

## Supports pédagogiques pour l'entraînement aux habiletés sociales

Liste de ressources non exhaustive. Documents disponibles au centre de documentation du Centre de Ressources Autisme Languedoc Roussillon (sauf précision contraire \*) Mise à jour : avril 2019

### Matériel pédagogique

**Attitudes positives : affection, santé et sécurité** [Matériel pédagogique]. La Eliana (Espagne) : Interdidak, [s.d.]. 12 planches coul. 15 x 15 cm ; 12 croix rouges ; 1 livret d'accompagnement. Akros. Cote : JEU INT.110 ATT. Outil éducatif pour travailler avec les enfants sur les valeurs de l'affection, de la santé et de la sécurité. Chaque carton présente 4 situations de la vie quotidienne, dont une est inappropriée. L'enfant doit signaler les attitudes inappropriées à l'aide de croix rouges.



**Attitudes positives : tolérance et coopération** [Matériel pédagogique]. La Eliana (Espagne) : Interdidak, [s.d.]. 12 planches coul. 15 x 15 cm ; 12 croix rouges ; 1 livret d'accompagnement. Akros. Cote : JEU INT.110 ATT. Outil éducatif pour travailler avec les enfants sur les valeurs de la tolérance et de la coopération. Chaque carton présente 4 situations de la vie quotidienne, dont une est inappropriée. L'enfant doit signaler les attitudes inappropriées à l'aide de croix rouges.



**Le bon comportement : l'école** [Matériel pédagogique]. La Eliana (Espagne) : Interdidak, [2011]. 34 cartons ill. 9 x 9 cm ; 1 guide d'accompagnement. Prix : 13,50 EUR.- Cote : JEU INT.110 LEB. Un jeu d'association pour apprendre à se conduire correctement à l'égard de ses compagnons en classe. Il consiste à mettre en relation 17 paires d'attitudes pour identifier ce qui est bien et ce qui est mal. Il est équipé d'un système d'autocorrection au revers. Ce jeu est composé de 34 cartes, plus un guide pédagogique. [résumé d'éditeur]



**Les bonnes manières : à la maison** [Matériel pédagogique]. La Eliana (Espagne) : Interdidak, [s.d.]. 34 cartons coul. 9 x 9 cm. ; 1 guide d'utilisation. Akros. Cote : JEU VIE.40 LES. Jeu d'association pour favoriser l'apprentissage d'habitudes de comportements appropriés à la maison : entretien et rangement de la maison (faire son lit, ranger ses jouets, jeter les papiers dans la corbeille...), habitudes à table (s'asseoir correctement, utiliser les couverts), vie en communauté (partager, attendre son tour, être sage au cinéma...), habitudes scolaires (faire ses devoirs sans regarder la télé). [résumé d'éditeur]



**Comment se comporter avec les autres** [Matériel pédagogique]. HARRISON, Vanessa. Londres (Royaume Uni) : Speechmark, [s.d.]. 44 cartes ill. 21x14,8 cm. ; 1 livret d'accompagnement. ColorCards. Prix : 41,90 euros.- Cote : JEU INT.110 HAR.

Des scènes de la vie quotidienne servent de point de départ pour présenter des rapports humains et des comportements en société. La décontraction ou le malaise se manifestent dans les mimiques ou le langage corporel des personnes concernées.



**8ème dimension : y'a du jeu dans les pensées** [Matériel pédagogique]. MARCELLI, Daniel, CATHELINE, Nicole. Paris : Valoremis, 2006. 1 plateau ; 1 dé ; 6 pions ; 1 sablier ; 30 jetons rouges ; 40 jetons jaunes ; 149 cartes questions ; 16 cartes vote ; 1 règle du jeu ; 1 livret accompagnement. Prix : 64,00 euros.- Cote : JEU INT.110 MAR. La 8ème Dimension cherche à favoriser l'émergence des représentations des adolescents en suscitant leur réflexion et leur jugement en cette période primordiale en termes de construction identitaire et sociale. Accessible dès 12/13 ans, ce jeu a été réalisé notamment en direction des collégiens présentant des troubles repérés par l'institution scolaire : comportement, échec scolaire et menace de décrochage, signes de souffrance psychique (état dépressif, tentative de suicide, trouble des conduites alimentaires, etc.). Il facilite la verbalisation et l'expression, chez des adolescents ayant des difficultés pour investir leurs pensées (inhibition, anxiété, impulsivité, ...). La 8ème Dimension est un outil à l'usage des professionnels de l'adolescence : soignants, pédagogues ou animateurs.[résumé d'éditeur]



**Pique plume : rifici dans la basse-cour.** [Matériel pédagogique] ZOCH, Klaus. Wimereux : Gigamic, 2002. 24 cartes oeufs ; 12 cartes octogonales ; 2 poules ; 2 coqs ; 4 plumes ; 1 livret d'accompagnement - règle du jeu en ligne : [www.gigamic.com/files/catalog/products/rules/rules\\_piqueplume-fr\\_web-04-2013.pdf](http://www.gigamic.com/files/catalog/products/rules/rules_piqueplume-fr_web-04-2013.pdf). Prix : 40,00 euros.- Cote : JEU INT.110 ZOC.

Jeux de société faisant travailler la mémoire pour initier l'enfant aux règles de jeux, au tour de rôle, etc.

Case après case, 4 poules en bois cherchent leur chemin en retournant, au centre du parcours, la carte cachée correspondant à la case suivante. C'est une course folle, car chacun essaye de rattraper les volatiles adverses pour les déplumer !!! La première poule ou le premier coq qui réussit à plumer tous les autres a gagné. Un parcours circulaire est formé avec les plaques-oeufs, les plaques octogonales sont posées au centre, face cachée. Chacun place son volatile sur une case et tente de plumer tous ses adversaires en leur passant par dessus. Pour y parvenir, il faut avancer de case en case en trouvant, parmi les plaques centrales, l'illustration qui correspond à la case. Le premier joueur ayant orné son croupion de toutes les plumes en jeu remporte la victoire.



**Jeu dit tout.** [Matériel pédagogique] /CADIMA, Elise, RUYER, Alexandre Isbergues (62330) : Ortho édition, 2010. Cote : JEU INT.110 CAD.

Avec "Jeu dit tout", vous allez pouvoir aborder un aspect fondamental du langage dans votre rééducation : la pragmatique. Sur une séance (petit plateau) ou plusieurs (grand plateau), en rééducation individuelle ou de groupe ; vous pourrez jouer avec les fonctions du langage, les inférences, les registres de langue, le mime, les mimiques, la communication non-verbale, la prosodie... Ce jeu s'adresse à tous les enfants en difficulté langagière légère à sévère à partir de 7 ans : bégaiement, surdit , dysphasie, d ficiency intellectuelle, handicap socio-linguistique, retard de langage... Il est tr s adapt     une r education aupr s d'adolescents.

"Jeu dit tout" c'est :- un jeu pour s'exprimer de mani re fictive et ludique dans un grand nombre de situations de communications- un jeu directement transposable   la r alit  pour am liorer la communication quotidienne- un jeu pour travailler diverses comp tences pragmatiques sur les versants r ceptifs et expressifs Les comp tences travaill es sont : - l'adaptation   l'interlocuteur (utilisation des registres de langue, des formules de politesse)- l'adaptation au contexte spatio-temporel (modulation de la voix, prise de conscience des caract ristiques d'un lieu, des contraintes sociales li es   ce lieu...)- l'adaptation   des types d'activit s de situations de communication propres   un lieu- le travail des fonctions du langage (personnelle, ludique, informative, heuristique...)- le travail des aspects para et extra-linguistiques de la communication (mime, mimiques, intonation, postures)- le travail de l'organisation de l'information (d crire, organiser, expliquer, cat goriser, faire des inf rences) [r sum  d' diteur]

Un syst me de double plateau permet d'organiser des parties courtes ou longues et deux niveaux de cartes ont  t   labor s (niveau 1 : 7   10 ans ; niveau 2 : 10 ans et plus).



**ImProsocial** [Mat riel p dagogique]. DESLAURIERS, St phanie, LEVESQUE, Genevi ve. Qu bec (Canada) : Placote, [s.d.]. 100 cartes ; un plateau cartonn  21,5 x 21,5 cm. ; 1 r gle du jeu ; 1 feuillet explicatif ; 1 feuillet Retour sur l'impro. Prix : 26,00 EUR.- Cote : JEU INT.110 DES.

Le jeu ImProsocial est con u pour aider les jeunes de 8   14 ans   r fl chir aux diff rents comportements qu'ils peuvent adopter dans des situations qui mettent leurs habilet s sociales au d fi. La roulette qui les invite   faire une improvisation de mani re  motive, neutre, enfantine ou prosociale les aide   pousser leur r flexion. (  partir de 8 ans) [R sum  d' diteur]



**Little circuit** [Mat riel p dagogique]. Paris : Djeco, s.d.. 6 cartons ; 4 pions ; 1 d  ; 15 jetons ; 1 livret d'accompagnement. Prix : 15,00 euros.- Cote : JEU INT.110 LIT. Jeu de parcours tr s simple pour initier l'enfant aux r gles de jeux, au tour de r le et   la reconnaissance des couleurs.



**On devrait ? On devrait pas ? Pareil ? Pas pareil ?** [Mat riel p dagogique]. DESCLOS, Pascal. Paris : Valoremis, [s.d.]. 2 jeux de 44 cartes. Kidikoi. Prix : 15,00 euros.- Cote : JEU INT.110 DES.

Jeux de cartes pour favoriser les d bats et les  changes entre les joueurs sur toutes les choses qui les int ressent dans la vie.



**Orion** [Matériel pédagogique]. /MOUTERDE, Chloé. Isbergues (62330) : Ortho édition, [s.d.]. 1 plateau ; 280 cartes ; 20 cartes rondes ; 1 dé ; 4 pions ; 1 sachet d'étoiles ; grilles de correction. Prix : 60,00 euros.- Cote : JEU INT.110 MOU.

Orion vous propose une alternative ludique pour développer les compétences communicationnelles et sociales de l'enfant et de l'adolescent : langage, communication non verbale, expression et compréhension des émotions, gestion de l'implicite, prise en compte du contexte, notions de socialisation et imagination. Ce jeu s'adresse aux enfants et aux adolescents de 7 à 15 ans atteints de troubles de la pragmatique du langage, de troubles envahissants du développement tels que l'autisme et le syndrome d'Asperger, de dysphasies, de bégaiements ou de surdités. [résumé d'éditeur]



**Prises de décision** [Matériel pédagogique]. Londres (Royaume Uni) : Speechmark, 2009. 30 planches coul. 21 x 29,7 cm ; 1 cédérom ; 1 livret d'accompagnement. ColorCards. Prix : 52,90 euros.- Cote : JEU INT.30 PRI.

Cette série de 30 photocartes présente des situations inattendues, fâcheuses ou stimulantes. Chaque photocarte représente un problème qui exige une prise de décision difficile ou spécifique dans le but de travailler la pensée logique : analyse de la situation, classification du problème, choix d'une solution. Les 30 photocartes sont reproduites sur le cédérom d'accompagnement.



**Que pensent-ils ?** [Matériel pédagogique]. WEBBER, Sharon G.. Greenville (Etats-Unis) : Super duper, 2005. 60 cartes coul. ; 12 cartes langues ; 10 x 7,5 cm. ; Webber photo cards. Prix : 18,50 euros.- Cote : JEU INT.110 WEB.

Ce jeu se compose de 60 cartes visant à développer les facultés de déduction et de raisonnement. Tous les personnages figurant sur les cartes ont une "bulle" au-dessus de la tête. Il faut déduire ce que pense les personnages. Les situations présentées sont tirées de la vie courante. Les cartes peuvent aussi servir pour encourager la conversation ou la rédaction. [d'après le résumé d'éditeur]



**Questions d'ado** [Matériel pédagogique]. WHATES, Hilary, LANE, Liz. Londres (Royaume Uni) : Speechmark, 2011. 36 planches coul. 15 x 21 cm ; 1 cédérom ; 1 livret d'accompagnement. ColorCards. Prix : 83,00 euros.- Cote : JEU INT.110 TEE.

36 photocartes pour ouvrir la discussion sur des questions clés que se posent les adolescents. Les planches présentent des situations, des attitudes et des expériences diverses :- les relations (parents, familles recomposées, frères, soeurs, amis, ennemis, jalousie, violence...)- la personne (estime de soi, corps, santé mentale et physique, addiction...) - la sécurité (stress, violence, cyber sécurité, alcool, drogue...)- les compétences (argent, jeu, travail scolaire, faire des choix...)Un cédérom propose une feuille de travail associée à chaque planche, pour faciliter une impression destinée à un travail avec l'adolescent.



**Résolution de problèmes** [Matériel pédagogique]. HARRISON, Vanessa. Londres (Royaume Uni) : Speechmark, [s.d.]. 48 planches coul. 15 x 15 cm ; 1 livret d'accompagnement. ColorCards. Prix : 41,00 euros.- Cote : INT.110 HAR.

Ce jeu illustre des problèmes courants. Pour chacun des 16 problèmes présentés, il est proposé deux solutions possibles. Certains problèmes doivent être résolus immédiatement, d'autres peuvent demander plus de temps. Certains sont graves, d'autres contrariant. Certaines façon de régler les problèmes sont plus efficaces que d'autres. Le jeu comprend 48 cartes qui sont organisées par groupes numérotés composés de 3 cartes : une carte montre le problème, une carte propose une solution possible, la dernière montre une solution alternative.

Les thèmes des problèmes : la panne de voiture, la casquette perdue, le porte-monnaie oublié, la robe déchirée, garder la forme, le sentiment de solitude, l'accident, le vêtement qui ne convient pas, l'enfant triste, l'autobus raté, la chambre en désordre, le repas décevant, le football, l'absence de sommeil, les devoirs difficiles, la querelle.



**Séquences sociales : échanges avec les autres** [Matériel pédagogique]. HARRISON, Vanessa. Londres (Royaume Uni) : Speechmark, 2003. 48 planches coul. 15 x 15 cm. ; 1 livret d'accompagnement. ColorCards. Cote : JEU INT.110 HAR.

Le matériel est composé de 8 histoires en 6 étapes pour le développement d'habiletés sociales. Les situations peuvent être racontées du point de vue d'un adulte ou d'un enfant et illustrent plusieurs types d'émotions (colère, joie, déception) et d'attitudes (patience, attention, responsabilité). Thèmes des histoires : au garage, chez le coiffeur, à la piscine, chez le marchand de chaussures, au restaurant, chez le docteur, à la gare, au marché.



**Affiche des bons amis** [Affiche]./BERGHELLA, Nadia. Québec (Canada) : Midi trente, [s.d.]. Prix : 6 EUR.- Cote : JEU INT.110 BER. Cette affiche psychoéducatrice axée sur les habiletés sociales présente 24 comportements qui aident l'enfant à créer et à maintenir des relations harmonieuses avec les autres, favorisant du même coup son bien-être et son épanouissement personnel. Utilisez cette affiche pour :

- établir des règles de vie propices à l'avènement d'un milieu où tous peuvent s'exprimer et s'épanouir ;
- sensibiliser les jeunes à l'importance du respect dans la création et le maintien de relations saines et enrichissantes ;
- choisir chaque semaine une attitude à privilégier et discuter ensuite de ses impacts positifs aux plans personnel et social ;
- favoriser un climat de confiance, de complicité et de camaraderie. [résumé d'éditeur]



**Tableau de motivation "arc-en-ciel"** [Matériel pédagogique]. LE GOUILL, Anne-Marie. Québec (Canada) : Milmo, 2012. 1 affiche, 17 pictogrammes (7 étoiles, 8 défis d'habiletés sociales et 2 "Bravo! J'ai réussi!"). Prix : 20 EUR.- Cote : JEU INT.110 LEG.

Le tableau de motivation "Arc-en-ciel" est un support visuel qui motive l'enfant à faire des efforts afin d'acquérir une habileté favorisant son autonomie. La première case accueille le pictogramme du défi à réaliser (aller à la toilette, se laver les mains, manger et boire seul, se brosser les dents, s'habiller, faire de petites tâches, ranger, demander de l'aide).

Les cases destinées à recevoir les pictogrammes "pièces d'or" aident à souligner les réussites de l'enfant. Le chaudron sert au pictogramme soulignant les améliorations à la fin de la période d'entraînement : "Bravo! J'ai réussi !" (version fille et garçon). [résumé d'auteur]



**Tableau de motivation "astronaute"** [Matériel pédagogique]. LE GOUILL, Anne-Marie. Québec (Canada) : Milmo, . affiche, 17 pictogrammes (7 étoiles, 8 défis d'habiletés sociales et 2 "Bravo! J'ai réussi!"). Prix : 20 EUR.- Cote : INT.110 LEG.

Le tableau de motivation "ASTRONAUTE" est un support visuel qui motive l'enfant à faire des efforts pour acquérir une habileté sociale. La première case accueille le pictogramme du comportement à travailler. Vous retrouverez avec cet ensemble les 8 défis d'habiletés sociales suivants: - Dire avec des mots (mes émotions, ce que je veux...) - Regarder l'autre quand il me parle - Saluer les autres - Être poli - Avoir de bonnes manières à table - Partager - Consoler un ami (peut aussi servir pour "je m'excuse") - Respecter la "bulle" de mon ami.

Les petites cases destinées à recevoir les pictogrammes "étoiles" aident à souligner les réussites de l'enfant. Puis, le cadeau tout en bas de l'affiche, sert au pictogramme soulignant les améliorations à la fin de la période d'entraînement : "Bravo! J'ai réussi!" (version fille et garçon).



**Les trois petits cochons.** [Matériel pédagogique] /CARO, Florine. Paris : Tom Pousse, 2018. 1 livre-accordéon ; 1 livret pédagogique ; 1 livret de présentation ; 40 magnets ; 1 plateau magnétique . Prix : 80,00 EUR.- Cote : INT.110 CAR. Ce livre-jeu est destiné aux enfants avec troubles du spectre autistique et/ou déficience intellectuelle et adapté aux élèves de maternelle afin de les aider à mieux comprendre la structure, les enjeux et les aspects implicites d'une histoire. Le coffret est composé : d'un livre-accordéon de 18 scènes qui favorise le travail par séquence de récit et évite la déperdition occasionnée par le feuilletage ; d'un jeu de 40 magnets reproduisant décors et personnages qui permet de reconstituer divers éléments du récit en fonction des besoins de compréhension de l'enfant ; d'un livret pédagogique en deux parties : une pour les enfants souffrant du trouble du spectre autistique et une autre à destination des élèves de maternelle dès 3 ans. [d'après le résumé d'éditeur]



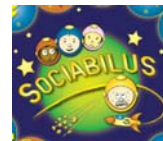
**Guider les enfants autistes dans les habiletés sociales** [Matériel pédagogique]. RICHOZ, Mélanie, ROLLE, Valérie. Paris : De Boeck - Solal, 2015. 1 ouvrage explicatif, 42 fiches proposant les exercices, 78 pictogrammes prédécoupés. Prix : 45,00 euros.- Cote : JEU INT.110 RIC.

Guider les enfants autistes dans les habiletés sociales est une méthode destinée aux professionnels de l'autisme, visant à améliorer les habiletés sociales des enfants qui présentent un syndrome d'Asperger ou un trouble du spectre autistique léger de 8 à 12 ans utilisable en séance individuelle ou en groupe. Créée à partir de l'expérience clinique de deux ergothérapeutes, elle souligne l'importance du langage corporel et propose : une réflexion et une démarche cliniques ; un questionnaire destiné aux parents afin d'évaluer les habiletés sociales de leur enfant ; un bilan des habiletés sociales sous forme de pictogrammes destiné à l'enfant autiste ; un répertoire d'exercices pratiques fondés sur l'improvisation théâtrale et le théâtre forum, nécessaires pour animer les ateliers en groupe ; un cahier d'exercices sur les habiletés sociales pour aider l'enfant à apprendre à se connaître, à communiquer avec son entourage et à généraliser les apprentissages amorcés pendant les séances. Des compléments en ligne sont disponibles sur le site : [www.deboecksuperieur.com/titres/133201\\_3/9782353273195-guider-les-enfants-autistes-dans-les-habiletés-sociales.html](http://www.deboecksuperieur.com/titres/133201_3/9782353273195-guider-les-enfants-autistes-dans-les-habiletés-sociales.html)



**Sociabilus : un jeu sur les habiletés sociales** [Matériel pédagogique]. PARADIS, Carole. Montréal (Canada) : CECOM - Centre de communication en santé mentale, 2007. 2 plateaux de jeux ; 1 guide d'animation (37 p.) ; 1 aide mémoire plastifié ; 8 pions ; 1 dé ; 363 cartes ; 3 cartes médaille. Cote : JEU INT.110 PAR.

Sociabilus est un programme d'entraînement aux habiletés sociales présenté sous forme de jeu de société qui s'adresse à tous les jeunes âgés de huit ans et plus. Conçu pour des groupes de 2 à 8 joueurs, il est adapté aux jeunes ayant une déficience intellectuelle ou un trouble du spectre de l'autisme. Sociabilus comprend 330 questions qui abordent : la gestion des émotions, la vie affective et relationnelle, les règles sociales et le civisme, l'autonomie et la détermination, l'hygiène et la sécurité. Il est accompagné d'un guide d'animation pour une utilisation optimale du jeu, que ce soit dans le cadre d'activités cliniques ou pédagogiques.



**Sociab'Quizz : les habiletés sociales en questions** [Matériel pédagogique]. POURRE, Frédéric, AUBERT, Eric. Paris : Valoremis, [s.d.]. Prix : 95,00 euros.- Cote : JEU INT.110 POU.

Sociab'Quizz est une médiation ludique destinée aux groupes d'entraînement aux habiletés sociales. Il s'adresse aux professionnels médicaux ou paramédicaux intervenant auprès d'une population infanto-juvénile (7 à 17 ans). Ce jeu cible les enfants et adolescents qui présentent des difficultés dans le domaine des relations sociales : anxiété, difficultés d'affirmation de soi, trouble du spectre de l'autisme sans retard (syndrome d'Asperger, autisme de haut niveau)...Ce jeu de plateau a été conçu pour créer un environnement ludique favorable à l'implication des participants et peut également servir de support à un travail individualisé. Il propose des mises en situation variées sous forme attractive pour découvrir et apprendre les habiletés sociales dans leurs dimensions cognitive, émotionnelle et comportementale. Les cartes thématiques sollicitent la coopération, le faire semblant, les communications verbales et non verbales, l'imagination, la conscience des émotions et des pensées ainsi que la flexibilité cognitive. Enfin, le Sociab'Quizz actualise des stratégies thérapeutiques spécifiques : gestion du stress social, résolution de problèmes, jeux de rôles, techniques cognitives, pour une meilleure adaptation socio-émotionnelle. [d'après le résumé d'éditeur]



**Socio-guide : programme d'entraînement aux habiletés sociales adapté pour une clientèle présentant un trouble envahissant du développement** [Matériel pédagogique]. MARTIN, Richard. Montréal (Canada) : CECOM - Centre de communication en santé mentale, 2003. 1 guide 118 p. ; 1 DVD 69 min. ; 6 carnets 17 p. ; 17 acétates coul. ; 20 photos coul.. Cote : JEU INT.110 MAR.

Socio-guide est un programme d'entraînement aux habiletés sociales adapté pour une clientèle présentant un trouble envahissant du développement (TED). Les personnes présentant un TED, même lorsque douées sur le plan intellectuel et capables de performances scolaires, se retrouvent isolées des pairs qu'elles côtoient tant leur attitude diffère. Les codes sociaux demeurent énigmatiques et sources d'échec pour ces personnes. L'expérience a démontré que l'acquisition d'habiletés sociales a un impact important sur les comportements inadaptés et contribue à améliorer l'intégration de ces personnes à leur environnement. Socio-Guide comporte des situations d'apprentissage structurées et des stratégies adaptées pour optimiser l'acquisition de compétence telles que : demander de l'aide ; converser en réciprocité avec autrui ; développer une relation amicale ; réagir à la critique ; réagir à un comportement dérangeant ; contrôler ses réactions agressives ; auto évaluer ses compétences ; identifier et exprimer les émotions. Socio-Guide comprend un guide de 120 pages qui présente les principes d'action, la démarche, les procédures d'entraînement et le matériel complémentaire (questionnaire, tableaux...) ; une série de 17 acétates couleurs pour faciliter la formation à l'apprentissage des compétences sociales ; des fiches illustrées pour les participants dont six ensembles reliés de 17 petites fiches reprenant les informations des acétates ; une série de 20 photographies d'un visage illustrant diverses émotions ; un document vidéo (69 min.) qui présente des modèles d'habiletés sociales joués par des comédiens. [résumé d'éditeur]



**Animate : kit d'habiletés sociales** [Matériel pédagogique]. Asperger aide. Alfortville (France) : Asperger aide, [2016]. 1 socle en deux parties ; 1 figurine ; 45 cartes ; 1 feutre effaçable. Prix : 150,00 EUR.- Cote : JEU INT.110 ASP.

Le kit Animate est constitué d'une figurine dont la circonférence est aimantée. Il comprend également une série de cartes magnétiques représentant les principales émotions, sensations et ressentis qui peuvent s'associer pour offrir différentes combinaisons. La palette d'émotions, de sensations et de ressentis abordés permet un travail et un suivi des progrès pour des profils Asperger ou Autistes de haut niveau. Ce kit peut s'utiliser dans le cadre de situations d'interaction individuelle (travail avec un patient par exemple) qu'au sein de groupes d'habiletés sociales.



**A vos chaudrons** [Matériel pédagogique]. MALI, Stéphanie, MOULIN, Mélissa, ROPELE, Karin, COURVOISIER, Benjamin. Dardilly : Mot à mot, [s.d.]. 330 cartes ; 36 cartes oranges ; 36 jetons ; 1 dé ; 4 pions ; 1 livret d'accompagnement. Prix : 60,00 euros.- Cote : JEU INT.100 MAL.

Ce matériel propose de travailler la pragmatique et l'amélioration de l'utilisation du langage dans les interactions. Il peut être utilisé avec des enfants présentant un Trouble envahissant du développement (TED), avec des enfants autistes, mais également avec tout patient de 6 à 15 ans ayant un trouble sémantico-pragmatique, un retard de langage ou un trouble de langage. Le but du jeu est de récolter les ingrédients nécessaires à l'élaboration d'une potion magique qui permettra au joueur gagnant de devenir expert en sorcellerie et de jeter un sort à ses adversaires. Trois thèmes sont développés : l'humour, l'ironie et les inférences, la communication référentielle, les normes sociales. A partir de ces thèmes, 9 activités sont proposées : trouver le comportement adéquat à adopter suite à une situation donnée, trouver à quoi fait référence un énoncé donné, expliquer le sens d'une expression (mise ou non dans un contexte), dire pourquoi un dessin est absurde, trouver les éléments incohérents dans un énoncé, expliquer une action ou l'utilisation d'un objet, décrire un dessin afin que les autres joueurs puissent le reproduire, faire deviner un dessin parmi 9 dessins relativement similaires, imaginer et mettre en scène une situation donnée. Il est possible d'adapter le travail au patient en sélectionnant les cartes selon leur difficulté grâce aux deux niveaux établis dans le jeu. [résumé d'éditeur]



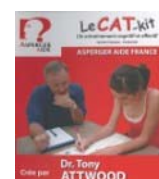
**Coup de théâtre** [Matériel pédagogique]. LACUISSE, Laurène. Isbergues (62330) : Ortho édition, [s.d.]. 405 cartes ; 1 dé ; 4 pions ; 1 plateau de jeu ; 1 règle du jeu. Cote : JEU INT.100 LAC.

"Coup de théâtre" est un matériel ludique destiné à la rééducation des troubles de la pragmatique de l'enfant et de l'adolescent. Il s'adresse à des enfants, dès l'âge de 6 ans, dans le cadre de la prise en charge des troubles envahissants du développement, de l'autisme, de la dysphasie, de la déficience auditive, de la déficience intellectuelle ou bien encore des troubles du langage oral. Basées sur les principaux objectifs de la rééducation de la pragmatique, les cartes proposées dans ce jeu sont réparties en 4 catégories comprenant chacune de 3 à 5 activités : - les émotions : identifier des émotions à partir de dessins et de photos, trouver le dessin correspondant à la définition de l'émotion, trouver l'émotion correspondant à une situation donnée, jouer un rôle en mettant l'accent sur les émotions.- l'expression, l'adaptation à l'autre : faire deviner un dessin aux autres joueurs, décrire les étapes d'une action, faire un récit, jouer un rôle en mettant l'accent sur les habiletés sociales.- la compréhension verbale et non verbale : comprendre des gestes, des expressions figurées, l'absurde, l'ironie et l'implicite.- le jeu, l'imagination : mimer, deviner une situation de faire semblant, se mettre dans la peau d'un personnage. [résumé d'éditeur]



**Le CAT-Kit : un entraînement cognitif et affectif. Version française** [Matériel pédagogique]. ATTWOOD, Tony, CALLESEN, Kristen, MOLLER-NIELSEN, Annette. Alfortville (France) : Asperger aide, 2009. Manuel, 21 fiches. Prix : 320.- Cote : INT.110 ATT. Consultation sur place

Le manuel : introduction théorique et pratique au CAT/Le CAT-organiseur : structure les échanges en suggérant un certain nombre de sujets pouvant être abordés pendant la conversation/La Mesure : est semblable à un thermomètre, utilisé pour évaluer l'intensité de tout paramètre mesurable sur une échelle de 1 à 10/Les 9 sentiments fondamentaux : exprimés en 90 mots de sentiments et 90 visages correspondants ils comprennent des cartes vierges pour créer vos propres visages et mots personnalisés/Le corps humain : est utilisé pour parler de la manière dont la personne interprète les expressions et sensations corporelles/Mes cercles : sont utilisés pour organiser et interpréter les relations sociales, les intérêts et les amitiés/Agendas : pour promouvoir la conscience du temps, aide à situer les événements importants dans l'espace et le temps/Palettes de comportements : permet de clarifier comment une même personne peut agir de manière différente à des moments différents/La roue permet de visualiser différents types de comportement et d'émotions, ainsi l'enfant peut créer une vision de sa personnalité qui lui soit propre/Etiquettes pour les CAT-livres et visages pour créer des carnets personnalisés /La boîte à outils permet d'identifier les différents types d'outils utiles pour réparer des sentiments d'anxiété de colère ou de tristesse : outils d'activité physique, relaxation, sociaux, outils sur les pensées et les perspectives, liés aux intérêts spéciaux, autres stratégies, outils inappropriés



**Guide pour ma vie de tous les jours : un guide illustré et simplifié pour aider les personnes ayant des difficultés sur les plans cognitif et social** [Matériel pédagogique]. BURKE, Jane, CHARRON, Chantal, STEINKAMP, Bob, LARISSA MBIDA, Sonia, DUMOUCHEL, Catherine, et al.. Gatineau (Canada) : Pavillon du parc, 2011. 171 p.. Cote : JEU INT.110 BUR. Consultation sur place

Rédigé en langage simplifié et illustré de pictogrammes, ce guide a pour but de venir en aide aux personnes ayant des difficultés sur les plans cognitif et social. Il propose de nombreuses situations pour faire face aux difficultés de la vie quotidienne : comment se calmer, trouver une personne de confiance, dire "non", commencer une conversation, être ami, acheter dans un magasin, les règles au travail... Le guide se compose de 9 parties : vie personnelle, résolution de problèmes, communication, relations interpersonnelles, information, communauté, travail, maison (téléphone, santé, sécurité, activité, hygiène), école.



## Ouvrages proposant des activités

DUBE, Maude. **Léon et ses amis : programme pour développer les habiletés sociales**. Québec (Canada) : Educatout, 2010. 176 p Cote : INT.110 DUB.

GRAY, Carol, BOUCHARD, Camille HOFF, Ulla. **Conversation en bandes dessinées : interactions avec des élèves atteints d'autisme ou d'autres troubles apparentés par le biais d'illustrations en couleurs**. Jenison : Jenison public schools, 1996. 17 p. Cote : INT.110 GRA. Cote : INT.110 GRA.

GRAY, Carol, BOUCHARD, CamilleHOFF, Ulla. **Livre de scénarios sociaux**. Jenison : Jenison public schools, 1996. 221 p. Cote : INT.110 GRA. Cote : INT.110 GRA.

GROP - Groupe de recherche en orientation psychopédagogique, ZURITA, Ana, PROUTEAU, Hélène. **Activités pour le développement de l'intelligence émotionnelle chez les jeunes**. Paris (75007) : Oskar Editeur, 2010. 191p ill Cote : INT.110 GRO.

HOWLIN, Patricia, HADWIN, JulieBARON-COHEN, Simon, HENRION, Armand. **Apprendre aux enfants autistes à comprendre la pensée des autres : cahier d'exercice**. Bruxelles (Belgique) : De Boeck, 2017. 160 p. Les cahiers du praticien. Cote : INT.110 HOW.

LE GOUILL, Anne-Marie, PLANTE, Geneviève. **Les pictogrammes : parce qu'une image vaut mille mots**. Québec (Canada) : Milmo, 2009. 134 p. Cote : INT.110 LEG

LE GOUILL, Anne-Marie. **Les pictogrammes 2 : en route vers l'autonomie !**. Québec (Canada) : Milmo, 2011. 138 p Cote : INT.110 LEG.

MASSE, Line, VERRET, Claudia. **Se faire des amis et les garder. Programme Multi-propulsions : volet mieux vivre avec les autres, entraînement des habiletés sociales pour les enfants ayant des difficultés d'adaptation**. Montréal (Canada) : Chenelière, 2016. 248 p Cote : INT.110 MAS.

## Littérature Jeunesse

AUBINAIS, Marie, BOUR, Danièle. **Petit ours brun et son copain**. Paris : Bayard, 2015. [18 p.] Cote : INT.110 AUB.

BELINEAU, Nathalie, BEAUMONT, Emilie MICHELET, Sylvie. **Bien pas bien : à l'école**. Paris : Fleurus, 2012. [24 p.] Imagerie des tout-petits. Cote : INT.110 BEL.

BELINEAU, Nathalie, BEAUMONT, Emilie MICHELET, Sylvie. **Bien pas bien : à la maison**. Paris : Fleurus, 2012. [24 p.] Imagerie des tout-petits. Cote : INT.110 BEL.

BELINEAU, Nathalie, BEAUMONT, Emilie MICHELET, Sylvie. **Bien pas bien : pendant les courses**. Paris : Fleurus, 2012. [24 p.] Imagerie des tout-petits. Cote : INT.110 BEL.

BELINEAU, Nathalie, BEAUMONT, Emilie MICHELET, Sylvie. **Bien pas bien : la politesse**. Paris : Fleurus, 2013. [24 p.] Imagerie des tout-petits. Cote : INT.110 BEL.

BOULET, Gwénaëlle, CHILARD, Anne-Sophie LEMAITRE, Pascal, BRENIFIER, Oscar. **Les grandes questions philo des 7-11 ans**. Montrouge (France) : Bayard, 2014. 134 p. Cote : INT.110 BOU.

BRENIFIER, Oscar, DESPRES, Jacques. **C'est quoi l'idée. Faut-il toujours obéir ?**. Paris : Nathan, 2013. [n.p.] Cote : INT.110 BRE.

BRENIFIER, Oscar, DESPRES, Jacques. **C'est quoi l'idée. Pourquoi je dois aller à l'école ?**. Paris : Nathan, 2014. [n.p.] Cote : INT.110 BRE.

BRENIFIER, Oscar, DESPRES, Jacques. **C'est quoi l'idée. Pourquoi je suis jaloux ?**. Paris : Nathan, 2014. [n.p.] Cote : INT.110 BRE.

BRENIFIER, Oscar, DESPRES, Jacques. **C'est quoi un ami ?**. Paris : Nathan, 2015. 32 p. Petit album Nathan. C'est quoi l'idée ? Cote : INT.110 BRE.

BRENIFIER, Oscar, DESPRES, Jacques. **Moi et mon contraire : le livre de tous les contraires**. Paris : Nathan, 2010. 59 p. Cote : INT.110 BRE.

CARRIERE, Marie-Josée. **Attends ton tour, Tambourine**. Québec (Canada) : Septembre, 2011. 16 p Au pays de Magiri. Cote : INT.110 CAR.

CARRIERE, Marie-Josée. **Banjo doit choisir ses amis**. Québec (Canada) : Septembre, 2011. 16 p Au pays de Magiri. Cote : INT.110 CAR.

CARRIERE, Marie-Josée. **Banjo, m'écoutes-tu ?**. Québec (Canada) : Septembre, 2011. 16 p Au pays de Magiri. Cote : INT.110 CAR.

CARRIERE, Marie-Josée. **Calme toi, Banjo**. Québec (Canada) : Septembre, 2011. 16 p Au pays de Magiri. Cote : INT.110 CAR.

CARRIERE, Marie-Josée. **La colère de Banjo et Tambourine**. Québec (Canada) : Septembre, 2011. 16 p Au pays de Magiri. Cote : INT.110 CAR.

CARRIERE, Marie-Josée. **Le chagrin de Banjo**. Québec (Canada) : Septembre, 2011. 16 p Au pays de Magiri. Cote : INT.110 CAR.

CARRIERE, Marie-Josée. **Tambourine s'affirme**. Québec (Canada) : Septembre, 2011. 16 p Au pays de Magiri. Cote : INT.110 CAR.

CARRIERE, Marie-Josée. **Tambourine se fait dire non**. Québec (Canada) : Septembre, 2011. 16 p Au pays de Magiri. Cote : INT.110 CAR.

Communoutils (Montréal, Québec). **A travers nos travers : recueil de réflexions en BD**. Montréal (Canada) : Communoutils, 2013. 88 p., ill. Cote : INT.110 COM.

COUTURE, Nathalie, MARCOTTE, Geneviève. **Super moi surmonte sa timidité : guide d'intervention 6 ans et plus**. Québec (Canada) : Midi trente, 2015. 45 p. Super héros. Cote : INT.110 COU.

DANIEL, Claire, MONES, Marc, MORNEAU, Myriam. **Je m'entends bien avec les autres. C'est injuste**. Québec (Canada) : Passe-temps, 2014. 16 p Moi et les autres. Cote : INT.110 DAN.

DANIEL, Claire, PATTON, Julia, MORNEAU, Myriam. **Je me contrôle. Je peux rester calme**. Québec (Canada) : Passe-temps, [s.d.]. 16 p Moi et les autres. Cote : INT.110 DAN.

DESLAURIERS, Stéphanie, MAO. **Socialement génial**. Québec (Canada) : Midi trente, 2014. 107 p Cote : INT.110 DES. Cote : INT.110 DES.

DUSSAUSSOIS, Sophie, FOUQUIER, Elsa. **Le bien et le mal**. Toulouse : Milan, 2015. 37 p. Cote : INT.110 DUS.

GARCIA WINNER, Michelle, CROOKE, Pamela, KNOPP, Kelly. **Tu es un détective social ! L'interaction sociale expliquée aux enfants**. San Jose (Etats-Unis) : Think social, 2009. 61 p Cote : INT.110 GAR. Cote : INT.110 GAR. Cote : INT.110 GAR.

GARCIA, Ellen, MONES, Marc, MORNEAU, Myriam. **Je m'entends bien avec les autres. Charlie est responsable**. Québec (Canada) : Passe-temps, 2014. 16 p Moi et les autres. Cote : INT.110 GAR.

GIACHETTI, Julia, MONES, Marc, MORNEAU, Myriam. **Je m'entends bien avec les autres. Merci d'avoir partagé, Tommy**. Québec (Canada) : Passe-temps, 2014. 16 p Moi et les autres. Cote : INT.110 GIA.

HOLLINS, Sheila, BARRATT, Nick, WEBB, Beth. **Surmonter sa mauvaise humeur** = Feeling cross and sorting it out. Londres (Royaume Uni) : Beyond words, 2015. 54 p Books beyond words. Cote : INT.110 HOL.

HOLLINS, Sheila, DOWNER, Jackie, FARQUARSON, Linette, OYEPEJU, Raji, KOPPER, Lisa. **Parler en mon nom** = Speaking up for myself. Londres (Royaume Uni) : Beyond words, 2009. [n.p.] Books beyond words. Cote : INT.110 HOL.

HOLLINS, Sheila, FLYNN, Margaret, RUSSEL, Philippa, BRIGHTON, Catherine. **Georges se fait beau** = George gets smart. Londres (Royaume Uni) : Beyond words, 2001. [n.p.] Books beyond words. Cote : INT.110 HOL.

HOLLINS, Sheila, ROTH, Terry, WEBB, Beth. **Prends moi dans tes bras** = Hug me, touch me. Londres (Royaume Uni) : Beyond words, 2015. 54 p Books beyond words. Cote : INT.110 HOL.



HOLLINS, Sheila, ROTH, Terry, WEBB, Beth. **Se faire des amis** = Making friends. Londres (Royaume Uni) : Beyond words, 2015. 54 p Books beyond words. Cote : INT.110 HOL.

JEUGE-MAYNART, Isabelle, ROYER, Anne. **Apprends la politesse avec Zou**. Paris : Larousse, 2013. 25 p Mes petits carnets. Cote : INT.110 JEU.

KHALIL, Michelle, PIGEON, Marie-ClaudeLAGANIERE, Nathalie. **Marmitons, écoutons ! L'écoute**. Québec (Canada) : Passe-temps, 2012. 13 p Au coeur de la communication. Cote : INT.110 KHA.

KHALIL, Michelle, PIGEON, Marie-ClaudeLAGANIERE, Nathalie. **Parlons-en, parlons zoo ! Respect du sujet de conversation**. Québec (Canada) : Passe-temps, 2012. 13 p Au coeur de la communication. Cote : INT.110 KHA.

KHALIL, Michelle, PIGEON, Marie-ClaudeLAGANIERE, Nathalie. **Pin-pon, pin-pon, patientons ! Respect des tours de paroles**. Québec (Canada) : Passe-temps, 2012. 13 p Au coeur de la communication. Cote : INT.110 KHA.

LEMARIE, Sophie, THOREL, Marie-Vincente KERNUNIA, Lyza. **Ben et les habiletés sociales : la posture**. Grasse (France) : AFD - Autisme France diffusion, 2017. 20 p. Cote : INT.110 LEM.

LEMARIE, Sophie, THOREL, Marie-VincenteK ERNUNIA, Lyza. **Ben et les habiletés sociales : la communication**. , . 20 p. Cote : INT.110 LEM.

LINDE, Barbara M., MONES, Marc, MORNEAU, Myriam. **Je m'entends bien avec les autres. Je montre du respect**. Québec (Canada) : Passe-temps, 2014. 16 p Moi et les autres. Cote : INT.110 LIN.

LINDE, Barbara M., PATTON, Julia. **Je me contrôle. Je joue à tour de rôle**. Québec (Canada) : Passe-temps, [s.d.]. 16 p Moi et les autres. Cote : INT.110 LIN.

LIZOTTE, Marie-Hélène, POIRIER, Michel. **Les histoires de Lili Florette : demander de l'aide à la garderie**. Mont Saint Hilaire : Vers moi - Vers l'autre, 2007. 27 p. Cote : INT.110 LIZ.

MATHIS. **Mouche-toi !**. Paris : Thierry Magnier, 2013. 32 p Boris. Cote : INT.110 MAT.

PIPPIN, Jessica, MONES, Marc, MORNEAU, Myriam. **Je m'entends bien avec les autres. Je peux être gentil**. Québec (Canada) : Passe-temps, 2014. 16 p Moi et les autres. Cote : INT.110 PIP.

PLEUX, Didier, CLEM. **Une journée avec Zoup : une histoire pour éduquer nos enfants**. Paris : Odile Jacob, 2011. 93 p. Cote : INT.110 PLE.

SAINT-MARS, Dominique de, BLOCH, Serge. **Lucien n'a pas de copain**. Coppet (Suisse) : Calligram, 2000. Cote : INT.110 SAI.

SAINT-MARS, Dominique de, BLOCH, Serge. **Max veut se faire des amis**. Coppet (Suisse) : Calligram, 1996. 45 p Cote : INT.110 SAI.

SHAUL, Joel, COROIR, Nelly. **La zone verte : livre de conversations. Trouver un terrain d'entente dans la conversation pour les enfants dans le spectre autistique**. Grasse (France) : AFD - Autisme France diffusion, 2016. 103 p, ill. Cote : INT.110 SHA. Cote : INT.110 SHA.

SHAUL, Joel, COROIR, Nelly. **Le train de la conversation : une approche visuelle de la conversation pour les enfants autistes**. Grasse (France) : AFD - Autisme France diffusion, 2016. 72 p Cote : INT.110 SHA. Cote : INT.110 SHA.

SMITH, Molly, MONES, Marc, MORNEAU, Myriam. **Je m'entends bien avec les autres. Sois honnête**, Jessica. Québec (Canada) : Passe-temps, 2014. 16 p Moi et les autres. Cote : INT.110 SMI.

SMITH, Molly, PATTON, Julia, MORNEAU, Myriam. **Je me contrôle. Je peux suivre les règles**. Québec (Canada) : Passe-temps, 2014. 16 p Moi et les autres. Cote : INT.110 SMI.

SMITH, Molly, PATTON, Julia, MORNEAU, Myriam. **Je me contrôle. Sois patiente**, Mallorie. Québec (Canada) : Passe-temps, 2014. 16 p Moi et les autres. Cote : INT.110 SMI.

SPARKS, Stacey, PATTON, Julia, MORNEAU, Myriam. **Je me contrôle. Rangeons tous ensemble**. Québec (Canada) : Passe-temps, 2014. 16 p Moi et les autres. Cote : INT.110 SPA.

WOSTHEINRICH, Anne. **Les comportements**. Saint-Michel-sur-Orge (France) : Piccolia, 2010. [14 p.] Les p'tits juniors. Cote : INT.110 LES.

## Ressources en ligne : films

**Vidéos d'accompagnement Entraînement aux habiletés sociales : manuel pour les enfants avec autisme de haut niveau** /BAGHDADLI Amaria, BRISOT-DUBOIS Judith. Elsevier Masson, 2011. 119 p. Vidéos d'accompagnement sur le site : <http://www.autisme-ressources-lr.fr/ehs> (émotions, Habiletés sociales, Affirmation de soi, Résolution de problèmes)

**Tout S'Arrange** [www.toutsarrange-laserie.fr/](http://www.toutsarrange-laserie.fr/) /association IKIGAÏ. Une série ludique pour apprendre les codes sociaux et développer les compétences sociales aux enfants de 8 à 12 ans

**Plateforme web A pour Autre** <http://apourautre.ca/> permet à travers 2 films interactifs et des guides (Souper de famille, inviter un ami) de développer des compétences sociales. Guide d'utilisation : <http://www.apourautre.ca/medias/pdf/guide.pdf>

**Deux minutes pour mieux vivre l'autisme** <https://deux-minutes-pour.org/> Vidéos d'information pour soutenir au quotidien les aidants d'enfants autistes

**Les bulles d'Hubble** matériel destiné aux adolescents proposé par des étudiantes en orthophonie permettant de travailler les habiletés sociales, sous forme de planches de manga. <http://hubbulle.wixsite.com/hubbulle/planches>

**Kit de 14 fiches imprimables pour développer les habiletés sociales** proposées sur le blog d'Hoptoys [www.bloghoptoys.fr/des-bd-pour-developper-le-langage-et-les-habiletés-sociales-tout-en-samusant](http://www.bloghoptoys.fr/des-bd-pour-developper-le-langage-et-les-habiletés-sociales-tout-en-samusant)

## Ressources en ligne : exemples de scénarios sociaux

BERTHIAUME Thérèse, THIEBERT Marie, FOURNIER Christine. **Tout le monde fait des erreurs** (*histoire sociale*) Centre de suppléance à la communication orale et écrite (CSCOE-Québec) [http://www.cscoe.com/pdf/tout\\_le\\_monde\\_fait\\_des\\_erreurs.pdf](http://www.cscoe.com/pdf/tout_le_monde_fait_des_erreurs.pdf)

Centre de Ressources Autismes Nord pas de Calais. **Scénarios sociaux : la vie quotidienne, au restaurant, dans les magasins, les soins, à l'école, en vacances, les situations problématiques.** <http://www.cra-npdc.fr/2012/03/scenarios-sociaux-2/>

Comité Québécois pour les Jeunes en Difficulté de Comportement (CQJDC)-**Série de documents permettant le développement d'habiletés sociales chez les jeunes d'âge préscolaire, primaire et secondaire** <https://cqjdc.org/documents.html>

- Habileté sociales au primaire (Suivre des directives-Faire des corrections-Se présenter-Se joindre à un groupe-Offrir de l'aide-S'excuser-Reconnaître ses sentiments-Manifester du souci pour une autre personne-Composer avec la peur-Demander une permission-Accepter des conséquences-Composer avec la défaite-
- Habileté sociales au secondaire (Écouter-Se présenter-Convaincre-Se récompenser-Demander une permission-Bien réagir aux taquineries-Réagir de façon positive à l'échec-Réagir correctement à une accusation-Prendre des décisions-

**Communoutils (outils en intervention jeunesse : images, jeux, activités, scénarios sociaux, histoires, payants et gratuits)** Exemples de supports pour travailler les habiletés sociales <https://communoutils.com/category/outils/habiletés-sociales/> Savoir quand parler, La rigidité dans les pensées, Fiches d'improvisation, chemin de l'amitié, le répit .....

DECHAMBRE Delphine. **Scénarios sociaux :** <http://delphinedechambre.fr/?p=83> (adaptations françaises des scénarios disponibles sur "Speaking of speech" : <https://www.speakingofspeech.com/social-pragmatics.html> (Les jolis mots- Les vrais amis-Les choix et les devoirs à l'école-se taire en classe-La neige -décrire une personne-avoir une conversation-aller au MacDonald

**Développer ses compétences sociales. Fiches illustrées prêtes à l'emploi. Quatrième partie : situations sociales et sentiments.** Centres Ikid IKE pour le développement de l'enfant 2016. 97 p. [http://cdn.shopify.com/s/files/1/1181/3066/files/DE\\_CC\\_81VELOPPER\\_SES\\_COMPE\\_CC\\_81TENCES\\_SOCIALES\\_Situations\\_sociales\\_et\\_sentiments.pdf?3483536212767546377](http://cdn.shopify.com/s/files/1/1181/3066/files/DE_CC_81VELOPPER_SES_COMPE_CC_81TENCES_SOCIALES_Situations_sociales_et_sentiments.pdf?3483536212767546377)

Geneva Centre for autism. **Communication-socialisation : stratégies visuelles et conseils pratiques** [http://visuals.autism.net/main.php?q2\\_itemId=143](http://visuals.autism.net/main.php?q2_itemId=143)

HOFF Ulla. **Scénarios sociaux : recueil de la région 03-12.** Québec : Ressource Régionale d'Aide en Autisme. 2004, 129p. Disponible : [http://www.autisme.qc.ca/assets/files/07-boite-outils/Intervention-education/2015/Scenarios\\_sociaux2004.pdf](http://www.autisme.qc.ca/assets/files/07-boite-outils/Intervention-education/2015/Scenarios_sociaux2004.pdf)

LALIBERTE Hélène. **Je veux être bien dans ma peau Guide d'habiletés sociales : hygiène, apparence, santé** disponible en ligne : <http://autisme-paca.e-monsite.com/medias/files/guide-habiletés-sociales.pdf>

Le Petit Pont. **Scénarios sociaux pour parler de la séparation avec l'enfant** (4 à 8 ans) : [Le-Petit-Pont Livret-scenarios-sociaux fr.pdf](http://www.le-petit-pont.fr/le-petit-pont-livret-scenarios-sociaux-fr.pdf)

PIERCE, Karen, SCHREIBMAN, Laura. **Comment être un super copain : un manuel pour enseigner à des enfants au développement typique comment augmenter les compétences sociales et de jeu de leurs camarades atteints d'autisme et autres TED** [en ligne]. , 2007. 15 p. - Disponible sur : [http://www.autisme-france.fr/offres/doc\\_inline\\_src/577/manuel\\_complet\\_comment\\_etre\\_un\\_super\\_copain.pdf](http://www.autisme-france.fr/offres/doc_inline_src/577/manuel_complet_comment_etre_un_super_copain.pdf)

Société de l'Autisme Région Lanaudière (Québec) **Exemples de scénarios sociaux : Chez le dentiste, chez la coiffeuse, chez l'optométriste** <http://www.autismelanaudiere.org/mg/guides-et-documents/>

Speaking of speech **Social/Pragmatics** (anglais). Des exemples de scenarios sociaux à télécharger <https://www.speakingofspeech.com/social-pragmatics.html>

## Multimédia et applications numériques

**JeStimule, autisme et entraînement aux habiletés sociales.** [CD-ROM] Roubaix : Idées-3com, Cote : CDROM INT.110 JES. JeStiMuLE est un outil thérapeutique, conçu pour permettre à une population hétérogène d'enfants et d'adolescents avec autisme ou Trouble envahissant du développement d'améliorer leur reconnaissance des émotions. Ce support pédagogique utilise des leviers ludiques propres au jeu afin de mieux les accompagner dans leurs apprentissages des émotions communiquées par le corps : visage et gestes, tout en tenant compte des contextes. C'est un support de médiation entre les professionnels de santé/le parent et l'enfant/l'adolescent. Le jeu se joue sur un ordinateur par le biais d'une manette de jeu ou grâce à un clavier. L'ensemble des résultats du joueur est enregistré, et un export sous format Excel peut être réalisé afin de suivre le parcours de l'enfant. Conçu sur une méthodologie adaptée au fonctionnement cognitif spécifique des personnes avec TSA et basé sur leurs centres d'intérêts,



**Social Handy** [APPLICATION NUMERIQUE] / Auticiel (Ipad-Android) : <https://auticiel.com/app/social-handy/> Social Handy™ contient des quizz ludiques pour apprendre à être autonome dans la vie de tous les jours, à interagir avec les autres et à apprendre les règles de vie.



**Socialisons PRO : développer les habiletés sociales** [APPLICATION NUMERIQUE] / Everyday Speech (Ipad) <https://itunes.apple.com/fr/app/socialisons-pro-d%C3%A9velopper-les-habilet%C3%A9s-sociales/id772244049?mt=8>



**Autres applications en anglais** seulement et Pour Ipad

- Social Stories Creator and Library /Touch autism. <https://itunes.apple.com/us/app/social-story-creator-library/id588180598?mt=8>
- Stories About Me <https://itunes.apple.com/us/app/stories-about-me/id531603747?mt=8>
- The Social Express II <https://itunes.apple.com/fr/app/the-social-express-ii/id886896435?mt=8>