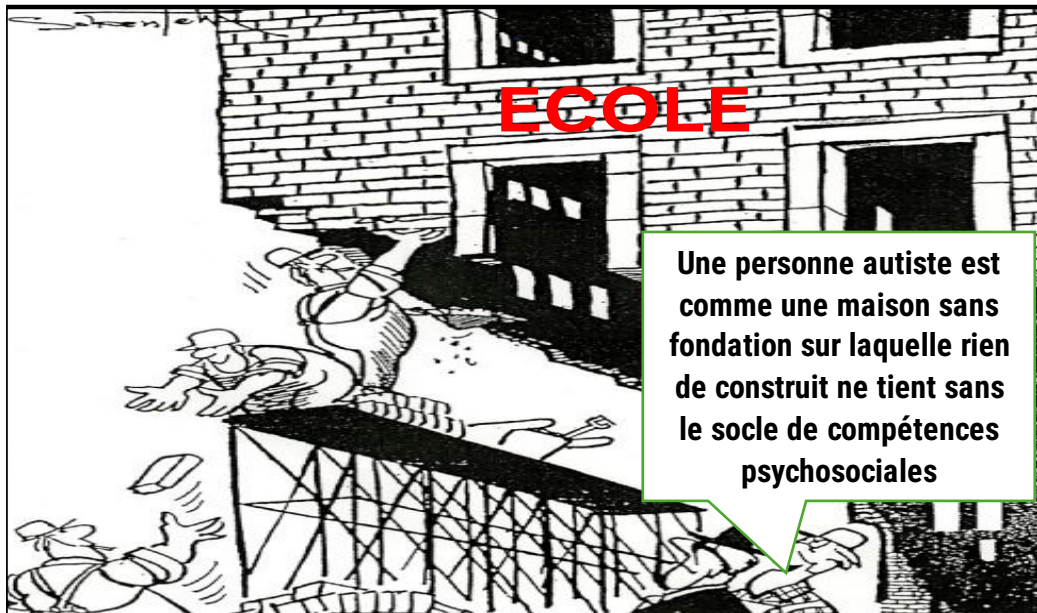


PROJET UNE SALLE LUDEVEIL PAR ECOLE

UNE PROPOSITION POUR UNE INCLUSION SCOLAIRE REUSSIE



LA PEDAGOGIE LUDEVEIL PAR LE JEU INDIVIDUEL

édifie le socle de compétences psychosociales d'accessibilité aux apprentissages



UNE SALLE LUDEVEIL PAR ENFANT TSA DANS CHAQUE ECOLE



LA SALLE LUDEVEIL PAR ENFANT TSA DANS CHAQUE ECOLE

Répond à l'objectif de l'inclusion scolaire

L'ACCESSIBILITE AUX APPRENTISSAGES

Accessibilité géographique	Dans chaque école rurale ou urbaine partout où sont les enfants TSA
Accessibilité instantanée	Mise en place rapide, peu coûteuse, flexible financièrement et humainement : 8/10 m2/enfant, une AESH (deux à mi tps)
Accessibilité physique	Adapte les supports suivant leurs besoins physiques, sensoriels, moteurs, cognitifs
Accessibilité des TSA sévères	Améliore leurs comportements problèmes et peut les solutionner à terme
Accessibilité pédagogique	Environnement, jeux, plannings évolutifs et adaptés au stade d'éveil de chacun
Accessibilité au savoir	Pédagogie LUDEVEIL visant l'acquisition des compétences psychosociales, rampes d'accès au savoir et aux fonctions cognitives.

ELLE EST UN DOUBLE MOYEN COMPENSATOIRE

Salle de répit

Cellule d'autorégulation sensorielle qui les apaise et réduit les comportements problématiques des TSA ; alternance possible et flexible entre celle-ci et la salle de classe.

Salle d'éveil par le jeu avec méthode pédagogique LUDEVEIL : face à face individuel pour acquérir par étapes les compétences psychosociales d'un enfant 0/3 ans nécessaires à l'accessibilité participative au savoir enseigné (communication, relation à l'autre, symbolique, mobilité volontaire, autonomie de base : propreté, compréhension des consignes...)

[Tapez ici]



LA PEDAGOGIE LUDEVEIL

La PEDAGOGIE LUDEVEIL EST UNE PEDAGOGIE DE LA RELATION A L'AUTRE qui s'établit par le jeu individuel dans un petite salle d'apaisement et d'éveil ludique.



Son objectif pédagogique est l'accès au socle de compétences préscolaires de nature psychosociale que ces enfants TSA n'ont pas : la communication, l'attention à l'autre, la symbolique, la motricité volontaire et l'autonomie de base, permettant l'accessibilité aux apprentissages avec participation volontaire.



Ses Moyens : La pédagogie utilise les mêmes moyens ludiques par lesquels un tout petit de moins de 3 ans les acquiert : par le jeu libre, dans un petit espace d'apaisement filtré adapté à leur hypersensibilité sensorielle (comme un berceau), de façon individuelle, interactive et bienveillante avec des structures motrices et contenant



Elle est implantable dans toute école au vu de son faible coût et simplicité de mise en place ou d'organisation ainsi que de formation des intervenants. Moyen pédagogique compensatoire de l'inclusion , elle permet d'établir pour tous un PPS, projet personnalisé de scolarisation inclusive par étapes en salle de classe.

Elle a fait ses preuves dans des salles LUDEVEIL à domicile dans le cadre de l'instruction en famille ou dans des centres en France et à l'étranger avec des intervenants formés et sérieusement cadrés par des psychologues agréées AEVE. Ses résultats depuis 20 ans auprès de 800 enfants TSA de tous âges et formes d'autisme indiquent que plus de 70% des 3/6 ans diagnostiqués autistes de toutes formes de sévérité avec 5 h par jour en salle de jeu ont rejoint par étapes la salle de classe ordinaire avec ou sans aide humaine.



OBJECTIF : ACCES AU SOCLE DE COMPETENCES DE LA 'MATERNELLE'

COMPETENCES PRESCOLAIRES

Psychosociales par le jeu

**Évaluées
tous les deux mois**

COMMUNICATION

regard à l'autre , pointage, langage

RELATION avec autrui

Imitation, compréhension ,
attention conjointe , jeu en
interaction, jeu avec un enfant

SYMBOLIQUE

faire semblant, imaginaire,
identification images

MOBILITE VOLONTAIRE

gym, petit parcours, sauter

MANIPULATION

crayons , traces , traits

COMPETENCES SCOLAIRES 'MATERNELLE'

par apprentissages en individuel
dès la phase 2

**Évaluées et réajustées
hebdomadairement**

VIE PRATIQUE

empiler, enfiler, gommettes,
encastrer, verser , remplir

SENSORIEL

Couleurs , Sons , Formes, taille
Distinguer, appareiller, hierarchiser

GRAPHISME

Piquer, colorier, découper ,
Tracer , écrire lettres et chiffres

COGNITIF

verbal courant, questions , tri ,
liens, formes, mesures , lettres ,
chiffres, numérisation, sons , temps
...



L'APPROCHE LUDEVEIL à l'ECOLE

PEDAGOGIE D'EVEIL PAR LE JEU, RAMPE D'ACCES DES APPRENTISSAGES

Le retard développement des enfants TSA les empêche d'avoir ces compétences et engendre pour les plus sévèrement atteints des comportements problématiques malgré la pédagogie inclusive de la classe.

La salle Ludeveil, à la fois salle d'apaisement et d'éveil par le jeu, est un moyen compensatoire proposé pour atteindre l'objectif, pour les 3 à 6 ans en 3 étapes développementale.

A chaque phase le planning évolue avec une inclusion progressive en salle de classe.

Phase 1 Comme un petit (0 -18 mois) : Eveil progressif de la conscience de l'autre et de lui en SALLE LUDEVEIL

Phase 2 (18-36 mois) communique, comprend, veut apprendre, se socialise : introduction dans la classe

Phase 3 (3ans et plus) a les compétences et fonctions cognitives pour apprendre dans la salle de classe



ON JOUE

EN FACE A FACE comme un petit avec sa maman

SEUL A SEUL POUR OBTENIR LE REGARD, signe de présence

DANS LE PLAISIR DU JEU PARTAGE comme deux copains qui jouent



DANS UNE SALLE DE JEU, cocon sensoriel apaisant à l'écart des bruits, des lumières, du monde qui le saturent et le replie : lumière tamisée, sol insonorisé, peu d'objets, jeux moteurs et contenant.

SANS FORCING, on le suit, on lui laisse du répit, on respecte son rythme de fatigue, de, sieste et on limite les temps d'extérieur pour éviter la surcharge et excitation sensorielle et émotionnelle.

TOUT EST JEU : après l'école et le week-end, il est conseillé aux parents de prendre le relais en individuel au maximum dans des lieux calmes et adaptés. L'approche Ludeveil ne change pas suivant la phase, ce sont les types de jeu demandés qui évoluent. A domicile les parents prennent aussi le relais hors séances en salle.

AVEC UN PLANNING REGULIER toute la semaine. Le temps en salle de jeu diminue progressivement au profit de la salle de classe en fonction de l'évolution et des besoins de chacun.

AVEC DEUX AESH (deux mi-temps) FORMEES AU JEU LUDEVEIL, A L'ECOLE

Supervisées par un professionnel, elles coordonnent, organisent deux séances de jeu d'1h en individuel par demi-journée avec du répit alterné, jouent avec l'enfant parfois relayées par des intervenants autres internes à l'école, formés aussi (stagiaires, service civique, professeurs, personnel) .

Elles rédigent les comptes-rendus journaliers, participent aux réunions d'évaluation en lien avec l'équipe pédagogique

A DOMICILE : Les parents recrutent des intervenants bénévoles pour assurer 4 séances par jour qui peuvent être complétés par des salariés formés également. **En centre LUDEVEIL**, stagiaires et jeunes du service civique complètent les équipes.

LIEUX D'EVEIL ET D'APPRENTISSAGES

**Un lieu pour jouer
face à face et s'apaiser**



**Un lieu pour travailler
en individuel (phase 2)**



Salle de Jeu

Compétences préscolaires
psychosociales 0/3ans

Espace d'apaisement et de jeu individuel

Petite taille : 10 m2 Filtrée : lumière tamisée, sol isolant du bruit,

Espace de relation

- Jeux en hauteur pour la demande
- Jeux en double pour l'imitation
- Espaces contenant pour le regard : gros pouf, hamac, trampoline, tapis pliants .
- Objets d'échange : ballons, livres, bulles, musique

Supports sensori moteurs

Toboggan, gros tunnel , body ball ...

Supports incitant la manipulation

petite table, tableau , crayons, pâte à modeler,

Attitude suscitant l'autonomie,

on suit l'enfant qui a l'initiative du jeu ou même du repos et répit .

Espace petite école

Compétences scolaires

Programme Maternelle 3/6 ans

Phase 1

Espace dans la salle délimité

petits paravents autour de la petite table et 2 plateaux en double d'apprentissages simples sur l'étagères : enfiler , décoller , souffler , roule ;

Phase 2

Petite Salle (3 à 5 m2 hors salle de jeu sans distraction sensorielle

table rectangulaire, 2 chaises dont une contenant , plateaux préparés sur un petit meuble étagère , tablier

Acquisition des compétences maternelles par étapes progressives:

vie pratique, sensoriel, formes, tri, graphisme, lettres, chiffres

Concentration

observation de l'enfant qui refait sans aide

Autonomie choix et rangement de son plateau et de sa chaise et tablier

EMPLOI DU TEMPS TYPE SALLE LUDEVEIL A L'ECOLE

Phase 1 : Eveil de la présence et communication

L'enfant, 0 /18 mois de compétences psychosociales, est dans sa salle de jeu en individuel pour jouer avec un intervenant AESH ou autre qui recherche son regard et l'échange avec lui ce qui est possible dans un lieu qui l'apaise sensoriellement. On alterne 1h de séance de jeu et 30 min de répit (à définir : soit en salle ou à en extérieur dans un endroit calme). Les jeux sensori-moteurs et les structures contenant sont privilégiés. On conseille aux parents d'organiser à domicile du jeu sans les solliciter en individuel dans des endroits calmes ou une petite salle de jeu pour le week end, le mercredi, les vacances et de supprimer les écrans.

Phase 1	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Atelier Petite école	EMPLER	ENFLER	SOUFFLER	GRATTER
9h	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
10h	Répit	Répit	Répit	Répit
10h30	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
12h	Déjeuner Sieste	Déjeuner Sieste	Déjeuner Sieste	Déjeuner Sieste
14h	Sieste ou Séance jeu	Sieste ou Séance jeu	Sieste ou Séance jeu	Sieste ou Séance jeu
15h	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
16 h	Répit	Répit	Répit	Répit

PHASE 2 : Socialisation et apprentissages

Les apprentissages simples peuvent commencer dans une salle à part d'abord une séance puis deux en allant vers le programme de grande section. On introduit l'enfant en salle de classe une fois par semaine puis deux sur des durées courte de 45 min (sport,éveil) . Socle de compétences 18 à 36 mois.

Phase 2	Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
Petite école 30'	Verser	Piquer	Ouvrir , fermer	Couleurs
9h	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
10h	Répit	Répit	Répit	Répit
10h30	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
12h	Déjeuner Sieste	Déjeuner Sieste	Déjeuner Sieste	Déjeuner Sieste
14h petite ecole fin phase 2	Graphisme	Trier	Lettres , chiffres	Formes , tailles
14h 30	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu	Séance jeu
16 h	Salle classe	Répit	Salle classe	répit

PHASE 3 : Inclusion progressive en salle de classe

sur 2 ans : on augmente peu à peu le temps en salle de classe inclusive avec sans aide humaine s'il le peut pour arriver à un mi -temps en fin de 1^{ère} année. Socle de compétences d'un enfant de plus de 3ans.

[Tapez ici]

LA SALLE DE JEU LUDEVEIL PEUT ETRE



Centre Ludéveil
pour 5 enfants autistes



Soit à l'école

dans une petite salle de
jeu Ludeveil.

Soit dans un centre Ludeveil

pour plusieurs enfants, jouxté à l'école
ou indépendant.

Soit à leur domicile

dans leur salle Ludeveil
avec l'instruction en famille

AVEC L'APPUI DE L'EDUCATION NATIONALE

**NOUS POUVONS VOUS AIDER A CREER DANS CHAQUE ECOLE MATERNELLE
une salle Ludeveil individuelle, inclusive par le jeu interactif**

COMME NOUS EN AVONS DEJA REALISE A



SOUBRE



STRASBOURG



REGION METZ

POUR PLUS D'INFOS OU POUR UNE FORMATION

Contactez A EVE « Autisme Espoir Vers l'école »

Par EMAIL contact@autisme-espoir.org ou TEL 06 20 99 76 34 ou par le site

Lire le manuel 'un eveil par le jeu, une nouvelle chance de développement' -L'HARMATTAN- C DE LA PRESLE