

Qu'est-ce qu'une économie de jetons ?

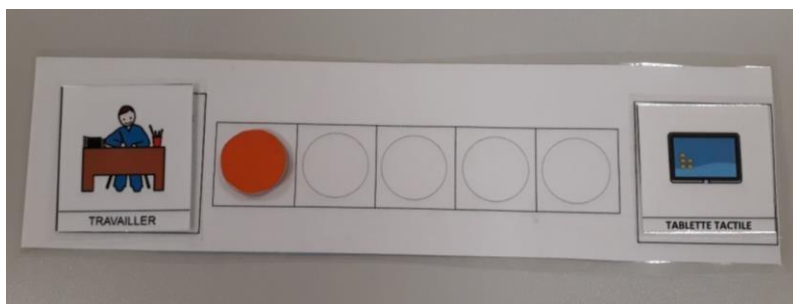
L'économie de jetons est un outil visuel permettant au jeune/à l'enfant de se représenter la notion de temps. Il permet de signifier l'attente de façon visuelle, et différer l'accès à un renforçateur (ex : temps de travail individuel). Par ce biais, l'enfant peut se représenter visuellement le travail qu'il reste à faire pour obtenir le renforçateur lors d'un temps de travail sur table, et permet à l'adulte de maintenir la motivation/ l'attention de l'enfant en segmentant l'activité. Il peut également être utilisé sur des temps plus longs (ex : sur 1 journée/ demi journée) pour des objectifs divers comme comportements à adopter par l'enfant; en fonction de la capacité de l'enfant à accepter la frustration et se représenter le temps.

Créer et penser une économie de jetons :

Tout d'abord, **il est important que l'utilisation de l'économie de jetons soit cohérente** : tous les proches doivent l'utiliser de la même façon, et dans le même but. La fréquence, le nombre de jetons, le moment d'utilisation et l'objectif dans lequel il est utilisé, doivent être les mêmes avec tous afin de ne pas créer d'incompréhensions, d'angoisse et donc ne pas créer de crises, de frustrations trop intenses, voire de blocage par la suite.

- Dans un premier temps, il faudra présenter l'économie de jetons pour des activités simples, et courtes afin que l'enfant/ le jeune soit en réussite et puisse se saisir de l'outil, le comprendre.
- **Le nombre de jetons est à définir avant l'utilisation de l'économie** : il ne faut pas qu'il y ait trop de jetons si le temps d'attention de l'enfant est très faible ou que l'attente crée trop de frustration et des difficultés. Au début de son utilisation, les délais pour délivrer un jeton doivent être courts, quasi immédiats (ex : une pièce de puzzle =1 jeton ; 2 jetons= renforçateur). Puis **progressivement**, le temps pourra augmenter (ex : 2 pièces de puzzle =1 jeton ; 2 jetons= renforçateur) pour finalement augmenter le nombre de jetons à avoir pour obtenir un renforçateur (ex : un renforçateur au bout de 3 jetons/ 4 jetons/ 5 jetons).
- **Le support visuel doit être clair** : il faut placer la demande (voir exemple ci-dessous) mais aussi le renforçateur en amont afin que tout soit visible, compréhensible par l'enfant/le jeune et verbaliser le processus (ex : « tu travailles pour... »). Le nombre de jetons à avoir doit être clair, il faut donc cacher les jetons en trop.
- A chaque jeton donné, veiller à féliciter l'enfant/le jeune, lui re-signifier et/ou lui montrer le nombre de jetons à obtenir ainsi que le renforçateur qu'il obtiendra par la suite. Il faut maintenir la motivation/ l'intérêt de l'enfant, rendre le travail ludique et valorisant.

Voici un **exemple** visuel d'une économie de 5 jetons [Pour 3 jetons, un cache est rajouté afin qu'il n'y ait que 3 jetons visibles sur l'économie]

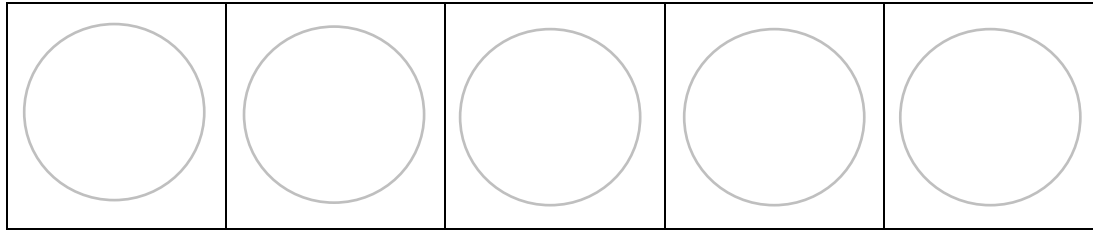


NB : vous pouvez créer vos propres supports/ économie (ex : maison avec 2 fenêtres/ 1 porte pour une économie de 3 jetons ; une route avec des voitures à ajouter ; une coccinelle avec des pois à poser en guise de jetons ; etc.)
→ cela peut rendre votre outil encore plus attrayant et motiver encore plus l'enfant.

Pictogrammes ARASSAC

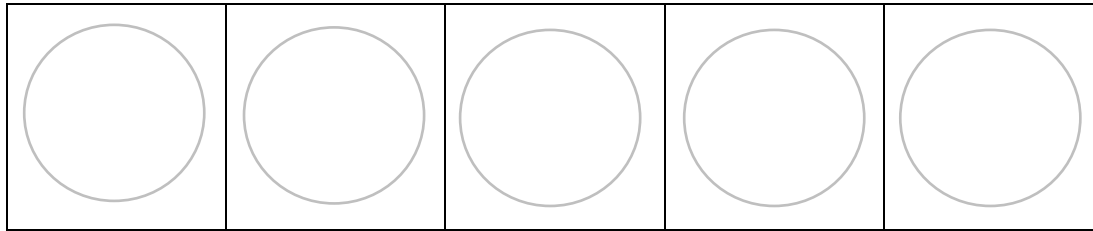
Les symboles pictographiques utilisés sont la propriété du Gouvernement d'Aragon et ont été créés par Sergio Palao pour [ARASAAC \(http://www.arasaac.org\)](http://www.arasaac.org), qui les distribuent sous [Licence Creative Commons BY-NC-SA](#).

PICTO de la consigne : ce qui est attendu de l'enfant (travailler par exemple).



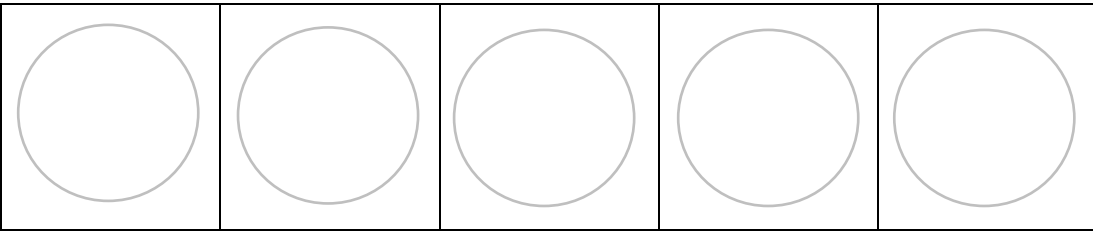
PICTO du Renforceur : ce que souhaite l'enfant. À évaluer à chaque séance.

PICTO de la consigne : ce qui est attendu de l'enfant (travailler par exemple).



PICTO du Renforceur : ce que souhaite l'enfant. À évaluer à chaque séance.

PICTO de la consigne : ce qui est attendu de l'enfant (travailler par exemple).



PICTO du Renforceur : ce que souhaite l'enfant. À évaluer à chaque séance.

Caches à mettre sur l'emplacement des jetons en fonction du nombre de jetons à obtenir :

--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--	--