELQUES IDÉES DE JOUETS...

Jeux de balles/ballons,

Livres et jouets avec des odeurs,

Des boîtes/paniers/récipients de différentes tailles et différentes formes, avec et sans couvercle, transparente ou opaque, avec plusieurs modes d'ouverture (tirer, pousser, soulever...), anneaux et boîtes gigognes,

Des légos®, jeux de constructions simples, puzzles, jeux d'encastrement,

Des colliers de perles (grosses perles de différentes formes et différentes tailles que l'enfant ne peut avaler),

Jeux d'imitation comme la dinette, personnages et animaux,

Comptines et chansonnettes,

Jouets à tirer / chariots à pousser,

Gros crayons de couleur (gras), craies/tableaux, peinture à doigts, premiers pinceaux/rouleaux,

Coussins/carrés de moquette/paillason, papier bulle, pâte à modeler, plastique, tissus, des objets mous/durs...



A QUOI ON JOUE ET COMMENT ?

Pour développer le sens du toucher, vous pouvez proposer à votre enfant des jouets de différentes matières et le laisser explorer le matériel avec ses mains, ses pieds et exprimer ce qu'il peut ressentir. Il est important d'encourager le pointage et nommer les objets/les personnes qui vous entourent, les actions que vous réalisez, les sentiments éprouvés,... toujours en modulant votre voix et avec des mots simples et précis.

Pour développer son imaginaire et l'entrée dans le symbolique, vous pouvez proposer à votre enfant de petits personnages/des animaux pour créer de petites histoires (« le cheval mange », « le garçon court et il fait un bisou à sa maman »...).

Continuez votre lecture chaque jour. Votre enfant s'approprie le livre, il a le plaisir de vous écouter raconter, d'entendre des mots nouveaux et de lier votre histoire aux images qu'il regarde.



LES SIGNES D'APPEL

Si votre enfant n'a pas dit de mots à 16 mois.

S'il ne semble pas comprendre et présente peu d'intérêt pour les échanges verbaux et non verbaux.

S'il n'imit pas de façon spontanée.



18-24 MOIS

EXPRIMER



LE DÉVELOPPEMENT : QUE SAIT FAIRE MON ENFANT ?

Votre enfant peut courir et monter des escaliers. Autour des 2 ans, il peut taper dans un ballon.

Il comprend davantage de mots et de phrases. Il obéit à des consignes de plus en plus complexes (une ou deux informations)

Il montre du doigt de nombreux objets, des parties du corps sur demande.

Votre enfant va répéter des mots et vous pourrez observer une forte augmentation du vocabulaire (qui se poursuivra de 2 à 3 ans), avec plus de productions de verbes. Il peut répondre « non ». Vers 2 ans, il commence à faire des petites phrases en combinant 2 ou 3 mots, dit son prénom et utilise le « moi ».

Il commence à imiter le comportement des adultes sur les peluches et poupées (Il va donner le biberon au poupon).



QUELQUES IDÉES DE JOUETS...

Jeux d'encastrement, boîtes gigognes,

Jeux d'imitation (dinette, poupée, marchande, garage...)

Ballons et balles



A QUOI ON JOUE ET COMMENT ?

Assis sur le sol, les jambes écartées, faites rouler une balle/un ballon vers votre enfant et invitez-le à vous la/le renvoyer.

Vous allez pouvoir enrichir ses petites histoires que vous inventez ensemble avec les peluches et les baigneurs. Les temps de jeux un peu plus longs. Veillez toujours à mettre une fin à votre histoire.

Dans votre lecture du soir, discutez de l'histoire ensemble à la fin



LES SIGNES D'APPEL

Si à 24 mois, l'enfant dit moins de 50 mots.

Si à 24 mois, sa conversation est peu diversifiée, avec peu de verbes.

Si à 24 mois, il présente un retard de compréhension.

Si votre enfant n'a aucun plaisir à jouer.

Si votre enfant n'accepte pas de vous voir partir, que vous le sentez dans une grande détresse et qu'aucune parole ne le rassure. S'il réagit par des agrippements face aux changements

Si votre enfant présente une sensibilité excessive aux bruits/aux odeurs...

Si votre enfant ne peut cacher une partie de lui (main dans un sac, mettre sa main dans le sable, recouvrir ses pieds sous une couverture...). Si votre enfant ne retrouve pas un objet que vous venez de cacher devant lui



2-3 ANS
IMITER



LE DÉVELOPPEMENT : QUE SAIT FAIRE MON ENFANT ?

Votre enfant comprend de plus en plus de phrases : une consigne complexe avec «sur», «dans», des questions, quelques couleurs, des termes liés au corps et à l'espace («nez/bouche/yeux/...», «sur/dans», «haut/bas», «devant toi/derrière toi»,...).

Il produit des phrases de 3-4 mots avec des verbes et adjectifs. Il dit son prénom vers 2 ans. Et il peut même demander «c'est quoi ça?».

Votre enfant va faire des jeux de faire-semblant de plus en plus riches (la poupée donne à manger au nounours), il va se créer des petites histoires et va associer plusieurs actions (pousse un camion, remplit la remorque avec des cubes et les transporte jusqu'à la ferme). Il joue des personnages différents (être une autre personne : le marchand, le docteur, le policier).

Il trie et associe les objets par forme et par couleur.



QUELQUES IDÉES DE JOUETS...

Livres avec une petite histoire et livres accompagnés de CD mêlant histoires et comptines, Un coffre avec divers accessoires (voitures, poupées, camions, balles, gobelets...) et jouets d'imitation (dînette, garage, marchande, atelier bricolage...),

Boîtes gigognes, Legos®, Kaplas®,

Peinture à doigts, crayons de couleur, feutres, craies/tableaux, pinceaux/rouleaux, pâte à modeler, argile, pâte à sel, gommettes,

Coussins/carrés de moquette/paillason, papier bulle, éponges, plastique, tissus, des objets mous/durs, sable...

Premiers déguisements, chapeaux en tout genre, vieux vêtements, tissus...

Jeux d'extérieur (toboggan, balançoires, ballons, pelles, râtaeux, châteaux, roues), jeux de plage.



LES JEUX SERONT...

Faire semblant,
Stimuler
l'imaginaire,
Créer des
histoires,
Affirmer sa
personnalité.



A QUOI ON JOUE ET COMMENT ?

N'hésitez pas à inventer de petites histoires (« faire semblant de préparer à manger ») et à proposer des jeux de rôle. Guidez votre enfant pour jouer à faire semblant et proposer de nouvelles situations. Vous devrez également toujours l'accompagner pour que l'histoire ait une fin. Laissez vous guider par ses choix et adaptez vous à la logique.

Introduisez la politesse dans ses échanges avec les gens : un être de langage c'est devenir un être social.

La famille et les amis sont essentiels pour qu'un enfant se développe et trouve sa place dans le monde. Il est intéressant de proposer des photos de la famille proche et de les commenter avec votre enfant, de les mettre dans un petit album qu'il pourra consulter comme bon lui semble, d'accrocher des photos dans sa chambre. Et ne pas oublier d'inclure des photos de vos animaux de compagnie, membres à part entière de la famille...

Continuez de danser avec votre enfant, chantez des comptines avec des gestes.

Et profitez d'une promenade en forêt/en ville pour parler de ce qui vous entoure, ramasser des objets (cailloux, morceaux de bois, cueillir des fleurs/feuilles). Il est également intéressant de prendre des photos et de les regarder une fois de retour à la maison.

Faites votre lecture chaque jour et laissez le nommer ce qu'il voit, décrire les images et donner son avis sur l'histoire.



LES SIGNES D'APPEL

Si le jeu symbolique hors imitation n'est pas apparu.

Si à 30 mois, votre enfant n'utilise pas « à », « pour », « de ».

Si à 30 mois, il ne fait pas d'association de 2 mots.

Si à 3 ans, il n'est pas compris par une personne étrangère à son environnement habituel.

Si à 3 ans, il ne pose pas de questions.

Si à 3 ans, le « je » n'est pas employé.

3-5 ANS COOPÉRER





LE DÉVELOPPEMENT : QUE SAIT FAIRE MON ENFANT ?

Votre enfant coopère/joue avec d'autres enfants et partage davantage de moments de jeux. Ses gestes s'affinent... Il dessine des formes reconnaissables.

Il devient de plus en plus indépendant et peut s'habiller et se déshabiller seul/mettre ses chaussures.



QUELQUES IDÉES DE JOUETS...

Jeux de rôles (supermarché, marchande de fruits/légumes, magasin de chaussures, commissariat, médecin, heure du goûter...), jeux de jardinage, chevaliers, déguisements,

Jeux symboliques, aliments en plastique, faux billets/fausses pièces, poupées, voiture, des sacs des paniers, Jeux moteurs (marelle, corde à sauter),

Lotos sonores/odeurs,

Des objets à trier (différentes couleurs, taille, formes, des perles, des boutons, des bouteilles vides, des crayons, des rouleaux d'essuie-tout,...),

De vieux magazines, des ciseaux, de la colle...



A QUOI ON JOUE ET COMMENT ?

Lors des jeux de rôle, n'hésitez pas à changer les objets et les déguisements régulièrement pour que votre enfant imagine de nouvelles situations de jeux. Il est important d'encourager et de guider votre enfant en posant des questions et en proposant de nouvelles situations.

Vous pouvez prendre de vieux magazines dans lesquels votre enfant va découper, avec ou sans votre aide, différents personnages/objets, les coller sur des bâtons et se fabriquer de petites marionnettes.

Votre enfant va prendre du plaisir à laisser une trace («dessiner», «écrire»,...) : pensez à varier les supports («feuilles sur une table/au mur», «tableau», «sable») et les instruments («peinture», «pinceaux», «doigts», «crayons», «feutres»...).

Faites participer votre enfant à la vie de la famille («mettre la table», «donner l'argent à la boulangère»...).

Pour permettre à votre enfant de se créer des repères dans le temps, vous pouvez fabriquer avec lui un calendrier (une feuille par jour) en prenant des photos de lui, de la famille, d'activités, de la météo...

Votre enfant va commencer à classer par catégorie de petits objets («crayons», «perles», «boutons»...) : mettez à sa disposition différents contenants et voyez comment il «trie» les objets.

Lorsque les beaux jours arrivent, proposer à votre enfant de planter des fleurs et de faire pousser des légumes. Dans un jardin ou dans des jardinières sur un balcon, tout est possible...

Continuez votre routine de lecture chaque jour : laissez le décrire et vous raconter l'histoire, son histoire.



LES SIGNES D'APPEL

Si votre enfant s'isole.

S'il refuse toute forme d'autorité.

S'il ne parle pas.



5 ANS ET +
GRANDIR



LE DÉVELOPPEMENT : QUE SAIT FAIRE MON ENFANT ?

Avec l'entrée en grande section maternelle puis à l'école primaire, votre enfant va découvrir une autre forme de langage (qu'il a déjà pu appréhender au travers des livres...) : le langage écrit.



QUELQUES IDÉES DE JOUETS...

Des jeux de sociétés, lotos, memory, jeux de l'oie,
Des jeux de constructions (légos®, kaplas®, mécanos®,
maquettes...), de la pâte à modeler, de l'argile, des perles,
des billes,
Des puzzles,
Des gommettes, des feutres, des crayons, des tableaux,
des feuilles,
Des contes/albums,
Des jeux de chimie, magie.



LES JEUX PERMETTRONT...

...de faire semblant,
...de stimuler l'imaginaire,
...de créer des histoires,
...d'affirmer sa personnalité,
...d'entrer dans le langage écrit.



A QUOI ON JOUE ET COMMENT ?

Votre enfant va bientôt rentrer à l'école primaire mais il est essentiel de continuer à jouer car «jouer c'est grandir et c'est apprendre». Un enfant qui joue est un enfant qui se ressource, qui évacue son stress/ses angoisses...

Vous pouvez proposer les premiers jeux de règles (jeux de société) au cours desquels votre enfant pourra se confronter à soi et aux autres : apprendre à perdre, accepter les règles/les contraintes. Et il est essentiel d'alterner entre des jeux coopératifs (jouer ensemble pour résoudre une situation-problème) et des jeux compétitifs (jouer l'un contre l'autre avec un vainqueur et un perdant en fin de jeu).

Il est également intéressant de proposer des jeux de construction et de fabrication en laissant libre cours à l'imagination/la créativité de votre enfant, tant par les jouets utilisés que par les résultats obtenus...

Et même si votre enfant a bien grandi, il est toujours aussi essentiel de proposer la «petite lecture du soir» pour partager un moment à deux... Moment qui peut se faire de plus en plus rare au fur et à mesure que votre enfant grandit.

Conservez votre routine lecture.



LES SIGNES D'APPEL

Si votre enfant ne parle pas, peu ou plus.

Si vous parents, vous êtes le seul à comprendre votre enfant.

Si votre enfant devient violent à la maison et/ou à l'école.

Si votre enfant ne joue ni à construire, ni à inventer, ni à imiter, ni à faire semblant.

GLOSSAIRE

ALTERNANCE DES RÔLES

L'alternance des tours de parole ou tours de rôles peut également être appelé le « chacun son tour ». Il s'agit d'une compétence communicative qui apparaît très tôt dans les interactions. Vers 3-4 mois, les parents et leur bébé peuvent déjà se répondre à tour de rôle : chacun des deux s'arrête pour écouter l'autre et ainsi s'instaure un dialogue, une communication. Les tours de rôles sont établis à travers l'imitation des vocalises du bébé par l'adulte, mais aussi lorsque l'enfant et l'adulte jouent ensemble.

ATTENTION CONJOINTE

Situation au cours de laquelle la mère et son bébé regardent ensemble un même objet en même temps. Il va alors se créer une relation triadique (relation à 3 : mère/enfant/objet). Cette fonction est essentielle pour la mise en place du langage.

= Attention partagée

BABILLAGE

Productions vocales du bébé associant une consonne et une voyelle. Le premier babillage à se mettre en place (autour de 6-7 mois) est appelé babillage canonique (bababa, mamama, tatata,...).

COUCOU CACHÉ

Jeu à faire avec un tout petit dont le principe est très simple : l'adulte se place face à son bébé, se cache les yeux puis les découvre en disant « coucou »... Ce qui provoque rires et mouvements de tout le corps du bébé ! Il est également possible de le faire avec une marionnette que l'on place face à l'enfant, puis que l'on cache derrière son dos et qu'on fait réapparaître en disant « coucou »...

En plus d'amuser l'enfant (et le parent), ce jeu contribue à son développement et lui permet de surmonter la peur de la séparation et d'acquérir la permanence de l'objet (= même quand un objet/une personne est hors de notre champ de vision, il continue d'exister).

DÉNOMINATION

Donner oralement ou par écrit le nom d'un objet, d'une image, d'une photographie,... qui nous est présenté.

Lors de la lecture d'une histoire, c'est l'action de nommer les images afin d'enrichir le vocabulaire de l'enfant.

DÉSIGNATION

Montrer un objet, une image, une photographie,... correspondant à l'énoncé proposé oralement ou par écrit par une personne.

ECHANGES VERBAUX

Communication entre des individus à l'aide du langage oral (mots, phrases).

ECHANGES NON VERBAUX

En parallèle des échanges verbaux, il existe une communication non verbale qui désigne, dans une conversation, tout échange n'ayant pas recours à la parole (gestes, mimiques, intonation de la voix,...). On parle également du langage du corps.

IMITATION

Action qui consiste à reproduire le comportement d'une personne, ses gestes, son attitude... L'imitation se met en place très tôt dans le développement de l'enfant (au cours des deux premières années). Si l'imitation se fait au début en présence du « modèle », elle va ensuite être différée : l'enfant va être capable de produire des conduites imitatives lorsque le modèle a disparu. Il commence ainsi à faire semblant.

JEUX SYMBOLIQUES

Jeux qui consistent à faire semblant (cuisiner un gâteau avec de la pâte à modeler, faire semblant de téléphoner à quelqu'un, utiliser une cuillère pour imiter un avion,...). De 3 à 5 ans, les enfants jouent énormément à faire semblant, ce qui va permettre de développer leur imagination, d'apprendre à contrôler leurs gestes et leurs émotions, de créer du lien avec les enfants de son âge, de développer le langage,...

LIVRE-MYSTÈRE

Livre où certaines images sont dissimulées derrière des caches. L'enfant va alors soulever/tirer/décoller ce cache pour laisser apparaître les dessins.

MIMIQUES

Gestes ou expressions du visage qui permettent d'exprimer sa pensée ou un sentiment. La mimique est particulièrement présente chez le jeune enfant et constitue un élément important de la communication non verbale.

PERMANENCE DE L'OBJET

Le bébé prend conscience qu'un objet continue d'exister même quand celui-ci n'est plus dans son champ perceptif. Ceci est une étape essentielle du développement du tout-petit, notamment de la pensée symbolique (cf. jeux symboliques).

POINTAGE

Geste que réalise l'enfant (à partir de 8-9 mois) lors d'une situation d'attention conjointe en tendant sa main vers un objet pour manifester son intérêt. Il s'agit d'un geste de communication non verbale auquel peut être associé un regard vers la personne et qui peut s'accompagner de vocalisations.

POURSUITE OCULAIRE

Capacité à suivre des yeux un objet qui se déplace dans le champ visuel.

PRODUCTION VERBALE

Action de dire des mots/des phrases.

SIGNES D'APPEL

Les signes d'appel servent de guide, de référence et d'aide mémoire pour faciliter la reconnaissance d'un problème dans le développement du bébé/de l'enfant. La présence d'un signe n'est pas une raison de s'alarmer. Toutefois, si l'enfant présente plusieurs signes d'appel ou une régression dans un domaine du développement, une consultation chez le médecin doit être encouragée.

VOCALISATIONS

Productions vocales du bébé entre 2 et 7 mois environ (avant le babillage). De 2 à 5 mois, les sons ne sont pas maîtrisés et intentionnels (début des « arrheu »). A partir de 5 mois, l'enfant étend son répertoire de sons en fréquence (des sons graves vers les sons aigus) et en intensité (des sons faibles vers les sons forts). Ses vocalisations sont davantage volontaires.

Sources : Dictionnaire d'orthophonie, Brin et al. (ortho ed.) - entre autres -

BIBLIOGRAPHIE

*Dites moi à quoi il joue je vous dirai comment il va :
votre enfant de la naissance*

Sophie Marinopoulos Edition LLL, Les liens qui
libèrent, 2009

*Jeux d'après la pédagogie Montessori : pour
favoriser l'éveil de votre enfant de 0 à 3 ans*

Maja Pitamic
Editions Eyrolles, 2008

*Activités d'après la pédagogie Montessori : pour
accompagner le développement de votre enfant à
partir de 3ans*

Maja Pitamic

Magazine Parents
décembre 2013

Dossier jouets comment bien choisir.



A QUOI ON JOUE ?