



SCENARIO pour APPRENDRE à ATTENDRE

M. ne supporte pas de ne pas être toujours le premier: le premier pour toutes les tâches quotidiennes (habillage, toilette, repas) mais aussi dans la voiture, ou lors des vacances au ski: il ne veut jamais attendre. S'il n'est pas satisfait, il se met à jurer (plusieurs gros mots).

Cela devient très problématique. J'ai donc envisagé avec M. diverses situations:

- Nous avons joué des situations
 - où j'étais la 2^{ème} et où je n'étais pas contente,
 - où j'étais la 2^{ème} et où j'étais patiente,
 - où lui était le 2^{ème},et nous avons parlé de ces situations.
- Je lui ai proposé de dessiner une carte " **J'ATTENDS**". Nous jouons la situation pour qu'il la comprenne: il se met à jurer. Je décide de lui faire dessiner une carte " **CHUT**". Nous rejouons diverses situations avec les cartes. A chaque fois, je fais rappel au comportement des autres, avec des exemples.
- Une fois que M. a compris et accepté l'emploi des cartes, nous allons voir ses parents et je leur demande de mettre en place des cartes "ATTENDRE" et "CHUT" au quotidien, afin de permettre à M. de se maîtriser et de gagner en socialisation.
- D'autre part, un tableau de 10 cases pour la semaine est mis en place: à chaque litanie de gros mots une croix rouge est inscrite. Si toutes les cases sont remplies, M. sait que les jeux de ballon ou de cartes avec ses parents, jeux qu'il aime beaucoup, sont supprimés. S'il n'y a que peu de gros mots (5 ou moins), il reste 2 jeux possibles.
- M. ayant l'imitation et aimant être en société, être félicité dès qu'il fait des efforts ou s'il a un bon comportement, l'aide des scénarios sociaux lui permet de mieux se comporter et de s'adapter.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• la carte ATTENDRE: il a dessiné un bonhomme très stylisé, statique, et a écrit en rouge ATTENDRE.• La carte CHUT: il a dessiné un bonhomme stylisé avec un doigt sur la bouche: CHUT est écrit en haut et en rouge. |
|--|