

## 1 Valoriser les réussites

💡 Mettre l'élève en situation de succès et souligner ses forces, talents et intérêts.

## 2 Encourager l'entraide et la collaboration

💡 Mettre en place des pratiques comme le parrainage, le tutorat et l'accompagnement par des camarades.

- Cycle 1 : Lors de l'habillage avant la récréation, attribuer un "copain d'entraide" pour aider à retrouver les chaussures ou fermer le manteau.
- Cycles 2 et 3 : Mettre en place un binôme avec un camarade volontaire pour aider l'élève avec un trouble de la coordination motrice à ranger son matériel après une activité.

Source : Ayer, G. (2024). Trouble développemental de la coordination à l'école régulière. Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin.

## 3 Proposer des responsabilités adaptées

💡 Donner à l'élève une responsabilité simple, peu exigeante sur le plan moteur et stable dans le temps, afin de garantir des expériences répétées de réussite et une reconnaissance au sein du groupe.

Exemples :

- Cycle 1 : responsable des présences (annoncer les absents), messager oral, responsable d'un coin jeu précis.
- Cycles 2 et 3 : responsable du calendrier ou de la météo, bibliothécaire "conseil" (aider à choisir un livre), responsable du tableau des devoirs.

## 4 Faciliter l'intégration pendant les temps informels

💡 Aménager des espaces d'échange, proposer des jeux accessibles et semi-structurés en récréation.

- Cycle 1 : Mettre en place un coin de jeu symbolique (ex. : cuisine, garage à voitures) où les enfants peuvent interagir sans avoir besoin de compétences motrices précises.
- Cycles 2 et 3 : Organiser un jeu coopératif en récréation où chaque enfant a un rôle spécifique qui ne nécessite pas de dextérité (ex. : être l'arbitre d'un jeu de société).

## 5 Sensibiliser les camarades et le personnel scolaire

💡 Expliquer les défis des troubles de la coordination motrice par des mises en situation et clarifier les adaptations pour éviter les incompréhensions.

- Cycle 1 : Faire un jeu où tous les enfants doivent dessiner avec un gant de cuisine ou attraper une balle avec une seule main.
- Cycles 2 et 3 : Demander aux élèves d'écrire avec leur main non dominante pour ressentir les difficultés de leur camarade.