

Corpus Lutin (2^e partie)

Orthophoniste

Lutin

Mère

(.....)

5. Reprise du jeu de « coucou » qui tourne court(coups frappés
sur la chaise)

- j'entends, tiens! Lutin!

(coups discrets)

- Tiens j'entends quelque chose. Qu'est-ce que ça peut être. J'entends...

Coucou Lutin! Ben dis, t'as des endroits bizarres, toi, pour... tu sais bien t'cacher!

(coups)

Coucou Lutin. Tu appelles beaucoup hein!
Où est-c' qu'il est passé. Ah le voilà!**(silence 4 sec)**

Coucou

5'arrêt du jeu

(coups)

- J'peux parler encore avec maman?

Tu veux bien ? Oui!

J'ai vu une tête qui bougeait quelquefois, ça veut dire « oui ». Mais, ah, ça dépend dans quel sens

= (coups discrets)

elle bouge. Ya un sens pour dire « oui », ya un sens pour dire « non ».

- Est-c' que vous avez vu s'il disait...

moi j'ai pas bien vu

= j'ai pas bien vu

5'' Monologue de l'orthophoniste sur l'ambivalence

(- Tu veux pas qu'je parle avec maman ? Ben là tu dis oui! Tu veux que j'parle hm. Alors tu veux que j'parle avec maman, d'accord ? Ca c'est un oui qui s'promène comme s'il disait non, alors j'sais plus du tout, moi. C'est impossible de s'faire comprendre. Parce que si on hoche la tête en avant comme ça, et si on la fait rouler un peu, ça dit non en même temps qu'ça dit oui. On s'en sort plus d'cette histoire. Hein! C'est drôle ça! Tu n'arrives pas à dire, ni oui, ni non.)

- Puisque j'n'entends rien, j'vais considérer que c'la veut dire oui. En français on dit

5''' reprise réussie

(coups)

- Ah, j'entends quelque chose

(coups plus nets)

C'est quelqu'un qui appelle (rire) hmm

- c'est toi!

Où il est ? où est-c'qu'il est ? où il est ?

(cherche)

- J'entends qu'on appelle mais j'vois personne

(rire)

- C'est toi qui appelle Lutin ?

T 5	<----- -----> -----<	action sonore déplacements verbale	coups (plusieurs) mise en mots	jeu de « coucou » donner un sens arrêt du jeu
5'	----->	silence verbale	coup autorisation de changer d'interlocuteur	présence demande réitérée
	-----> -----<	verbale verbale	mère prise à témoin	donner un sens (sémiologie)
5''	----->		signe dans code gestuel formulation de l'ambivalence	monologue interprétatif : sémiologie, psychologie
5'''	<----- <-----) -----> <-----) ----->	action sonore déplacement verbale paralinguistique verbale	se cache coups recherche rire coups	se réintroduit identification (dialogue) complicité (jeu) interprétation

6. Mise en place de la situation de jeu suggérée au début du bilan

(se déplace)

- tu veux qu'on joue avec les jouets ?

Oh pourquoi pas!

- J'peux v'nir ?

alors, toi tu appelles et moi j'appelle :
on va jouer à appeler.

(tambourin, deux coups)

(en écho sur la chaise)

(répétition)

(passage à 3 coups)

- T'es épatant, tu tapes juste comme moi!

- Vous avez entendu, Madame ? (rire)

T 6	<-----	déplacement latéral	mise en mots sur objet	demande : intention autorisation règle modèle	
	----->	verbale			
		action sonore			séquence rythmique
	<-----	action sonore			séquence identique
	----->----->	verbale	entendre	objet pas encore accepté situation oui	
				prise à témoin de mère	

7. Séquence de jeu

(rire)

- et oui!

T 7	<-----	rire (verbal ?)	« oui » (?)	accepte le jeu
		rapprochement	x T7	

. le jeu se poursuit avec acceptation des objets : tambourin etc

- Ça c'était une cloche. Est-c'que c'était
la grosse cloche ou la p'tit' cloche ?

- la p'tite cloche!

	----->	verbale	incitation à verbal adéquat	question avec choix réponse attendue
	<-----	verbale		
		silence		

Dans ce bref dialogue, le comportement non verbal de l'enfant apparaît bien comme initiateur des échanges avec l'orthophoniste. Entrer dans le jeu témoignerait de la « demande ».