SUPPORTS PÉDAGOGIQUES

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

Table des matières

1. STRATÉGIES DE STIMULATION TACTILE **3**

EN GÉNÉRAL 4

2. GESTION STRATÉGIES POUR LE COMPAGNON **5**

3. RETRAIT DES APPAREILS ÉLECTRONIQUES AU MOMENT DES REPAS **7**

Retrait naturel 7

Anticipation 8

Substitution temporaire avec du matériel de manipulation 8

4. STRATÉGIES POUR LUTTER CONTRE L'INSÉCURITÉ **9**

5. DIRECTIVES POUR LES JEUX DE RÔLE **10**

6. CALENDRIER DES REPAS **12**

ANNEXE 1 : JOUONS AU RESTAURANT **13**

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. STRATÉGIES DE STIMULATION TACTILE

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

- Pendant ou après le bain
    - Profitez du bain pour utiliser différentes éponges, plus douces ou plus rugueuses.
    - Essayez de sécher votre enfant avec des serviettes de différentes textures. Il est intéressant de le sécher en tapotant et, en exerçant une légère pression, plutôt que de le frotter.
    - Ajoutez des stratégies de coiffure et de séchage des cheveux à ce stade.
    - Après le bain, effectuez un massage relaxant, si l'enfant le supporte. De préférence, effectuez de légères pressions et évitez les chatouillements au début.
- Au moment des repas
    - Réalisez des recettes simples avec de la pâte, de la gelée, de la viande hachée, de la béchamel, des œufs, des fruits ou des pâtes à tartiner ; par exemple, de la pâte à pizza, du pain, des biscuits, des boulettes de viande, des croquettes, des boulettes, des brochettes de fruits, des sandwichs....
    - Autorisez de petits moments d'expérimentation avec la nourriture : manger avec les mains, inventer des recettes imaginaires en mélangeant des aliments...
- À l'heure de la récréation
    - Cachez de petits jouets dans un récipient contenant du riz, des nouilles, des lentilles ou autres, et cherchez-les. Si le récipient est grand, il permettra également d'y mettre les pieds. Une autre option consiste à utiliser une pataugeoire amovible, qui permet d'expérimenter avec tout le corps.
    - Jouez à peindre avec de la mousse à raser ou de la peinture au doigt, avec les mains et les pieds, ou peignez le corps. Des peintures texturées sont disponibles dans le commerce, ou vous pouvez les créer vous-même en ajoutant des produits sans danger pour la peau, comme du sable, de la sciure, du sel, etc., toujours sous surveillance. Vous pouvez également utiliser des pinceaux ou des éponges de différentes textures pour appliquer la peinture. Jouez avec de la pâte à modeler, du sable magique, du slime, de la pâte à modeler, de l'argile, de la pâte à modeler en billes Porexpan ou d'autres produits similaires disponibles

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 marché. Chacun de ces éléments offre une texture originale et permet d'expérimenter et de créer des moments amusants avec ces textures. De plus, vous trouverez de nombreux tutoriels expliquant comment créer ces matériaux. Ce jeu en famille peut être très amusant, impliquant davantage l'enfant, favorisant ainsi son acceptation des textures et favorisant l'acceptation du produit final.

    - Créez un panneau de textures et placez-y différentes textures familières à l'enfant, par exemple : coton, tampon à récurer, tissu, maille, caoutchouc mousse, aluminium, papier de verre, carton... Vous pouvez jouer à toucher les différentes textures, avec les mains et les pieds, et les décrire. Vous favoriserez ainsi l'apprentissage des concepts de base.

    - Créez un sac ou un sachet dans lequel vous introduisez différentes textures, ainsi que des objets, et jouez à deviner de quel objet il s'agit, avant de le sortir du sac.

- Dans le parc

    - Jouez avec le sable, la boue, l'herbe, les feuilles et autres éléments naturels que nous pouvons trouver dans ce contexte.

    - Il existe des balles avec différentes textures, avec lesquelles il peut être intéressant de jouer.

EN GÉNÉRAL

- Si vous constatez que l'enfant est agité, vous pouvez 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 se faire de manière progressive, en respectant son rythme et ses limites.

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. GESTION STRATÉGIES POUR LE COMPAGNON

L'adulte présent auprès de l'enfant pendant les repas joue un rôle important dans le processus. En tenant compte de certains aspects, en anticipant les difficultés potentielles et en disposant d'outils, nous pouvons gérer les difficultés qui pourraient survenir de manière sûre et encourageante. Voici des stratégies pour accompagner l'enfant dans cette épreuve.

Tout d'abord, il est important que l'enfant se familiarise avec les outils utilisés pour manger de manière consciente. Réduire les stimuli inutiles qui ne font pas partie de la tâche est également essentiel pour aider l'enfant à rester concentré.

Informer la famille des caractéristiques spécifiques de l'enfant l'aide à se détendre et à se sentir plus en sécurité lorsque les consignes sont respectées. Partager ces informations facilite la gestion de la situation et, en laissant le choix à l'enfant, par exemple entre deux ustensiles, en lui expliquant comment les aliments ont été préparés ou en choisissant sa place à table, nous créons une atmosphère plus accueillante et positive.

Pour aider l'enfant à comprendre le processus plus facilement et visuellement, nous pouvons préparer une histoire sociale. Cela implique de décrire l'activité de manière concrète, à l'aide de pictogrammes, et de la présenter bien avant le début du repas. Par exemple, nous pouvons choisir un moment précis de la journée pour montrer et expliquer ce qui va se passer. Si l'enfant sait à quoi s'attendre à chaque étape, il sera beaucoup plus détendu.

Nous pouvons également donner des instructions pour guider l'enfant dans les situations stressantes. Par exemple : « Si Maria est nerveuse pendant qu'on lui donne à manger, elle peut tenir la main de maman » ou « Si Maria est nerveuse en portant la cuillère à sa bouche ou après avoir goûté quelque chose, elle peut dire STOP. »

L'introduction de nouveaux aliments doit se faire progressivement, en laissant l'enfant prendre son rythme. Si nous remarquons que l'enfant est mal à l'aise, nous devons réduire les exigences. Par exemple, si Maria tire la langue pour goûter la texture d'un aliment, mais devient nerveuse parce qu'elle le trouve désagréable, nous pouvons poursuivre cette approche jusqu'à ce qu'elle se sente prête à en prendre une petite bouchée. Une fois qu'elle est à l'aise pour mettre l'aliment dans sa bouche, nous pouvons passer à l'étape suivante, en restant toujours attentif à ses émotions.

Il est essentiel de disposer de diverses stratégies et de divers matériels. Une façon d'aider l'enfant à se sentir plus calme est de lui permettre d'apporter son jouet préféré à table. Avant de passer à table, nous pouvons le rassurer en lui suggérant d'apporter un objet réconfortant, comme une peluche ou une poupée. « Maria, si tu veux, tu peux apporter un jouet que tu aimes et le garder près de ton assiette. »

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.

Il faut également anticiper les comportements qui pourraient freiner les progrès. En reconnaissant les signes de stress, de nervosité, de frustration ou d'inconfort, nous pouvons prévenir de nombreuses situations difficiles. Si nous constatons que l'enfant devient agité, nous pouvons valider ses sentiments et proposer des alternatives. Par exemple, « Maria, tu bouges beaucoup sur ta chaise. Veux-tu faire une pause ? »

En règle générale, il est important de communiquer avec l'enfant de manière claire, précise et calme, en utilisant des phrases courtes et des termes concrets. Utilisez un langage positif, maintenez un ton calme et minimisez les gestes, et veillez à ce que l'environnement soit aussi calme que possible. Parlez à sa hauteur, établissez un contact visuel et assurez-vous qu'il comprend ce qui se passe. Adaptez-vous à son rythme de traitement et laissez-lui le temps de réagir. Validez ses émotions en montrant que vous comprenez sa colère, sa peur ou d'autres sentiments, en l'accompagnant, en nommant ce qu'il ressent et en restant à ses côtés.

Incluez l'enfant dans le processus de recherche de solutions, en lui proposant des options et en lui permettant d'en choisir une.

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.

3. RETRAIT DES APPAREILS ÉLECTRONIQUES AU MOMENT DES REPAS

Comme on le voit dans l'histoire, Maria a du mal à manger dans des contextes autres que celui que ses mères lui ont appris, qui consiste à regarder des dessins animés sur son téléphone portable, avec la nourriture qu'elle aime, et en suivant toujours la même routine.

Mais comment réduire son habitude de regarder un écran pendant les repas ?

Pour faire face à ces situations, il est important que les familles comprennent les inconvénients et les risques liés au fait de donner aux enfants de tels dispositifs pour éviter les conflits, contrôler leur comportement agité ou essayer de les amener à se « détendre ».

Toutes ces motivations sont irréalistes et peuvent être utiles au moment où l'on souhaite que l'enfant mange, mais pas à court terme ni sur la durée. En effet, le recours à cette stratégie apparemment rapide et efficace peut entraîner des difficultés d'adaptation à de nouvelles situations (comportements perturbateurs), une détérioration de la qualité des relations sociales ou un désintérêt pour des activités plus lentes et plus éducatives.

Les repas sont l'occasion d'interagir avec la famille et les amis, un moment pour s'éloigner de l'agitation de la vie quotidienne et se concentrer sur le présent.

C'est pour cette raison que mettre la table, s'asseoir ensemble pour manger et communiquer de toutes les manières possibles peut créer un espace qui améliore la qualité de vie et offre un apprentissage enrichissant pour tous.

Dans le cas des enfants, s'engager dans ce genre de rituels améliore la qualité de leurs interactions sociales, les aide à devenir plus conscients de leurs préférences et leur permet de mieux traiter les informations sensorielles qu'ils reçoivent lorsque la nourriture entre dans leur bouche.

Si vous avez exposé votre enfant à ces appareils et qu'il présente un comportement peu coopératif ou colérique lorsqu'il mange sans eux, voici quelques conseils pour vous aider :

<u>Retrait naturel</u>

On pense souvent que supprimer des stimuli qui ont toujours été présents posera problème, mais c'est parfois cette peur qui rend le processus plus difficile. Il est donc conseillé d'abord d'introduire la situation alimentaire sans l'appareil, et si des crises de colère ou un comportement non coopératif surviennent, il faut attendre que l'enfant s'adapte. Cela peut prendre un certain temps, car il a toujours eu un écran captivant son attention pendant les repas. En attendant, nous pouvons utiliser les deux stratégies suivantes en parallèle, si nécessaire.

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.

Anticipation

Si l'enfant ne comprend pas encore les notions de temps comme « maintenant », « suivant » ou « premier », utilisez des images pour l'aider à anticiper le repas (en lui montrant l'image juste avant de s'asseoir) et les activités qui auront lieu avant et après le repas. Cela l'aidera à situer le repas dans le temps, en lui donnant un début et une fin clairs. Cela lui permettra également de comprendre qu'il ne peut pas avoir la tablette à ce moment-là, mais qu'il pourra l'utiliser à un autre moment de la journée.

Substitution temporaire avec du matériel de manipulation

Si, après avoir suivi les conseils précédents, l'enfant refuse toujours de manger, nous pouvons remplacer l'appareil par d'autres stimuli nécessitant interaction, communication et engagement avec un adulte. Il peut s'agir de contes, de jeux d'association ou d'activités au tour par tour où l'on tourne les pages, distribue des pièces ou des jetons après avoir mangé un certain nombre de cuillerées. De plus, il faut éviter les jeux obsessionnels et privilégier un matériel neutre, ni trop intéressant ni trop ennuyeux pour l'enfant.

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.

4. STRATÉGIES POUR LUTTER CONTRE L'INSÉCURITÉ

Maria est une petite fille habituée à manger dans des circonstances et des conditions spécifiques. Comme le montre l'histoire, elle refuse de manger dans des endroits où elle n'a jamais mangé, sans son assiette spéciale en forme d'animal, ni sans ses dessins animés qui l'amusent tant. Pour faire face à cette situation et aider Maria à s'adapter aux changements, on doit mettre en place des stratégies qui lui procurent un sentiment de sécurité, lui permettant d'apprendre de manière significative, la confiance en soi étant un élément essentiel.

Tous les enfants peuvent se sentir complexés par certaines activités ; il est donc important de féliciter les petites réussites au fur et à mesure. « Maria, tu as mangé la première cuillère et tu as été formidable ! » Cela peut aider Maria à prendre confiance. Évitez de critiquer ou de vous concentrer sur les comportements négatifs : « Maria, j'ai remarqué que tu étais très nerveuse quand j'ai porté la cuillère à ta bouche » ou « Maria, tu n'avais plus envie de manger. » Si nous voulons que Maria ait confiance en elle, nous devons lui montrer que nous lui faisons confiance.

Il faut lui confier des responsabilités adaptées à son âge et lui fixer des défis réalisables. Maria est jeune et peut avoir besoin d'un peu d'aide par moments. Un geste d'affection peut la rassurer et lui montrer qu'elle n'est pas seule face à cette épreuve. « Maria, si tu as peur, tu peux tenir la main de maman ; elle est là pour toi. » Tout en encourageant son autonomie, on doit reconnaître qu'elle peut avoir besoin de notre aide et de notre soutien fréquemment.

Il est peu probable que Maria relève tous les défis du premier coup ; il est donc important de minimiser l'impact des échecs. Les enfants doivent vivre l'échec et apprendre à tolérer la frustration dans des situations ou des jeux qui ne se déroulent pas toujours comme prévu, mais il faut aussi le considérer comme un défi. « Maria, aujourd'hui, on a mangé quelques cuillères sans dessins animés. Et si on essayait d'en manger encore quelques-unes demain ? » Vous pouvez même lui demander des suggestions pour s'améliorer : « Maria, que pourrions-nous faire demain pour manger quelques cuillères de plus ? »

Dans une autre section, nous aborderons les jeux plus en détail, mais il est utile de garder à l'esprit que ces stratégies peuvent être appliquées à la maison avec l'enfant. Nous pouvons également apprendre aux enfants à rire d'eux-mêmes, ce qui peut renforcer leur estime de soi. Danser, jouer, sauter, rire et se déguiser : apprenez-leur à s'amuser, ce qui peut les aider à réduire leur rigidité face aux nouvelles situations.

Enfin, adultes comme enfants ont tendance à utiliser un langage négatif face à l'échec. Il est possible de rééduquer la pensée négative et l'auto-renforcement, ce qui nous permet de nous transmettre des messages positifs. On peut commencer par remplacer des phrases comme « Je n'ai pas fini mon assiette » par « J'ai essayé », ou par « Je n'y arrive pas » par « Et si j'essayais ? »

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.

5. DIRECTIVES POUR LES JEUX DE RÔLE

Les jeux de rôle sont très importants pour les enfants, car ils les aident à apprendre et à anticiper des situations réelles. Encourager leur participation à ces jeux et les accompagner dans des situations comme manger au restaurant ou goûter de nouveaux aliments est essentiel. Nous pouvons utiliser les stratégies suivantes.

Il est préférable de commencer le jeu avec des éléments extérieurs, comme des jouets, surtout si l'on souhaite que l'enfant se sente plus à l'aise dans des situations sociales qu'il trouve désagréables. Une fois que l'enfant est familiarisé avec la dynamique du jeu et peut anticiper les situations qui pourraient le mettre mal à l'aise, on peut introduire des jeux de rôle où il devient le principal acteur.

La présentation des jouets ou des éléments de jeu est cruciale. Il faut s'assurer que l'enfant est familier avec certains de ces objets et qu'il peut les utiliser de manière fonctionnelle. Par exemple, lors d'un jeu de restaurant avec des poupées, assurez-vous que l'enfant connaît la nourriture, les couverts et les ustensiles, et qu'il comprend comment nourrir la poupée. Dans le cas contraire, nous commencerons par ces tâches avant de passer à des jeux plus complexes.

Lorsque l'on joue avec de vraies personnes, il est préférable que l'adulte s'occupe des actions les plus compliquées ou celles que l'enfant trouve inhabituelles ou désagréables.

Lorsque le jeu de rôle implique directement l'enfant, il faut lui laisser le temps et respecter ses limites quant à nos actions. Par exemple, un enfant peut préférer commencer par jouer le rôle du serveur ou du chef avant de jouer celui du client qui commande et mange.

Concernant le jeu lui-même, il est préférable de commencer par des actions simples et d'introduire progressivement des actions plus complexes, y compris celles que l'enfant a du mal à tolérer. Par exemple, on peut commencer par des jeux de cuisine, puis étendre l'activité au restaurant, à la préparation d'un pique-nique, etc.

Dans certains cas, pour enrichir le jeu ou aider l'enfant à anticiper les situations, nous pouvons utiliser du matériel explicatif, des séquences, des scripts de dialogue, des tableaux de menus, des recettes, etc.

Une autre activité qui peut engager l'enfant et l'aider à prendre des décisions est de réaliser de petites recherches ou des recherches sur le sujet : par exemple, rechercher des recettes de différents endroits, rechercher des restaurants dans la ville, etc.

Ces mêmes stratégies peuvent être adaptées à différentes situations que l'enfant peut trouver complexes ou désagréables.

Dans l'annexe I, nous pouvons trouver du matériel pour faciliter les jeux de rôle.

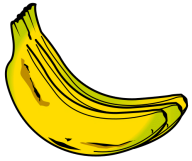
Cofinancé par l'Union européenne

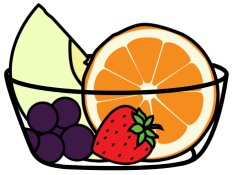
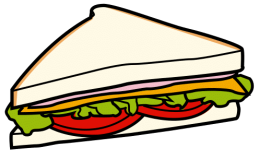
Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

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.

6. CALENDRIER DES REPAS

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE



Cofinancé par l'Union européenne

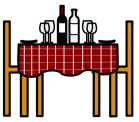
Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

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.

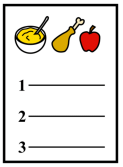
ANNEXE 1 : JOUONS AU RESTAURANT

SÉQUENCE

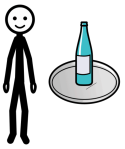
1er **NOUS SOMMES ASSIS**



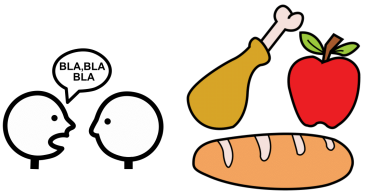
2e **NOUS REGARDONS LE MENU ET CHOISISSONS**



3ème **NOUS APPELONS LE SERVEUR**



4ème **NOUS COMMANDONS LA NOURRITURE**

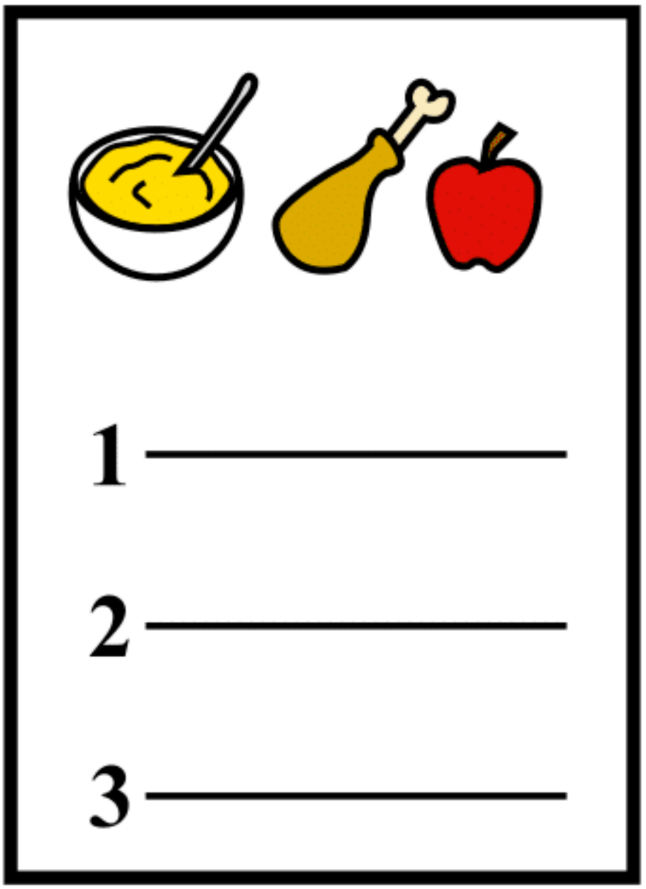


Cofinancé par l'Union européenne

Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention nº 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.

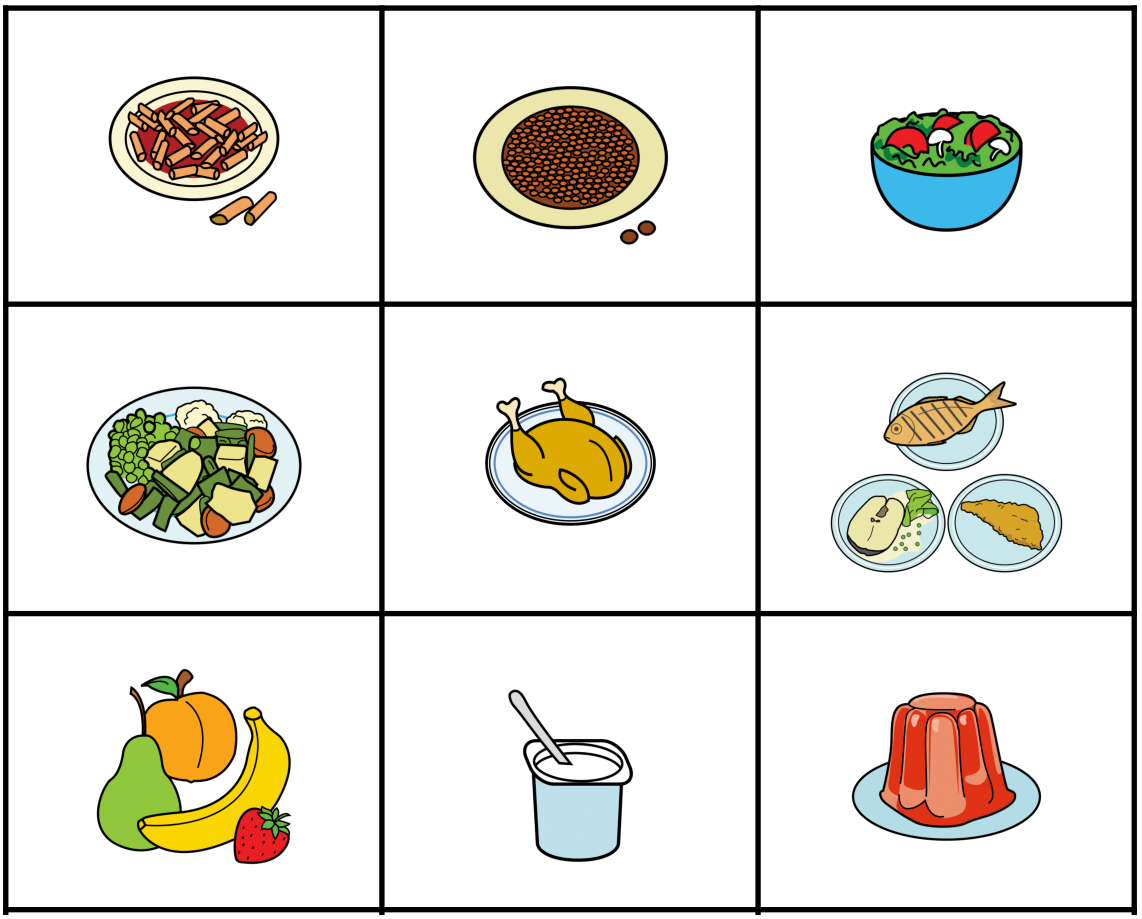
JEU DE CRÉATION D'UN MENU



Cofinancé par l'Union européenne

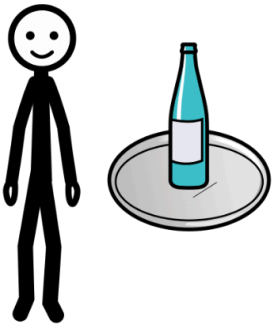
Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

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.



RÔLES DU JEU

SERVEUR



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.

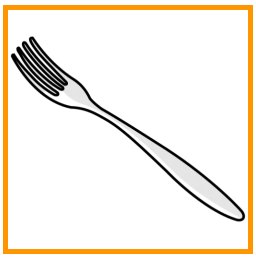
Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

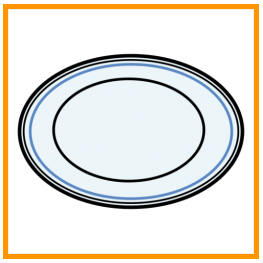
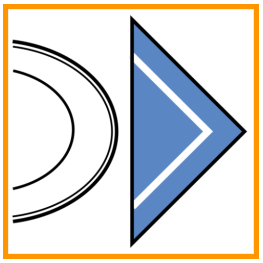
Cofinancé par l'Union européenne

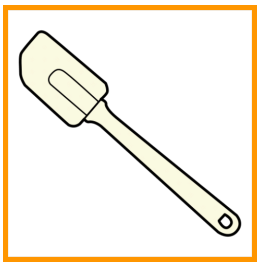
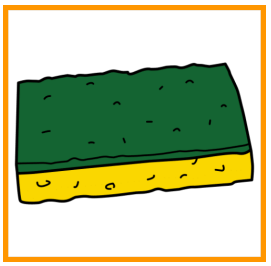
Ce projet est cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

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.

USTENSILES DE CUISINE ET ART DE LA TABLE



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.

EARLYBRAIN

Empowering families in early intervention care

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.

irenea

Istituto di Gestalt HCC ITALY International Trainings | www.gestalt.it

EASPD European Association of Service providers for Persons with Disabilities

FABLAB León

tma