

TABLEAU DES RENFORÇATEURS POTENTIELS						
VISUELS	AUDITIFS	TACTILES	CINETIQUES	SOCIAUX	DOMESTIQUES	ALIMENTAIRES
Albums	Albums sonores	Albums à toucher	Courir	Encouragements	Ranger son bureau	Pépites de chocolat
Livres d'images	Sonnettes	Papier à froisser, à déchirer, à plier, à caresser, papier kraft, papier bulle, papier de verre, etc.	Danser	Félicitations	Ranger le matériel	raisins sec
Livres à manipuler	Cloches	Eponge à récuser. Eponge douce	Se balancer seul	Bravos	Ranger la classe	Pétales de céréale
Puzzles	Bâton musical	Tissus à caresser (velours, soie, jute, etc.)	Se balancer sur un fauteuil à bascule	Compliments	Essuyer le tableau	<i>Cranberry</i>
Gommettes	Sifflets	Plumes	Être bercé dans les bras de l'adulte.	Applaudissements	Faire le facteur	Orange
Ardoises	Claquettes	Oreillers	Tourner sur soi-même	Clins d'œil	Etre chef de rang	Pomme
Ardoises magiques	Jouets qui font des bruits artificiels : bip, signaux divers, etc.	Jeux à eau	Sauter sur place	Se frapper main contre main en signe de victoire		
Feutres Crayons de couleur	Jouets qui font des bruits d'animaux : pépiements, miaulements, feulements aboiement, chants d'oiseaux, etc.	Peinture à doigts	Sauter à la corde	Montrer son travail à ses camarades		

## Partie 2 Préconisations générales / Chapitre 3 Motivation / Fiche Outil Renforceurs potentiels

VISUELS	AUDITIFS	TACTILES	CINETIQUES	SOCIAUX	DOMESTIQUES	ALIMENTAIRES
Peinture	Instruments de musique	Crèmes à toucher : crèmes pour les mains, gélatine alimentaire, etc.	Sauter sur un tapis	Montrer son travail à des adultes		
Perles : colliers, algorithmes	Piano	Pâte à sel	Sauter sur un trampoline	Avoir un brevet, un badge, un jeton, passer une ceinture.		
Bulles de savon	Timbales	Pâte à modeler	Sauter avec un ballon sauteur			
Toupies	Flûte	Argile	Sauter dans le sable			
Kaléidoscope	Clarinette	Savon pour faire glisser ses doigts	Etre projeté en l'air			
Globes à neige		Savon pour faire des bulles	Glisser sur un toboggan			
Sabliers	Musique classique	Sable	Marcher avec des échasses			
Minutiers	Musique classique : berceuses (Brahms : <i>Lullaby</i> ), Prokofiev : <i>Pierre et le Loup</i> , Mozart, etc.	Semoule	Rouler sur un ballon sauteur			
Chronomètre	Jazz	Graines : lentilles, pois chiches, haricots secs, café, etc.	Rouler sur un tapis			
Lampe de poche	Autres types de musique	Pompons de laine	Rouler à bicyclette			
Moulin à vent	Chansons douces	Confettis	Rouler en trottinette			

VISUELS	AUDITIFS	TACTILES	CINETIQUES	SOCIAUX	DOMESTIQUES	ALIMENTAIRES
Jeux avec des lumières	Chansons de variétés	Tapis moelleux	Rouler avec des patins			
Jumelles animées	Voix chantées	Jouets ou objets qui s'étirent : <i>drawing gum</i> , etc.	Ramper au sol			
Bouteilles (emplies de liquide vaisselle et de paillettes ou de petits objets colorés et scintillants)	Voix chuchotées	Balles à malaxer	Ramper dans un tunnel			
Objets qui tournent : voitures, essoreuse à salade, jeux avec des engrenages	Voix graves	Jouets qui vibrent	Jeter des balles de chiffon sur une cible			
Objets qui roulent (trains, balles, ballon)	Voix aiguës	<i>Hand Spinner</i>	Jouer à la balle			
Objets qui glissent (toboggans de garages)	Ecoute de sa voix avec le cornet de lecture (cf. fiche Ressource « Fluidité de lecture »)	Caresses	Ping-pong			
Jeux d'ordinateur	S'enregistrer et écouter sa voix	Massages	Badminton			
Tablettes	Ecouter la voix de ses camarades sur un enregistrement.	Souffler	Football			
Films	Jouer avec un talkie-walkie	Coussins lestés				
Appareils photos	Jouets parlants	Couverture lestée				

## Partie 2 Préconisations générales / Chapitre 3 Motivation / Fiche Outil Renforceurs potentiels

<b>VISUELS</b>	<b>AUDITIFS</b>	<b>TACTILES</b>	<b>CINETIQUES</b>	<b>SOCIAUX</b>	<b>DOMESTIQUES</b>	<b>ALIMENTAIRES</b>
Masques						
Déguisements						
Objets animés (robots, poupées, voitures télégui- dées, etc.)						
Marionnettes liées aux activités de la classe ou non.						
Figurines : personnages, animaux, etc.						