Catalogue des supports éducatifs

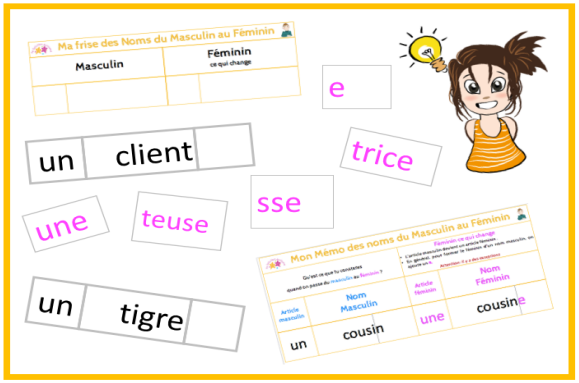
Ta Solution Autisme

Performances scolaires

Tous droits réservés à @tasolutionautisme.com

FRANÇAIS

Les noms du masculin au féminin



29 pages d'étiquettes de manipulation et de mémos pour chaque règle d'orthographe
1 procédure
Tableaux d'évaluation

Epsilon à l'école

Ta Solution Autisme

Les noms du Masculin au Féminin

8.00 €

Description

Un kit de 13 catégories pour apprendre à l'élève les règles à appliquer pour transformer les noms masculin au féminin.

Objectifs

- Transformer un nom masculin au féminin
- Appliquer une règle d'orthographe
- Formuler une règle d'orthographe

Apprendre et comprendre l'orthographe en manipulant, c'est possible!

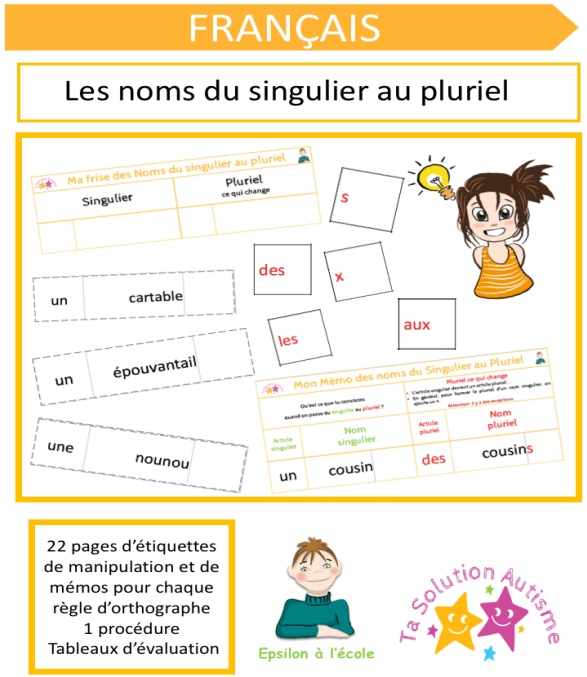
Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

13 catégories composées de:

- 1 Mémo définissant la règle d'orthographe
- 1 Frise pour transformer les noms du masculin au féminin
- Des étiquettes pour appliquer la règle
- 1 carte « Plus de mots » pour créer de nouveaux exemples
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des 1ers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Tous droits réservés à @tasolutionautisme.com



Les noms du Singulier au Pluriel

8.00 €

Description

Un kit de 1O catégories pour apprendre à l'élève les règles à appliquer pour transformer les noms singulier au pluriel.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

10 catégories composées de:

- 1 Mémo définissant la règle d'orthographe
- 1 Frise pour transformer les noms du singulier au pluriel
- Des étiquettes pour appliquer la règle
- 1 carte « Plus de mots » pour créer de nouveaux exemples
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des 1ers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Objectifs

- Transformer un nom singulier au pluriel
- Appliquer une règle d'orthographe
- Formuler une règle d'orthographe

Apprendre et comprendre l'orthographe en manipulant, c'est possible!

Le chemin des nombres

6.00 €

Description

Un jeu multi-niveaux pour travailler la connaissance des nombres de 0 à 99 à travers d'attrayants plateaux multicolores.

Objectifs

- Reconnaître les nombres
- Écrire les nombres

En s'entraînant, l'élève approfondit ses connaissances et fluidifie ses compétences.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 6 plateaux de jeux abordant les nombres de 0 à 99
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Le chemin des sons

LETTRES CAPITALES

6.00 €

Description

Un jeu multi-niveaux pour travailler la lecture des sons complexes à travers d'attrayants plateaux multicolores.

Objectifs

- Lire les sons complexes:
  - OU
  - ON
  - OI
  - IN
  - AN/EN
  - AI/EI
  - AU/EAU

En s'entraînant, l'élève approfondit ses connaissances et fluidifie ses compétences.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 7 plateaux de jeux abordant les différents sons complexes
- 1 procédure pour guider l’intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d’évaluations pour visualiser les progressions

Le chemin des sons

Lettres scriptes

6.00 €

Description

Un jeu multi-niveaux pour travailler la lecture des sons complexes à travers d'attrayants plateaux multicolores.

Objectifs

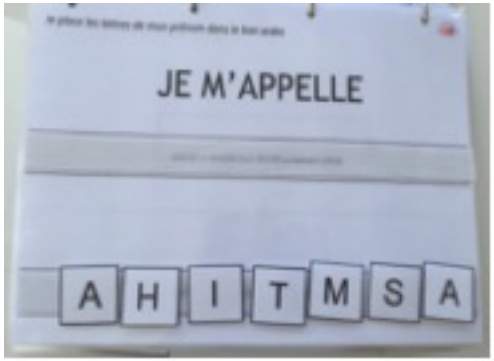
- Lire les sons complexes:
  - ou
  - on
  - oi
  - in
  - an/en
  - ai/ei
  - au/eau

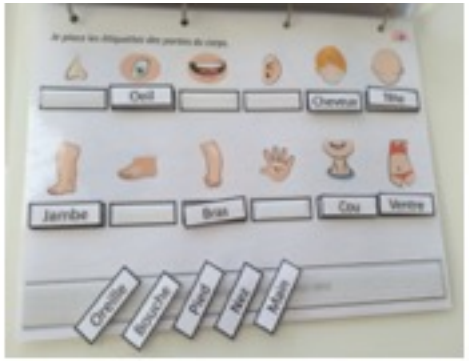
En s'entraînant, l'élève approfondit ses connaissances et fluidifie ses compétences.

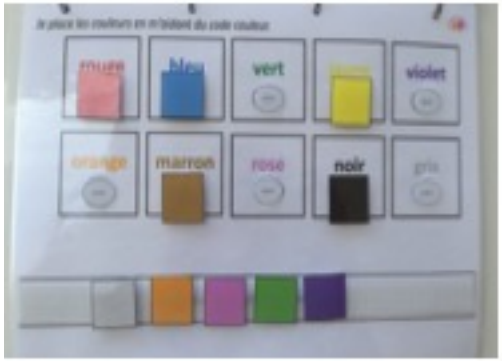
Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 7 plateaux de jeux abordant les différents sons complexes
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions







Ma petite routine

10.00 €

Description

Un kit complet 2 en 1 pour aborder les premiers apprentissages scolaires et apprendre à travailler en autonomie.

Objectifs

- Maitriser les premiers apprentissages scolaires (prénom, couleurs, formes, jours de la semaine...)
- Développer la capacité à travailler en autonomie sur des tâches acquises
- Améliorer l'enchainement des tâches

Une routine quotidienne pour apprendre à travailler seul.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 15 thèmes abordés dans un ensemble de 31 fiches abordant différents niveaux
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Mes signes de ponctuation

7.00 €

Description

Un point d'interrogation…A quoi ça sert?
Que met-on à la fin d'une phrase?
Un jeu de société pour mieux maîtriser la ponctuation avec des exemples de difficultés croissantes et un plateau de jeu hyper attractif!!!

Objectifs

- Connaitre les différents signes de ponctuation
- Améliorer et fluidifier l'utilisation de la ponctuation à l'écrit

Des parties courtes et ludiques pour apprendre en s'amusant!!!

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 plateau de jeu
- 48 bandes phrases à compléter
- 1 mémo
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions

Le grand jeu des consignes scolaires

8.00 €

Description

Encadrer? Souligner? Entourer?
Un jeu qui permet d'apprendre les différentes consignes scolaires à l'aide d'images et d'exercices ludiques à réaliser.

Objectifs

- Connaitre/ comprendre les consignes scolaires
- Savoir réaliser les consignes scolaires

Un support inédit qui permet à l'élève de s'entrainer avec les consignes scolaires.

Contenu:
TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 plateau de jeu
- 23 cartes visuelles consignes
- 13 cartes Matèriel
- 23 cartes exercices de mise en situation
- 23 bandes consignes
- Des cartes vierges pour créer de nouveaux exemples
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

La star de la lecture Niveau 1

9.00 €

Description

Un jeu de lecture syllabique aux couleurs acidulées à la fois amusant et motivant. La possibilité de moduler la difficulté et les étoiles rigolotes pour récompenser les efforts font de ce jeu un support idéal pour travailler en jouant.

Objectifs

- Développer la lecture de syllabes simples
- Lire des mots composés de plusieurs syllabes simples
- Réutiliser les syllabes apprises dans des mots

3 manières de jouer

- La lecture de syllabes simples
- La lecture de mots avec une difficulté croissante
- Trouver des mots comprenant les syllabes apprises

Un jeu de lecture complet pour apprendre en jouant.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 plateau de jeu A4x2 à assembler
- 96 cartes de jeu
- 4 fiches collecteurs de récompenses et plein d'étoiles récompenses
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

La star de la lecture Niveau 2

9.00 €

Description

Un jeu de lecture syllabique aux couleurs acidulées à la fois amusant et motivant. La possibilité de moduler la difficulté et les étoiles rigolotes pour récompenser les efforts font de ce jeu un support idéal pour travailler en jouant.

Objectifs

- Développer la lecture de syllabes complexes
- Lire des mots composés de plusieurs syllabes simples et de syllabes complexes
- Identifier un son dans un mot

3 manières de jouer

- La lecture de syllabes simples
- La lecture de mots avec une difficulté croissante
- Trouver des mots comprenant les syllabes apprises

Un jeu de lecture complet pour apprendre en jouant.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 plateau de jeu A4x2 à assembler
- 92 cartes de jeu
- 4 fiches collecteurs de récompenses et plein d'étoiles récompenses
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

La star de la lecture Niveau 3

9.00 €

Description

Un jeu de lecture syllabique aux couleurs acidulées à la fois amusant et motivant. La possibilité de moduler la difficulté et les étoiles rigolotes pour récompenser les efforts font de ce jeu un support idéal pour travailler en jouant.

Objectifs

- Développer la lecture de syllabes complexes (non vues dans le niveau 2)
- Lire des mots composés de plusieurs syllabes simples et de syllabes complexes
- Identifier un son dans un mot

3 manières de jouer

- La lecture de syllabes simples
- La lecture de mots avec une difficulté croissante
- Trouver des mots comprenant les syllabes apprises

Un jeu de lecture complet pour apprendre en jouant.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 plateau de jeu A4x2 à assembler
- 84 cartes de jeu
- 4 fiches collecteurs de récompenses et plein d'étoiles récompenses
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Cartes à pincer : Conjugaison

5.00 €

Description

Des cartes de jeu colorées où pour répondre à la question, il faut pincer la bonne réponse!

Objectifs

- Maitriser les notions de temps Passé/Présent/Futur
- Reconnaitre le temps d'une phrase
- Utiliser le temps de conjugaison adéquat

En alliant manipulation et réflexion, l'élève comprend et utilise mieux les notions de temps Passé/Présent/Futur.
Un jeu court, facile et transportable !

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 44 cartes de difficulté croissante avec deux niveaux de jeu
- Des cartes vierges permettant de varier les exercices
- 1 fiche de correction permettant à l'élève de s'auto-évaluer
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions

Cartes à pincer : Grammaire

5.00 €

Description

Des cartes de jeu colorées où pour répondre à la question, il faut pincer la bonne réponse!

Objectifs

- Maitriser les notions de temps Passé/Présent/Futur
- Reconnaitre le temps d'une phrase
- Utiliser le temps de conjugaison adéquat

En alliant manipulation et réflexion, l'élève comprend et utilise mieux les notions de temps Passé/Présent/Futur.
Un jeu court, facile et transportable !

Contenu:
TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 44 cartes de difficulté croissante avec deux niveaux de jeu
- Des cartes vierges permettant de varier les exercices
- 1 fiche de correction permettant à l'élève de s'auto-évaluer
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions

Cartes à pincer : Mes premières Additions et soustractions

5.00 €

- 44 cartes de difficulté croissante
- Des cartes vierges permettant de varier les exercices
- 1 fiche de correction permettant à l'élève de s'auto-évaluer
- 1 frise-outil pour accompagner visuellement l'élève à additionner ou à soustraire
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions

Description

Des cartes de jeu colorées où pour répondre à la question, il faut pincer la bonne réponse!

Objectifs

- Effectuer des additions et soustractions de 0 à 10
- Maitriser le concept d'ajouter une quantité
- Maitriser le concept de retirer une quantité

En alliant manipulation et réflexion, l'élève comprend et fluidifie ses compétences en calcul.

Un jeu court, facile et transportable !

La frise de la lecture

7.00 €

Description

Un jeu facile, imagé et motivant permettant d'entrer dans la lecture syllabique.
Des couleurs attractives, des dessins rigolos et une fiche de récompense pour apprendre en s'amusant.

Objectifs

- Déchiffrer des syllabes simples
- Associer des syllabes simples pour former un mot
- Lire un mot en comprendre le sens en l'associant à l'image correspondante.

Un jeu clé en main pour commencer à lire des mots !

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 2 frises de lecture pour coller les syllabes et former des mots
- 1 pack de 20 mots de 2 syllabes contenant les cartes syllabes, les mots et les cartes images correspondantes.
- 1 pack de 15 mots de 3 syllabes contenant les cartes syllabes, les mots et les cartes images correspondantes.
- 1 carte smiley de récompense
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Mathémalin

9.00 €

Description

Compter, raisonner, dénombrer…Tout cela est maintenant possible avec ce jeu multi-catégories où l'on devient un « mathémalin » en s'amusant autour d'un plateau de jeu coloré et de cartes attrayantes.

Objectifs

- Améliorer la connaissance des nombres (lire/ écrire un nombre)
- Développer le raisonnement logique (petits problèmes d'addition/soustraction)
- Fluidifier la connaissance de la file numérique (Avant/Après, plus grand que/plus petit que…)
- Dénombrer (unité/dizaine/centaine)

Un jeu ludique abordant les concepts mathématiques simples où vous choisissez les cartes à utiliser en fonction du niveau de l'élève. Vous abordez ainsi différemment les maths en utilisant la motivation par le jeu!

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 plateau de jeu A4x2 à assembler
- 20 cartes Mathélogique (résolution de problèmes)
- 20 cartes Mathunités (décomposition de nombres)
- 20 cartes Mathéclasse (suites numériques)
- 20 cartes Mathécrire (numération)
- 8 cartes vierges pour diversifier le jeu
- Des cartes récompense
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

A la bonne place

6.00 €

Description

Des formes de couleurs à placer sur des quadrillages en suivant des instructions de direction. Un jeu amusant qui peut se jouer à deux ou en autonomie!

Objectifs

- Améliorer la compréhension des différentes notions spatiales (haut/bas/sur/sous/à côté de/ à droite/ à gauche..).
- Expérimenter en suivant des consignes de direction.

Un jeu ludique, évolutif et transportable!

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 2 frises de lecture pour coller les syllabes et former des mots
- 1 pack de 20 mots de 2 syllabes contenant les cartes syllabes, les mots et les cartes images correspondantes.
- 1 pack de 15 mots de 3 syllabes contenant les cartes syllabes, les mots et les cartes images correspondantes.
- 1 carte smiley de récompense
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Je joue avec les temps

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 plateau de jeu
- 48 bandes phrases à compléter
- 1 mémo
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions

7.00 €

Description

Un jeu de société ludique pour se familiariser avec les temps de conjugaison. Un plateau coloré et des parties courtes qui ne lassent pas l'élève.

Objectifs

- Maitriser les notions de Passé/Présent/Futur
- Apprendre à conjuguer au Passé/Présent/Futur
- Construire des phrases cohérentes avec la conjugaison adéquate.
- Identifier le temps dans une phrase.

2 types d'utilisation des temps :

Des cases Passé/Présent/Futur avec des indicateurs temporels pour que l'élève apprenne à construire à l'oral des phrases avec le temps adéquat

Des cases « Pioche une carte » avec des bandes questions où l 'élève doit identifier le temps dans une phrase écrite.

Un jeu multi-fonction où l'on construit des phrases et conjugue des verbes en s'amusant!!

Langage & Communication

Mon Imagier Animaux

7.00 €

Description

Un jeu d'images rigolo et éducatif 3 en 1.
Avec des cartes colorées, apprenez-lui à reconnaitre, nommer puis catégoriser les animaux.

Objectifs

- Reconnaitre les animaux.
- Connaitre le nom des animaux
- Apprendre à trier et catégoriser

3 types d'utilisation:
« Qu'est ce que c'est? » Travailler la communication expressive en montrant une image à l'élève pour qu'il la nomme.
« Montre moi… » Travailler la communication réceptive en donnant le nom d'un animal pour que l'élève désigne la bonne image.
« Trie » Travailler l'appariement en fonction d'un critère (exemple : les animaux de la ferme, ce qui a 4 pattes…)

Contenu:
TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 62 cartes d'animaux
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Contenu:
TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 116 cartes d'objets de couleurs
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Mon Imagier Couleurs

7.00 €

Description

Un jeu d'images rigolo et éducatif 3 en 1.
Avec des cartes colorées, apprenez-lui à reconnaitre, nommer puis catégoriser par couleurs.

Objectifs

- Reconnaitre les couleurs.
- Connaitre le nom des couleurs
- Apprendre à trier et catégoriser

3 types d'utilisation:
« Qu'est ce que c'est? » Travailler la communication expressive en montrant une image à l'élève pour qu'il la nomme.
« Montre moi… » Travailler la communication réceptive en donnant le nom d'une couleur pour que l'élève désigne la bonne image.
« Trie » Travailler l'appariement par couleur

Mon Imagier Vêtements

6.00 €

Description

Un jeu d'images rigolo et éducatif 3 en 1.
Avec des cartes colorées, apprenez-lui à reconnaitre, nommer puis catégoriser les vêtements.

Objectifs

- Reconnaitre les vêtements.
- Connaitre le nom des vêtements
- Apprendre à trier et catégoriser

3 types d'utilisation:
« Qu'est ce que c'est? » Travailler la communication expressive en montrant une image à l'élève pour qu'il la nomme.
« Montre moi… » Travailler la communication réceptive en donnant le nom d'un vêtement pour que l'élève désigne la bonne image.
« Trie » Travailler l'appariement en fonction d'un critère (exemple : les chaussures, les hauts, ce qui se met sur la tête…)

Contenu:
TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 43 cartes de vêtements
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Flash cartes : Fonction des objets

4.00 €

Description

Des cartes faciles à manipuler où les connaissances de l'élève sont évaluées de façon ludique.

Objectifs

- Evaluer les connaissances de l'élève à déterminer la fonction d'un objet.
- Améliorer les compétences de l'élève à nommer la fonction/utilisation d'un objet.
- Améliorer la compétence de l'élève à répondre spontanément à une question

Un jeu simple qui se décline en de multiples catégories pour travailler les compétences langagières.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 48 cartes de questions
- 4 cartes vierges pour diversifier le jeu
- 1 carte OK/ 1 carte Pas OK pour évaluer les réponses
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Flash cartes : Schéma corporel

4.00 €

Description

Des cartes faciles à manipuler où les connaissances de l'élève sont évaluées de façon ludique.

Objectifs

- Evaluer les connaissances de l'élève sur le schéma corporel.
- Améliorer les compétences de l'élève à nommer et/ou à pointer les parties du corps.
- Améliorer la compétence de l'élève à répondre spontanément/automatiquement à une question

Un jeu simple qui se décline en de multiples catégories pour travailler les compétences langagières.

Contenu:
TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 48 cartes de questions
- 4 cartes vierges pour diversifier le jeu
- 1 carte OK/ 1 carte Pas OK pour évaluer les réponses
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Flash cartes : Intraverbal

4.00 €

Description

Des cartes faciles à manipuler où les connaissances de l'élève sont évaluées de façon ludique.

Objectifs

- Evaluer les connaissances de l'élève à nommer un objet dont il connait la fonction
- Améliorer les compétences de l'élève à nommer un objet dont il connait la fonction (exemple : tu bois dans un …)
- Améliorer la compétence de l'élève à répondre spontanément/automatiquement à une question

Un jeu simple qui se décline en de multiples catégories pour travailler les compétences langagières.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 48 cartes de questions
- 4 cartes vierges pour diversifier le jeu
- 1 carte OK/ 1 carte Pas OK pour évaluer les réponses
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Flash cartes : Questions personnelles

4.00 €

Description

Des cartes faciles à manipuler où les connaissances de l'élève sont évaluées de façon ludique.

Objectifs

- Evaluer les compétences de l'élève à répondre à des questions personnelles.
- Améliorer les connaissances de l'élève dans des sujets personnels
- Améliorer la capacité de l'élève à répondre spontanément/automatiquement à des questions personnelles.

Un jeu simple qui se décline en de multiples catégories pour travailler les compétences langagières.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 48 cartes de questions
- 4 cartes vierges pour diversifier le jeu
- 1 carte OK/ 1 carte Pas OK pour évaluer les réponses
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Vie quotidienne

Bross’malin

5.00 €

Description

L’outil rigolo indispensable pour aider votre élève à apprendre à se brosser les dents tout seul.

Des étapes chronologiques, des images claires, de la manipulation qui aide à comprendre le déroulement.

Objectifs

- Maitriser les différentes étapes du brossage de dent
- Fluidifier l’enchainement des étapes
- Améliorer l’autonomie quotidienne.

Un outil à accrocher dans la salle de bain pour gagner du temps au quotidien.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 outil Bross’Malin
- 1 procédure d’utilisation pour guider l’intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d’évaluations pour visualiser les progressions

Habill’malin

5.00 €

Description

L’outil rigolo indispensable pour aider votre élève à apprendre à s’habiller tout seul.

Des étapes chronologiques, des images claires, de la manipulation qui aide à comprendre l’enchainement des tâches.

Objectifs

- Maitriser les différentes étapes de l’habillage
- Fluidifier l’enchainement des étapes
- Améliorer l’autonomie quotidienne.

Un outil à accrocher dans la chambre pour gagner du temps au quotidien.

Contenu:
TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 outil Habill’Malin
- 1 procédure d’utilisation pour guider l’intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d’évaluations pour visualiser les progressions

Frise « Se raser »

6.00 €

Description

La Frise "Se raser" est un support visuel destiné à améliorer l'autonomie lors du rasage

Des étapes chronologiques, des images claires, de la manipulation qui aide à comprendre le déroulement...

Objectifs:

- Maitriser les différentes étapes.
- Fluidifier l'enchainement des étapes.
- Améliorer l'autonomie.

Un outil innovant à accrocher dans la salle de bain pour améliorer l'autonomie au quotidien.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 Frise chronologique et imagée pour améliorer l'autonomie
- 1 leçon détaillée des différentes étapes
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions

Frise « Changer sa serviette Hygiénique »

6.00 €

Description

La Frise "Changer sa serviette hygiénique" est un support visuel destiné à améliorer l'autonomie lors des périodes de règles.

Des étapes chronologiques, des images claires, de la manipulation qui aide à comprendre le déroulement...

Objectifs:

- Maitriser les différentes étapes.
- Fluidifier l'enchainement des étapes.
- Améliorer l'autonomie.

Un outil innovant à accrocher dans les toilettes pour améliorer l'autonomie et l'intimité.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 Frise chronologique et imagée pour améliorer l'autonomie
- 1 leçon détaillée des différentes étapes
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions

Connaitre ses papiers administratifs

7.00 €

Description

Un support combinant des fiches d'apprentissage et des exercices de mises en situation.
L'élève apprend à travers des leçons imagées, claires et étayées, puis expérimente à travers des jeux de manipulation et un Quiz de situations.

Objectifs

- Reconnaitre ses papiers administratifs.
- Utiliser ses papiers administratifs dans les situations du quotidien.

Un kit d'apprentissage complet pour gagner en autonomie.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 8 pages leçons imagées abordant les différents types de papiers. Exemple: Carte d'identité, carte vitale…
- 1 quiz « Situations »
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Les médicaments

7.00 €

Description

Un support qui combine une leçon imagée et des exercices de mise en situation, car si l'expression de la douleur peut parfois être compliquée pour les personnes autistes, il est possible de travailler sur les symptômes et les médicaments qui peuvent les soigner. Avec ce kit, l'élève apprend puis expérimente à travers des jeux de manipulation de cartes-photos, un quiz de situations et une fiche d'autonomie à remplir au quotidien.

Objectifs

- Reconnaitre les médicaments.
- Utiliser les médicaments à bon escient en fonction des symptômes
- Etre autonome dans la prise de médicaments

Un kit complet pour travailler l'autonomie autour de la prise de médicaments.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 9 pages leçons imagées abordant les différents types de médicaments
- 3 types d'exercices pour apprendre à identifier les médicaments et leur rôle.
- 1 quiz « Situations » pour choisir le médicament adapté à chaque situation.
- 1 fiche exercice pour s'entrainer en situation réelle
- 1 fiche autonomie pour mettre dans l'armoire à pharmacie.
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Lire l’emballage d’un plat préparé

6.00 €

Description

Un support pour apprendre à se préparer SEUL un plat surgelé ou cuisiné.
Avec ce support, on commence par apprendre puis à s'entrainer à déchiffrer un mode d'emploi (mode et temps de cuisson) et à trier les informations importantes. On passe ensuite à la pratique avec la préparation en situation réelle de bons petits plats!

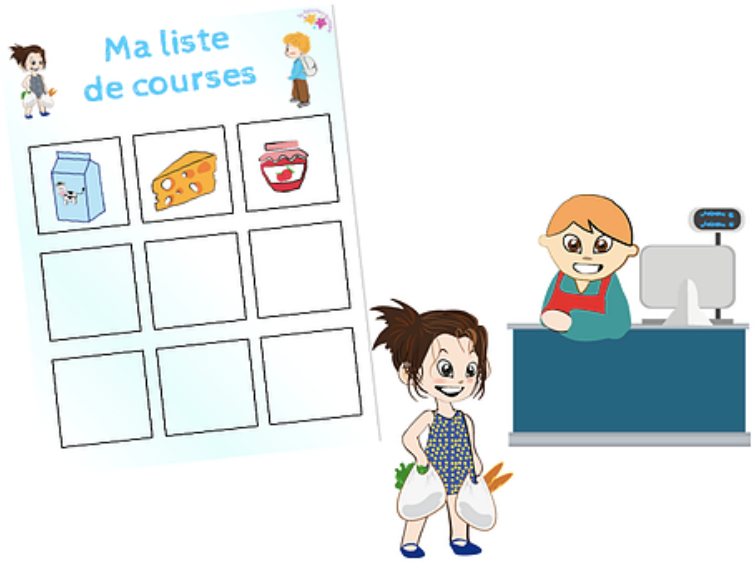
Contenu:
TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 leçon imagée et détaillée
- 1 fiche exercice
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableau d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions

Objectifs:

- Améliorer l'autonomie dans la préparation d'un repas
- Lire et comprendre les indication d'un emballage

Un Kit innovant et complet pour améliorer l'autonomie au quotidien.



Faire les courses

6,00 €

Description

Un support combinant une leçon d'apprentissage et un support pour effectuer ses courses de manière autonome. L'élève apprend à travers une leçon imagée, claire et étayée, puis expérimente en situation réelle. Avec ce kit on apprend à préparer sa liste puis on fait ses achats.

Objectifs:

- Préparer ses achats
- Effectuer ses courses en autonomie

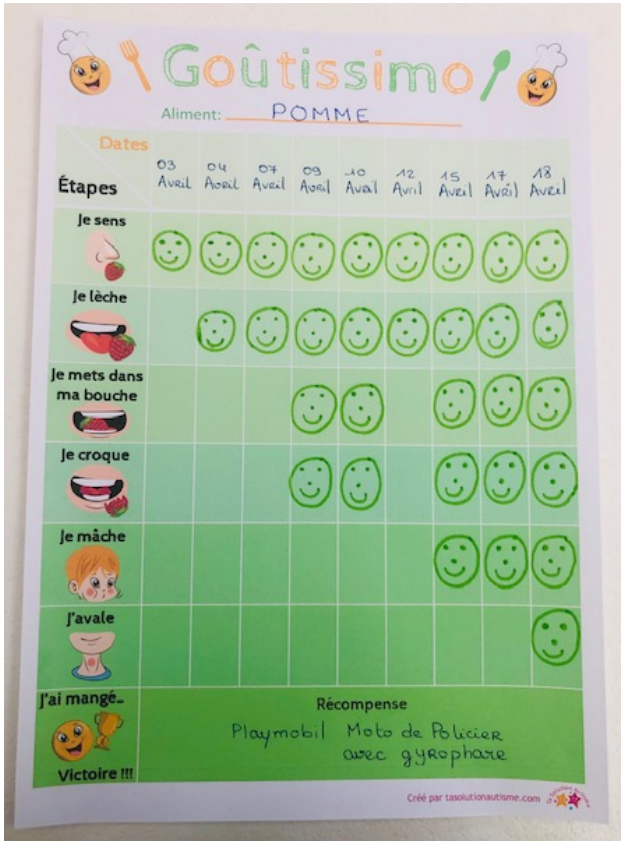
Un kit d'apprentissage complet pour s'autonomiser !

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 3 pages leçons imagées abordant les différentes étapes lors des situations de courses
- 1 support « Ma liste de courses » et 1 support »Dans mon chariot »
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions

Les images des achats ne sont pas inclues dans le kit car elles doivent être personnalisées en fonction des goûts et des habitudes de chacun.



Goûtissimo

4.00 €

Description

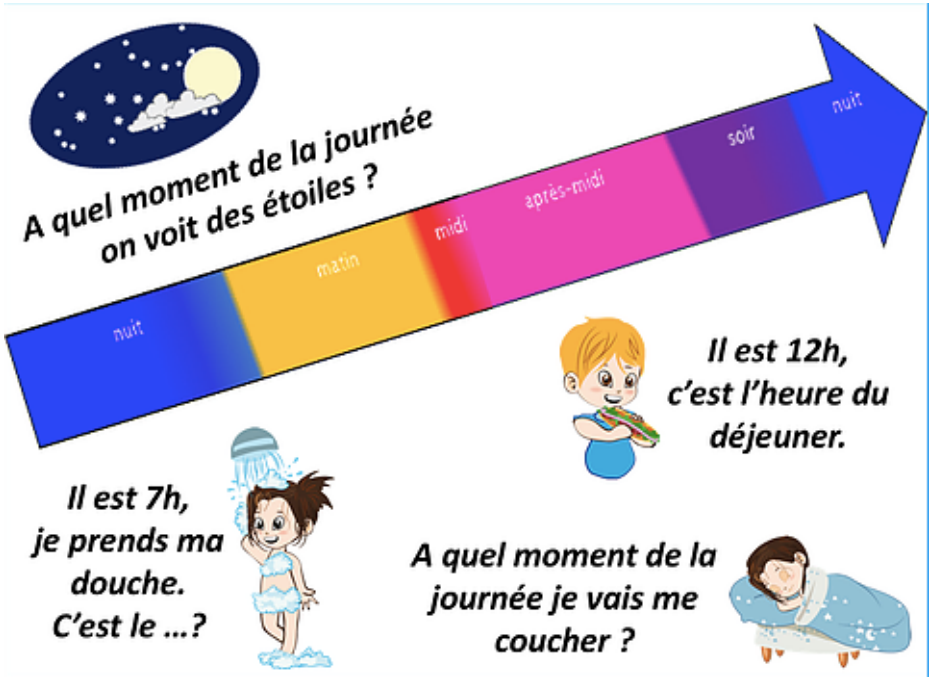
Un outil innovant qui permet à l'élève de découvrir de nouveaux aliments à son rythme.

Des étapes chronologiques, des images claires, des smileys motivants…
Goûtissimo est un support qui permet à l'élève de visualiser les différentes étapes qui interviennent lorsque l'on mange un aliment. En les validant une à une à son rythme, l'élève prend confiance et dépasse petit à petit ses blocages.

Un outil à accrocher sur le frigo pour visualiser au quotidien les progrès et les efforts.

Contenu:
TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 fiche Goûtissimo
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais



La frise du temps

5.00 €

Description

Se repérer dans le temps est parfois une étape difficile... Avec cette frise à manipuler, l'élève améliore sa connaissance des moments de la journée. Pour indiquer la bonne réponse, il suffit de pincer la frise.

Objectifs:

Améliorer la représentation dans le temps
Identifier les différents moments d'une journée
Associer un horaire à un moment de la journée
Associer des situations du quotidien aux moments de la journée

En parallèle de l'emploi du temps, une façon ludique de travailler la compréhension des différents moments de la journée.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 2 frises du temps
- 85 cartes de jeu
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais

Compétences sociales

Parlons un peu de…

6.00 €

Description

Un jeu de cartes questions aux thèmes variés pour travailler la conversation de façon ludique.

Objectifs

- Améliorer la compétence à poser des questions et écouter les réponses.
- Fluidifier la compétence de l'élève à répondre à une question
- Améliorer la posture, le contact visuel, le ton lors de situations d'échange verbal.

Un jeu court, facile et transportable pouvant être proposé partout et tout le temps!

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 28 cartes « Parlons un peu de..»
- Cartes vierges pour créer ses propres thèmes de conversation
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Kit Émotions

9.00 €

Description

Un pack complet pour apprendre à l'élève à identifier les émotions et à savoir les exprimer.

Objectifs:

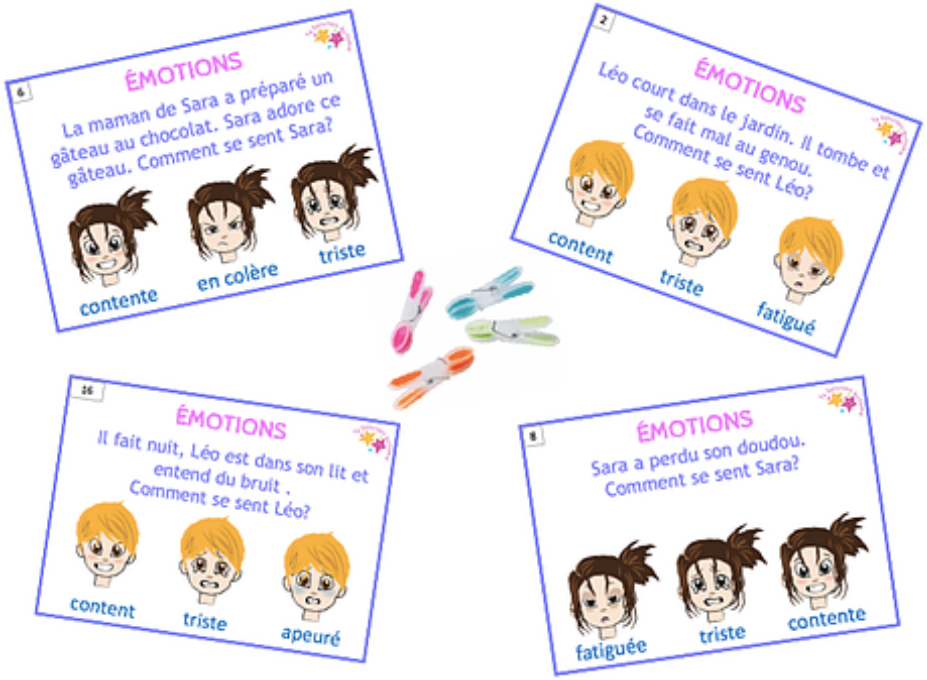
- Apparier les émotions faciales identiques
- Reconnaitre et nommer les émotions faciales
- Identifier ce qui provoque une émotion
- Exprimer ses émotions

Un kit complet qui propose à la fois des jeux pour améliorer les compétences sociales et des outils qui aident l 'élève à exprimer ses émotions.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 jeu d'appariement d'émotions
- 1 jeu Loto des émotions
- 1 jeu Ce qui provoque mes émotions avec plus de 40 images d'objets et de situations
- 2 fiches Mon humeur du jour avec 12 cartes émotions faciales
- 2 roues des émotions
- Des procédures pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions



Cartes à Pincer: Les Émotions

5,00 €

Description

Des cartes de jeu colorées où pour répondre, il faut pincer la bonne réponse

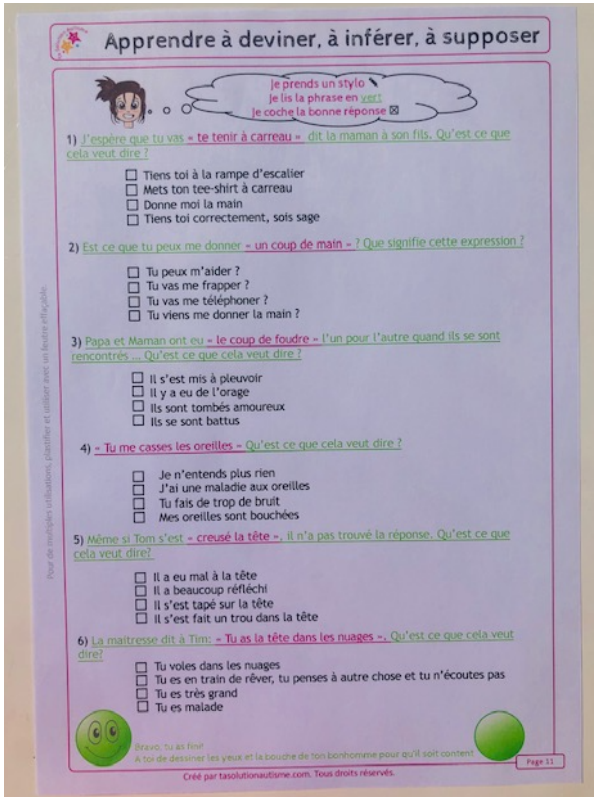
Objectifs:

- Associer une émotion à une situation donnée

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 4O cartes imagées
- Des cartes vierges permettant de varier les exercices
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions



Apprendre à deviner, à inférer, à supposer

Je prends un stylo
Je lis la phrase en vert
Je coche la bonne réponse ☒

1) J'espère que tu vas « te tenir à carreau », dit la maman à son fils. Qu'est ce que cela veut dire ?

- ☐ Tiens toi à la rampe d'escalier
- ☐ Mets ton tee-shirt à carreau
- ☐ Donne moi la main
- ☐ Tiens toi correctement, sois sage

2) Est ce que tu peux me donner « un coup de main » ? Que signifie cette expression ?

- ☐ Tu peux m'aider ?
- ☐ Tu vas me frapper ?
- ☐ Tu vas me téléphoner ?
- ☐ Tu viens me donner la main ?

3) Papa et Maman ont eu « le coup de foudre » l'un pour l'autre quand ils se sont rencontrés ... Qu'est ce que cela veut dire ?

- ☐ Il s'est mis à pleuvoir
- ☐ Il y a eu de l'orage
- ☐ Ils sont tombés amoureux
- ☐ Ils se sont battus

4) « Tu me casses les oreilles » Qu'est ce que cela veut dire ?

- ☐ Je n'entends plus rien
- ☐ J'ai une maladie aux oreilles
- ☐ Tu fais de trop de bruit
- ☐ Mes oreilles sont bouchées

5) Même si Tom s'est « creusé la tête », il n'a pas trouvé la réponse. Qu'est ce que cela veut dire?

- ☐ Il a eu mal à la tête
- ☐ Il a beaucoup réfléchi
- ☐ Il s'est tapé sur la tête
- ☐ Il s'est fait un trou dans la tête

6) La maîtresse dit à Tim: « Tu as la tête dans les nuages ». Qu'est ce que cela veut dire?

- ☐ Tu voles dans les nuages
- ☐ Tu es en train de rêver, tu penses à autre chose et tu n'écoutes pas
- ☐ Tu es très grand
- ☐ Tu es malade

Bravo, tu as fini!
A toi de dessiner les yeux et la bouche de ton bonhomme pour qu'il soit content

Page 11

Créé par tasolutionautisme.com. Tous droits réservés.

Pour de multiples utilisations, plastifier et utiliser avec un feutre effaçable.

Deviner, Inférer, Supposer ...

6.00 €

Description

Des fiches où les petites mises en situations favorisent une meilleure compréhension de ce qui n'est pas clairement dit…

Objectifs

- Améliorer la compréhension des sous entendus/inférences.
- Mieux comprendre les situations pour favoriser des réactions plus adaptées.
- Décoder les expressions de la langue française.

Se familiariser avec les double-sens de la langue française.
Se projeter dans de petites scénettes pour mieux réagir à l'imprévu.
Lire entre les lignes d'une histoire…
Ce jeu de fiches-questions permet de travailler tout cela à la fois !!!

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 48 cartes de questions
- 4 cartes vierges pour diversifier le jeu
- 1 carte OK/ 1 carte Pas OK pour évaluer les réponses
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluations pour visualiser les progressions

Le grand jeu des questions

7.00 €

Description

Un jeu de plateau pour travailler de façon ludique la formulation de questions et de réponses lors d'ateliers d'habiletés sociales ou en binôme lors de séances éducatives..

Objectifs:

- Améliorer les compétences langagières lors de la formulation de questions et de réponses
- Améliorer les compétences sociales (Posture, volume de la voix, regard…)

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 plateau de jeu
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- 1 tableau d'évaluation

Un outil d'entrainement pour fluidifier les compétences de conversation lors de situations du quotidien.

Le volume de ma voix

5,00 €

Description

Une échelle numérotée de 0 à 4 accompagnée d'une leçon pour visualiser et comprendre le volume de notre voix et des exercices pour apprendre à ajuster sa voix en fonction des situations et du contexte.

Objectifs:

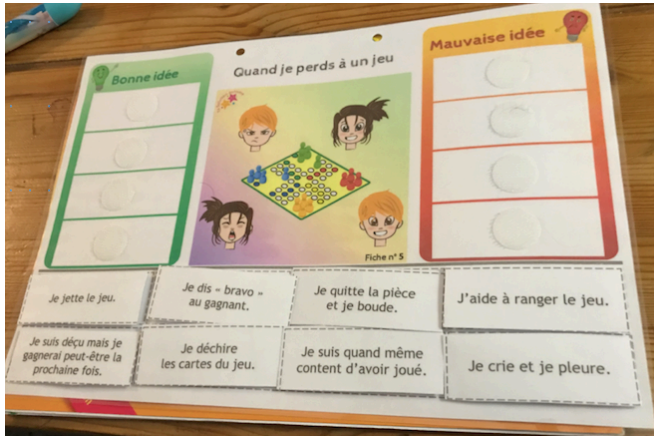
- Adapter le volume sonore de sa voix en fonction des situations et contextes

Un outil qui permet de visualiser le volume sonore de sa voix et de mieux s'ajuster

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 Echelle de la voix
- 1 leçon détaillant les différents volumes de voix en fonction des situations
- 16 cartes situations pour tester les connaissances de l'élève
- Des cartes vierges pour créer de nouvelles cartes situations
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions



J'identifie les comportements adaptés

8.00 €

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 22 fiches situations : A l'arrêt de bus-Quand quelqu'un me parle-Quand je ne sais pas ou que je me trompe-Quand je suis sur l'ordinateur- Quand je perds à un jeu-Quand je vais aux toilettes-Quand je reçois un cadeau-Quand je suis en colère-Quand quelqu'un m'appelle- Dans le bus- Au supermarché-A table- Au travail-En classe-Quand je cuisine- A la douche – Au restaurant-Chez le médecin-A un anniversaire-Au cinéma- Quand il y a un bébé
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions

Description

Des fiches situations pour que l'élève identifie les comportements attendus au quotidien.

Objectifs:

- Améliorer la compréhension des situations sociales
- Identifier les comportements adaptés et non adaptés au quotidien

Un kit de manipulation pour travailler les comportements sociaux et ainsi améliorer les compétences sociales de l'élève.

Mes fiches d'habiletés sociales
Ados & Jeunes Adultes

Fiche 4

Situation

Gaston est un de tes amis. C'est un garçon sympa, mais tout le monde se moque de lui parce qu'il est « gros ». Quand on lui fait des blagues sur son poids ou qu'on l'insulte, Gaston rigole et cela n'a pas l'air de lui faire de peine.

- Que se passe t'il dans cette situation ? (Reformule l'histoire)
- Comment peut-on savoir que quelqu'un a de la peine?
- Que penses-tu que Gaston devrait faire?
- A ton avis, que ressent Gaston? Penses-tu qu'il trouve réellement cela drôle?
- Cela t'est-il déjà arrivé d'être blessé par des critiques et de ne pas le montrer ?

Et toi...
Si l'on se moquait de ton physique... comment te sentirais-tu ?

Entoure le numéro qui correspond à l'intensité de l'émotion que tu ressentirais

Triste: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (Pas triste – Super triste)

Colère: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (Calme – Très fâché)

A retenir

Il est important de respecter les autres. Respecter quelqu'un, c'est ne pas dire des choses qui peuvent blesser ou vexer une personne.
Le respect permet de vivre ensemble sans se faire de peine. Il est important de faire attention aux mots que l'on utilise et de ne pas dire des choses qui peuvent être méchantes même si certaines personnes pensent que c'est drôle.

Pour aller plus loin...
Si cela t'es possible, mime la scène en agissant de manière amicale et respectueuse face à Gaston.

Contenu:

TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 16 fiches situations : Arriver dans un nouvel endroit- Se moquer d'un look-Trahir un secret- Se moquer du physique-Etre menacé- Le racisme- Le divorce- Des nouveaux amis-Etre autiste-Quelqu'un est amoureux de toi- Exprimer ses sentiments- Le consentement-Le chagrin d'amour-Faire l'amour- L'homosexualité
- 2 fiches vierges pour créer des thèmes personnalisés
- 1 procédure pour guider l'intervenant lors des premiers essais
- Tableaux d'évaluation avec mode d'emploi pour visualiser les progressions

Mes fiches d'habiletés sociales Ados & Jeunes adultes

8.00 €

Description

Destinées aux ados et jeunes adultes qui rencontrent des difficultés dans les interactions sociales (comportements inadaptés, difficultés à percevoir et interpréter les intentions d'autrui,…), ces fiches permettent de travailler autour de situations concrètes.

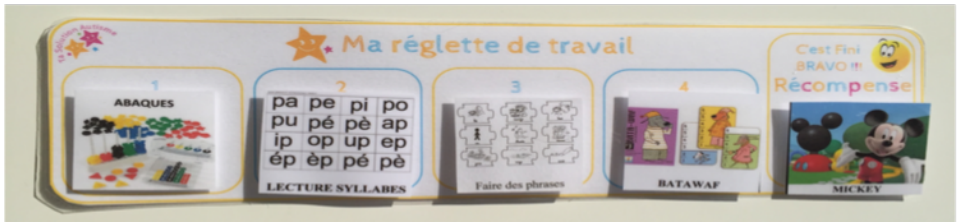
Objectifs:

- Ajuster et améliorer les comportements sociaux en fonction des situations
- Identifier les attentes et intentions des autres lors d'interactions sociales

Un kit qui permet de travailler autour des interactions sociales, d'en comprendre les enjeux et ainsi d'améliorer les habiletés sociales. Pour chaque thème, l'élève répond à des questions sur une situation, évalue les émotions ressenties puis échange sur ce que le personnage pourrait améliorer.

Outils de Structuration

la solution Autisme



Contenu:
TOUS NOS DOCUMENTS SONT AU FORMAT PDF A TELECHARGER , IMPRIMER ET PLASTIFIER.

- 1 réglette de travail jusqu'à 4 tâches
- 1 carte à économie de jetons « Je travaille pour… »
- 1 procédure d'utilisation pour guider l'intervenant lors des premiers essais

Outils de structuration

4.00 €

Description

Un pack complet pour aider l'élève à visualiser le déroulement de ses activités et structurer le temps.

Objectifs

- Améliorer l'autonomie avec des supports visuels
- Améliorer les capacités d'attention en structurant le temps

Des outils à emporter partout pour améliorer l'autonomie au quotidien.

PACKS ABLLS-R

PASSATION ABLLS-R

SECTION 1 Partie B Performances visuelles

Supports permettant l'évaluation des tâches:
B4/B5/B6 /B7/B8/B9/ B13/B16/B17/B18/ B19/B22/B25/B26/ B27

Performances Visuelles :

B4 Associer un objet identiques
B5 Associer des images
B6 Associer une image à un objet.
B7 Fluidité des associations
B8 Trier des items non identiques
B9 Modèle sur une image
B13 Réaliser une suite pour reproduire un modèle visuel
B16 Associer les images qui vont ensemble
B17 Trier par fonction.
B18 Trier par caractéristique
B19 Trier par classe
B22 Prolonger une séquence
B25 Sériation
B26 Séquences d'images
B27 Labyrinthes

PACK ABLLS-R SECTION 1
Partie B Performances Visuelles

20 euros

Il est nécessaire de posséder au préalable l'ABLLS-R avant d'effectuer cet achat.

L'ABLLS-R est un outil qui permet d'évaluer les compétences d'apprentissage et les compétences de langage. Il permet d'avoir une vision globale des compétences de l'élève et d'identifier les objectifs de travail. Une fois l'évaluation terminée, il est possible de développer un programme éducatif individualisé en s'appuyant sur les résultats.

Lorsque vous souhaitez évaluer un élève avec l'ABLLS-R, il y a un certain nombre d'exercices qui nécessitent la préparation de supports spécifiques.
Ce kit a été conçu pour vous facilitez la passation. Tous les supports « papier » sont prêts, il ne reste plus qu'à les plastifier et à les classer.
Des étiquettes sont fournies pour chaque compétence évaluée. Elles sont à placer sur les différentes pochettes de rangement afin de faciliter l'organisation lors de l' évaluation.

Si vous souhaitez acquérir les 3 sections, retrouvez le PACK COMPLET POUR LA PASSATION DE L'ABLLS-R

PACK ABLLS-R SECTION 2
Partie C Langage réceptif/ Partie G Dénomination

20 euros

Il est nécessaire de posséder au préalable l'ABLLS-R avant d'effectuer cet achat.

L'ABLLS-R est un outil qui permet d'évaluer les compétences d'apprentissage et les compétences de langage. Il permet d'avoir une vision globale des compétences de l'élève et d'identifier les objectifs de travail. Une fois l'évaluation terminée, il est possible de développer un programme éducatif individualisé en s'appuyant sur les résultats.

Lorsque vous souhaitez évaluer un élève avec l'ABLLS-R, il y a un certain nombre d'exercices qui nécessitent la préparation de supports spécifiques.
Ce kit a été conçu pour vous facilitez la passation. Tous les supports « papier » sont prêts, il ne reste plus qu'à les plastifier et à les classer.
Des étiquettes sont fournies pour chaque compétence évaluée. Elles sont à placer sur les différentes pochettes de rangement afin de faciliter l'organisation lors de l' évaluation.

Si vous souhaitez acquérir les 3 sections, retrouvez le PACK COMPLET POUR LA PASSATION DE L'ABLLS-R

LANGAGE RECEPTIF :

C14 Sélectionner l'une des 2 images d'objets familiers
C17 Sélectionner une image parmi 6 ou plus
C23 Toucher des parties des images
C24 Sélectionner des adjectifs
C35 Sélectionner 1 image représentant une action parmi 3
C36 Sélectionner des images associées
C37 Choisir par fonction
C38 Choisir par caractéristique
C39 Choisir par classe
C42 Sélectionner les professions
C46 Sélectionner tous les exemples d'un item
C47- C48- C49 Sélectionner un item avec deux caractéristiques spécifiques
C51 Comprendre les prépositions
C53 Sélectionner des images représentant un lieu ou une activité présentée dans une scène
C54 Sélectionner des images représentant des émotions
C55 Sélectionner « pareil » et « différent »
C57 Sélectionner des images représentant des intéractions sociales

DÉNOMINATION :

G4 Nommer des images d'items familiers
G8 Nommes des images d'actions courantes
G9 Fluidité de la dénomination
G12 Nommer des parties ou des caractéristiques des objets
G13 Utiliser des adjectifs
G14 Nommer des images associées
G15 Nommer des items quand on donne la fonction
G16 Nommer des items quand on donne une des caractéristiques
G17 Nommer des items quand on donne leur classe
G24 Nommer la fonction d'un item
G25 Nommer la classe d'un objet
G27 Nommer la classe d'un ensemble d'items
G28 Nommer des caractéristiques d'items absents ou incorrects
G29 Nommer un tem n'appartenant pas à une catégorie
G30 Identifier des problèmes évidents
G31 Nommer des professions
G35 Nommer les prépositions
G39 Nommer et décrire des évènements

PASSATION ABLLS-R

SECTION 3 Partie Q : Habiletés de lecture -
Partie R : Compétences mathématiques -
Partie S : Ecriture - Partie T : Epeler

Supports permettant l'évaluation des tâches:
Q1/Q2/Q3/Q4/Q5/Q6/Q7/Q8/Q9/Q10/Q11/Q12/Q13/Q14/Q15/Q16/Q17
T1/T2/T3/T4
S2/S3/S4/S5/S6/S7/S8
R6/R7/R8/R9/R10/R15/R16/R21

HABILETÉS DE LECTURE :

Q1 Lettres réceptives
Q2 Nommer les lettres
Q3 Sons réceptifs des lettres
Q4 Nommer le son des lettres
Q5 Associer les mots aux images
Q6 Associer des mots à d'autres mots
Q7 Nommer les lettres lors de la lecture d'un mot de gauche à droite
Q8 Associer des lettres séparées aux lettres d'un mot sur une carte
Q9 Trouver la lettre manquante à un mot
Q10 Lire des mots simples
Q11 Décoder des mots
Q12 Lire de petits groupes de mots
Q13 Lire des phrases simples
Q14 Trouver des mots manquants
Q15 Lire et suivre des consignes simples
Q16 Lire et suivre des consignes simples sur une fiche d'exercice
Q17 Lire des passages et répondre à des questions de compréhension

MATHÉMATIQUES :

R6 Nommer les chiffres en séquence
R7 Nommer les nombres
R8 Associer un nombre et une quantité d'objets
R9 « Plus »
R10 « Moins »
R15 « Pareil »
R16 « Différent »
R21 « Lire l'heure »

ECRITURE:

S2 Colorier une surface sans dépasser
S3 Dessiner des formes et tracer des lignes
S4 Tracer des lettres et des nombres
S5 Reproduire des lignes droites
S6 Reproduire des lignes courbes
S7 Copier des lettres (avec modèle)
S8 Copier des chiffres (avec modèle)

EPELER :

T1 Associer des lettres séparées aux lettres d'un mot sur une carte
T2 Compléter la lettre manquante dans un mot
T3 Copier des mots
T4 Ecrire des lettres manquantes dans des mots

PACK ABLLS-R SECTION 3
Compétences académiques (Lecture – Mathématiques - Orthographier/Epeler)

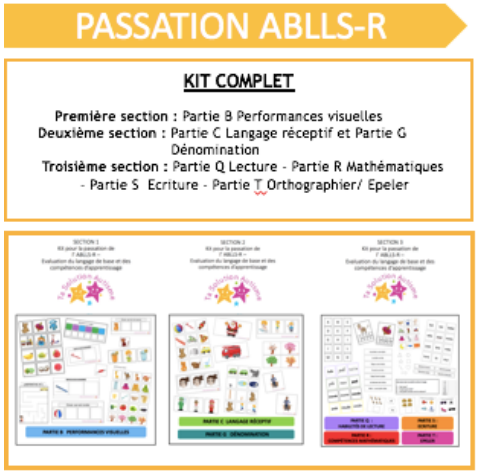
20 euros

Il est nécessaire de posséder au préalable l'ABLLS-R avant d'effectuer cet achat.

L'ABLLS-R est un outil qui permet d'évaluer les compétences d'apprentissage et les compétences de langage. Il permet d'avoir une vision globale des compétences de l'élève et d'identifier les objectifs de travail. Une fois l'évaluation terminée, il est possible de développer un programme éducatif individualisé en s'appuyant sur les résultats.

Lorsque vous souhaitez évaluer un élève avec l'ABLLS-R, il y a un certain nombre d'exercices qui nécessitent la préparation de supports spécifiques.
Ce kit a été conçu pour vous facilitez la passation. Tous les supports « papier » sont prêts, il ne reste plus qu'à les plastifier et à les classer.
Des étiquettes sont fournies pour chaque compétence évaluée. Elles sont à placer sur les différentes pochettes de rangement afin de faciliter l'organisation lors de l' évaluation.

Si vous souhaitez acquérir les 3 sections, retrouvez le PACK COMPLET POUR LA PASSATION DE L'ABLLS-R



Ce pack se compose de l'ensemble des exercices détaillés dans chaque section.
Performances visuelles :
B4/B5/B6/B7/B8/B9/B13/B16/B17/B18/B19/B22/B25/B26/B27
Langage réceptif et dénomination:
C14/C17/C23/C24/C35/C36/C37/C38/C39/C42/C46/C47/C48/C49/C51 /C53/C54/C55/C57
G4/G8/ G9/ G12/ G13/G14/G15/G16/G17/G24/G25/G27/G28/G29/G30 G31/G35/G39
Compétences académiques:
Lecture : Q1//Q2/Q3/Q4/Q5/Q6/Q7/Q/8/Q9/Q10/Q11/Q12/Q13/Q14/ Q15/
Q16/Q17
Mathématiques :
R6/R7/R8/R9/R10/R15/R16/R21
Ecriture :
S2/S3/S4/S5/S6/S7/S8
Epeler:
T1/T2/T3/T4

PACK COMPLET ABLLS-R

SECTION 1 Performances visuelles
SECTION 2 Langage réceptif et dénomination
SECTION 3 Compétences académiques

50 euros

Il est nécessaire de posséder au préalable l'ABLLS-R avant d'effectuer cet achat.

L'ABLLS-R est un outil qui permet d'évaluer les compétences d'apprentissage et les compétences de langage. Il permet d'avoir une vision globale des compétences de l'élève et d'identifier les objectifs de travail. Une fois l'évaluation terminée, il est possible de développer un programme éducatif individualisé en s'appuyant sur les résultats.

Lorsque vous souhaitez évaluer un élève avec l'ABLLS-R, il y a un certain nombre d'exercices qui nécessitent la préparation de supports spécifiques.
Ce kit a été conçu pour vous facilitez la passation. Tous les supports « papier » sont prêts, il ne reste plus qu'à les plastifier et à les classer. Des étiquettes sont fournies pour chaque compétence évaluée. Elles sont à placer sur les différentes pochettes de rangement afin de faciliter l'organisation lors de l' évaluation.

Si vous souhaitez acquérir les 3 sections, retrouvez le PACK COMPLET POUR LA PASSATION DE L'ABLLS-R