

# Développer les compétences et mieux comprendre l'enfant ayant un TSA par le jeu



**Dre Nathalie Poirier,**  
psychologue, professeure  
**Dre Ariane Leroux-Boudreault,**  
psychologue CSPI



# DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES ET MIEUX COMPRENDRE L'ENFANT AYANT UN TSA PAR LE JEU



# LE PLAN D'INTERVENTION DÉBUTANT



# LE PLAN D'INTERVENTION DÉBUTANT

## # **Habiletés de base**

- S'assoit sur une chaise de façon autonome
- Contact visuel en réponse à son nom
- Contact visuel à la consigne « regarde-moi »
- Répond à la consigne « mains et bas »

# HABILETÉS DE BASE

## S'ASSEOIR SUR UNE CHAISE DE FAÇON AUTONOME

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>Chaise tubulaire empilable<br/>Code : 499</p>  | <p>Chaise berçante en bois<br/>Code: 2000396</p>   | <p>Tapis d'angle loisirs Cocoon<br/>Code: 5036710</p>   |
| <p>Demander à l'enfant de s'asseoir sur ce type de chaise pour les activités d'apprentissage telles que les casse-têtes, le coloriage, la pâte à modeler.</p> | <p>L'enfant doit s'asseoir sur une chaise berçante suite à la demande de l'adulte lors d'une période de lecture ou de détente.</p> | <p>Demander à l'enfant de s'asseoir sur ce matelas lors des causeries ou lors de jeux au sol.</p> |
|   |    |               |

# LE PLAN D'INTERVENTION DÉBUTANT

## # La dextérité

- ▣ Défaire des objets
- ▣ Encaster
- ▣ Insérer
- ▣ Enfiler et déenfiler
- ▣ Visser et dévisser
- ▣ Lacer et délacer
- ▣ Pincer

# DEXTÉRITÉ

## VISSER ET DÉVISSER

| <b>Clown à visser</b><br>Code : 2021186   | <b>Vis-animo</b><br>Code : 2020253   | <b>Écrous, boulons et modèles</b><br>Code : 220645   |
|---|--|--|
| <p>Pourquoi ne pas faire cette activité avec papa? Visser les boulons sur le clown. Si l'enfant a besoin d'assistance, faites de l'imitation ou prenez-lui la main pour débiter.</p>  | <p>L'enfant doit dévisser les parties du jouet.</p>  | <p>L'enfant doit visser et dévisser les boulons.</p>   |
|  A wooden clown-shaped toy with a green hat and red bow tie. Below it are several colorful screws (green, red, orange) and nuts (blue, red, orange) for assembly. |  A wooden toy with four animal-shaped heads (blue bird, orange bear, green rabbit, red cat) on top of a wooden base, designed for unscrewing. |  A white tray with various shaped holes (circle, triangle, square) and a yellow ring. Next to it are several colorful screws and nuts (red, green, yellow) for practice. |

# LE PLAN D'INTERVENTION DÉBUTANT

## # **L'attention conjointe**

- Regarder
- Prendre

# ATTENTION CONJOINTE

## REGARDER

|  |   |  |
|--|---|--|
| <b>Marionnette à gaine animaux</b> Code : 5300                                     | <b>Tortue lumineuse musicale</b><br>Code : 5550                                     | <b>Chenille clique et roule</b><br>Code : 2031243  |
| Répond à la consigne « regarde » lorsqu'on lui offre un objet qu'il apprécie.      | Répond à la consigne « regarde » quand on lui pointe un objet lumineux.             | Répond à la consigne « regarde » lorsqu'on lui pointe un objet situé à distance. Des objets mécaniques ou télécommandés, des bulles de savon peuvent également être utilisés pour travailler cette compétence. |
|  |  |   |

# LE PLAN D'INTERVENTION DÉBUTANT

## # **Habiletés d'imitation**

- Actions avec des objets
- Motricité globale
- Motricité fine
- Mouvements oraux

# HABILETÉ D'IMITATION

## IMITER DES MOUVEMENTS DE MOTRICITÉ GLOBALE

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>Poésie corporelle<br/>Code : 5135</p>   | <p>Marionnettes grands-parents<br/>Code : 5310</p>   | <p>Lecto-Foto<br/>Code : 2194249</p>   |
| <p>L'enfant doit imiter vos gestes effectués à l'aide des cartes.</p>              | <p>Faites faire des mouvements à la marionnette géante et l'enfant doit reproduire les mêmes mouvements.</p> | <p>Piger une carte et l'enfant doit mimer l'action sur la carte.</p>                 |
|  |                           |  |

# LE PLAN D'INTERVENTION DÉBUTANT

## # **Habilités de langage réceptif**

- Consignes simples
- Parties du corps
- Objets
- Images
- Personnes de son entourage
- Actions

# LE PLAN D'INTERVENTION DÉBUTANT

## # **Habiletés de langage réceptif**

- Actions sur image, soi-même, autres
- Objets de l'environnement
- Images dans un livre
- Fonction des objets
- Possession
- Sons de l'environnement

# HABILETÉS DE LANGAGE RÉCEPTIF

## RECONNAÎTRE UN OBJET SELON SA FONCTION

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p><b>Mon premier sac à main</b><br/>Code: 2080885</p>   | <p><b>Créer votre propre ensemble!</b><br/>Code: 1120096<br/>Code: 1149<br/>Code: 2362</p>  | <p><b>Bouche mobile</b><br/>Code : 2193795</p>   |
| <p>Demander à l'enfant de vous donner l'objet selon la fonction : « Avec quoi on parle? » « Avec quoi on ouvre la porte? », etc.</p> | <p>Choisissez des objets et demander à l'enfant de pointer l'objet : « Avec quoi on coupe ? », « Qu'est-ce qui sert à effacer ? », « avec quoi on écrit ? », etc.</p> | <p>« Avec quoi on peigne les cheveux? Avec quoi on brosse les dents? Montre-moi ce que tu as besoin pour te laver? Avec quoi on s'essuie? ». L'enfant doit montrer, pointer ou donner l'objet.</p> |
|    |    |    |

# LE PLAN D'INTERVENTION DÉBUTANT

## # **Habiletés de langage expressif**

- Pointe l'item désiré
- Pointe l'item désiré spontanément
- Imiter sons et mots
- Objets
- Images
- Demandes verbales
- Gestes « oui » et « non »

# LE PLAN D'INTERVENTION DÉBUTANT

## # **Habilités de langage expressif**

- Personnes de son entourage
- Choix
- Dis « bonjour », « allo »
- Répond au « bonjour »
- Actions
- Fonction des objets
- Possession

# HABILETÉS DE LANGAGE EXPRESSIF

## FAIRE UN CHOIX

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>Peinture tactile Demco<br/>Code : 1886</p>   | <p>Bols<br/>Code: 1206010</p>  | <p>Autos à gogo<br/>Code: 2350122</p>   |
| <p>Demander à l'enfant de quelle couleur il veut faire son bricolage : rouge ou bleu. L'enfant doit répondre en nommant la couleur.</p> | <p>Dans deux bols différents, mettre une collation différente. L'enfant doit choisir ce qu'il veut en nommant la nourriture.</p> | <p>Proposer à l'enfant deux voitures, il doit choisir avec laquelle il veut jouer. Vous pouvez en faire de même avec deux jeux.</p> |
|   |   |   |

# LE PLAN D'INTERVENTION DÉBUTANT

## # **Habiletés préscolaires**

- Associations
- Activités simples
- Identification des couleurs, formes, chiffres, lettres
- Compter de mémoire jusqu'à 10
- Compter des objets

# HABILETÉS PRÉSCOLAIRES

## ASSOCIER DES OBJETS NON IDENTIQUES

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>Camions à benne et à ordure<br/>Code : 2177079<br/>Code : 2350171<br/>Code : 2177095</p>                               | <p>Ciseau pour enfant en plastique, à bout rond, ciseaux Sensoft 3D<br/>Code : 1120096<br/>Code : 1120013<br/>Code : 5470</p> | <p>Balles porc-épic, ensemble de balles Hi-Li, balles rebondissantes<br/>Code : 5004148<br/>Code : 5002944<br/>Code : 5041090</p> |
| <p>L'enfant doit associer les différents camions ensemble parmi des objets appartenant à la catégorie des transports.</p> | <p>Demander à l'enfant d'associer les différents ciseaux ensemble parmi différents objets.</p>                                | <p>L'enfant doit regrouper les balles ensemble.</p>   |
|    |    |   |

# LE PLAN D'INTERVENTION INTERMÉDIAIRE



# LE PLAN D'INTERVENTION INTERMÉDIAIRE

## # **Habiletés de base**

- Contact visuel durant cinq secondes
- Contact visuel en réponse à son nom lors d'un jeu
- Contact visuel en réponse à son nom (distance)
- Répond « oui » ou « quoi » lorsqu'il est interpellé

# HABILETÉS DE BASE

RÉPONDRE « QUOI ? » OU « OUI ? » LORSQU'ON L'INTERPELLE

|   |  |  |
|---|--|--|
| Petit fleuriste<br>Code : 2111615   | Ludo logic - Construis une image<br>Code : 2061133   | Plaque à dessins avec des lacets<br>Code : 6650  |
| Alors que l'enfant joue seul à faire des modèles de blocs, il doit répondre « oui » alors qu'on l'interpelle. | L'enfant s'adonne seul à un jeu de construction d'image. Il doit répondre « oui » alors que l'adulte l'interpelle. | Alors que l'enfant produit une image avec des lacets, il doit répondre « oui » si l'adulte nomme son prénom. |
|                             |                                 |                          |

# LE PLAN D'INTERVENTION INTERMÉDIAIRE

## # **Habiletés d'imitation**

- Motricité globale debout
- Motricité globale en séquence
- Séquence d'actions avec objets
- Actions associées à des sons
- Modèles avec blocs
- Début du dessin

# HABILETÉS D'IMITATION

## IMITER UNE SÉQUENCE D' ACTIONS AVEC DES OBJETS

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p>Trousse de vétérinaire<br/>Code : 2080950</p>   | <p>Ensemble de nettoyage<br/>Code : 2111920</p>  | <p>Ensemble de confection de sandwiches<br/>Code : 2084655</p>  |
| <p>Les différents objets de la trousse permettent d'apprendre à l'enfant diverses actions à reproduire auprès de l'animal, tel que le transporter, le sortir de la cage et écouter son cœur.</p> | <p>Les objets permettent de pratiquer, debout, plusieurs actions en séquence, comme balayer le plancher puis ramasser les poussières</p> | <p>Les objets de cet ensemble permettent de créer différents sandwiches en enseignant diverses séquences.</p> |
|    |   |                           |

# LE PLAN D'INTERVENTION INTERMÉDIAIRE

## # **Habiletés de langage réceptif**

- Pièces de la maison
- Émotions
- Endroits
- Consignes doubles
- Deux objets
- Objets hors du champ visuel
- Qualificatifs
- Métiers
- Jeux imaginaires
- Catégories

# LE PLAN D'INTERVENTION INTERMÉDIAIRE

## # **Habiletés de langage réceptif**

- Pronoms
- Prépositions
- Objets à sa vue lorsque décrits
- Cartes en ordre
- Genre
- Identifie l'item manquant
- Discrimine les questions (quoi? et qui?)
- Répond par « oui » et « non »
- Identifie les objets en les touchant

# HABILETÉS DE LANGAGE RÉCEPTIF

## IDENTIFIER LES ÉMOTIONS

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>Cartes photo - langage - émotions<br/>Code : 2190106</p>                        | <p>Jeu de mémoire émotions<br/>Code : 2130029</p>   | <p>Pochoir - émotion<br/>Code : 2118461</p>  |
| <p>L'enfant identifie l'émotion nommée.</p>  | <p>L'enfant identifie les émotions nommées, il peut également associer des émotions identiques.</p> | <p>L'enfant identifie l'émotion nommée ou la dessine.</p>                            |
|  |                  |  |

# LE PLAN D'INTERVENTION INTERMÉDIAIRE

## # **Habiletés de langage expressif**

- Utilise des phrases de 2-3 mots
- Répond verbalement à « que veux-tu? »
- Demande ce qu'il veut par une phrase
- Appelle ses parents lorsqu'ils sont plus loin
- Nomme un objet par sa fonction
- Connaît les parties de son corps par leur fonction
- Nomme les endroits
- Nomme les émotions
- Nomme les catégories

# LE PLAN D'INTERVENTION INTERMÉDIAIRE

## # **Habiletés de langage expressif**

- Donne de l'information sociale
- Dis « je ne sais pas »
- Demande « qu'est-ce que c'est? »
- Nomme les prépositions
- Nomme les pronoms
- Connaissances générales
- Nomme le genre
- Décrit une image par une phrase

# LE PLAN D'INTERVENTION INTERMÉDIAIRE

## # **Habiletés de langage expressif**

- Décrit un objet à l'aide d'un qualificatif
- Décrit un événement passé récemment
- Répond à des questions « où est? »
- Nomme ce qui se trouve dans une pièce
- Fonction des pièces de la maison
- Fonction des métiers
- Répond à des questions « quand? »
- Décrit une séquence d'images
- Transmet un message
- Offre son aide

# HABILETÉS DE LANGAGE EXPRESSIF

## DONNER DE L'INFORMATION SOCIALE

| Familles du monde<br>Code : 8720   | Dé à pochettes<br>Code : 5035951   | Nomme-moi<br>Code : 2900926  |
|--|--|--|
| L'adulte peut demander à l'enfant de nommer le prénom des membres de sa famille.   | Des images peuvent être apposées sur le dé. L'enfant le lance et répond à la question illustrée par l'image : maison pour l'adresse, téléphone pour le numéro, cœur pour une activité préférée, etc. | À l'aide des images de ce jeu, l'enfant pourrait répondre à ce qu'il aime, ce qu'il n'aime pas, son activité préférée, son aliment préféré, etc. |
|  |   |    |

# LE PLAN D'INTERVENTION INTERMÉDIAIRE

## # **Habiletés préscolaires**

- Associe des catégories
- Dénombrement
- Quantité au nombre
- Peu et beaucoup
- Suites logiques
- Mots identiques
- Identifie et écrit son prénom
- Découpe, colle et colore dans une forme

# HABILETÉS PRÉSCOLAIRES

## ASSOCIER LE NOMBRE À LA QUANTITÉ

|   |  |   |
|---|--|---|
| <p>Gros boutons à compter<br/>Code : 2059582</p>  | <p>Planche à chevilles numériques<br/>Code : 2207017</p>   | <p>Mystéro<br/>Code : 2185668</p>   |
| <p>L'enfant place des boutons selon le chiffre ou la quantité illustrée sur les cartes.</p>   | <p>L'enfant place des chevilles dans les trous perforés dans la carte selon le nombre indiqué.</p>   | <p>Ce loto permet à l'enfant d'associer les quantités aux chiffres et les chiffres aux quantités.</p>   |
|  A collection of colorful cards with various illustrations and numbers (1-10) and a set of colorful buttons. |  A set of white plastic boards with numbers 1-9 and corresponding colored holes, with colorful pushpins being inserted. |  A set of cards for a matching game, including cards with numbers 1-9 and cards with corresponding quantities of objects. |

# LE PLAN D'INTERVENTION AVANCÉ



# LE PLAN D'INTERVENTION AVANCÉ

## # **Habiletés de base**

- Contact visuel lors d'une conversation
- Contact visuel lors d'explications de groupe

# HABILETÉ DE BASE

## MAINTENIR UN CONTACT VISUEL LORS D'EXPLICATIONS DE GROUPE

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>Construction d'un fort<br/>Code: 2176840</p>   | <p>Marche d'appoint<br/>Code : 5270</p>   | <p>Chevalet mobile à quatre bacs<br/>Code: 2003788</p>   |
| <p>Alors qu'il effectue une activité amusante avec ses pairs, l'enfant doit regarder l'adulte qui explique une notion ou les règles d'un jeu.</p> | <p>L'enfant doit regarder l'adulte qui explique une notion, mais aussi regarder le matériel en lien avec ce qui est expliqué.</p> | <p>L'enfant doit regarder l'adulte, suivre ses explications et répondre aux consignes demandées.</p> |
|   |    |                  |

# LE PLAN D'INTERVENTION AVANCÉ

## # **Habiletés d'imitation**

- Séquences complexes
- Jeux des camarades
- Réponses verbales des copains

# HABILETÉS D'IMITATION

## IMITER LE JEU DE SES PAIRS

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>Pierres de gué texturées<br/>Code: 5002308</p>                                  | <p>Ensemble de mesure<br/>Code: 2331965</p>   | <p>Mosaïque à grosses tuiles<br/>Code: 2051852</p>                                   |
| <p>L'enfant doit calquer le jeu de ses pairs lors d'un parcours moteur.</p>        | <p>L'enfant doit imiter ses copains en effectuant une recette.</p>                  | <p>L'enfant doit reproduire la mosaïque conçue par un camarade.</p>                  |
|  |  |  |

# LE PLAN D'INTERVENTION AVANCÉ

## # **Habiletés de langage réceptif**

- Consignes de trois items
- Devinette (personne, endroit)
- Nomme un objet lorsqu'une partie est visible
- Items similaires, différents (catégories)
- Le pluriel et le singulier
- Question sur un court texte
- Question sur un événement
- Discrimine entre répondre et questionner
- Trouve un objet à partir d'indices (chaud ou froid)

# HABILETÉS DE LANGAGE RÉCEPTIF

## IDENTIFIER UNE PERSONNE, UN ENDROIT LORSQU'IL EST DÉCRIT

| <p>Éducartes Les métiers<br/>Code: 2178184</p>   | <p>Bingo des devinettes<br/>Code : EPT-136</p>   | <p>Polymots<br/>Code :EPT-190</p>   |
|--|--|---|
| <p>L'adulte décrit ce qu'est un fermier, par exemple, c'est une personne qui utilise un tracteur et plante des légumes et l'enfant doit identifier la carte l'illustrant</p>   | <p>L'enfant doit identifier la carte de l'abeille alors que l'adulte lui précise que c'est un insecte qui vole et qui est noir et jaune.</p>   | <p>L'enfant trouve la carte illustrant les deux définitions décrites par l'adulte. Par exemple, Je suis un objet sur lequel on écrit mais aussi la partie verte des arbres.</p>   |
|  <p>The image shows the box for 'Les métiers' educational cards. The box is orange and green, with the Nathan logo on the left. It features an illustration of a farm scene with a tractor and people. The website 'www.mot-a-mot.com' is printed at the bottom.</p> |  <p>The image shows several 'Bingo des devinettes' cards. Each card has a grid of small illustrations. Some cards are partially covered by clue cards. One clue card says 'C'est un insecte qui vole et qui est noir et jaune.' Another says 'C'est un objet sur lequel on écrit et qui est noir et rouge.'</p> |  <p>The image shows several 'Polymots' cards. Each card has a small illustration and a clue. One clue says 'Je suis une lunette d'approche et l'une ou l'autre des deux filles qui sont nées le même jour, de la même mère.' Another says 'Je suis l'une ou l'autre des deux filles nées le même jour, de la même mère.' A third says 'Je suis un objet sur lequel on écrit et la partie verte des feuillus.'</p> |

# LE PLAN D'INTERVENTION AVANCÉ

## # **Habiletés de langage expressif**

- Discrimine le moment de parler
- Je ne sais pas
- Catégorie
- Répète une courte histoire
- Décrit un objet hors de sa vue
- Raconte des événements passés
- Décrit des événements
- Raconte ses propres histoires
- Demande des clarifications

# LE PLAN D'INTERVENTION AVANCÉ

## # **Habiletés de langage expressif**

- Pronoms possessifs avancés
- Temps de verbe
- Questionne et répète l'information
- Répond aux questions reliées à une conversation
- Défend ses connaissances
- Connaissances générales avancées

# HABILETÉS DE LANGAGE EXPRESSIF

## RÉPONDRE « JE NE SAIS PAS » À UNE QUESTION NON FAMILIÈRE

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>Calendrier magnétique<br/>Code: 2206449</p>   | <p>Qui bouffe qui ?<br/>Code : 2178614</p>  | <p>Professeur caboche. La faune d'Amérique du nord<br/>Code: 7590</p>  |
| <p>L'adulte demande à l'enfant de préciser le jour qui vient après vendredi. L'enfant doit répondre qu'il ne sait pas.</p> | <p>L'enfant doit dire : « je ne sais pas » alors que l'adulte lui demande : « Quel animal mange les grenouilles » ?</p> | <p>À la question : « Comment se nomme le petit de la biche ? » L'enfant doit répondre qu'il ne sait pas.</p> |
|    |                                      |                          |

# LE PLAN D'INTERVENTION AVANCÉ

## # **Habiletés de langage abstrait**

- Décrit comment produire quelque chose
- Similitudes et différences entre des objets
- Répond à des questions « lesquelles? »
- Répond à des questions à partir d'informations vagues
- Répond à des « pourquoi? »
- Répond à des « si? »
- Complète une phrase logiquement

# LE PLAN D'INTERVENTION AVANCÉ

## # **Habiletés de langage abstrait**

- Irrégularité
- Répond par « oui » ou par « non »
- Prévoit les résultats
- Perspective d'autrui
- Fournit des explications
- Exclut des items d'une catégorie
- Précise le sujet d'une histoire/une conversation

# HABILETÉS DE LANGAGE ABSTRAIT

## DÉCRIRE LES IRRÉGULARITÉS PRÉSENTÉES SUR UNE IMAGE

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>Toute une histoire<br/>Code : 2531</p>   | <p>Ça alors, c'est bizarre!<br/>Code : 2621</p>   | <p>Photographies-où est l'erreur ?<br/>Code : 2191062</p>  |
| <p>L'enfant doit identifier sur l'image que de faire un château de sable sur un lit pneumatique n'est pas la meilleure des idées.</p> | <p>L'enfant doit pointer et nommer les objets qui devraient être replacés ou rangés ailleurs tels que les affiches sur les murs, le sapin sur le sol et la sorcière qui vole sur son balai.</p> | <p>L'enfant doit préciser, à l'aide des images, qu'il n'est pas possible de s'asseoir sur une trop petite chaise alors qu'on est un adulte, qu'il n'est pas possible de se verser du jus alors que le bouchon est toujours sur la bouteille.</p> |
|   |    |    |

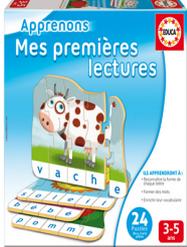
# LE PLAN D'INTERVENTION AVANCÉ

## # **Habiletés scolaires**

- Lecture globale
- Lecture syllabique
- Nomme des mots qui commencent par...
- Mots qui riment
- Épellation
- Définit un mot
- Synonyme
- Relation temporelle (journée, semaine, saison)
- Écrit des mots simples de mémoire
- Additions

# HABILETÉS SCOLAIRES

## LIRE DES MOTS FAMILIERS

|   |   |  |
|---|---|--|
| <p>Mes premières lectures<br/>Code: 2220283</p>   | <p>Premières lectures<br/>Code: 2199081</p>   | <p>Vocabulaire mural thématique<br/>Code: 2597</p>                                   |
| <p>L'enfant réalise le casse-tête pour produire l'image du tigre et les lettres constituant le mot.</p> | <p>L'enfant associe les parties d'une image et les syllabes du mot.</p>             | <p>L'enfant nomme l'image de la jupe et mémorise comment s'écrit ce mot.</p>         |
|                       |  |  |

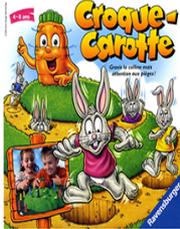
# LE PLAN D'INTERVENTION AVANCÉ

## # **Habiletés sociales**

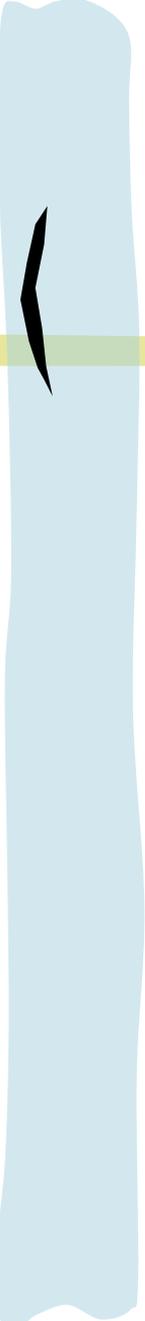
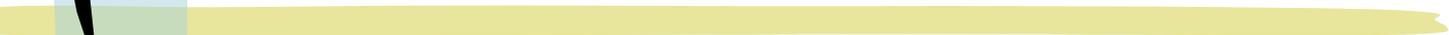
- Imiter les actions d'un ami
- Suivre les consignes d'un copain
- Répondre aux questions d'un camarade
- Répondre aux initiatives de jeux d'un pair
- Initier un jeu avec un copain
- Demander des informations personnelles
- Faire des commentaires lors d'un jeu
- Demander de l'aide à un ami
- Offrir son aide

# HABILETÉS SOCIALES

## JOUER À UN JEU DE SOCIÉTÉ AVEC UN PAIR

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>Yum Safari<br/>Code: 2183176</p>   | <p>Croque-Carotte<br/>Code: 2176931</p>  | <p>La course des tortues<br/>Code: 2186518</p>   |
| <p>Le jeu est d'associer des images selon les consignes émises par les dés</p>    | <p>L'enfant doit dénombrer le nombre de cases selon ce qui est indiqué sur les cartes à jouer.</p> | <p>L'enfant doit avancer son pion selon les couleurs et le nombre de signes + indiqués sur les cartes à jouer.</p> |
|  |                  |                                 |



- 
- 
- # Début de cette idée de projet, il y a 15-20 ans
  - # Réalisé à partir de plusieurs curriculas, mais particulièrement celui de Lovaas.
  - # Se présente sous forme développementale de 3 à 6 ans (donc jusqu'en 1<sup>ère</sup> année primaire), mais comprenant des activités de moins de trois ans pour ceux qui doivent récupérer leurs habiletés