

SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

Joyeuses
fêtes



© 2024 par le Partenariat EarlyBrain

Cette publication, intitulée « Supports pédagogiques tiré de l'histoire Joyeuses fêtes», est sous licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0).

Vous êtes libre de :

- Partager – copier et redistribuer le matériel sur tout support ou format.
- Adapter – remixer, transformer et créer à partir du matériel.
-

Selon les conditions suivantes :

- Attribution – Vous devez créditer de manière appropriée, fournir un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été apportées.
- Pas d'Utilisation Commerciale – Vous ne pouvez pas utiliser ce matériel à des fins commerciales.
- Partage dans les Mêmes Conditions – Si vous modifiez, transformez ou créez à partir du matériel, vous devez distribuer vos contributions sous la même licence que l'original.

Pour consulter une copie de cette licence, visitez : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet a reçu un financement du programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de l'accord de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Les opinions exprimées dans le présent document reflètent celles de l'auteur et du consortium Earlybrain ; l'UE/la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient.

Ce document contient des supports pédagogiques destinés aux familles et aux professionnels pour aborder des situations similaires à celles présentées dans le livre « Joyeuses fêtes ». Il comprend, entre autres, des informations sur les stratégies et techniques, des lignes directrices, des histoires sociales et des pictogrammes.

Table des matières

1. ANTICIPATION	3
1.1. CALENDRIER D'ANTICIPATION	3
1.2. HISTOIRE SOCIALE	3
1.3. PANEL D'ANTICIPATION	3
1.4. AGENDA DE VOYAGE	3
1.5. PHOTO ALBUM	4
2. STRATÉGIES D'ACCOMMODATION AUDITIVE	5
3. TECHNIQUE DE RELAXATION	5
3.1. JEUX DE DÉTENTE DE 2,5 À 6 ANS :	5
3.1.1. Les spaghettis	6
3.1.2. Le ballon	6
3.1.3. Le papillon	6
3.2. HISTOIRES:	6
4. STRATÉGIES D'INSÉCURITÉ	7
5. STRATÉGIES DE GESTION POUR LE COMPAGNON	8
6. AIDES VISUELLES POUR JEUX DE GROUPE	10
7. PICTOGRAMMES POUR LA LETTRE À LE PÈRE NOËL	10
ANNEXE 1 : CALENDRIER D'ANTICIPATION	11
ANNEXE 2 : HISTOIRE SOCIALE DE NOËL	12
ANNEXE 3 : NORMES	18
ANNEXE 4 : CARNET DE VOYAGE	25
ANNEXE 5 : PICTOGRAMMES ASSOCIÉS AUX TECHNIQUES DE RELAXATION	35
Spaghetti technique:	35
ANNEXE 6 : PICTOGRAMMES POUR ÉCRIRE UNE LETTRE AUX ROIS MAGES ET/OU AU PÈRE NOËL	39

1. ANTICIPATION

L'anticipation est l'action d'anticiper un événement avant qu'il ne se produise. Chez les enfants, il s'agit de les préparer et de les informer qu'un événement inhabituel va se produire.

Il s'agit d'établir un agenda visuel représentant des activités ou des tâches programmées au moyen de supports visuels ou de pictogrammes. L'objectif final est de réduire le stress et l'anxiété et ainsi d'améliorer l'apprentissage et le comportement. C'est une aide précieuse pour les enfants qui souhaitent comprendre leur routine quotidienne dans les environnements qu'ils fréquentent (maison, école, etc.) et dans des environnements inconnus. Ce programme repose sur la décomposition des tâches en différentes étapes afin de faciliter l'apprentissage.

1.1. CALENDRIER D'ANTICIPATION

Dans le cas de Mateo, l'utilisation d'un calendrier d'anticipation est recommandée, qui lui permet de visualiser visuellement ce qui va se passer à chaque instant pendant les fêtes de Noël. Ainsi, Mateo peut comprendre et apprécier les nouvelles expériences et les changements qui accompagnent ce type de fêtes (voir annexe 1).

1.2. HISTOIRE SOCIALE

Un exemple d'anticipation serait l'utilisation d'une histoire sociale : un récit court et individualisé, avec l'utilisation d'aides visuelles ou de pictogrammes, qui est utilisé pour expliquer en détail et clarifier des situations sociales spécifiques qui peuvent être difficiles ou déroutantes pour les enfants, afin d'anticiper comment réagir et/ou agir dans cette situation spécifique qu'ils ne connaissent pas.

Dans le cas de Mateo, nous pouvons lui expliquer de manière simple ce qui va se passer chaque jour et ce qu'il peut faire dans chaque contexte (voir annexe 2).

1.3. PANEL D'ANTICIPATION

Un tableau d'anticipation est un agenda où sont indiqués les événements ou les plans qui se produiront à un moment précis, ponctuellement ou pendant une période donnée, que ce soit de façon hebdomadaire, quotidienne ou mensuelle. Nous utilisons ces tableaux ou calendriers pour anticiper les changements dans la routine quotidienne des enfants, qui ont besoin de recevoir ce type d'informations pour réduire leur anxiété et mieux comprendre certaines situations. L'anticipation, un support visuel et un environnement structuré les aident à se sentir en sécurité et à savoir ce qui va se passer (voir annexe 3).

1.4. AGENDA DE VOYAGE

L'agenda de voyage est un outil permettant de planifier et de structurer les activités qu'un enfant réalisera lors d'un voyage ou d'une excursion, ou de se souvenir d'une



activité déjà réalisée. Il permet de rassembler des photos, des dessins, des lettres, des textes, des personnages et des images de vocabulaire selon la situation, afin de l'aider à se souvenir d'un événement déjà survenu. L'objectif principal est de fournir une structure visuelle pour contribuer à réduire l'anxiété et ainsi améliorer sa capacité à participer aux différentes activités prévues.

Dans le cas de Mateo, il utilise l'agenda de voyage pour rassembler tous ses souvenirs de Noël et ainsi anticiper les fêtes à venir. De plus, ce type d'activité accroît son intérêt et sa motivation et l'aide à réagir avec plus de souplesse aux situations nouvelles (voir annexe 4).

1.5. PHOTO ALBUM

Tout comme l'agenda de voyage, l'album photo sert à anticiper et à mieux appréhender de manière positive ce type d'événement et toute nouvelle expérience potentiellement stressante pour les enfants. Dans ce cas, l'album photo servirait uniquement à rassembler des photos.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

2. STRATÉGIES D'ACCOMMODATION AUDITIVE

Voici quelques activités qui peuvent être réalisées pour parvenir à une meilleure acceptation des stimuli auditifs.

Pendant que l'enfant pratique une activité agréable à table, comme dessiner, jouer avec la tablette, faire un puzzle, etc., nous diffuserons différents sons ou chansons préparés et observerons sa réaction. Nous pouvons mélanger une musique relaxante avec des bruits de circulation intenses ou des chansons avec des effets sonores.

Si nous connaissons à l'avance l'endroit où nous allons, nous pouvons anticiper les bruits possibles de l'environnement et préparer l'enfant en lui expliquant où nous allons et quels sons il pourra entendre.

Dans les environnements très bruyants, les situations dans lesquelles les bruits sont inattendus ou dans les moments où l'approximation et l'accommodation au stimulus auditif n'ont pas été possibles, nous pouvons opter pour l'utilisation d'écouteurs qui isolent du son ambiant.

Il est important de prendre le temps de se désensibiliser au bruit de certains lieux. Pour ce faire, il faut se rapprocher de plus en plus de la source du bruit et y rester plus longtemps, avec une attitude plus détendue. Il est donc important de prendre en compte tous ces critères et de les adapter progressivement.

AU NIVEAU GÉNÉRAL :

Si nous observons que le mineur commence à montrer des signes d'altération, nous pouvons effectuer une activité qui implique une certaine force ou pression, comme sauter ou courir.

Il est important de NE PAS forcer l'enfant à réaliser les activités proposées, tout doit être progressif et respecter les temps et les tolérances des enfants.

3. TECHNIQUE DE RELAXATION

3.1. JEUX DE DÉTENTE DE 2,5 À 6 ANS :

Lorsque l'on parle de détendre pour les enfants de 2,5 à 6 ans, il faut être clair que la relaxation doit être abordée comme un jeu. C'est pourquoi on appelle ces techniques « jeux de relaxation ». Ce faisant, nous, les adultes, modifierons notre façon d'aborder le dialogue avec l'enfant et celui-ci le recevra avec plus d'intérêt.

Nous devons être conscients que l'objectif que nous cherchons à atteindre n'est pas qu'il comprenne la relaxation comme un concept théorique, mais qu'à travers le jeu il se familiarise avec la pratique et puisse la réaliser dans les situations où nous en avons le plus besoin.

La pratique des jeux de relaxation se fait dans des endroits calmes, comme dans la chambre avant d'aller dormir ou à un moment de la journée où l'on peut compter sur un espace calme. Il est préférable que l'enfant connaisse les jeux ou les histoires à l'avance afin de pouvoir les utiliser efficacement en cas de besoin.



Il est important de connaître les capacités d'attention et de compréhension de l'enfant afin de déterminer s'il est capable de comprendre ce qui lui est expliqué. L'âge idéal pour initier ces jeux et obtenir un effet est généralement celui où la compréhension de la langue apparaît et où l'information est susceptible d'être reçue. Par conséquent, l'effet sera limité si l'enfant a moins de deux ans et demi.

3.1.1. Les spaghettis

La pratique des spaghettis est très simple. L'idée est que l'enfant imagine des spaghettis durs et droits. Il s'agit d'imiter la tension des spaghettis.

Nous dirons : « Imaginez que vous êtes un spaghetti qui entre dans une marmite chaude. Chaque partie de votre corps sera plus douce et plus souple.

3.1.2. Le ballon

Avec le ballon, nous pouvons travailler la respiration en essayant de faire imiter le gonflage et le dégonflage par l'enfant. Nous pouvons prendre un ballon et lui montrer que nous allons faire de même en gonflant notre ventre.

3.1.3. Le papillon

Avec le papillon, comme avec le ballon, nous leur apprendrons à prendre conscience de leur respiration en imitant des animaux ou des objets. Dans ce cas, le papillon doit attraper de l'air pour voler (en remplissant son ventre) et, lorsqu'il vole (en croisant les bras pour nous enlacer), il bat des ailes (les doigts tapotant doucement le haut du dos).

Les pictogrammes associés à ces trois dynamiques de relaxation sont présentés en annexe 5.

3.2. HISTOIRES:

Il est très enrichissant d'utiliser des histoires pour expliquer aux enfants le fonctionnement du monde. Pour enseigner la relaxation, une excellente idée est d'utiliser des histoires dont les personnages principaux sont des animaux qui présentent des comportements opposés selon leurs caractéristiques. Un exemple de ce type d'histoire est « Le lièvre et la tortue ».

Dans l'histoire de « La tortue et le lièvre », nous pouvons demander à l'enfant d'imiter à la fois le lièvre et la tortue, mais toujours terminer l'histoire avec l'animal le plus calme.

Nous allons faire une comparaison claire entre les deux animaux. Dans ce cas, le lièvre se déplace rapidement et sa respiration est très rapide, tandis que la tortue est lente et ses membres bougent lentement, elle marche à petits pas et parle même lentement.

Une fois que l'enfant a compris l'attitude de chaque animal, après avoir raconté l'histoire, il faut adopter la personnalité de l'animal calme. Par exemple, on peut lui raconter comment la tortue, une fois la course terminée, arrive à la maison, prend



une inspiration lente et profonde, se prépare à s'asseoir, éteint la lumière, se détend et se repose.

À l'avenir, lorsque l'enfant se sentira anxieux ou agité, nous l'encourageons à jouer le rôle de la tortue.

4. STRATÉGIES CONTRE L'INSÉCURITÉ

Mateo est un enfant qui a beaucoup de mal à gérer les changements de routine. Dans cette section, nous aborderons l'insécurité émotionnelle qu'il ressent face à des activités stressantes pour lui et sa famille.

Comme nous le voyons au cours de l'histoire, Mateo n'accepte pas facilement les changements dans sa routine, en fait, il ne comprend pas pourquoi il ne doit pas aller à l'école, et il a une certaine peur des événements qui se produisent pendant certaines vacances, en raison des stimuli qu'il rencontre lors des activités qu'il réalise pendant ces périodes.

Dans ce cas, nous pouvons aider Mateo à se sentir plus sûr de lui.

Tous les enfants peuvent se sentir en insécurité face à certaines activités, il est donc important de féliciter les petites réalisations au fur et à mesure qu'elles se produisent. « *Mateo, nous sommes passés devant le magasin et tu as l'air calme, tu as très bien fait* » Cela peut aider Mateo à prendre confiance en lui. Il faut éviter de critiquer ou de prêter attention aux comportements négatifs : « *Mateo, j'ai vu que tu étais très nerveux quand tes cousins sont arrivés* » ou « *Mateo, encore une fois tu n'as pas voulu manger avec la famille* ». Si nous voulons que Mateo ait confiance en lui, nous devons lui transmettre que nous lui faisons confiance.

Nous devons essayer de lui donner des responsabilités adaptées à son âge et de lui proposer des défis qu'il peut surmonter. Mateo est petit et a probablement besoin d'aide par moments. Un geste d'affection peut lui redonner confiance et lui faire comprendre qu'il n'est pas seul dans cette épreuve. « *Mateo, si tu as peur, tu peux tenir la main de papa, je suis là avec toi* ». Nous devons encourager son autonomie, mais en supposant qu'il puisse avoir besoin de notre aide et de notre soutien à de nombreuses reprises.

Mateo ne réussira probablement pas les défis proposés du premier coup ; il est donc important de minimiser les échecs. Les enfants doivent faire l'expérience de l'échec et tolérer la frustration dans des situations ou des jeux qui ne se déroulent pas toujours bien, mais il faut aussi leur faire percevoir cela comme un défi. « *Mateo, aujourd'hui nous sommes presque arrivés au magasin, qu'est-ce que tu penses si demain nous passons devant le magasin ?* » Demandez-lui même quelle est la meilleure option pour se rapprocher un peu plus. « *Mateo, que pourrions-nous faire demain pour nous rapprocher un peu plus du magasin ?* »

Dans une autre section, nous aborderons le jeu plus en détail, mais n'oublions pas que ces stratégies peuvent être utilisées avec l'enfant à la maison. Nous pouvons également lui apprendre à rire de lui-même et ainsi renforcer son estime de soi.



Dancez, jouez, sautez, riez, déguisez-vous. Apprenez-lui à s'amuser et ainsi à réduire sa rigidité face aux nouvelles situations qu'il partage avec d'autres personnes et enfants.

Enfin, le discours des adultes et des enfants face à l'échec est généralement négatif. Il est également possible d'entraîner la pensée négative et l'auto-renforcement, et ainsi de se transmettre des messages positifs. On peut commencer par changer ou donner l'exemple. « *Je n'ai pas pu jouer avec mes cousins* » à « *J'ai essayé* » ou « *Je ne peux pas* » à « *Et si j'essayais ?* »

5. STRATÉGIES DE GESTION POUR L'ACCOMPAGNATEUR

L'adulte qui accompagne l'enfant dans la transition vers une vie meilleure pendant les vacances joue un rôle important dans ce processus. En tenant compte de certains aspects, en anticipant et en disposant d'outils, nous pourrions gérer les éventuelles difficultés en toute sécurité. Nous décrivons ci-dessous des stratégies pour accompagner l'enfant dans cette épreuve.

Tout d'abord, il est important que l'enfant sache quels changements vont se produire et quel comportement ou quelle action on attend de lui.

Informez les personnes qui interagissent avec l'enfant durant cette période de ses traits de caractère. Informer l'entourage facilite notamment l'interaction, les jeux avec ses pairs, l'adaptation aux traditions, etc.

Pour que l'enfant comprenne le processus de manière plus simple et visuelle, nous pouvons préparer une histoire sociale. Nous y racontons l'activité complète de manière très concrète, à l'aide de pictogrammes. Cette histoire est utilisée bien avant le début de l'activité. Par exemple, nous pouvons choisir un moment de la journée pour la lui montrer et la lui raconter. S'il sait ce qui va se passer à chaque instant, il se sentira beaucoup plus détendu.

Nous pouvons également fournir des instructions pour que l'enfant sache quoi faire en situation de stress. Par exemple : « *Si Mateo est nerveux sur le chemin du magasin, il peut serrer la main de papa* » ou « *Si Mateo est nerveux quand la famille arrive, il peut dire JE RESTE UN PEU DANS MA CHAMBRE* ».

L'approche des nouvelles activités doit être progressive. L'enfant donne le rythme et si, à un moment donné, on constate qu'il ne s'amuse pas, on diminue les exigences. Par exemple : Mateo joue près de ses cousins, mais il refuse de jouer avec eux, car on voit qu'il commence à être nerveux. On peut jouer en parallèle, avec les mêmes jouets, jusqu'à ce que Mateo se sente prêt à interagir avec ses cousins. Une fois qu'il aura interagit, on passera à l'étape suivante : jouer ensemble, en observant toujours les émotions de l'enfant.

Il est essentiel de disposer de stratégies et de matériel variés. Pouvoir utiliser ses jouets ou objets préférés peut apaiser l'enfant. Avant de quitter la maison, nous pouvons l'inviter à rassembler quelques jouets et objets au cas où il souhaiterait les utiliser. Par exemple : Mateo va faire ses courses, mais lorsqu'il doit y aller, il bouge



beaucoup ses jambes et sa gestuelle change. À cette occasion, nous pouvons lui dire : « *Mateo, tu veux un jouet de ton sac à dos ?* » pendant qu'on lui offre le sac à dos.

Il faut essayer d'anticiper les comportements qui pourraient avoir des répercussions ou nous faire reculer. Reconnaître les signes de stress, de nervosité, de frustration ou d'inconfort permet de prévenir de nombreuses situations. Si nous constatons que l'enfant commence à être agité, nous pouvons valider sa nervosité et lui proposer une solution de rechange: « *Mateo, tes pieds bougent beaucoup, tu veux qu'on s'éloigne du magasin ?* »

En général, il est important de s'adresser à l'enfant de manière claire, précise et calme, en utilisant des phrases courtes et des termes concrets, un langage positif, calme et peu gestuel, dans un environnement aussi calme que possible, en parlant à sa hauteur et en le regardant dans les yeux, en s'assurant qu'il comprenne ce qui se passe. Nous nous adaptons à son rythme de traitement et lui accordons du temps. Nous validons ses émotions, en faisant preuve de compréhension face à sa colère, à ses peurs... en l'accompagnant, en nommant ce qu'il ressent et en étant à ses côtés. Nous l'incluons dans la recherche de solutions, en lui présentant des options et en le laissant choisir l'une d'elles.



6. AIDES VISUELLES POUR JEUX DE GROUPE

Comme le montre l'histoire, certaines personnes ont des difficultés de communication, ce qui peut les limiter dans différents moments de leur vie quotidienne. Chez les garçons comme chez les filles, cela peut rendre difficile la compréhension et la participation aux jeux. Des stratégies telles que les histoires sociales, l'utilisation de pictogrammes pour expliquer les jeux, l'adaptation de l'environnement ou du matériel de jeu peuvent donc être utilisées.

Organisation de l'espace :

- Dessinez sur le sol les limites du terrain de jeu.
- Identifiez clairement, au moyen d'images, de couleurs (imprimées ou dessinées à la craie), ou d'éléments matériels (cerceaux, cônes, etc.) les poteaux ou les différents endroits requis par le jeu, par exemple, si nous jouons "les maisons", dessinez sur le sol les différentes maisons.

Adaptation du matériel de jeu :

- Les explications des jeux peuvent être réalisées en utilisant des pictogrammes comme support.
- Lorsque les équipes sont constituées par groupes, chaque membre du groupe peut être identifié par des dossards ou des mouchoirs de couleur.
- S'il s'agit d'un jeu dans lequel un enfant fait une action (par exemple, attraper) et les autres en font une autre (courir pour ne pas se faire attraper, en suivant l'exemple), les signes précédents peuvent également être utilisés pour marquer qui fait chaque action (mettre une salopette à la personne qui attrape).
- Dans les jeux avec des commandes simples, des pictogrammes peuvent renforcer la commande verbale et s'afficher dès qu'elle est donnée. Une autre option consiste à les placer sur différentes parties du corps si l'ordre est accompagné d'un geste de la personne. Par exemple, pour jouer à « 1, 2, 3, soleil », on peut placer le pictogramme indiquant de bouger dans le dos de l'enfant qui observe, et celui indiquant de s'arrêter sur sa poitrine lorsqu'il se retourne.
- Nous pouvons également utiliser des minuteries ou des horloges visuelles (sable, couleurs, etc.) pour marquer le temps du jeu, dans les jeux conditionnés par le temps.

7. PICTOGRAMMES POUR LA LETTRE À LE PÈRE NOËL

Dans l'annexe 6, nous incluons des pictogrammes qui peuvent être utiles pour écrire une lettre aux Rois Mages ou au Père Noël.



ANNEXE 1 : CALENDRIER D'ANTICIPATION

LUNDI 23	MARDI 24	MERCREDI 25	JEUDI 26	VENDREDI 27	SAMEDI 28	DIMANCHE 29
						
LUNDI 30	MARDI 31	MERCREDI 1	JEUDI 2	VENDREDI 3	SAMEDI 4	DIMANCHE 5



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

ANNEXE 2 : HISTOIRE SOCIALE DE NOËL

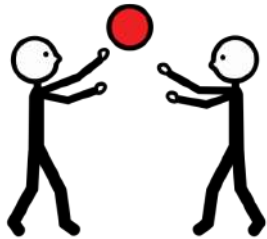
 EN DÉCEMBRE	 C'EST NOËL	 IL N'Y A PAS D'ÉCOLE	 C'EST LES VACANCES	
 QUE FAISONS-NOUS?	 À NOËL ?			



Cofinancé par
l'Union européenne

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

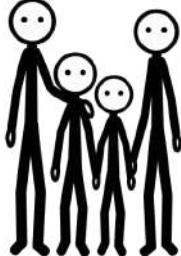
 SUR LE	24 24e	 NOUS DÎNERONS	 EN FAMILLE	
 NOUS DEVONS JOUER	 ET AMUSEZ-VOUS			



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

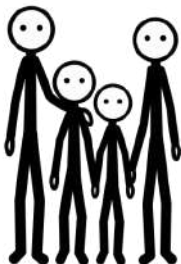
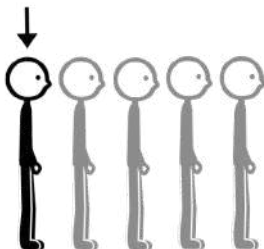
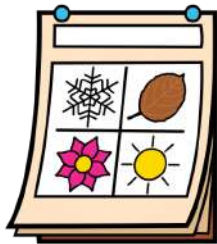
 SI JE ME SENS	 TRISTE OU EN COLÈRE	 JE LE DIS	 À MA FAMILLE	
 J'AI PU DORMIR	 TÔT	 POUR RECEVOIR DES CADEAUX		



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

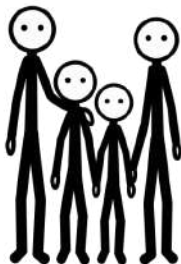
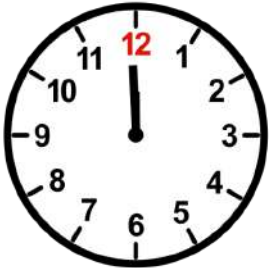
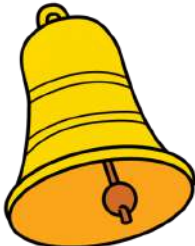
 LE JOUR	25 25e	 NOUS OUVRONS DES PRÉSENTATIONS	 NOUS DÉJEUNONS	 EN FAMILLE
 LE JOUR	31 31e	 EST LE DERNIER	 JOUR DE L'ANNÉE	



Cofinancé par
l'Union européenne

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

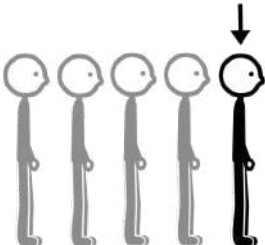
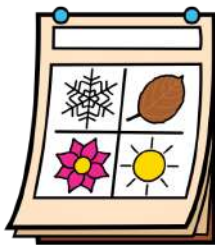
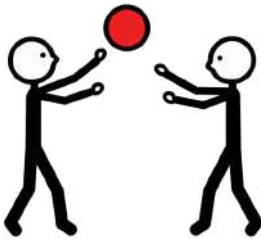
 LE JOUR	31 31e	 NOUS DÎNERONS	 EN FAMILLE	
 À DOUZE ANS	 NOUS ENTENDONS	 LES CLOCHES	 BONNE ANNÉE	



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

 LE JOUR	1 D'ABORD	 DE JANVIER	 EST LE PREMIER	 JOUR DE L'ANNÉE
 À NOËL	 JE PEUX	 JOUER	 LIRE	 REGARDEZ UN FILM...



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

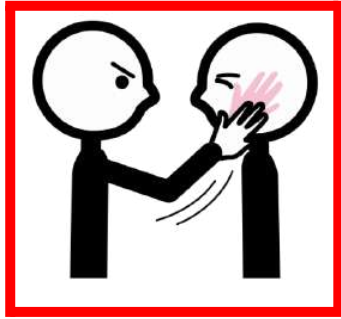
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

ANNEXE 3 : NORMES

INSTRUCTIONS:

- Imprimez et placez-le dans un endroit visible de la maison et facilement accessible à l'enfant.
- Rappelez-vous le comportement que nous voulons éteindre lorsqu'il se produit (couleur rouge) et donnez une alternative (couleur verte).

RÈGLES DE LA MAISON

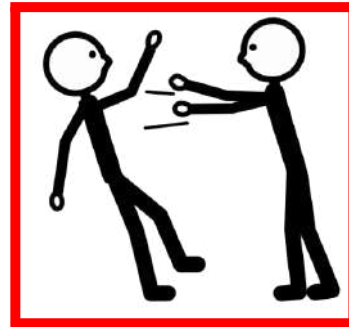
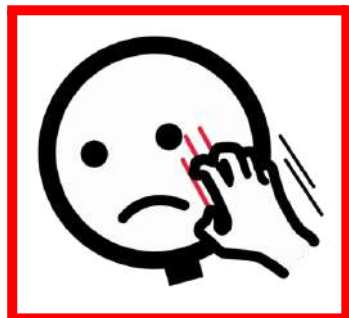
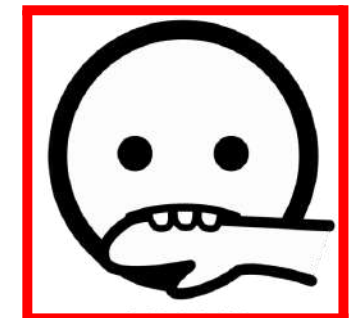
OUI		NON	
			
DEMANDER DE L'AIDE	RAMASSEZ LES JOUETS	FRAPPER	CRIER



Cofinancé par
l'Union européenne

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

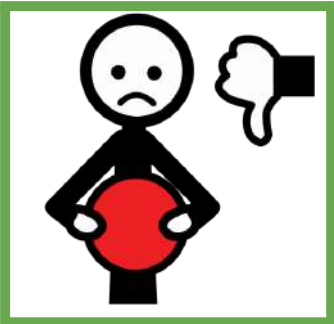
 PARTAGER	 ÉCOUTER	 METTRE UN COUP DE PIED	 POUSSER
 S'AMUSER	 RIRE AUX CHOSES	 GRATTER	 MORDRE



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

			
ATTENDS MON TOUR	DIRE QUE JE NE VEUX PAS - JE N'AIME PAS ÇA	S'ÉNERVER	INSULTER



Cofinancé par
l'Union européenne

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

RÈGLES DU JEU

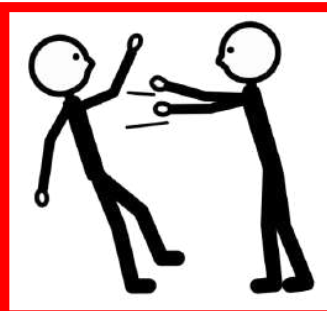
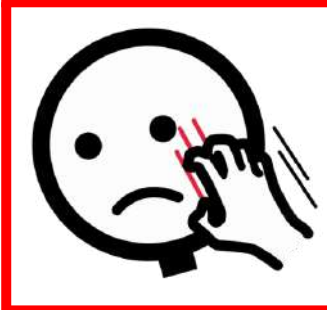
OUI		NON	
			
DEMANDER DE L'AIDE	RAMASSER LES JOUETS	FRAPPER	CRIER



Cofinancé par
l'Union européenne

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

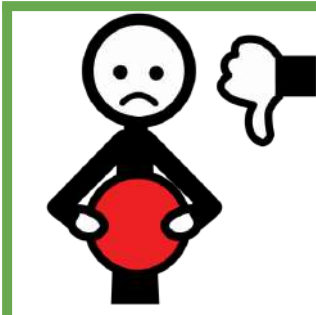
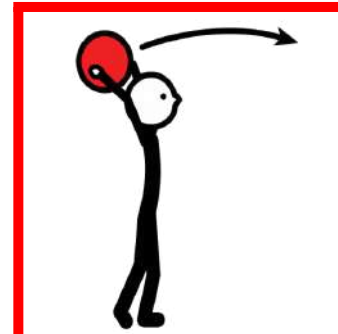
 PARTAGER	 ÉCOUTER	 METTRE UN COUP DE PIED	 POUSSER
 S'AMUSER	 RIRE AUX CHOSES	 GRATTER	 MORDRE



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

 ATTENDRE MON TOUR	 DIRE QUE JE NE VEUX PAS - JE N'AIME PAS ÇA	 SE FAIRE FIER	 INSULTE
 DEMANDER : PUIS-JE VOUS AIDER ?	 TERMINER QUAND ON NOUS LE DEMANDE	 CASSER	 JOUETS À LANCER



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

ANNEXE 4 : CARNET DE VOYAGE

INSTRUCTIONS:

- a) Imprimez la page de couverture.
- b) Imprimez les deux pages suivantes autant de fois que nécessaire.
- c) Imprimez les images selon vos besoins en fonction de l'activité à réaliser chaque jour et découpez-les.
- d) Collez ou écrivez dans l'agenda quel jour nous sommes et quelles activités nous avons faites.

Une autre option est d'imprimer un seul exemplaire, de le plastifier et de coller un support adhésif sur l'agenda, sur les images, ou sur les deux selon le support choisi (adhésif auto-agrippant, adhésif multi-usages réutilisable, etc.) et de modifier les activités et le jour de la semaine chaque jour.

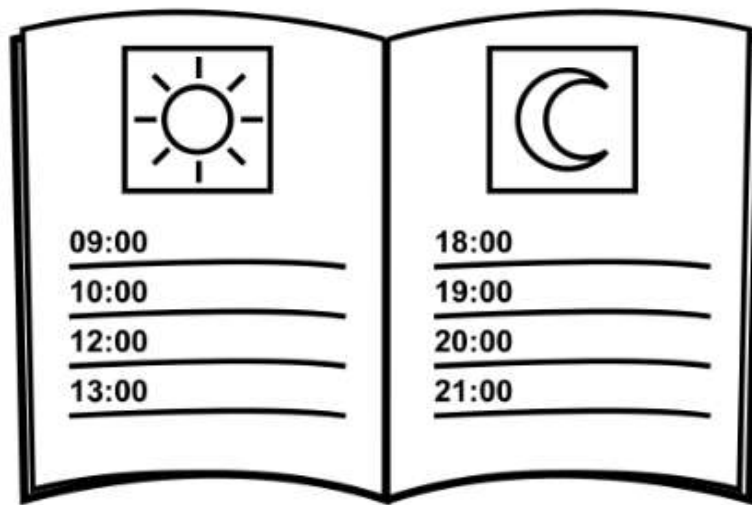


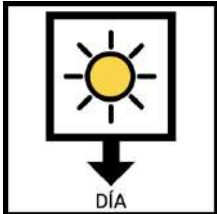
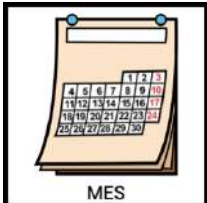
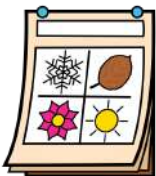
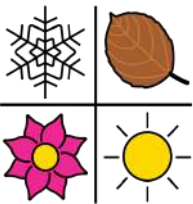
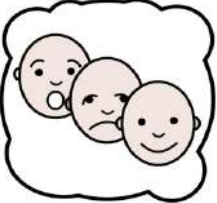
**Cofinancé par
l'Union européenne**

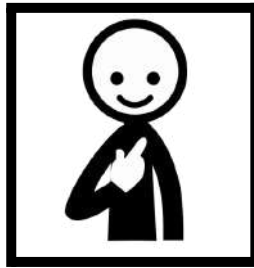
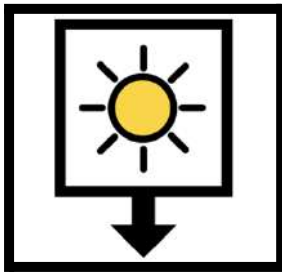
Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

ORDRE DU JOUR DE



	C'EST LE JOUR	
	MOIS	
	ANNÉE	
	NOUS SOMMES EN / AU	
	LA MÉTÉO AUJOURD'HUI EST	
	JE ME SENS	



AUJOURD'HUI JE



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

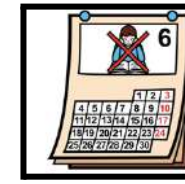
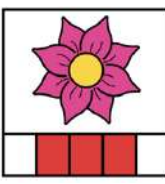
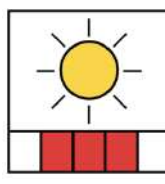
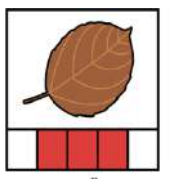
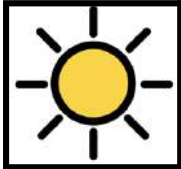
(IMPRIMEZ CES PAGES AUTANT DE FOIS QUE VOUS EN AVEZ BESOIN)



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

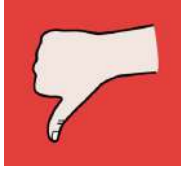
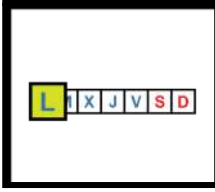
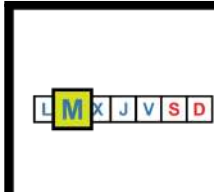
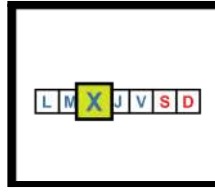
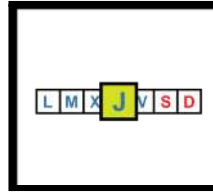
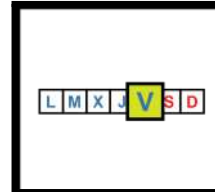
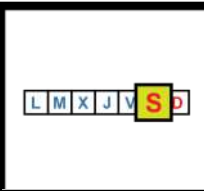
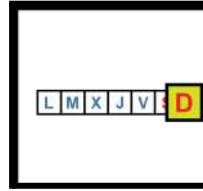
							
MOIS	JANVIER	FÉVRIER	MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET
							
AOÛT	SEPTEMBRE	OCTOBRE	NOVEMBRE	DÉCEMBRE	PRINTEMPS	ÉTÉ	AUTOMNE
							
HIVER	SOLEIL	SOLEIL ET NUAGES	NUAGES	PLUIE	NEIGE	VENT	CHALEUR



Cofinancé par
l'Union européenne

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

							
AVOIR FROID	HEUREUX	TRISTE	EN COLÈRE	SURPRIS	EFFRAYÉ	CALME	NERVEUX
							
BLESSÉ	BIEN	MAUVAIS	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI
							
SAMEDI	DIMANCHE	NOËL	CARNAVAL	ANNIVERSAIRE	FAIRE LA FÊTE	VACANCES	PÂQUES



Cofinancé par
l'Union européenne

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

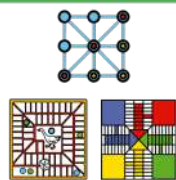
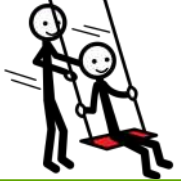
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	
2023	2024	2025					



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

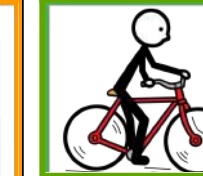
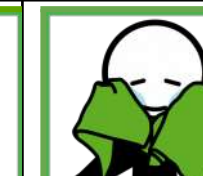
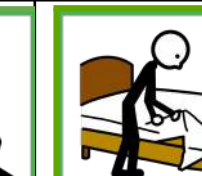
							
LIRE	RACONTER UNE HISTOIRE	PEINDRE	CUISINER	COLORIER	CHANTER	ARTISANAT	PUZZLE
							
FAMILLE	JEU DE TABLE	JEU VIDÉO	CONSTRUCTION DE JEUX	LA FOIRE	REGARDER LA TÉLÉ	ALLER AU CINÉMA	ALLER AU THÉÂTRE
							
AMIS	JOUER AU CHAT	JOUEZ À CACHE-CACHE	DANSER	JOUER	BALANÇOIRE	BONHOMME DE NEIGE	COURIR



Cofinancé par
l'Union européenne

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

							
PROMENER LE CHIEN	BOUTIQUE	ÉCOLE	MAISON	PARC	FAIRE DU VÉLO	ÉCOUTER DE LA MUSIQUE	SE DÉGUISER
							
DÉJEUNER	DÎNER	DORMIR	RÉVEILLEZ-VOUS	SE DÉGUISER	SE DOUCHER	FAIRE LE LIT	ÉTUDIER



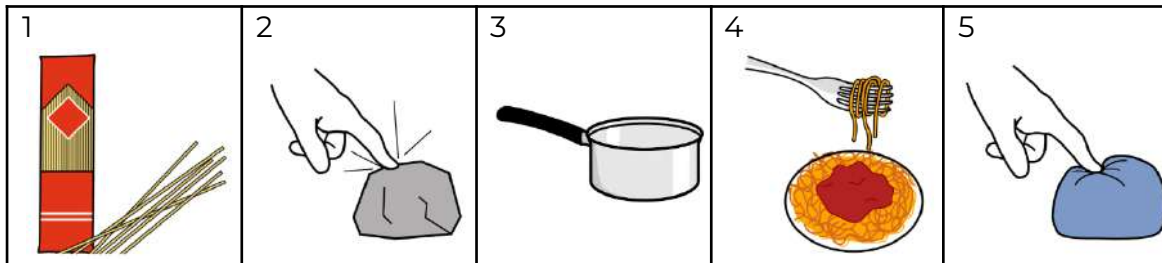
**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

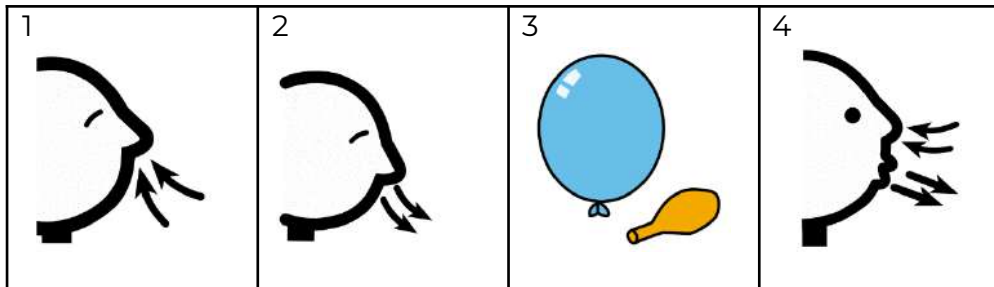
ANNEXE 5 : PICTOGRAMMES ASSOCIÉS AUX TECHNIQUES DE RELAXATION

Spaghetti technique:



« NOUS SOMMES DES SPAGHETTIS NOUS DEVENONS DURES ET MOLLES. »

Technique du ballon :



« NOUS ASPIRONS DE L'AIR, GONFLONS COMME UN BALLON ET LIBÉRONS L'AIR POUR DÉGONFLER ».

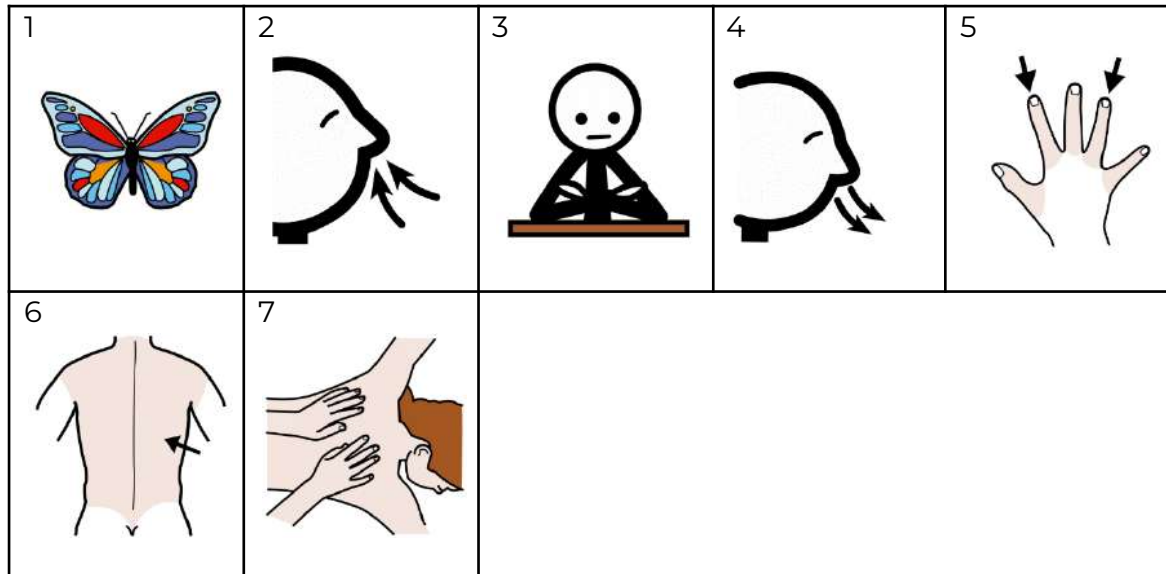


**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Technique du papillon :



« NOUS ASPIRONS DE L'AIR, GONFLONS COMME UN BALLON ET LIBÉRONS L'AIR POUR DÉGONFLER »



Cofinancé par
l'Union européenne

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

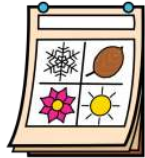
ANNEXE 6 : PICTOGRAMMES POUR ÉCRIRE UNE LETTRE AUX ROIS MAGES ET/OU AU PÈRE NOËL



CHERS



SAGES



CETTE ANNÉE



J'AI ÉTÉ



SAGE



JE VOUDRAIS QUE VOUS



M'OFFRIEZ



MERCI



CHER



PÈRE NOËL

MERCI



CETTE ANNÉE



J'AI ÉTÉ



SAGE



J'AIMERAI QUE TU

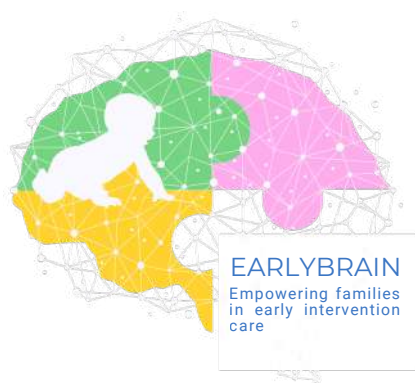


ME DONNES...



MERCI





**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

