

Soirée Causette : Le 13 mai 2025

Développement du langage chez l'enfant : lien avec le jeu et la motricité

Animée par Camille Rabou et Magali Sévenier, orthophonistes, association APO-G

Le langage est au croisement de 3 grands domaines :

- Domaine cognito linguistique
- Domaine sensori-moteur
- Domaine socio émotionnel

Le cerveau est précablé pour le langage et a besoin de stimulations pour se développer. La période sensible au développement du langage a lieu les 5 premières années.

Nos comportements vont donc influencer l'enfant.

Il est important de rester dans la zone proximale de développement de l'enfant afin de créer un cercle d'évolution vertueux.

Pourquoi passer par le jeu ?

Pour avoir un bon développement au niveau cognitif, il faut avoir des interactions sociales. L'adulte va initier ces interactions. L'enfant va apprendre et s'autoréguler.

L'apprentissage va être facilité par plusieurs choses :

- Avoir des routines familiales,
- Le partenaire de communication : si le partenaire est un bon communicant, les stimulations seront adaptées,
- Interactions guidées : au début l'adulte va donner des modèles
- L'échafaudage de l'adulte

Par le jeu, l'enfant aura confiance, sera en réussite et cela facilitera l'apprentissage. Cela va également aider à construire ou à renforcer la relation entre l'enfant et l'adulte.

Qu'est-ce qu'un jeu ?

5 critères distincts définissent un jeu :

- Il faut qu'il y ait du plaisir
- Il faut que l'enfant soit motivé
- Il faut que l'accent soit mis sur le processus et non sur le résultat

- Il faut que le jeu soit choisi et approuvé par l'enfant
- Il faut que le jeu soit distinct de la réalité quotidienne

Les différents jeux :

- Jeux sensoriels
- Jeux de construction
- Jeux de règles
- Jeux de mise en situation
- Jeux d'observation

Jeux sensoriels (jeux fonctionnels)

Ces jeux sont possibles dès la première année de l'enfant. Ces jeux permettent des mouvements simples et répétés. Le but de ces jeux est la recherche de sensation.

La répétition permet de fixer la logique de l'enfant. Il crée ses constances. Petit à petit, ses mouvements vont se complexifier

Le jeu symbolique

Il se développe entre 18 et 24 mois. Pour développer cet objet, il faut avoir acquis la fonction symbolique (permanence de l'objet). A partir de ce jeu, l'enfant va inventer une situation imaginaire. Cela développe l'imaginaire et les compétences cognitives et sociales.

Jeu de construction

Ce type de jeu arrive vers 2 ans. Le but est de créer, assembler et construire. Au début, cela va être un jeu sensoriel pour l'enfant.

Le jeu de construction existera en tant que tel entre 3 et 6 ans, puis petit à petit, il va bifurquer vers le symbolique

Les jeux de règles

Les jeux à règles vont débuter vers 3-4 ans. L'idée est de suivre des règles acceptées par tous les joueurs. Ces jeux sont surtout présents entre 6 et 11 ans

Il existe différentes interactions selon les jeux :

- Les jeux solitaires
- Les jeux parallèles (se joue seule mais avec d'autres enfants à côté)
- Les jeux associatifs (les enfants interagissent entre eux mais n'ont pas de buts communs)
- Les jeux coopératifs
- Les jeux de compétition

La place de l'adulte dans le jeu :

- Non engagé : l'adulte n'est pas présent
- Observateur : l'adulte observe le jeu
- Metteur en scène : l'adulte prépare le jeu
- Co-joueur : on joue avec l'enfant. Permet de relancer le jeu et développer le langage
- Le leader : L'adulte est le maître du jeu
- Le directeur du jeu impose tout dans le jeu

RQ : les phrases surlignées sont celles à privilégier en tant qu'adulte

Le développement sensori-moteur

De 0 à 3 mois :

A 3 mois le réflexe d'agrippement diminue donc l'enfant peut commencer à prendre des choses (bâtons, hochets, en noir et blanc et de différentes textures).

De 3 à 6 mois :

- Il attrape ses pieds avec ses mains, touche ses genoux et se retourne
- Le pouce se dégage des autres doigts.
- Il découvre de la bouche

On peut proposer des jeux de préhension, avec différentes textures, des marionnettes, des hochets...

De 6 à 9 mois

- L'enfant effectue des demandes par le geste, il rampe, il babille.
- Il attire l'attention sur lui par regard mimique ou gestes et reconnaît un mot en situation

On peut proposer les bouteilles sensorielles, trieur de formes...

De 9- 12 mois

- L'enfant améliore ses capacités à utiliser son pouce, son index et son majeur
- Il empile de gros objets
- Il se tient à 4 pattes puis debout avec appui. Il relâche un jeu attentionnel pour le remettre à une personne

On peut proposer des jeux de construction, de la peinture...

De 12-18 mois

- L'enfant diversifie son pointage et attire l'adulte vers son objet
- Il imite et joue à faire semblant
- Il s'intéresse à ce que l'adulte lui montre
- Il commence à marcher seul, se penche, s'accroupit, emboîte des objets, descend l'escalier à 4 pattes

On peut proposer des jeux à encastrement, des trieurs de forme plus fins, des imagiers...

De 18 à 24 mois

- L'enfant se propulse en poussant les pieds
- Il enlève quelques vêtements et utilise des objets simples
- Il marche en fonçant sur un ballon pour le frapper

On peut proposer les jeux de sériation, de la construction, des Playmobil, des déguisements, des crayons...

De 24 à 36 mois

- L'enfant imite un tracé graphique
- Il saute pieds joints, se met sur la pointe de pieds
- Il descend les escaliers seul
- Il manipule les ciseaux avec les deux mains
- Il tourne les pages 1 à 1

On peut proposer des jeux à faire semblant, la pâte à modeler, ballon...

L'oralité

C'est L'ensemble des fonctions avec la bouche (on mange et on parle). Ces deux fonctions sont très liées :

- Evolution de l'alimentation
- Evolution du rapport aux autres
- Evolution dans son rapport au monde
- Evolution du langage
- Evolution des compétences cognitives

Développement des compétences oro-motrices

- 4 mois : succion reflexe au niveau verbal réflexe
- De 4/6 mois : suctions volontaires donc production de voyelles, exerce ses articulateurs
- De 6/8 mois : malaxage (il écrase avec la langue ses aliments) donc babillage. L'articulation se précise
- De 9/12 mois : mordre (début mastication) donc début des premiers mots
- De 13/18 mois : début de la mastication donc mouvements de langues différents de la mandibule. 1^{er} mots
- A 24 mois : mastication adulte donc l'articulation est plus précise. Premiers mots et premières phrases

Les aspects sensoriels (bruits, gout, odeurs, couleurs, températures) sont importants. Au moment du repas, tous les sens sont en éveil

Il est important de stimuler tous les sens pour développer au mieux l'oralité.

- D'où l'importance de le laisser se salir et laisser l'enfant toucher
- Créer des liens de causalité
- Laisser l'enfant cuisiner
- Favoriser le jardinage
- Le laisser participer aux courses et au menu

Au niveau cognitivo-langagier

En lien avec les précurseurs à la communication (cf Compte rendu de la soirée causettes du mois de mars 2025)

- Dès la grossesse jusqu'à 6 mois, l'enfant va juste produire des sons. Il va les répertorier puis les reproduire
- De 6 à 12-18 mois, il segmente les sons puis les prononce

- De 18 mois à 4 ans, l'enfant va comprendre petit à petit que les mots font des phrases

De 0 à 12 mois

- Les précurseurs au langage sont essentiels
- Favoriser l'éveil
- Favoriser les échanges communicationnels, babillage

On peut proposer tous les jeux sensori-moteurs mais aussi le miroir, les instruments de musique, les gants à marionnettes, les livres à textures et à toucher, les comptines...

De 12 à 18 mois

- Développement des compétences langagières, enrichissement du vocabulaire
- Développement des capacités attentionnelles
- Développement des compétences logiques

On peut proposer des jeux symboliques, les imagiers, les jeux d'encastrement...

De 18 à 24 mois

- Développement des compétences langagières (premières phrases)
- Développement de l'imaginaire
- Développement des compétences logiques

On peut proposer des jeux symboliques, assemblage par couleurs, histoires répétitives, jeux de lotos...

De 3 à 4 ans

- Développement des compétences langagières (enrichissement la syntaxe)
- Développement du jeu du faire semblant
- Développement de la concentration et la recherche visuelle
- Développement de la capacité mnésique

On peut proposer des Jeux de 7 familles, jeux de memory, oudordodo, jeux à faire semblant et de mise en scène...

RQ : Pour rappel **le signe** est un renforçateur du langage oral : intérêt de la formation aux signes associés à la parole

- Les signes peuvent apparaître dès 8 mois alors que les mots arrivent entre 18 et 24 mois
- Engagent une motricité plus facile que les mots
- Les signes développent les trois domaines vus précédemment

Au niveau Socio émotionnel

Selon l'âge de l'enfant, il ressent et réagit de différentes manières en fonction de la zone de développement du cerveau.

Le développement émotionnel et le jeu

L'enfant va exprimer son émotion par le jeu. Par son imaginaire il va se créer sa logique. Bien entendu, il va différencier son imaginaire de la réalité qu'il vit.

Il développe également sa capacité sociale. Plus le socio émotionnel va se développer, plus le langage va se développer.

Le jeu est également l'expression de la personnalité. Il y a différentes formes d'intelligence.

En pratique, l'adulte aide :

- A reconnaître l'émotion
- Expliquer l'émotion ressentie, reconnaître celle d'autrui
- Contrôler et agir : suggérer un comportement approprié
- Exprimer la personnalité
- Donner le goût de l'effort pour les apprentissages futurs importants
- Si tempête émotionnel « Câlin » Montée d'ocytocine

Bibliographie

- J'ai tout essayé Isabelle Filiozat
- L'estime de soi, s'aimer pour mieux vivre et mieux apprendre

Le partenariat parental

- 1^{er} principe : reconnaître l'expertise de l'autre
- 2^{ème} principe : Favoriser la communication bidirectionnelle
- 3^{ème} principe : collaborer partager les décisions et développe le pouvoir d'agir
- 4^{ème} principe : Respecter et mettre en valeur la diversité (respecter les valeurs de la famille)

- 5^{ième} principe : créer des réseaux naturels de soutien

Méthode sandwich

Les étapes :

1. Valoriser l'enfant
2. Observer
3. Questionner
4. Reformuler
5. Trouver un point de rencontre
6. Semer
7. Encourager

Des idées d'activité :

- Proposer des semaines à thèmes en fonction des difficultés des enfants afin de mettre en évidence l'importance de prendre en compte un aspect
- Proposer des photos permettant de mettre en évidence des activités réalisées chez les Ass Mat et qui seront reproductibles à la maison
- Le cahier de vie : L'idée est de prendre des photos et de les mettre dans un cahier. Cela permet à l'enfant de raconter, de garder une trace sur les événements de sa vie, construire sa mémoire, construire la notion du temps qui passe, parler de soi, entrer en relation, connaître la personne, soutenir l'évocation, lancer des discussions, soutenir le développement du langage

Conclusion

- Le développement de l'enfant est global
- Un jeu peut servir à plusieurs jeux
- Pas besoin de beaucoup d'investissement
- Le quotidien est déjà un jeu