

Comment intervenir face à un enfant qui mord ?

Pourquoi un enfant mord-t-il ?



- Un manque de compétences **langagières** pour exprimer des besoins
- Une **immaturité émotionnelle** qui conduit l'enfant à être submergé par ses émotions
- Une **immaturité motrice et cognitive** qui empêche l'enfant de réguler ses impulsions
- Une **surstimulation** sensorielle qui désorganise l'enfant (trop de bruit, trop de lumière...)
- Un besoin **d'expérience** et d'expérimentation des relations de **cause/ conséquence**
- Un état de **fatigue** ou de stress qui dégrade la capacité à parler ou à réguler l'impulsivité
- Un besoin de se soulager les **gencives** quand les dents poussent
- Un besoin de **stimulation orale**
- Un besoin de jeu libre, d'autonomie, d'exercice du **pouvoir personnel**
- Une communication des **limites physiques**, une défense de la distance physique nécessaire

Identifier les situations à risque pour anticiper

- Quel est le niveau de **langage** de l'enfant ? A-t-il les mots pour exprimer ses **émotions** ?
- Quel est le niveau de **développement moteur/ émotionnel** de l'enfant ?
- L'enfant avait-il manifesté de la **détresse** ou de l'agressivité quelque temps **avant** ?
- Dans quel état l'enfant mordeur se trouvait-il (avait-il **faim** ? était-il **fatigué** ?)
- A quel **moment de la journée** la morsure a-t-elle eu lieu (en fin de journée -> fatigue ? avant 12h -> faim ?)
- **Qui** a été mordu ? Est-ce toujours/ souvent le même enfant mordu ? Qu'est-ce que cela raconte sur la **relation** entre l'enfant mordeur et l'enfant mordu ?
- **Où** l'enfant à l'origine de la morsure se trouvait-il ? Y avait-il beaucoup de **bruit**, de **lumière** ?
- Qui s'occupait de cet enfant ? Etait-il en manque **d'attachement** ?



Des stratégies pour empêcher les morsures

- Si l'enfant semble **surstimulé** ou désorganisé -> l'accompagner **dehors** ou dans un coin plus **calme** (par exemple avec de la lumière tamisée), lui proposer un **temps calme de lecture** ou caresser une **peluche** douce, le faire **souffler** dans une paille ou sur un moulin à vent.
- Formuler des **suggestions** que l'enfant pourrait dire pour exprimer ses besoins : "X, tu es un peu trop proche de moi." ou "Y, est-ce que je peux faire un tour de tricycle ?"
- Offrir quelque chose à **mâchouiller** (ex : collier de dentition ou fidget)
- Mettre en place des **outils** pour le rappel des règles (ex : temps de jeu matérialisé par un **minuteur** qui sonne; passer par le **jeu** -> si deux enfants se disputent pour faire de la moto, proposer que l'un conduise pendant que l'autre fait le plein d'essence puis inverser).



Développer les compétences des enfants

- Rappeler les **règles** avec des mots simples : "Stop. Mordre, ça fait mal. Tu peux dire les choses avec des mots.", "On ne frappe pas et on ne mord pas. Je ne te permettrai jamais de le faire.", "Quand tu es fâché, tu peux le dire avec des mots".
- Mettre en **mots** les **émotions** et **pensées** qu'on suppose chez l'enfant : "Tu voudrais faire un tour avec le camion ? Tu peux demander simplement et dire : est-ce que je pourrais faire un tour ?"
- Donner le **nom des émotions** que l'enfant traverse ainsi que leur intensité : "J'ai l'impression que tu es en colère. Ça a l'air d'être une sacrée grosse colère, je dirais une colère de tigre ! Montre moi comment ça fait un tigre en colère."
- Reconnaître les **tentatives** de l'enfant quand il adopte un comportement **approprié** : "Je t'ai vu avec ton petit frère, tu étais très délicat avec lui. Tu ne l'as pas poussé quand il est venu trop près de ta tour de cubes."
- Stimuler l'**empathie** : "Y. pleure. A ton avis, de quoi aurait-il besoin de ta part pour aller mieux ?"

