

La série **OUI/NON** par Kate AHERN



<http://teachinglearnerswithmultipleneeds.blogspot.fr/2012/11/the-yesno-series-part-one.html>

Traduction libre Mathilde Suc-Mella

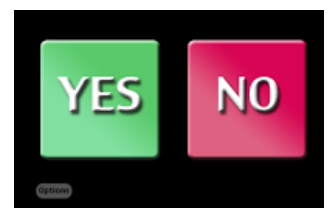
PARTIE 1

Façons d'indiquer OUI / NON

Nous utilisons nous-mêmes plusieurs moyens pour dire Oui / Non. Il en va de même pour nos élèves. En enseignant le Oui/ Non à nos élèves, on vise les mouvements de tête les plus universels et significatifs (tête de haut en bas ou de droite à gauche), mais si ces mouvements ne sont pas accessibles, tout autre système sera préférable à aucun système du tout !

Voici quelques exemples utilisés avec des élèves à besoins complexes et multiples :

- Réponse verbale (oui/non, ok/non, ouais/nan, i/on)
- Mouvements de tête de haut en bas / de gauche à droite
- Langage du corps (sourire/froncement sourcils, regarder fixement/fuir le regard, chercher à atteindre/repousser)
- Pointer des pictos avec
 - le doigt / la main / le pied / la tête / les yeux / autre
- Activer un contacteur à sortie vocale avec
 - le doigt / la main / le pied / la tête / les yeux / autre
- Activer une synthèse vocale
- Bracelet Oui/Non - lever la main ou regarder la main souhaitée
- Pictos Oui/ Non sur l'accoudoir, désignés par un mouvement de main ou par le regard
- Signes Oui/ Non (ou approximation du signe)
- Yeux vers le haut pour Oui, yeux vers le bas pour non (ou inversement)
- Yeux vers la gauche pour Oui, yeux vers la droite pour Non (ou inversement)
- Expression faciale – sourire pour Oui, froncement des sourcils pour Non
- Pouce levé, pouce baissé
- Regarder fixement le partenaire pour Oui, détourner le regard pour Non
- Cartes Oui/ Non
- Étiquette accrochée ou collier Oui/ Non
- Poing levé pour Oui/ main ouverte pour Non
- Claquement de langue pour Oui/ rien pour Non
- Sourcils levés pour Oui/ baissés pour Non (et inversement)
- Lever les lèvres pour Oui (sourire), plisser le nez pour Non (visage de dégoût)
- Pointer le menton pour Oui/ pointer le nez pour Non
- Taper dans les mains pour Oui/ Taper sur le plateau pour Non
- Appli Oui/non

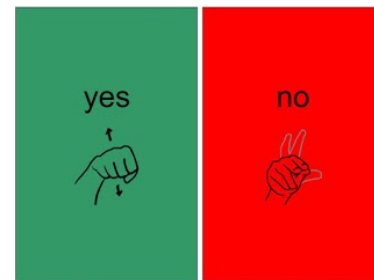


Ou toute combinaison d'une forme de Oui et de Non de la liste ci-dessus !

PARTIE 2

Enseigner le Oui / Non

Il y a tellement plus de choses à dire au monde que Oui/Non, pourtant, c'est une compétence vitale, notamment en situation d'urgence ou devant un problème médical.



Souvent, le Oui/ non figure dans les PPS d'élèves avec besoins spéciaux sévères, et je suis la première à l'avoir mal écrit, j'avais tendance à penser qu'il suffit de pratiquer suffisamment le oui et non pour parvenir éventuellement à l'apprendre. Ainsi, beaucoup de mes élèves passaient la journée à s'exercer, en répondant à 10 questions fermées et en obtenant un renforcement positif ou une récompense quand ils répondaient correctement. Sans surprise, cela n'était pas efficace pour nombre d'entre eux.

Il faut d'abord comprendre que les questions en oui/non ne sont pas toutes égales : « est-ce que tu veux un biscuit ? » est loin de « est-ce que Washington était le troisième président ? ». Comparez « est-ce que tu veux rentrer à la maison ? » et « tu veux rentrer à la maison, n'est-ce pas ? ». Toutes ces questions sont des questions fermées. Pour plusieurs vous seriez recalés à un exercice en oui/non. Ces questions sous-tendent différentes compétences cognitives, et langagières, et différents types de motivation.

Voici quelques uns des différents types de questions fermées :

- accepter/ rejeter « est-ce que tu veux ta couverture ? »
 - choix « le bleu ? »
- Affirmer/nier
 - Possession « est-ce que c'est ton manteau ? »
 - Préférence « est-ce que tu aimes le rouge ? »
 - Nommer « est-ce que c'est une table ? »
 - Fonction de l'objet « est-ce qu'un aspirateur marche ? »
 - Test d'un savoir « est-ce que c'est exposé plein nord ? »
 - Comparaison « est-ce qu'un chien est plus vieux qu'un chiot ? »
 - par rapport au temps « est-ce que c'est arrivé en premier ? »
 - Préférence « est-ce que tu aimes les pommes ? »
- Question rhétorique « tu les aimes les pommes, n'est-ce pas ? »

Pour nos élèves, on se concentre d'emblée sur accepter/rejeter. Nous devons éviter les autres sortes de questions Oui/non avant d'être sûr que l'élève comprend que Oui consiste à accepter, et Non à rejeter. Puis nous travaillerons sur d'autres types de questions fermées.

Une façon de travailler le Oui/Non comme Acceptation/rejet, est d'offrir des choix de la façon suivante :

- enseignant : « Est-ce que tu veux du lait ou pas ? »
- élèves : regarde le lait
- enseignant : « oui, tu veux du lait », tout en modélisant la réponse de l'élève de façon appropriée

Autre exemple :

- enseignant : « Est-ce que tu veux le violet ou pas ? »
- élève : repousse le violet
- enseignant « non, tu ne veux pas le violet ! », tout en modélisant la façon dont l'élève devrait le dire.

Attention avec ces questions accepter/rejeter, de ne pas assumer que nous savons ce que veut l'élève. Tous les enfants sont censés aimer le soda, donc on demande « est-ce que tu veux du soda ? » et l'enfant répond « non ». Un « non » est un « non ». Peut-être que l'enfant a déjà bu plein de soda, ou peut-être qu'il a mal à la

gorge, ou peut-être que ses parents lui ont dit « pas de soda aujourd'hui ! ». Ou peut-être que l'enfant ne comprend pas encore le Oui/non.

Dans ce cas, modéliser que « non » signifie rejeter la chose proposée et l'enlever/ne pas donner de soda est essentiel. Si l'élève se fâche, parce qu'il voulait du soda, vous pouvez attendre une minute puis re-proposer « est-ce que tu veux du soda ? Oui ». Puis cette fois vous répondez vous-mêmes à votre question verbalement et en modélisant la réponse Oui. Cela donne un indice à l'enfant que la réponse est oui. Vous avez déjà vérifié qu'il veut du soda (cf sa plainte quand vous l'avez retiré après la réponse Non), donc vous pouvez enseigner la réponse Oui en la modélisant.

Une autre chose à laquelle faire attention est la tendance que nous avons, nous adultes, d'utiliser nos mots pour combler le vide. Combien de fois entend-on « Oui ou non ? Tu veux la balle ? Oui ou non ? La balle ? Dis-moi oui ou non ». Imaginez combien cela porte à confusion si l'enfant ne comprend pas le concept du oui/non. Imaginez combien cela porte à confusion si l'enfant a des difficultés de traitement du langage et qu'il y a juste trop de mots. Du coup, beaucoup de nos élèves choisissent la dernière réponse, quelle qu'elle soit, et c'est une des façons par lesquelles nous leur apprenons à faire cela, sans le vouloir.

Nous leur apprenons que s'ils attendent que nous fassions une pause, et s'ils répètent la dernière chose qu'on a dite, quelle qu'elle soit, alors on les récompense. Parfois, nos élèves vont même répondre par « oui ou non » ou même en répétant « dis-moi oui ou non ». Une des clés pour enseigner quoi que ce soit, c'est le temps. Et une clé pour enseigner le Oui/Non est de nous retenir d'utiliser la phrase « dis-moi oui ou non ».

Une autre composante importante de l'enseignement de ce type de questions Oui/non est de faire en sorte que l'entourage modélise : les auxiliaires, les parents, les pairs. Nous devons modéliser verbalement et de la façon dont l'élève peut l'exprimer. Plus on montre explicitement comment el Oui/non fonctionne, plus vite nos élèves apprendront.

PARTIE 3

Chantez !!

Chanson utilisée au CPEC avec Gayle Porter : chanson du Oui et du Non.

« Je lève la tête vers le haut, je pousse mon menton vers le bas. Je hoche la tête et je dis Oui !! »

« Je tourne la tête d'un côté, je tourne la tête de l'autre côté. Je secoue la tête et je dis Non !! »

+ planches

Trouver d'autres chansons avec le musicothérapeute ou prof de musique, voire les inventer, notamment pour les élèves plus âgés, car les chansons données en exemple sont d'âge préscolaire (sauf celle des Beatles).

Il est fondamental de modéliser la façon dont vous voulez que votre élève exprime Oui et Non, tout au long de la chanson. Il est possible de faire passer un élève chacun à son tour, et de modéliser spécifiquement sa façon d'exprimer le Oui/ Non.

Chanson « Oui Non S'il-te-plaît Merci » https://www.youtube.com/watch?v=LQb_tjCvo7o

Chanson « Uh huh » <https://www.youtube.com/watch?v=dVkPWDixDhs>

Chanson « Hello, Goodbye » <https://www.youtube.com/watch?v=SEfhM3T4aV0>

Chanson « Wild Bear » (chanson du Oui ou Non)

[http://www.last.fm/music/Mr.+Doak/_/Wild+Bear+\(Yes+or+No+song\)](http://www.last.fm/music/Mr.+Doak/_/Wild+Bear+(Yes+or+No+song))

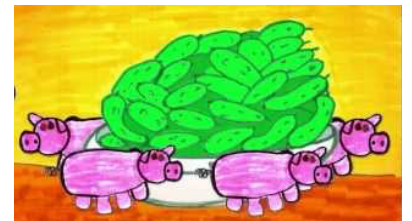
En français :

Enfants : « Oh oui, oh non ! », Paroles et musique : Gilles Parent

<https://www.youtube.com/watch?v=p9mS0VkbKuo>

Ado, adultes : Zaz « Ni Oui niNon »

<https://www.youtube.com/watch?v=U6HKAuDbG1Q>



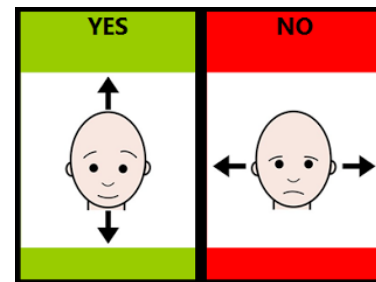
PARTIE 4

Utiliser les jeux pour enseigner/ renforcer le Oui/Non

« Dans tout travail,
il y a un élément de plaisir
Trouvez-le, et clac!
Le travail devient un jeu » Mary Poppins

Jeu « Est-ce que c'est vrai ? »

Niveau : oui/non pour accepter/rejeter et plus



Ce jeu consiste à faire les fous ! Vous pouvez y jouer pour travailler sur l'acceptation/rejet réponses en Oui/non de niveau plus élevé. Le jeu consiste à vouloir faire quelque chose de drôle/fou fou, par exemple essayer d'enfiler le manteau de l'enfant soi-même, mettre la chaussette de l'enfant sur sa main ou n'importe quoi qui puisse paraître absurde et drôle pour l'enfant. Puis vous demandez : « est-ce que tu m'aimes quand je suis habillé comme ça ? » ou « est-ce que tu aimes quand c'est comme ça ? ». Gardez à l'esprit que l'enfant peut, en effet, approuver, parce que être fou fou/absurde est amusant ! Donc s'il dit « oui » à la chaussette sur la main, continuez et mettez l'autre chaussette sur l'autre main. Construisez dessus, et continuez de poser des questions en oui/non. Lorsqu'il sera temps d'arrêter, si la réponse est toujours « oui », alors vous dites : « Oh, je suis bête ! Non (modéliser la façon de l'enfant pour dire Non) ! Ca ne se met pas comme ça ! » Si l'enfant travaille à un niveau plus complexe de Oui/Non, vous pouvez demander « Est-ce que les chaussettes se mettent sur les mains ? » et d'autres questions de niveau plus élevé.

La course du Oui et du Non

Niveau : compétences Oui/Non plus complexes (nommer, fonction de l'objet, comparaison, etc.)

Préparez une liste de questions en Oui/Non sur lesquelles votre élève travaille, ou utilisez des cartes de questions en Oui/Non (voir liste ci-dessous). Décidez si les élèves jouent seuls ou en équipes. Créez un tableau de points/score avec les noms des élèves ou des équipes. Assurez-vous que chaque enfant ait accès à son meilleur moyen de dire Oui/Non. Avec votre liste ou vos cartes, posez chaque question une par une. Après chaque question, assurez-vous de faire une pause jusqu'à une minute. Soit vous donnez un point au premier qui répond correctement, soit vous donnez un point à tous ceux qui répondent correctement. Je trouve que ce jeu fonctionne mieux si tout le monde peut répondre en même temps (ainsi aucun élève ne refuse de répondre juste pour l'attention qu'ils reçoivent s'ils ne répondent pas). Celui qui a le plus de point à la fin gagne un prix !

Qui est-ce ?

Niveau : Oui/ Non complexes

Vous pouvez y jouer avec le jeu trouvé dans le commerce, en remplaçant les cartes du jeu du commerce par vos propres cartes, ou en créant votre propre jeu. Pour créer votre propre jeu, imprimez 2 jeux de photos de personnes (réelles de l'entourage, célébrités ou personnages de livres, etc.). On aime les agrandir pour nos étudiants avec basse vision/troubles visuels. Utilisez un tableau en velcro et disposez-y le premier jeu de photos. Choisissez un élève pour être « celui-là », préférablement un qui travaille le Oui/Non. Demandez à cet élève de choisir une personne dans le deuxième jeu de photos. Une fois choisi, les autres joueurs posent des questions fermées et l'élève qui est « celui-là » répond. Assurez-vous que cet élève ait accès à sa meilleure méthode pour dire Oui/Non. Si les élèves qui posent les questions ne peuvent pas parler, ils peuvent utiliser

leur classeur de communication ou leur synthèse vocale, ou vous pouvez même programmer une série de questions sur un enregistreur séquentiel / contacteur à messages multiples (cf. Hoptoys par ex.). Les enfants qui posent les questions doivent pouvoir générer leur question de la façon la plus indépendante possible. Lorsqu'une question fermée a été posée et qu'on y a répondu, les cartes sont enlevées du tableau selon un procédé d'élimination. Arrêtez lorsque quelqu'un suggère une personne ou lorsqu'il n'y a plus qu'une seule personne sur le tableau. Celui qui trouve devient « celui-là », si personne ne trouve, l'enseignant choisit au hasard (merci à Susan Malloy, orthophoniste, pour cette idée).

Jeu du « Qu'est-ce que c'est ? »

Niveau : Oui/ Non complexes

Rassemblez quelques objets et images. Cela peut être en relation avec le thème de la séquence sur laquelle vous travaillez (les insectes, planètes) ou être des objets courants dans la salle de classe. Choisissez un enfant pour être « celui-là » et amenez-le/la dans le couloir (ou dans un coin) pour choisir un objet ou image à faire deviner. Retournez dans le groupe et étalez tous les objets et images, dont celui choisi. L'enfant qui est « celui-là » aura besoin de son moyen d'accès pour répondre Oui/Non. Les autres enfants vont avoir besoin de moyens pour poser des questions afin d'éliminer les objets étalés devant eux. Comme d'habitude, le langage ou les outils de CAA peuvent être utilisés pour poser des questions et répondre. Vous aurez peut-être besoin de programmer à l'avance des questions sur les synthèses vocales/tableaux/contacteurs. Au fur et à mesure des questions, éliminez les choix jusqu'à ce que quelqu'un devine le bon objet ou qu'il n'en reste plus d'un. Vous pouvez également jouer à ce jeu avec le jeu du commerce « Devine-tête » en adaptant le jeu en ne mettant un bandeau que sur la tête d'une seule personne et les autres répondent oui ou non à tour de rôle aux questions de celui qui porte le bandeau.

Cf. jeu français « A toi de deviner » Haba



Jeu du 20Q (jeu électronique de chez Mattel)

Niveau : Oui/ Non complexes

20Q est un jeu électronique du commerce (chez Mattel) et est disponible comme app ou gratuitement sur internet (20q.net). La version plus ancienne est plus adaptée pour notre objectif de travail, mais si besoin, on s'accommodera de la nouvelle version. 20Q fonctionne comme le jeu de 20 questions que la plupart d'entre nous connaissons, seul le jeu fait le calcul. La version ancienne pose des questions et vous donne trois réponses possibles : « oui », « non », « ça dépend ». La nouvelle version a jusqu'à 10 réponses possibles : « oui », « non », « ça dépend », « je ne sais pas », « inadapté », « parfois », « peut-être », « probablement », rarement », « en partie ». Personnellement, je pense que le nouveau 20Q triche ! Cependant, vous pouvez quand même l'utiliser avec les seules réponses « oui », « non », « ça dépend ». Si vos élèves ne sont pas prêts pour « ça dépend », vous pouvez leur poser des questions en Oui/Non et écrire « ça dépend » lorsque vous entrez la réponse dans le jeu. Vous pouvez également reformuler des questions comme « est-ce que c'est un concept abstrait ? » ou simplement y répondre vous-mêmes sans les lire à haute voix. Tant que tous les élèves ont un moyen d'exprimer le « oui », et le « non », c'est une façon amusante de s'entraîner.



Question du Jour

Niveau : tous

C'est un jeu amusant à réaliser au moment du regroupement du matin. Vous pouvez utiliser un tableau blanc portatif et simplement écrire la question avec un dessin et 2 colonnes ou vous pouvez décorer un tableau

« Question du Jour ». Si vos élèves sont au niveau de l'acceptation/rejet du Oui/Non, vous pouvez faire une liste de 10 questions à accepter / rejeter et les répéter encore et encore. Ce peut être des questions comme « est-ce que tu veux que la maîtresse chante très fort ? », « est-ce que tu veux faire un high-five ? », « est-ce que tu veux que l'aide tourne 10 fois en rond ? », « est-ce que tu veux que je te frotte vigoureusement les épaules pendant quelques secondes ? » Puis faites le tour de la pièce et demandez à chaque élève et faites-le s'ils vous répondent « oui ». Faites correspondre (ou mettez une photo de chaque enfant) dans la colonne « oui » ou « non » sur votre tableau. Vous pourrez ensuite faire des comparaisons : « la dernière fois, 2 élèves ont voulu que je chante, combien d'élève cette fois-ci ? » puis vous pouvez faire le compte ensuite. Si vos élèves sont à un niveau plus élevé, vous pouvez poser des questions plus abstraites : « est-ce que tu portes des bottes ? » ou « est-ce qu'un poisson est un insecte ? » puis entrer les réponses dans un tableau.

Apps et logiciels pour pratiquer le Oui/ Non

(en anglais : vérifier l'utilisation en traduisant simultanément)

- [Ask Me a Yes/No Question by Super Duper for iPad and Android](#)
- [Autism and PDD Yes/No Questions App by Linguisystems](#)
- [Autism and PDD Yes/No Questions Software by Linguisystems](#)

Questions, Listes et Cartes pour le Oui/ Non

(en anglais, peut souvent être traduit facilement)

Gratuit

- [Speaking of Speech Auditory Processing Cards](#)
- [SLP Materials Power Point](#)
- [SLP Materials Categories Yes/No Questions](#)
- [Yes/No Question Cards from Twinkl](#)
- [Yes/No Question Cards from Sparklebox](#)
- [Yes/No Monsters](#)

Dans le commerce (pas toujours accessible en France, mais pour donner des idées)

- [Yes or No Fun Deck by Super Duper](#)
- [PECS 4 Autism Yes/No](#)
- [Just for Adults Yes/No Questions by Linguisystems](#)

PARTIE 5

Utiliser des livres pour enseigner et renforcer le Oui/ Non

En français :

<http://www.gallimard-jeunesse.fr/Catalogue/Pages-libres-catalogue/Conseils-de-lecture/L-age-du-non>

Madame Oui

Monsieur Non

Non, non et non

etc...

Pistes d'utilisation de ces livres pour enseigner et renforcer le Oui/ Non :

- pendant que vous lisez le livre, ayez des para-professionnels ou des pairs pour modéliser Oui et Non de la façon dont l'élève peut l'exprimer.
- choisissez un élève pour être votre co-lecteur et exprimez les Oui/non lorsqu'ils apparaissent dans le livre
- collez des pictos oui/non avec du velcro sur les pages, et demandez à l'élève de les placer correctement
- demandez aux élèves de crier (en utilisant n'importe quelle méthode accessible) Oui et Non
- pour les livres orientés sur les comportements, imprimez des images de chaque comportement et demandez aux élèves de les trier en Oui ou Non

PARTIE 6

« Meilleur Oui » et récompenser les approximations successives

Le façonnement, c'est tout simplement récompenser les petites étapes qui mènent à un succès plus global. Aussi connu sous l'appellation « récompenser les approximations successives », je l'appellerais « être suffisamment proche est déjà suffisamment bien, pour l'instant ». C'est-à-dire que si nous récompensons le premier pas vers un objectif, puis chaque petit pas plus près de l'objectif, nous finirons par y arriver. Le façonnement, c'est le pas à pas. Dans le cas du Oui/Non, cela commence avec quelque chose/un signal reconnu comme « meilleur oui ».

Un « meilleur Oui » est n'importe quelle réponse que nous fait notre élève ayant des besoins de communication complexes pour indiquer l'affirmation. Un léger mouvement de tête, un sourire, des mains qui tapent, arrêter de se balancer ou un changement dans l'affect, chacun de ces signaux est un « meilleur Oui » - et c'est acceptable, au départ, d'accepter n'importe quel de ces signaux de la part d'un même enfant.

Par une observation attentive (incluant la vidéo, si besoin) et la collecte de données, on peut déterminer quel « meilleur Oui » on va pouvoir façonner en réponse « Oui » constante. Nous envisageons le « Oui » constant comme quelque chose de visible, et clairement compréhensible par tous ceux qui interagissent avec la personne régulièrement.



Pour certains enfants, nous aurons peut-être besoin d'accepter que le « meilleur oui » et le « suffisamment proche est suffisamment bien » vont être une étape plus ou moins longue et atteindre le « oui » constant pourra prendre des années. On se demandera ou on aura à répondre à ceux qui se demandent si le « meilleur oui » que l'on accepte est « intentionnel » de la part de l'enfant. L'idée avec le « meilleur oui », c'est que l'intention ne compte pas. Nous enseignons l'intentionnalité en pré-supposant l'intentionnalité ». Répétez avec moi : « nous enseignons l'intentionnalité en pré-supposant l'intentionnalité » (en partant du principe que c'est intentionnel). Nous ne sommes pas dans le déni ni Pollyanna, lorsque nous faisons comme si cette réponse discrète et inconstante était un « oui » - nous enseignons ! Faites une affiche et affichez-la dans la classe si vous devez : « nous enseignons l'intentionnalité en pré-supposant l'intentionnalité ! ». Lorsque nous récompensons ce « meilleur Oui », nous apprenons à l'enfant que répéter ce « meilleur Oui » va mener à la récompense. Nous enseignons l'intentionnalité en pré-supposant l'intentionnalité.

Regardez cet extrait du film français de 1970, *Une infinie Tendresse*, regardez toutes les réponses « meilleur oui » et comment le même enfant utilise différentes réponses « meilleur oui ». (L'histoire est une histoire d'amour adolescent entre ces deux enfants, le garçon sur la gauche et la fillette sur la droite, film sans parole. C'est fabuleux).

An Infinite Tenderness Mural Scene

<https://www.youtube.com/watch?v=WnvcF3YWA5w>

En combinant notre « meilleur Oui » observé et notre vision pour un « oui » constant, nous élaborons un plan dans lequel nous récompensons le « meilleur oui » que nous voulons façonner jusqu'à ce qu'il soit constant. Pour cela, nous allons offrir des récompenses très motivantes et attendre le « meilleur Oui » avant de donner la récompense.

Une fois que le « meilleur Oui » est constant, nous mettons la barre plus haut. Nous modélisons l'approximation successive suivante, offrons une récompense très motivante et donnons la récompense lorsque l'enfant réalise le « oui » constant, nouveau et amélioré. Il est possible qu'au début, il faille donner la récompense pour un léger mouvement vers le bas du menton (si l'on travaille vers un hochement de tête de haut en bas) puis lorsque ce sera constant, on récompensera un mouvement vers le bas plus marqué. Puis l'on répète avec

l'approximation suivante, jusqu'à parvenir à notre vision du « oui » constant, notable et compréhensible. (la prochaine approximation pouvant être un mouvement vers le bas marqué suivi d'un léger relevé de tête, puis un mouvement vers le bas marqué suivi d'un relevé de tête complet). Il est possible de devoir ajuster nos attentes à divers moments - un léger sourire est acceptable après une grosse crise d'épilepsie ou une opération chirurgicale, mais les bons jours, on attend un sourire et un hochement de tête de bas en haut.

Le façonnement doit être utilisé avec tous les autres outils de notre boîte à outils. Avec les élèves à besoins sévères, complexes ou multiples, une seule méthode n'est, en général, pas suffisante pour arriver au succès !

{Entre parenthèses, il est évident que le mieux est encore que le résultat final soit compris universellement comme une réponse orale (oui/non, ouais/nan, ok/non), un geste de la tête (hochement haut/bas ou gauche/droite) ou un mouvement de la main (pouce levé/baissé). Si cela n'est pas possible, quelque chose d'un peu moins universel mais courant pour les personnes en situation de handicap est un bon choix, par exemple signer Oui/Non, regarder en haut pour Oui/en bas pour Non ou cligner une fois pour Oui/ deux fois pour Non. Cependant, un Oui/non original est toujours mieux qu'une vie passée à essayer de forcer quelqu'un à parler ou hocher la tête lorsque c'est trop difficile.}