

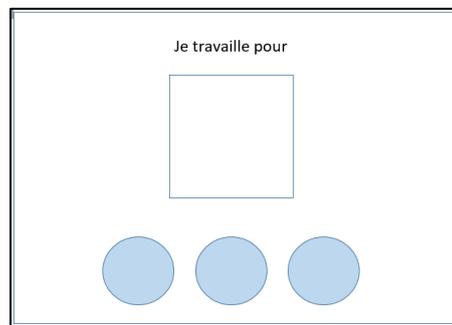
UTILISATION DES CONTRATS DE JETONS

Le contrat de jetons permet à l'élève/l'enfant de trouver une motivation à faire le travail en lui proposant un objet plaisir.

C'est un temps de travail / d'activité qui doit se faire avec un adulte afin de donner les jetons au bon moment.

Ainsi, le contrat est mis en place afin que l'enfant réalise des activités, cumule des jetons au fur et à mesure et obtienne, à la fin du contrat son renforçateur.

Exemple de contrat :



Dans un premier temps, il s'agit de mettre en place le contrat sur des activités simples pour l'enfant et qu'il aime. Nous renforçons, en donnant un jeton, dès qu'une tâche est faite afin qu'il voit la progression avant l'obtention de son renforçateur. Cela renforce à chaque fois sa motivation.

Ensuite, une fois que l'enfant a compris le processus, nous lui proposerons des activités plus complexes et moins motivantes. Ainsi, nous pouvons aussi lui donner un jeton même si l'activité n'est pas finie pour relancer la motivation.

Pour mettre en place les contrats il y a plusieurs étapes :

- **Définir une / plusieurs tâches** : Cela permettra de choisir le bon contrat en fonction des activités que vous aurez prévue. (1 à 6 jetons)
- **Définir le renforçateur** : proposer avec les pictos les renforçateurs, c'est-à-dire ce pourquoi l'enfant « travail ». L'enfant choisit son image et le positionne dans l'encadré correspondant en *dessous de* « Je travaille pour »

- **Renforcer ou comment donner les jetons** : à chaque tâche ou activité, l'adulte remet un jeton à l'enfant qu'il pose sur son contrat.

Les jetons peuvent être obtenus par l'enfant de deux manières :

- Soit l'enfant obtient un jeton à chaque fois qu'il termine une **activité**.

Exemple : L'enfant doit réaliser trois activités, il a un contrat de trois jetons : Faire une construction avec trois cubes (= 1 jeton) – faire un coloriage (= 1 jeton) – découper et coller les images (= 1 jeton). A chaque fois qu'il termine une activité il obtient un jeton.

- Soit l'enfant obtient un jeton à chaque **tâche** au sein d'une activité.

Exemple : dans l'activité « faire une petite construction de trois cubes » - à chaque fois que l'enfant pose un cube = 1 jetons.

- **Renforceur** : une fois le contrat rempli, l'enfant prend tous les jetons et les donne à l'adulte qui lui transmet l'objet récompense

Pour certains, il est important de matérialiser le temps pendant lequel il peut jouer : sablier, TIME Timer, horloge...)

Enfin, pour certains enfants il est utile de leur proposer un « séquentiel d'activité » (avec des images ou écrit) pour qu'ils puissent suivre et anticiper ce qu'on leur demande. Le séquentiel est alors devant l'enfant et son contrat à côté de lui.

Exemple de séquentiel :

