COMMISSION SCOLAIRE DES NAVIGATEURS

CAPSULE
orthophonique

ACCÈS lexical

Qu'est-ce que c'est?

Les difficultés d'accès lexical sont des difficultés à trouver un mot précis qui est enregistré en mémoire. En effet, l'enfant peut connaître le mot, mais ne pas le trouver assez rapidement lorsqu'il veut le dire. Un peu lorsque nous avons le mot sur le bout de la langue.

Quelles sont les principales manifestations?

- L'enfant cherche ses mots.
- L'enfant utilise plusieurs mots vagues ou imprécis (exemples : chose, affaire, ça, là…).
- L'enfant se trompe de mot (exemples : mouton → vache, trompe → trompette).

* **Note** : le stress et la fatigue peuvent augmenter les difficultés d'accès lexical.

Stratégies pour aider l'enfant qui cherche ses mots

- LAISSER LE TEMPS à l'enfant de trouver le mot par lui-même (on peut compter cinq secondes avant de l'aider).
- Encourager l'enfant à SE FAIRE COMPRENDRE AUTREMENT :
  - Montrer une image;
  - Faire un geste;
  - Donner une description de l'objet ou de la personne (devinette);
  - Donner un synonyme ou un antonyme.
- POSER DES QUESTIONS : Ça appartient quelle catégorie? À quoi ça ressemble? À quoi ça sert? Où peut-on le trouver?
- Donner un CHOIX DE RÉPONSES (exemple : C'est un ballon ou une poupée?).

- Demander à l'enfant de préciser de quoi il parle lorsqu'il utilise des mots vagues comme « chose », « ça ». S'il n'arrive pas à préciser sa pensée, lui DONNER LE MODÈLE EN UTILISANT UN MOT PRÉCIS. Faire de même, lorsqu'il ne dit pas le bon mot (exemple : éléphant au lieu de *girafe*). Le redire derrière lui en donnant le modèle.
- Enrichir le sens autour du mot une fois que l'enfant a trouvé le mot qu'il cherchait (exemple : si c'est un aliment, décrire à quoi il ressemble, le goûter, le toucher, le sentir, etc.).
- ÊTRE PATIENT, encourager les efforts de l'enfant lorsqu'il nous fournit des indices supplémentaires.

- FAIRE UNE BANQUE DE MOTS en lien avec le thème, lors d'une production orale ou écrite.
- Utiliser des modes de gestion pour LIMITER LA PRESSION DES PAIRS (exemple : quand une question est posée, exigez qu'aucune main ne soit levée avant cinq secondes).
- Réduire le nombre de demandes non structurées et non spécifiques comme « Qu'est-ce qui se passe dans l'histoire? ». FOURNIR DES DEMANDES PLUS PRÉCISES comme « Décris-moi le personnage. », « Comment est son visage? », « Quels vêtements porte-t-il? ».

Idées d'activités pour favoriser l'accès lexical

- Jeu d'évocation :
  - Nommer le plus d'éléments à partir d'une image, d'un lieu, d'une couleur ou d'une catégorie.
  - Prendre un jeu de parcours à la maison (exemple : serpent et échelle). À son tour, le joueur pige une catégorie et avance le pion d'une case à chaque mot trouvé dans cette catégorie. On peut aussi utiliser un dé et l'enfant doit trouver le nombre de mots donnés sur le dé (exemple : le dé indique six, je dois dire six fruits).

  - Jouer à « Ça me fait penser à… » : Le premier joueur pige une image et dit à quoi cela lui fait penser (exemple : soleil. « ça me fait penser aux nuages parce que c'est dans le ciel »). Le second joueur doit dire à quoi ce nouveau mot lui fait penser (exemple : « les nuages me font penser à la pluie parce que la pluie vient des nuages ».), et ainsi de suite.
- Jeu d'exclusion :
  - Présenter à l'enfant quatre objets ou images dont un ne va pas avec les trois autres, c'est-à-dire qu'il ne possède pas leurs caractéristiques communes (exemple : crayon, espadrille, botte, soulier). L'enfant doit identifier celui qui ne va pas avec les autres et dire pourquoi.

- Jeu de description :
  - Jouer à faire des devinettes : utiliser un sac rempli d'objets ou d'images. Un joueur pige et doit décrire l'objet afin de permettre à l'autre joueur de l'identifier. Il doit donner les indices selon une structure :
    - Nommer la catégorie (animaux, aliments, moyens de transport, etc.);
    - Nommer des caractéristiques, le décrire (couleur, grosseur, forme, etc.);
    - Nommer son utilité, dire à quoi ça sert (pour s'habiller, se nourrir, jouer, etc.).

- Jeu de classification :
  - Présenter différents objets ou images à l'enfant et lui demander de les regrouper par catégorie. Demander à l'enfant de nommer les différentes catégories (animaux, outils, meubles, moyens de transport, etc.).
- Jeu de comparaison :
  - Piger différents objets ou images semblables (exemples : verre / tasse / bouteille, chaise / banc / divan) dans une boîte ou un sac. Discuter de leurs caractéristiques et trouver leurs ressemblances et leurs différences.

Idées de jeux vendus en magasin qui permettent de travailler l'accès lexical :

- Nomme-moi
- Mont à mots mini
- Mont à mots pictos
- Devine à quoi je pense
- Hedbanz

Illustrations gratuites et libres de droits de Pixabay.