

## Annexe 1 A

Première grille créée à partir du jeu de balle.

Prénom : N.

Date : 31/01

Objectif : l'élève sera capable d'échanger un objet avec quelqu'un de différentes manières.

Actions a réalisé lors du jeu	A	VA	NA	Commentaires
1) Faire rouler une balle sur une table	X			
2) Faire rouler une balle sur une table à une autre personne lorsqu'ils sont à deux.	X			
3) Faire rouler une balle sur une table à quelqu'un après que l'enseignant ait désigné la personne.	X			
4) Faire rouler une balle sur une table à quelqu'un après avoir prononcé son nom.	X			
5) Rattraper une balle que l'on a fait rouler sur une table	X			
6) Faire rouler une balle à terre	X			
7) Faire rouler une balle à terre à une autre personne lorsqu'ils sont à deux.	X			
8) Faire rouler une balle à terre à quelqu'un après que l'enseignant ait désigné la personne.	X			
9) Faire rouler une balle à terre à quelqu'un après avoir prononcé son nom.	X			

10) Rattraper une balle que l'on a fait rouler à terre.	X			
11) Lancer une balle en l'air.	X			
12) Rattraper une balle que l'on a lancé en l'air soi-même.	X			
13) Lancer une balle à quelqu'un en station debout.	X			
14) Lancer une balle à un référent en mesurant sa force en station debout.		X		
15) Lancer une balle à un élève en mesurant sa force en station debout.		X		Ne mesure pas toujours sa force
16) Lancer une balle à différentes personnes (pas toujours à la même personne).		X		Le référent doit lui montrer la personne à qu'il doit lancer
17) Lancer la balle à deux mains				
18) Lancer la balle à une main		x		Faire attention à la force exercée, peut faire mal à cause d'un lancer trop fort
19) Être concentré quand on lance (regarder la personne ou la balle)	X			
20) Être concentré quand on doit attraper une balle (regarder la personne ou la balle)	X			
<b>Comportements sociaux lors du jeu</b>				
21) Accepter de jouer avec quelqu'un.	X			
22) Accepter de jouer avec le groupe.		X		

23) S'intégrer physiquement dans le groupe		X		
24) S'asseoir ou se mettre à côté d'un élève du groupe.	X			
25) Prononcer le nom, désigner la personne du doigt ou le désigner sur sa photo.				N'en n'a pas besoin
26) Regarder la personne à qui on passe la balle.				
27) Donner, de soi-même la balle, soit en la passant de main en main soit en la faisant rouler soit en la lançant.	X			
28) Viser la personne si on lui lance la balle.	X			

Autres remarques :

- manque de dynamisme : réagit lentement.

## Annexe 1 B

Grille améliorée et adaptée à l'élève. Créée à partir du jeu de balles et du projet fancy-fair.

### Grille d'analyse de tâches

Contexte : adopter une dynamique adaptée avec interaction durant les répétitions de la fancy-fair

Nom : N.

Age : 17

Comportements à adopter lorsqu'il lance une balle	Acquis	En voie d'acquisition	Non acquis	Commentaires
		Avec aide : Verbale/visuelle/gestuelle		
Acquisition de toutes les manières de passer un objet à quelqu'un :				
1) Donner de main à main	X			
2) Faire rouler sur une table	X			
3) Faire rouler à terre				
4) Lancer en l'air en visant les mains de la personne	X			
<b>Précision</b>				
5) Ajuster la force lors du lancer		X		
6) Viser les mains de la personne lors du lancer	X			
<b>Autonomie</b>				
7) Lancer une balle sans en attendre l'ordre (après apprentissage)	X			
8) Ramasser une balle sans en attendre l'ordre (après apprentissage)		X		

9) Se déplacer dans la pièce sans en attendre l'ordre (après apprentissage)		X		
<b>Dynamisme</b>				
10) Lancer deux objets à la suite rapidement à une ou plusieurs personnes		X		
11) Rattraper deux objets à la suite rapidement à une ou plusieurs personnes	X			
12) Se déplacer dans la pièce et lancer un objet en même temps		X		
13) Adopter des mouvements plus fluides lors du lancer		X		
14) Varier les positions pour lancer (debout - accroupi)			X	Seulement si c'est demandé
15) Varier le matériel et la manière de lancer (Lancer les légumes à quelqu'un/utiliser la farine et lancer en l'air)				
Observation de la fréquence des répétitions verbales (stéréotypies) lors de l'activité	Diminue lorsque l'élève est en activité.			
Observation des périodes d'angoisses lors de l'activité	Uniquement si la personne qui lui fait peur est près de lui.			
Observation de l'acquisition de l'espace de la pièce	Encore difficile.			

## Annexe 2A

Première grille créée à partir du jeu de balle.

Prénom : S.

Date : 24/01

Objectif : l'élève sera capable d'échanger un objet avec quelqu'un de différentes manières.

Actions a réalisé lors du jeu	A	VA	NA	Commentaires
1) Faire rouler une balle sur une table	X			
2) Faire rouler une balle sur une table à une autre personne lorsqu'ils sont à deux.	X			
3) Faire rouler une balle sur une table à quelqu'un après que l'enseignant ait désigné la personne.	X			
4) Faire rouler une balle sur une table à quelqu'un après avoir prononcé son nom.		X		Ne cite pas le prénom
5) Rattraper une balle que l'on a fait rouler sur une table	X			
6) Faire rouler une balle à terre				Faire rouler les balles à terre -> pas tester
7) Faire rouler une balle à terre à une autre personne lorsqu'ils sont à deux.				
8) Faire rouler une balle à terre à quelqu'un après que l'enseignant ait désigné la personne.				
9) Faire rouler une balle à terre à quelqu'un après avoir prononcé son nom.				

10) Rattraper une balle que l'on a fait rouler à terre.				
11) Lancer une balle en l'air.	X			
12) Rattraper une balle que l'on a lancé en l'air soi-même.		X		Difficulté de garder une balle en mains. Tient la balle avec ses mains ouvertes. Montre également un manque de concentration.
13) Lancer une balle à quelqu'un en station debout.	X			
14) Lancer une balle à un référent en mesurant sa force en station debout.	X			
15) Lancer une balle à un élève en mesurant sa force en station debout.	X			
16) Lancer une balle à différentes personnes (pas toujours à la même personne).		X		Ne tient pas bien la balle en main quand il joue avec
17) Lancer la balle à deux mains		X		A tendance à la lancer avec une main
18) Lancer la balle à une main	X			
19) Être concentré quand on lance (regarder la personne ou la balle)		X		Ne regarde pas toujours devant soi
20) Être concentré quand on doit attraper une balle (regarder la personne ou la balle)		X		Ne rattrape pas correctement la balle, la fait tomber
Comportements sociaux lors du jeu				
21) Accepter de jouer avec quelqu'un.	X			

22) Accepter de jouer avec le groupe.	X			
23) S'intégrer physiquement dans le groupe	X			
24) S'asseoir ou se mettre à côté d'un élève du groupe.	X			
25) Prononcer le nom, désigner la personne du doigt ou le désigner sur sa photo.				N'en n'a pas besoin
26) Regarder la personne à qui on passe la balle.				
27) Donner, de soi-même la balle, soit en la passant de main en main soit en la faisant rouler soit en la lançant.	X			
28) Viser la personne si on lui lance la balle.	X			



## Annexe 2B

Grille d'analyse de tâche :

Contexte : adopter un comportement adapté durant les répétitions de la fancy-fair

Age : 15

Nom : S.

Comportements à adopter	Acquis	En voie d'acquisition	Non acquis	Commentaires
		Avec aide : Verbale/visuelle/gestuelle		
<b>Consignes de base</b>				
1) Ecouter une consigne donnée et y être attentif.	X			S'est amélioré.
2) Comprendre la consigne	X			
3) Appliquer une consigne donnée.		X		Veut parfois faire autre chose que la consigne donnée.
4) S'occuper de sa tâche.		X		Ne la termine pas toujours.
5) Ne pas s'occuper des autres élèves si ce n'est pas une consigne.		X		
<b>Consignes spécifiques</b>				
6) Lancer et attraper les légumes avec les personnes désignées (=tâche)	X			
7) Commencer sa tâche quand la musique commence (+ déclencheur)	X			
8) Arrêter sa tâche quand le « chef » arrive et se fâche	X			

9) Reprendre une autre tâche lors de la deuxième partie (+déclencheur)	X			
<b>Réactions à adopter lors de la séance de répétition</b>				
10) Aller rechercher la balle de soi même lorsqu'elle est tombée.		X		Envahie par les différentes informations, prend du temps pour aller chercher la balle.
11) Tenir la balle en main sans jouer avec lorsqu'aucune autre consigne n'est donnée.		X		A des difficultés à rester inactif.
12) Tourner autour de la table pour occuper l'espace.		X		Ne prends pas toujours l'espace. S'est améliorée.
13) Regarder une personne avant de lui lancer une balle, un objet,...		X		
14) Attraper la balle en essayant de ne pas la faire tomber.		X		Se concentre un peu plus sur sa tâche.
15) Maitriser sa force lorsqu'on lance la balle ou l'objet.	X			
16) Ne lancer qu'une balle à la fois, même si deux balles sont en main.	X			
<b>Comportements</b>				
17) Être calme avant le commencement de la répétition	X			
18) Exprimer de la joie avec un comportement adéquat par rapport au	X			Est fort dans l'émotion du moment qui se manifeste de manière parfois extrême. (rigole fort ou se met en colère)

contexte (sourire, rire léger, dire qu'on est content,... tout en s'occupant de sa tâche)				et essayer de casser des objets.)
19) Être concentré sur sa tâche		X		
Observations des comportements adoptés lors de la répétition	S. a fait une crise de colère en pendant la répétition. Cause : frustration.			

### Annexe 3

Démarche orthopédagogique de Nader-Grosbois (2015, p. 22)



## Annexe 4

L'intervention éducative spécialisée a été utilisée en début de stage. Nous avons suivi cet ordre :

Situation insatisfaisante -> Contexte -> Finalité -> Hypothèse de travail -> Réponse à la situation

-> réajustement

### **1. L'intervention éducative spécialisée (I.E.S.)**

*Les flèches sont à placer selon le sens de votre démarche.*

#### **5.Contexte**

#### **1. Situation insatisfaisante.**

(observation, mandat,  
demande de l'équipe,  
demande d'un,des bénéficiaire(s)  
lectures,...)

#### **2.Réponse**

(voir F.I.E.S ou/et méthodologie utilisée par lieu de stage)

#### **3.Hypothèse de travail**

Objectifs généraux, objectifs spécifiques, ressources,  
évaluation, ...

#### **4. Finalité(s) valeur(s)**

#### **6.Réajustement et Evaluation de l'ensemble du projet**

# Annexe 5A

## Tableau ESAR : définitions des concepts principaux d'ESAR

Annexe 2		Annexe 2	
Définitions des concepts principaux du Système ESAR © 2015		Définitions des concepts principaux du Système ESAR © 2015	
Facette A	Facette B	Facette C	Facette D
<b>Types de jeux</b> Répertoire des activités de jeu propres à chaque étape du développement.	<b>Habiletés cognitives</b> Répertoire d'habiletés cognitives permettant d'utiliser, en cours d'action, des processus mentaux à chaque étape du développement.	<b>Habiletés fonctionnelles et motrices</b> Répertoire d'habiletés nécessaires pour agir de manière fonctionnelle et motrice.	<b>Types d'activités sociales</b> Répertoire d'habiletés nécessaires pour jouer seul ou avec d'autres de manière significative.
<b>A100 JEU D'ÉNERGIE</b> Jeu d'exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets immédiats.	<b>B100 CONDUITE SENSORI-MOTRICE</b> Répertoire d'habiletés cognitives portant sur des actions sensorielles et motrices directes et immédiates.	<b>C100 EXPLORATION</b> Répertoire d'habiletés fonctionnelles et motrices permettant de découvrir et d'expérimenter de façon active par essais et erreurs.	<b>D100 ACTIVITÉ INDIVIDUELLE</b> Activité permettant de jouer seul.
<b>A200 JEU SYMBOLIQUE</b> Jeu permettant de faire semblant, d'imiter les autres ou des objets, de jouer des rôles, de créer des scénarios, des mises en scène et de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles.	<b>B200 CONDUITE REPRÉSENTATIVE</b> Répertoire d'habiletés cognitives permettant de représenter la réalité à l'aide d'images mentales, de mots et de symboles.	<b>C200 REPRODUCTION</b> Répertoire d'habiletés permettant de reproduire directement des éléments de la réalité qu'il faut reconstituer.	<b>D200 ACTIVITÉ ASSOCIATIVE</b> Activité sociale permettant de jouer en association avec les autres.
<b>A300 JEU D'ASSEMBLAGE</b> Jeu qui consiste à réunir, à combiner, à construire, à agencer et à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis.	<b>B300 CONDUITE INTUITIVE</b> Répertoire d'habiletés cognitives permettant des raisonnements prélogiques limités par une perception partielle de la réalité.	<b>C300 COMPÉTENCE</b> Répertoire d'habiletés fonctionnelles et motrices permettant d'effectuer des tâches avec aisance et d'agir avec un bon niveau d'efficacité.	<b>D300 ACTIVITÉ COMPÉTITIVE</b> Activité sociale permettant de jouer en rivalité avec les autres.
<b>A400 JEU DE RÈGLES</b> Jeu comportant un code précis à respecter et des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs.	<b>B400 CONDUITE OPÉRATOIRE CONCRÈTE</b> Répertoire d'habiletés cognitives permettant de solutionner des problèmes s'appuyant sur les opérations fondamentales de la pensée logique concrète comme classer, sérier, dénombrer, additionner, soustraire, égaliser, mettre en correspondance, mesurer, etc.	<b>C400 PERFORMANCE</b> Répertoire d'habiletés fonctionnelles et motrices permettant d'agir avec un très haut niveau d'efficacité.	<b>D400 ACTIVITÉ COOPÉRATIVE</b> Activité sociale permettant de jouer en coopération avec les autres.
	<b>B500 CONDUITE OPÉRATOIRE FORMELLE</b> Répertoire d'habiletés cognitives permettant de faire des hypothèses, de les vérifier et de solutionner des problèmes théoriques à l'aide de raisonnements abstraits, d'énoncés verbaux, de signes mathématiques, d'analyses déductives, etc., et de considérer toutes les combinaisons possibles à l'aide de la pensée abstraite.		<b>D500 IDENTITÉ / DIFFUSION DES RÔLES</b> Réexamen et réintégration des différentes identifications de la personne provoqués par les nombreuses transformations biologiques, psychologiques et sociales.
			<b>F100 CONFIANCE / MÉRITO</b> Instauration d'une relation bonne et constante entre l'adulte et l'enfant dans un environnement familier et sûr.
			<b>F200 AUTONOMIE / HONTE ET COULO</b> Affirmation du moi se traduisant par la capacité de l'enfant à maîtriser et à contrôler son corps et à se reconnaître parmi les autres en imitant ses propres gestes.
			<b>F300 INITIATIVE / CULPABILITÉ</b> Différenciation et identification par l'apprentissage des nombreux attributs relatifs aux rôles sexuels, aux rôles parentaux, aux rôles sociaux et aux rôles familiaux.
			<b>F400 TRAVAIL / INTÉRIORITÉ</b> Expérimentation de la réactivité personnelle et sociale se traduisant par l'acquisition de connaissances dans tous les domaines, par la recherche d'approbation d'autrui à travers des expériences performantes de jeux.
			<b>F500 LANGAGE RECEPTIF ORAL</b> Instrument de communication faisant appel à la capacité d'attention auditive et cognitive, permettant de décoder et d'analyser un message verbal, dans le but d'en comprendre le sens.
			<b>F500 LANGAGE PRODUCTIF ÉCRIT</b> Instrument de communication faisant appel à la capacité d'attention visuelle et cognitive, permettant de coder et d'analyser un message écrit, dans le but d'en comprendre le sens.

**Annexe 3**  
**Descripteurs psychopédagogiques des six facettes du Système ESAR © 2015**

FACETTE A		FACETTE B		FACETTE C		FACETTE D		FACETTE E		FACETTE F	
Types de jeux		Habiletés cognitives		Habiletés fonctionnelles et motrices		Types d'activités sociales		Habiletés langagières		Conduites affectives	
A100	Jeu d'exploration	B100	Conduite sensorimotrice	C100	Exploration	D100	Activité individuelle	E100	Langage réceptif oral	F100	Conscience/motricité non-mot
A101	Jeu sensoriel sonore	B101	Répétition par essais et erreurs	C101	Perception auditive	D101	Jeu individuel	E101	Environnement	F101	Différenciation mot/motricité
A102	Jeu sensoriel visuel	B102	Causalité sensori-motrice	C102	Perception visuelle	D102	Jeu individuel et associatif	E102	Discrimination verbale	F102	Sourire comme réponse sociale
A103	Jeu sensoriel tactile	B103	Permanence de l'objet	C103	Perception tactile	D103	Jeu individuel et compétitif	E103	Parage verbal	F103	Attachement à un objet transitionnel
A104	Jeu sensoriel olfactif	B104	Raisonnement pratique	C104	Perception olfactive	D104	Jeu individuel et coopératif	E104	Décodage verbal	F104	Réaction face à l'étranger
A105	Jeu sensoriel gustatif	B105	Raisonnement pratique	C105	Perception gustative	D105	Jeu individuel et coopératif	E105	Décodage verbal	F105	Reconnaissance de soi
A106	Jeu moteur	B106	Raisonnement pratique	C106	Perception gustative	D106	Jeu individuel et coopératif	E106	Décodage verbal	F106	Reconnaissance de soi
A107	Jeu de manipulation	B107	Raisonnement pratique	C107	Perception gustative	D107	Jeu individuel et coopératif	E107	Décodage verbal	F107	Reconnaissance de soi
A108	Jeu d'action-réaction virtuel	B108	Raisonnement pratique	C108	Perception gustative	D108	Jeu individuel et coopératif	E108	Décodage verbal	F108	Reconnaissance de soi
A200	Jeu symbolique	B200	Conduite représentative	C200	Perception gustative	D200	Activité associative	E200	Langage productif oral	F200	Autonomie/motricité non-mot
A201	Jeu de rôle	B201	Conduite représentative	C201	Perception gustative	D201	Jeu associatif	E201	Environnement	F201	Maîtrise du non
A202	Jeu de mise en scène	B202	Conduite représentative	C202	Perception gustative	D202	Jeu associatif et compétitif	E202	Expression préverbale	F202	Maîtrise du corps
A203	Jeu de production graphique à deux dimensions	B203	Conduite représentative	C203	Perception gustative	D203	Jeu associatif et coopératif	E203	Reproduction verbale de sons	F203	Reconnaissance de soi
A204	Jeu de production à trois dimensions	B204	Conduite représentative	C204	Perception gustative	D204	Jeu associatif et coopératif	E204	Appellation verbale	F204	Reconnaissance de soi
A205	Jeu de simulation virtuelle	B205	Conduite représentative	C205	Perception gustative	D205	Jeu associatif et coopératif	E205	Appellation verbale	F205	Reconnaissance de soi
A300	Jeu d'assemblage	B300	Conduite intuitive	C300	Reproduction	D300	Activité compétitive	E300	Appellation verbale	F300	Maîtrise du corps
A301	Jeu de construction à trois dimensions	B301	Conduite intuitive	C301	Reproduction de modèles	D301	Jeu compétitif	E301	Appellation verbale	F301	Maîtrise du corps
A302	Jeu d'ajustement à deux dimensions	B302	Conduite intuitive	C302	Reproduction de rôles	D302	Jeu compétitif et coopératif	E302	Appellation verbale	F302	Maîtrise du corps
A303	Jeu de montage scientifique	B303	Conduite intuitive	C303	Reproduction d'événements	D303	Jeu compétitif ou coopératif	E303	Appellation verbale	F303	Maîtrise du corps
A400	Jeu de montage virtuel	B400	Conduite opératoire concrète	C400	Reproduction d'événements	D400	Activité coopérative	E400	Appellation verbale	F400	Maîtrise du corps
A401	Jeu d'association	B401	Conduite opératoire concrète	C401	Reproduction d'événements	D401	Jeu coopératif	E401	Appellation verbale	F401	Maîtrise du corps
A402	Jeu de séquence	B402	Conduite opératoire concrète	C402	Reproduction d'événements	D402	Jeu coopératif et compétitif	E402	Appellation verbale	F402	Maîtrise du corps
A403	Jeu de circuit et de parcours	B403	Conduite opératoire concrète	C403	Reproduction d'événements	D403	Jeu coopératif et compétitif	E403	Appellation verbale	F403	Maîtrise du corps
A404	Jeu d'adresse	B404	Conduite opératoire concrète	C404	Reproduction d'événements	D404	Jeu coopératif et compétitif	E404	Appellation verbale	F404	Maîtrise du corps
A405	Jeu sportif et moteur	B405	Conduite opératoire concrète	C405	Reproduction d'événements	D405	Jeu coopératif et compétitif	E405	Appellation verbale	F405	Maîtrise du corps
A406	Jeu de stratégie	B406	Conduite opératoire concrète	C406	Reproduction d'événements	D406	Jeu coopératif et compétitif	E406	Appellation verbale	F406	Maîtrise du corps
A407	Jeu de hasard	B407	Conduite opératoire concrète	C407	Reproduction d'événements	D407	Jeu coopératif et compétitif	E407	Appellation verbale	F407	Maîtrise du corps
A408	Jeu questionnaire	B408	Conduite opératoire concrète	C408	Reproduction d'événements	D408	Jeu coopératif et compétitif	E408	Appellation verbale	F408	Maîtrise du corps
A409	Jeu mathématique	B409	Conduite opératoire concrète	C409	Reproduction d'événements	D409	Jeu coopératif et compétitif	E409	Appellation verbale	F409	Maîtrise du corps
A410	Jeu de langage et d'expression	B410	Conduite opératoire concrète	C410	Reproduction d'événements	D410	Jeu coopératif et compétitif	E410	Appellation verbale	F410	Maîtrise du corps
A411	Jeu d'origine	B411	Conduite opératoire concrète	C411	Reproduction d'événements	D411	Jeu coopératif et compétitif	E411	Appellation verbale	F411	Maîtrise du corps
A412	Jeu de règles virtuel	B412	Conduite opératoire concrète	C412	Reproduction d'événements	D412	Jeu coopératif et compétitif	E412	Appellation verbale	F412	Maîtrise du corps
E301	Discrimination de lettres	E302	Correspondance lettres-sons	E303	Décodage syllabique	E304	Décodage de mots	E305	Décodage de phrases	E306	Décodage de messages
E401	Mémoire orthographique	E402	Mémoire graphique	E403	Mémoire grammaticale	E404	Mémoire syntaxique	E405	Expression écrite	E406	Reflexion sur le langage écrit
E501	Recherche d'une personnalité	E502	Apprentissage de modes d'organisation sociale	E503	Recherche d'une personnalité	E504	Apprentissage de modes d'organisation sociale	E505	Recherche d'une personnalité	E506	Apprentissage de modes d'organisation sociale