



# Mieux communiquer pour participer

Cahier du formateur

Soutien pour le volet pratique de la formation

À l'intention des coordonnateurs d'activités de loisirs

## Partenaires



## Soutien financier





## Table des matières

<i>Mieux communiquer pour participer, le projet de recherche</i> .....	1
Introduction au Cahier du formateur .....	2
Apprentissages visés par la formation .....	2
Activité pratique pendant la présentation .....	3
Activités pratiques à la suite de la présentation .....	5
Station 1 - explication d'un nouveau jeu .....	6
Station 2 - jeux de rôle .....	8
Station 3 - construire une tour avec différents handicaps .....	10
Annexes.....	12
Station 2 - Mises en situation.....	13

## Mieux communiquer pour participer, le projet de recherche

Pour participer pleinement aux loisirs, les enfants qui ont des difficultés de communication requièrent le soutien des adultes. Or, les intervenants en camp de jour ne sont pas suffisamment formés pour offrir une expérience de loisir inclusive à ces enfants. L'objectif général de ce projet est de former des intervenants en loisir à l'utilisation de stratégies pour soutenir les enfants ayant des difficultés de communication afin de favoriser leur participation optimale aux activités de loisirs.

Ce projet est né d'une initiative d'innovation sociale alliant la communauté de recherche, le milieu clinique et le milieu communautaire.



### Historique du projet

- 1- Printemps 2018** : Grâce à la Subvention du Fonds de soutien en investissement social de l'Université Laval et en collaboration avec la Clinique d'orthophonie sociale de Québec, une formation sur les stratégies de communication fut présentée aux moniteurs de camps de jour d'enfants du Patro Roc-Amadour.
- 2- Printemps-été 2019** : Améliorée afin de la rendre plus concrète et ajustée à la réalité des moniteurs en camps de jour, la formation d'abord offerte en présentiel dans 8 organisations en loisirs de la Ville de Québec et présentées devant plus de 250 moniteurs. Dix moniteurs du Patro Roc-Amadour ont eu la chance d'obtenir des séances de coaching afin de favoriser la mise en place des stratégies de communication.
- 3- Printemps 2020** : lancement du site internet [mieuxcommuniquer.ca](http://mieuxcommuniquer.ca) qui propose la formation *Mieux communiquer pour participer*, visant à favoriser l'utilisation de stratégies de communication pour les moniteurs de loisirs d'enfants de 5 à 12 ans. Adaptée afin d'offrir une version Web plus accessible pour les organisations en loisirs, elle se base sur les meilleures pratiques, l'expérience vécue des différents partenaires ainsi que sur les commentaires reçus des moniteurs en loisirs ayant suivi la formation en présentiel.

Les phases 2 et 3 ont été rendues possibles grâce au financement de la Fondation Élan et Mitacs accélération.



## Introduction au Cahier du formateur

Issu de la formation *Mieux communiquer pour participer*, ce guide se veut un outil à l'intention des coordonnateurs ou responsables d'activités de loisirs souhaitant offrir une formation portant sur les stratégies de soutien à la communication aux intervenants en loisir. Cette formation a été offerte à Québec en 2019 à plus de 250 intervenants en loisirs et contient une partie théorique d'une durée d'environ 45 minutes ainsi qu'une partie pratique de durée équivalente.

Vous trouverez sous l'onglet « matériel de la formation » sur le site Web du projet la présentation PowerPoint de la formation offerte en présentiel à l'été 2019. Sous chaque diapositive, des commentaires sont inscrits pour vous soutenir lors de l'animation de cette formation. Le présent document fournit les outils pour le volet pratique de la formation. Ainsi, les différentes activités effectuées en cours et à la suite de la présentation sont présentées.

Nous vous suggérons d'offrir cette formation à des groupes restreints de moniteurs (30 personnes maximum). En effet, il est ressorti de notre expérience que les moniteurs se sentent plus soutenus et interpellés lors des activités pratiques s'ils se trouvent en plus petit nombre.

## Apprentissages visés par la formation

- Définir ce qu'est la communication et ses différentes composantes.
- Sensibiliser les moniteurs de camps de jour aux impacts des difficultés langagières en contexte de loisirs.
- Définir ce qu'est l'inclusion et en comprendre les avantages.
- Sensibiliser les moniteurs à leur rôle auprès des jeunes ayant des difficultés langagières.
- Offrir des stratégies de soutien à la communication aux moniteurs afin qu'ils se sentent plus outillés pour inclure les enfants ayant des difficultés de communication au sein de leur groupe.

## Activité pratique pendant la présentation

Lors de la présentation, une activité pratique est suggérée afin que les intervenants se mettent dans la peau d'un jeune ayant des difficultés de compréhension (diapositive 17 « Un moment dans la peau de Léo »).

**Durée de l'activité** : 5 minutes + retour en groupe.

**Objectif** : Démontrer qu'il y a plusieurs façons de comprendre un même message si celui-ci n'est pas simple et précis. Étant donné que les intervenants n'auront pas accès à la consigne écrite, ils vivront la même situation que les enfants en camp de jour. Cette expérience fait ressortir l'importance d'utiliser de bonnes stratégies de communication afin de favoriser la compréhension des enfants.

**Nombre de participants** : 4

### Matériel nécessaire :

- 4 cartons format « affiche »
- 12 crayons de couleur (minimum 3 couleurs différentes)
- 12 cartons de construction (minimum 3 couleurs différentes)
- 4 bâtons de colle
- 4 paires de ciseaux

### Préparation de l'activité :

- Coller les 4 cartons format « affiche » au mur vis-à-vis l'auditoire.
- Sous chaque carton, déposer : 3 crayons de couleur, 3 cartons de construction, 1 bâton de colle et 1 paire de ciseaux.

### Déroulement de l'activité

- 1- Inviter 4 volontaires à venir à l'avant et à se placer devant un carton.
- 2- Une à la suite de l'autre, dire les consignes suivantes, sans les répéter.
  - Découpez un carré bleu.
  - Collez le carré au centre du carton.
  - Dessinez un carré avec le premier crayon et une étoile avec le crayon du milieu et entourez-les avec un énorme cercle.
  - Ensuite, découpez un triangle et collez-le à côté.
  - Pour terminer, faites un cœur en dessous.

*\* Laisser le temps aux participants de terminer la consigne avant de passer à la suivante.*  
*\*\* Observer la manière de réagir des participants et leur interaction avec les autres.*
- 3- Demander aux volontaires de retourner s'asseoir avec le groupe.

### Retour en groupe

- Présenter les différents dessins obtenus.

- Inviter les moniteurs à nommer ce qui est similaire et différent sur chacun des cartons et les raisons pouvant expliquer ces similitudes/différences.
  - Pistes de réflexion pour les soutenir
    - Certains éléments sont similaires puisque la consigne donnée était simple et précise (deux premières consignes).
    - Certains éléments sont différents puisque la consigne donnée était complexe, longue et manquait de précision. Voici des exemples :
      - Le premier crayon : à partir de quel côté ?
      - Le crayon du milieu : si je prends le premier, il m'en reste juste deux. Où est le milieu ? Est-ce que j'ai replacé le 1<sup>er</sup> crayon au même endroit qu'au début ?
      - Entourez-les : « les » réfèrent à quoi ?
      - Collez-le à côté, faites un cœur en dessous : « le » réfère à quoi ? À côté de quoi ? Du carton, du carré, de l'étoile, du cercle ?
  
- Demander aux volontaires :
  - Comment se sont-ils sentis et quels comportements ont-ils adoptés durant l'activité ?  
Voici différentes pistes :
    - Certains vont avoir vécu du stress, de l'anxiété : les consignes sont dites rapidement, une seule fois. Ils ne comprennent pas tout.
    - D'autres vont avoir regardé sur les autres pour copier.
    - D'autres vont avoir parlé avec leur voisin pour tenter de valider leur compréhension.
    - D'autres décideront peut-être de faire comme bon leur semble, ils n'écouteront plus les consignes.
    - D'autres se seront sentis découragés, ils ne termineront pas la tâche.
  - Ce qui aurait pu les aider. Voici quelques exemples :
    - Consignes courtes et claires.
    - Possibilité d'entendre la consigne à nouveau.
    - Support visuel :
      - Étapes à suivre à l'aide de pictogrammes.
      - Ce qui est attendu à la fin du bricolage.
  
- Messages-clés de l'activité :
  - Un message peut être compris différemment lorsque les consignes ne sont pas claires.
  - Les sentiments que vous avez vécus et les comportements que vous avez adoptés sont similaires aux enfants ayant des difficultés de compréhension.
  - Il existe différentes façons de réagir devant une incompréhension, ce qui peut résulter en l'adoption d'un comportement non souhaitable.

## Activités pratiques à la suite de la présentation

- Trois stations pratiques ont été développées afin que les moniteurs se mettent en action à la suite de la présentation. Vous trouverez l'explication de chacune d'entre elles plus bas.
  - Station 1 : explication d'un nouveau jeu
  - Station 2 : jeux de rôle
  - Station 3 : construire une tour avec différents handicaps
- À la fin des trois stations, nous vous proposons de faire un retour en grand groupe. Des pistes de réflexion vous sont proposées sous chacune des activités.
- Il est suggéré de bien expliquer au préalable chacune des stations et de circuler pour soutenir les moniteurs pendant l'activité.
- Environ 6 moniteurs par station est le nombre recommandé. Selon le nombre de moniteurs, il est possible de s'ajuster et de faire deux sous-groupes par station. N'hésitez donc pas à doubler les stations.
  - Exemple : si vous êtes 30 moniteurs, faites 5 groupes de 6. Il y aura donc 2 groupes par station pour 2 des 3 stations en tout temps. Planifiez le matériel en double pour les stations 1 et 3 et planifiez plus de chaises pour la station 2.



## Station 1 : explication d'un nouveau jeu

**Durée de l'activité :** 10 minutes

**Objectif :** Apprendre aux moniteurs à appliquer des stratégies soutenant la compréhension des enfants lors de l'explication d'un jeu.

**Nombre de participants :** Variable selon le groupe. L'idéal est de 6 à 8 personnes. Si vous êtes un trop grand groupe, vous pouvez doubler la station pour être 12 à 16.

### **Matériel nécessaire :**

- Tout matériel utile pour expliquer un nouveau jeu (ex. : ballons, cônes, cerceaux). Laissez aller votre imagination avec du matériel farfelu !

### **Préparation de l'activité :**

- Découper les consignes « Station 1 : explication d'un nouveau jeu » ci-dessous et la coller au mur.
  - Découper les « rôles à distribuer aux intervenants qui écoutent l'explication du jeu ».
  - Laisser à disposition du matériel utile pour l'explication d'un nouveau jeu.
- \*Si vous planifiez avoir deux groupes par station, n'oubliez pas de prévoir plus de matériel.*

### **Déroulement de l'activité**

#### **Station 1 : explication d'un nouveau jeu**

**Objectif :** Appliquer des stratégies soutenant la compréhension des enfants lors de l'explication d'un jeu.

#### **Déroulement**

- Deux personnes débutent l'activité. Les autres moniteurs jouent le rôle d'un groupe d'enfants qui écoutent les consignes pendant ce temps.
- Vous disposez du matériel devant vous pour inventer un jeu. Ensuite, vous devrez l'expliquer au groupe en pensant à utiliser les différentes stratégies pour faciliter leur compréhension (voir aide-mémoire des stratégies ci-dessous).
- Lorsque l'explication du jeu est terminée, deux autres personnes sont invitées à inventer un jeu à leur tour.

#### **Aide-mémoire des stratégies**

1. Assurez-vous d'avoir l'attention du groupe avant de commencer.
2. Évitez les distracteurs auditifs et visuels : placez-vous dans un endroit stratégique.
3. Simplifiez les consignes.
4. Faites une démonstration de ce qui est attendu.
5. Validez la compréhension du groupe.
6. Portez attention au non verbal pour valider si les jeunes comprennent vos explications.
7. Parlez lentement, et mettez de l'expression !

## Rôles à distribuer aux intervenants qui écoutent l'explication du jeu

**Objectif :** Afin de rendre l'exercice réaliste et d'inciter les moniteurs qui expliquent un jeu à observer leur groupe, nous vous proposons de distribuer les 2 énoncés suivants à 2 intervenants différents jouant le rôle des enfants. Il est attendu que les intervenants qui expliquent le jeu réagissent à ces comportements et s'y ajustent.

- Parlez avec votre voisin au début lorsque les moniteurs se mettent à expliquer le jeu. Vous pouvez cesser s'il fait une intervention pour avoir votre attention.

- Froncez les sourcils pour démontrer que vous ne comprenez pas le jeu après quelques consignes données.

## Retour en groupe

- Pour les personnes qui ont expliqué le jeu (moniteurs) :
  - Quelle(s) stratégie(s) avez-vous trouvée le plus facile/difficile à utiliser ? *Les faire discuter pour qu'ils réalisent que ce n'est pas si simple et qu'ils doivent prendre le temps d'y penser lorsqu'ils expliquent un nouveau jeu aux enfants.*
  - Comment avez-vous réagi face à l'enfant qui parlait avec son ami pendant votre explication ?
  - Avez-vous réalisé par le non verbal qu'un enfant ne semblait pas vous suivre (froncement de sourcils) ? Si oui, comment avez-vous réagi ?
- Pour les personnes qui ont écouté le jeu (enfants) :
  - Quelles stratégies ont facilité votre compréhension ? *Cette réflexion leur permettra de réaliser l'importance des bonnes stratégies de soutien à la compréhension.*

## Station 2 : jeux de rôle

**Durée de l'activité :** 10 minutes

**Objectif :** Apprendre aux moniteurs à appliquer des stratégies soutenant l'expression des enfants qui ont des difficultés.

**Nombre de participants :** variable selon le groupe. Vous pouvez ajuster le nombre de chaises en conséquence. L'important est d'imprimer suffisamment de fiches « mises en situation » en annexe pour les jeux de rôle.

### **Matériel nécessaire :**

- Chaises placées l'une en face de l'autre (calculer le nombre de chaises en fonction du nombre de moniteurs qu'il y aura à la station).
- Livres pour enfant (peu importe le sujet) que vous placerez entre deux chaises face-à-face (calculer un livre par groupe de 2).
- L'affiche du film *Histoire de jouets* que vous collerez sur un mur près de l'endroit où se déroule la station (n'importe quelle image représentant ce film peut être utilisée, vous en retrouverez facilement sur les différents moteurs de recherche.)
- Mises en situation qui se trouvent en annexe.

### **Préparation de l'activité :**

- Découper les consignes « Station 2 : jeux de rôle » ci-dessous et la coller au mur.
- Découper au préalable les mises en situation qui se trouvent en annexe :
  - Les mises en situation « enfant/adulte » associées sont nommées par le même numéro et la même lettre (A ou B).
  - Découpez toutes les mises en situation A et faites un paquet « enfant » et un paquet « adulte ». Déposez le paquet « enfant » sur une chaise et le paquet « adulte » correspondant sur la chaise d'en face.
  - Par la suite, découpez toutes les mises en situation B et faites un paquet « enfant » et un paquet « adulte ». Une fois de plus, déposez le paquet « enfant » sur une chaise (celle ayant déjà un paquet « adulte ») et le paquet « adulte » correspondant sur la chaise d'en face.
  - Ainsi, sur chaque chaise se trouvent deux paquets :
    - Un paquet adulte : mises en situation 1 à 5
    - Un paquet enfant : mises en situation 1 à 5
  - Pour vous assurer que le paquet adulte sur une chaise concorde bien avec le paquet enfant sur la chaise en face, un système de couleurs est suggéré. Coloriez un cercle de la même couleur pour les mises en situation « adulte » et « enfant » qui vont ensemble (A d'une couleur et B d'une autre couleur).

## Déroulement de l'activité

### Station 2 : jeux de rôle

**Objectif :** Appliquer des stratégies soutenant un enfant qui a de la difficulté à s'exprimer.

#### Déroulement

- Divisez-vous en équipe de deux et assoyez-vous l'un en face de l'autre.
- Vous disposez chacun de deux paquets : un pour le rôle de l'adulte et un autre pour le rôle de l'enfant. À l'intérieur de chaque paquet se trouvent 5 mises en situation.
- Lorsque l'un joue le rôle de l'adulte, l'autre joue celui de l'enfant.
- Vous devez avoir terminé vos 5 vignettes avant de changer les rôles.
- Il est important de bien suivre l'ordre des vignettes (1 à 5). Sur chaque vignette, nous vous rappelons la stratégie à utiliser pour la personne qui joue le rôle de l'adulte.

#### Retour en groupe

- Pour les personnes qui avaient le rôle de l'adulte, quelles stratégies avez-vous trouvé le plus difficile/facile à utiliser ?
  - Observer le non verbal ?
  - Reformuler en cas d'incompréhension ?
  - Poser des questions pour aider à clarifier les idées ?
  - Aider à trouver ses mots ?
  - Demander d'utiliser l'environnement/pointer ?
- Pour les personnes qui avaient le rôle de l'enfant
  - Comment vous êtes-vous sentis lorsque vous n'arriviez pas à vous exprimer ?

### Station 3 : construire une tour avec différents handicaps

**Durée de l'activité :** 10 minutes

**Objectif :** Sensibiliser les moniteurs aux différents canaux de communication et apprendre à utiliser d'autres moyens pour communiquer.

**Nombre de participants :** Idéalement 6 personnes. Si vous êtes quelques participants de plus, ajoutez un participant par handicap (muet, aveugle, sourd). Si vous êtes un trop grand nombre, vous pouvez doubler la station.

**Matériel nécessaire :**

- 2 bandeaux pour cacher les yeux (4 si la station est doublée)
- 2 paires de coquilles ou bouchon pour les oreilles (4 si la station est doublée)
- Bâtons de bois pour maintenir entre les dents (une poubelle pour les jeter ceux utilisés)
- Blocs Lego en grande quantité
- 1 enveloppe (2 si la station est doublée)

**Préparation de l'activité :**

- Découper la consigne « Station 3 : construction d'une tour avec différents handicaps » ci-dessous et la coller au mur.
- Découper les « consignes pour les personnes muettes » et l'insérer dans une enveloppe où vous écrirez « consigne pour les personnes muettes uniquement ».
- Laisser le matériel nécessaire à disposition des participants.

*\*Si vous planifiez avoir deux groupes par station, n'oubliez pas de prévoir plus de matériels.*

**Déroulement de l'activité**

#### **Station 3 : construction d'une tour avec différents handicaps**

**Objectif :** Sensibiliser aux difficultés de communication selon différentes situations de handicaps.

**Déroulement**

Chaque membre de l'équipe a un handicap :

- 2 personnes mettent un bandeau sur leurs yeux (aveugles)
- 2 personnes mettent des coquilles sur leurs oreilles (sourdes)
- 2 personnes maintiennent un bâton entre leurs dents afin de ne pas parler (muettes)

Assoyez-vous en cercle par terre, les personnes muettes vous communiqueront ce que vous devez faire.

**\*\* Portez bien attention à la façon dont vous vous sentez selon votre handicap et aux stratégies utilisées pour communiquer avec les autres membres de l'équipe.**

**Seules les deux personnes muettes ouvrent l'enveloppe afin de lire la consigne du jeu.**

### **Consignes pour les personnes muettes**

Vous devez faire comprendre aux autres membres la consigne ci-dessous.

Toute l'équipe devra construire une tour avec des mégablocs en utilisant la séquence de couleur suivante. À TOUR DE RÔLE, chaque membre de l'équipe doit ajouter un bloc sur la tour.

**Rouge, bleu, bleu, vert, jaune, bleu, jaune, rouge, vert  
(une fois terminé, recommencez la séquence)**

### **Retour en groupe**

- Selon votre situation de handicap : comment vous êtes-vous sentis ?
- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour arriver à mieux vous comprendre ?
- Quels défis avez-vous rencontrés ?

# Annexes

**MISE EN SITUATION 1**

**(Stratégie : observer le non verbal)**

Mise en situation 1A ENFANT
<p><b>Consignes</b></p> <p><u>Attendez</u> que le moniteur vous donne une consigne.</p> <p>Une fois la consigne donnée, laissez paraître une incompréhension sur votre visage (ex. : froncer les sourcils).</p> <p>FIN DE LA VIGNETTE !</p>

Mise en situation 1A ADULTE
<p><b>Consignes</b></p> <p><u>Dites</u> : « <i>Va chercher ta collation, et ensuite, reviens t’asseoir en rond avec les autres amis.</i> »</p> <p><b>Réflexion</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Est-ce que l’enfant a compris la consigne ?</li></ul> <p><b>Stratégie</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Comment pourrais-tu le savoir ?</li></ul> <p>FIN DE LA VIGNETTE !</p>

Mise en situation 1B ENFANT
<p><b>Consignes</b></p> <p><u>Attendez</u> que le moniteur vous donne une consigne.</p> <p>Une fois la consigne donnée, laissez paraître une incompréhension sur votre visage (ex. : froncer les sourcils).</p> <p>FIN DE LA VIGNETTE !</p>

Mise en situation 1B ADULTE
<p><b>Consignes</b></p> <p><u>Dites</u> : « <i>Va voir ton amie Clara et dis-lui qu’elle revienne s’asseoir avec nous.</i> »</p> <p><b>Réflexion</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Est-ce que l’enfant a compris la consigne ?</li></ul> <p><b>Stratégie</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Comment pourrais-tu le savoir ?</li></ul> <p>FIN DE LA VIGNETTE !</p>



## MISE EN SITUATION 2

(Stratégie : poser des questions pour l'aider à préciser ses idées)

### Mise en situation 2A ENFANT

#### Consignes

Attendez que le moniteur vous demande de lui raconter ce que vous avez fait en fin de semaine.

Dites : « *eee...je sais pas.* » (soyez dérangé par cette situation)

Attendez que le moniteur vous pose des questions avant de donner plus d'indices.

- Répondez à ses questions pour lui raconter votre fin de semaine.

**Lorsque vous aurez raconté votre fin de semaine, la vignette sera terminée !**

### Mise en situation 2A ADULTE

#### Consignes

Dites : « *Qu'est-ce que tu as fait en fin de semaine ?* » (L'enfant a de la difficulté à vous le raconter et ça le dérange.)

#### Stratégies à utiliser

- Posez-lui des questions pour l'aider à vous décrire sa fin de semaine (ex. : tu étais avec qui ? C'était où ?)
- Laissez-lui le temps de vous répondre et poursuivez sur ses idées en posant d'autres questions pour lui démontrer votre intérêt.

**Lorsque vous connaîtrez la fin de semaine de l'enfant, la vignette sera terminée !**

### Mise en situation 2B ENFANT

#### Consignes

Attendez que le moniteur vous demande de lui expliquer votre jeu préféré (la cachette !).

Dites : « *eee...je sais pas.* » (soyez dérangé par cette situation)

Attendez que le moniteur vous pose des questions avant de donner plus d'indices.

- Répondez à ses questions pour lui expliquer votre jeu.

**Lorsque vous aurez expliqué votre jeu, la vignette sera terminée !**

### Mise en situation 2B ADULTE

#### Consignes

Dites : « *Explique-moi ton jeu préféré !* » (L'enfant a de la difficulté à vous le raconter et ça le dérange.)

#### Stratégies à utiliser

- Posez-lui des questions pour l'aider à vous expliquer (ex. : quel est le but du jeu ? Qu'est-ce qu'on fait en premier ?)
- Laissez-lui le temps de vous répondre et poursuivez sur ses idées en posant d'autres questions pour lui démontrer votre intérêt.

**Lorsque l'enfant aura réussi à vous raconter son jeu préféré, la vignette sera terminée !**

### MISE EN SITUATION 3

(Stratégie : demander à l'enfant d'utiliser son environnement)

#### Mise en situation 3A ENFANT

##### Consignes

Vous souhaitez montrer un livre que vous avez reçu en cadeau à votre moniteur, mais vous n'arrivez pas à lui exprimer (ce livre se trouve entre les deux chaises).

Dites : « **Je veux...j'ai eu...eee... »**

Le moniteur devrait vous demander de lui montrer de quoi vous voulez lui parler. S'il le fait, montrez-lui votre livre qui est sous votre chaise.

FIN DE LA VIGNETTE !

#### Mise en situation 3A ADULTE

##### Consignes

Attendez que l'enfant parle (il tente de vous parler de quelque chose, mais il n'y arrive pas.)

##### Stratégies à utiliser

- Dites : « **montre-moi de quoi tu veux me parler.** »

FIN DE LA VIGNETTE !

#### Mise en situation 3B ENFANT

##### Consignes

Vous souhaitez parler à votre moniteur de l'affiche du film Histoire de jouets (cette affiche se trouve sur un mur tout près).

Dites : « **Tsé l'affiche là, c'est un film-là qui eeeee, sur le mur là... ».**

Attendez, le moniteur devrait vous demander de lui montrer de quoi vous voulez lui parler. S'il le fait, amenez-le dans le corridor pour lui montrer.

FIN DE LA VIGNETTE !

#### Mise en situation 3B ADULTE

##### Consignes

Attendez que l'enfant parle (il tente de vous parler de quelque chose, mais il n'y arrive pas.)

##### Stratégies à utiliser

- Dites : « **montre-moi de quoi tu veux me parler.** »

FIN DE LA VIGNETTE !

## MISE EN SITUATION 4

(Stratégie : reformuler pour valider votre compréhension)

### Mise en situation 4A ENFANT

#### Consignes

Vous voulez dire à l'adulte que vous aimeriez faire un bricolage. Toutefois, vous avez de la difficulté à vous exprimer et cette situation vous fâche.

Dites : « **veux** » et mimez l'action de bricoler.

- S'il a bien compris, dites : « **Oui, je veux bricoler !** »
- S'il n'a pas compris, dites : « **Non, veux + autre mime de bricoler** ».

Poursuivez le jeu jusqu'à ce que l'adulte ait une bonne compréhension de ce que vous lui dites.

FIN DE LA VIGNETTE !

### Mise en situation 4A ADULTE

#### Consignes

L'enfant veut vous dire quelque chose, mais vous ne le comprenez pas tout à fait, et cette situation le fâche.

#### Stratégies à utiliser

- Pour valider votre compréhension de ce qu'il vient de vous dire, **reformulez ses propos et demandez-lui si c'est bien ça.**

**Lorsque vous aurez compris ce que l'enfant veut vous dire, la vignette sera terminée !**

### Mise en situation 4B ENFANT

#### Consignes

Vous voulez dire à l'adulte que vous aimeriez aller à la piscine. Toutefois, vous avez de la difficulté à vous exprimer et cette situation vous fâche.

Dites : « **veux** » et mimez l'action de nager.

- S'il a bien compris, dites : « **Oui, je veux aller à la piscine !** »
- S'il n'a pas compris, dites : « **Non, veux + autre mime de nager** ».

Poursuivez le jeu jusqu'à ce que l'adulte ait une bonne compréhension de ce que vous lui dites.

FIN DE LA VIGNETTE !

### Mise en situation 4B ADULTE

#### Consignes

L'enfant veut vous dire quelque chose, mais vous ne le comprenez pas tout à fait, et cette situation le fâche.

#### Stratégies à utiliser

- Pour valider votre compréhension de ce qu'il vient de vous dire, **reformulez ses propos et demandez-lui si c'est bien ça.**

**Lorsque vous aurez compris ce que l'enfant veut vous dire, la vignette sera terminée !**

## MISE EN SITUATION 5

(Stratégie : aidez-le à trouver d'autres mots pour s'exprimer lorsqu'il hésite)

Mise en situation 5A ENFANT
<p><b>Consignes</b></p> <p>Vous voulez dire à votre moniteur que vous avez reçu en cadeau de fête une bicyclette, mais vous n'avez pas le droit d'utiliser les mots suivants (comme dans le jeu <i>Taboo</i>) :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Bicyclette</li><li>- Vélo</li><li>- Roue/roule</li><li>- Casque</li></ul> <p><u>Dites</u> : « <b>J'ai reçu en cadeau...eee...</b> ». Attendez que le moniteur vous aide avant d'en dire plus.</p> <p><b>Lorsque vous aurez réussi à lui dire, la vignette sera terminée !</b></p>

Mise en situation 5A ADULTE
<p><b>Consignes</b></p> <p>L'enfant tente de vous expliquer quelque chose, mais il n'a pas le droit d'utiliser certains mots (comme dans le jeu <i>Taboo</i>).</p> <p><b>Stratégies à utiliser</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aidez-le à trouver d'autres mots pour s'exprimer en lui demandant de vous nommer :<ul style="list-style-type: none"><li>○ À quelle catégorie ça l'appartient ?</li><li>○ À quoi ça sert ?</li><li>○ Ça ressemble à quoi ?</li></ul></li></ul> <p><b>Lorsque l'enfant aura réussi à vous le dire, la vignette sera terminée !</b></p>

Mise en situation 5B ENFANT
<p><b>Consignes</b></p> <p>Vous voulez dire au moniteur que vous êtes allé au zoo, mais vous n'avez pas le droit d'utiliser les mots suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Zoo</li><li>- Animaux</li><li>- Gardien</li><li>- Éléphant</li><li>- Girafe</li></ul> <p><u>Dites</u> : « <b>Je suis allé...eee...</b> », attendez que le moniteur vous aide avant d'en dire plus.</p> <p><b>Lorsque vous aurez réussi à lui dire, la vignette sera terminée !</b></p>

Mise en situation 5B ADULTE
<p><b>Consignes</b></p> <p>L'enfant tente de vous dire où il est allé, mais il n'a pas le droit d'utiliser certains mots (comme dans le jeu <i>Taboo</i>).</p> <p><b>Stratégies à utiliser</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aidez-le à trouver d'autres mots pour s'exprimer en lui demandant :<ul style="list-style-type: none"><li>○ Qu'est-ce qu'il y a là-bas ?</li><li>○ Qu'est-ce qu'on peut faire là-bas ?</li></ul></li></ul> <p><b>Lorsque l'enfant aura réussi à vous le dire, la vignette sera terminée !</b></p>

