

Les jeux qui développent le langage

Vie de famille

Parents : Documentation : Vie de famille : Les jeux qui développent le langage

<http://www.petitmonde.com/iDoc/Article.asp?id=32052>

Mercredi soir. Papa, maman, fille et fiston sont assis autour de la table. La télé est fermée. Les devoirs sont finis, la vaisselle aussi. Silence, puis:

- Zut, je suis tombée sur la Promenade!
- Un hôtel et trois maisons, tu me dois 3 400\$
- Veux-tu mes chemins de fer à la place?
- Plus la compagnie d'électricité!
- Franchement, tu exagères! Il n'en est absolument pas question!
- C'est ça ou tu me dois 3 400\$
- Alors, je n'ai pas le choix. Je dois hypothéquer mes jaunes.

Fille et fiston sont-ils en train d'apprendre les dures lois du capitalisme? Peut-être bien. Cependant, ils développent également leurs habiletés langagières.

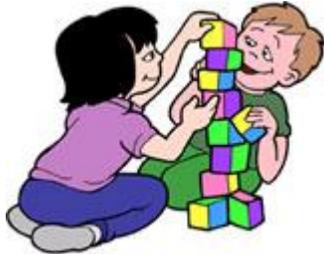
Quand on pense à des jeux qui seraient susceptibles de développer le langage, on s'imagine souvent de prime abord qu'il faut absolument rechercher un matériel de type éducatif, avec des objectifs clairs de stimulation ou d'apprentissage. Mais si on examine plus en profondeur les jeux disponibles dans le commerce, il nous arrive d'avoir des surprises!

Par exemple, notre petite famille jouant au Monopoly a créé un contexte favorable au développement du discours incitatif et des actes de langage s'y rattachant, soit argumenter, négocier, convaincre.

Dans cette chronique, nous explorerons divers types de jeux afin de découvrir les aspects du langage et de la communication qu'ils permettent de développer.

À partir de trois ans

Les jeux de manipulation



Ces jeux sont excellents pour développer la pensée logique. Pour les plus petits, les jeux de construction de type *Duplo*, *Mégabloks* ou *Legó* favoriseront l'acquisition des notions de couleur de dimensions et de quantité. Les notions spatiales (en haut, par-dessus, derrière...) pourront aussi être facilement abordées. Pour les plus grands, la réalisation en équipe d'une construction plus complexe se traduira par l'utilisation d'énoncés exprimant la causalité (parce que), la conséquence (si/alors) ou la séquence (en premier, en deuxième, avant, après...).

Éventuellement, l'ajout de figurines dans ce type de jeu permettra d'aborder un autre volet très important au niveau du développement du langage, soit le jeu symbolique ou le *faire semblant*. Le développement du jeu symbolique est intimement lié à celui du langage, puisque tous deux font appel aux symboles et à l'abstraction. Afin de supporter son jeu, l'enfant doit non seulement faire parler son personnage, mais il doit également expliquer les actions et les réactions de ce dernier.

Les accessoires du genre trousse de docteur, cuisinette, établi ou autre encouragent l'élaboration du jeu symbolique: remarquez qu'une valise pleine de vieux vêtements et d'accessoires hétéroclites ferait également l'affaire. Les jeux de type *Playmobil* (personnages avec accessoires) favorisent également le développement de ces habiletés lorsque l'enfant fait effectivement évoluer et parler ses personnages. Cependant, si l'enfant se contente de reproduire la scène vue sur la boîte dans ses moindres détails, la stimulation langagière ne sera évidemment pas aussi riche.

Dans le choix de ce type de jeu, il est important de se guider selon l'âge fourni par le fabricant, surtout en raison de la grosseur (et de la difficulté de manipulation) de certaines pièces.

Les jeux de parcours



Ces jeux développent le concept du nombre, les relations de causalité et l'anticipation. Des plus classiques (serpents et échelles, jeu de l'oie) aux plus modernes, ces jeux ont la particularité d'être joués en groupe et de susciter l'interaction autour de la table. Les enfants y apprennent une notion très importante pour la régulation de la conversation, soit le tour de rôle.

Si votre enfant ne sait pas encore compter, recherchez des jeux qui utilisent un autre mode de déplacement, soit au moyen de couleurs ou d'appariement d'images. Le jeu *l'École des sorcières* (Jumbo) en est un bon exemple.

Il existe des versions plus coopératives de ces types de jeux, ou tous poursuivent un intérêt commun. Ces jeux encouragent la concertation, ce qui se traduit au niveau du langage par l'énoncé de phrases complexes (ex: si on utilise tout de suite la potion magique, il n'en restera plus pour plus tard). La compagnie canadienne Family Pastimes produit plusieurs de ces jeux sur des thèmes amusants, mais la traduction des règlements en français laisse malheureusement souvent à désirer.

Les jeux de mémoire et de loto



Ces jeux peuvent aider au développement du vocabulaire en autant que l'on exige de l'enfant qu'il nomme les images qu'il retourne. Dans les jeux de mémoire, le concept pareil/différent peut facilement être abordé. Il existe plusieurs versions de ces jeux: recherchez ceux où les images sont claires

et dont le contenu correspond à l'âge de votre enfant. Les jeux de mémoire qui représentent des personnages en action amènent une autre dimension au jeu puisque les cartes doivent nécessairement être décrites au moyen de phrases. Je pense par exemple au jeu de mémoire mettant en vedette l'ourson Plume (Ravensburger): comme Plume est représenté à plusieurs reprises dans des scènes différentes, l'enfant doit utiliser une phrase du type *Plume nage*, *Plume joue avec le chien* pour décrire l'image. Ces jeux sont donc excellents pour encourager la production d'énoncés plus longs.

Il existe également plusieurs variations des jeux de mémoire. Un petit jeu découvert récemment (*Kroko Loko*, éditions Jumbo) met en scène des crocodiles qui grandissent à mesure qu'ils se nourrissent d'animaux qui volent, qui vivent sur terre ou dans l'eau. Encore ici, on encourage la production de phrases plus longues (*Mon crocodile cherche un animal qui vit dans l'eau*) et on développe également la catégorisation et la classification, comme c'est souvent également le cas dans les jeux de type loto.

Recherchez ceux dont les planches de jeu sont organisées par catégories (les fruits ou les légumes, par exemple) comme le *Loto de la ferme de Foin-Foin* (éditions Gladius), ou encore les jeux thématiques (la ferme, les métiers, le jardin, etc.). La compagnie Ravensburger, dans sa collection *Les p'tits incollables*, présente une variété de jeux de ce genre.

À partir de 6 ans

Les jeux de cartes



Plusieurs jeux de cartes disponibles sur le marché sont intéressants pour le développement du langage puisqu'ils nécessitent que l'on pose des questions (le jeu des 7 familles par exemple) ou parce qu'ils entraînent nécessairement une interaction verbale entre les joueurs (le Mille Bornes par exemple).

Le jeu *Pet Hunt* (Binary Editions), quant à lui, développe tout particulièrement les phrases de forme négative. Les joueurs doivent se

débarrasser de cartes sur lesquelles se trouvent ou ne se trouvent pas certains animaux.

Également, la compagnie Patrix présente un jeu de cartes intitulé *Rapido* où il faut appairer des images d'un singe portant différents accessoires. Joué selon les règles du Pige dans le lac, il oblige les enfants à produire des phrases complexes comprenant de nombreux détails, par exemple: As-tu le singe qui porte un petit chapeau rouge, une chemise hawaïenne bleue, un maillot jaune, des sandales et qui lève le bras gauche?

Les jeux de déduction ou de devinettes



Ces jeux sont excellents pour stimuler le développement langagier des enfants d'âge scolaire. En vrac, je vous en propose quelques-uns:

Tactil (Ravensburger): un jeu où l'on doit reconnaître un objet les yeux bandés. Pas très langagier, vous me direz? Sauf que lorsqu'un joueur n'arrive vraiment pas à identifier l'objet en question, les autres doivent lui donner des indices, ce qui encourage le développement du langage descriptif (forme, fonction, catégorie).

Devine à quoi je pense? (Ravensburger): un jeu plus complexe utilisant un tableau à double entrée (nombre et couleur) et dans lequel il faut faire deviner une image sur une planche de jeu en donnant des indices.

Qui est-ce? (Milton Bradley): le jeu classique où il faut identifier un personnage mystère (il en existe également une version avec des animaux). Excellent pour la formulation de questions et la compréhension de la négation.

Logofix (Ravensburger): fonctionne sur le même principe que le précédent, mais avec des images d'objets et des règles légèrement différentes.

Le jardin magique (Ravensburger): basé sur le jeu classique des 20 questions où pour gagner il faut procéder selon une hiérarchie catégorielle (est-ce que c'est vivant, est-ce que c'est un animal, est-ce que c'est un reptile? Etc.).

À partir de 9 ans

Les jeux classiques



Après l'exposé de départ sur le Monopoly, vous aurez compris que plusieurs jeux de table classiques permettent la stimulation d'habiletés langagières complexes comme le discours incitatif. Ils provoquent également beaucoup d'échanges conversationnels entre les partenaires. Pensez par exemple aux discussions interminables qui peuvent se tenir lors d'une partie de *Risk*, lorsque des joueurs décident de faire (et défaire) des alliances.

Les jeux de quête

Des versions plus modernes de ces jeux, comme *Donjons et Dragons* (pour les initiés!) ou encore les *Colons de Catane* - un jeu où il faut récolter des matières premières et les échanger pour construire des colonies - encourageront également le développement de ces aspects plus complexes de la communication humaine.

Et les autres...

D'autres jeux peuvent amener les enfants à développer leurs habiletés langagières. *Un ensemble de magie*, lorsque l'enfant présente ses tours en public, exigera de lui qu'il expose les conditions de départ (discours informatif) et qu'il indique à son assistant (ou à sa victime) ce qu'on attend de lui (discours incitatif). De plus, l'enfant devra faire appel à des concepts spatiaux et temporels (séquence d'évènements) dans la présentation de ses tours.

D'autre part, les troussees scientifiques qui amènent l'enfant à réaliser des expériences simples (on évitera le petit chimiste de Gaston Lagaffe...) sont d'excellents moyens d'aborder les relations de cause, de conséquence et de causalité, ce qui stimule également la production de phrases complexes.

Et enfin, les jeux de langage...

Certains jeux s'affichent comme visant la stimulation spécifique du langage. Il faut cependant noter que plusieurs de ces jeux ne visent qu'un seul aspect langagier, soit l'acquisition de vocabulaire. Un autre aspect à prendre en considération lorsqu'on examine ce type de jeu est la variété des tâches demandées ainsi que des stimulus. Ainsi, dans certains jeux, quelques répétitions suffisent pour que l'enfant apprenne les réponses attendues. Certains jeux qui prétendent développer le langage ne consistent en fait qu'en une série d'associations (entre une image et un mot, par exemple) que l'enfant peut apprendre par cœur après à peine quelques répétitions sans pour autant effectuer des apprentissages significatifs. Je pense par exemple à une version de Scrabble junior où les mots à trouver étaient déjà écrits sur la grille. Il suffisait de piger des lettres et de les placer au bon endroit, et il était tout à fait possible de le faire sans avoir besoin de lire.

Les jeux comme *Nomme-moi* ou *Invente-moi une histoire* (éditions Gladius) contournent ces difficultés puisque dans le premier cas, la quantité de stimulus est assez vaste pour permettre une bonne variété de situations, et dans le second, la combinaison des différentes images crée chaque fois une histoire différente. Le jeu *Alias junior*, par sa quantité impressionnante d'images, permet également une réutilisation sans crainte de répétition. Il s'agit d'un jeu où l'on doit faire deviner une image à son coéquipier au moyen d'indices. Enfin, le jeu *Tic Tac Boum* (éditions Ravensburger, repris par Platnik) exige l'évocation rapide de mots reliés à une catégorie avant que la bombe explose (n'ayez crainte, elle n'explose pas pour vrai...), un excellent exercice pour enrichir le vocabulaire. Mon conseil lorsque vous magasinez des jeux: demandez à faire ouvrir les boites ou consultez un jeu en démonstration. Dans la plupart des magasins spécialisés dans les jeux éducatifs, des conseillers se feront un plaisir de répondre à vos questions.

Enfin, vous aurez compris que peu importe le jeu dont on dispose, c'est l'utilisation que l'on en fait et les situations de communication que l'on crée qui contribueront finalement au développement du langage de votre enfant.

Pour en connaître davantage sur notre collègue.

Article - Dernière mise à jour le 11/30/2006

Réactions à cet article (1) Envoyer à un ami



Voir aussi

- 135 idées cadeaux!
- À chaque âge son coffre à jouets
- La stimulation n'est pas qu'une histoire de jouets

Haut de page

[hit.parade](#)

[Accueil](#) | [À propos du site](#) | [Contactez nous](#) | [Plan du site](#) | [Termes et conditions](#) | [Annoncer chez-nous](#)

©1998-2007 PetitMonde.com | [Micro-accès](#) | Tous droits réservés