



FormaForm

À MA PLACE

**JEU DE SENSIBILISATION
AUX PUBLICS À BESOINS SPÉCIFIQUES**

**Eloïse Jérôme
Stagiaire chez Formaform
Février – Mai 2023**



LES CASES ET CARTES SPÉCIALES

- **MALUS** : retournez une carte "Malus"
- **BONUS** : retournez une carte "Bonus"
- **Jeton "coup du sort"** : chaque équipe pioche un jeton au début de la partie sans le dévoiler à l'équipe adverse. Ce jeton peut être utilisé à n'importe quel moment du jeu.
- **DUEL** : lorsque deux équipes ou plus arrivent sur la même case, un joueur de chaque équipe est désigné et doit faire deviner le plus rapidement possible un mot avec la carte réalité  aux autres joueurs de son équipe. La première équipe ayant donné la bonne réponse fait reculer tous les autres pions d'une case. Attention : si la case sur laquelle le pion atterrit est une case spéciale, l'action y est également appliquée.

DESCRIPTION DES CARTES "RÉALITÉS"



Lisez et écrivez le mot avec des lunettes déformantes.



Les rôles sont inversés pour cette carte : l'équipe pioche une carte "mots" et essaie de la faire deviner en articulant sans émettre de son. Le joueur doit deviner le mot en bouchant ses oreilles.



Mimez le mot.



Représentez le mot à l'aide des objets mis à disposition.



Le joueur doit prendre une carte de la pioche correspondante. Il déchiffre la question qui nécessite une réponse de son équipe pour marquer le point.

Un jeu imaginé par Eloïse Jérôme, avec l'aide de Sylviane Goraj et Jean-Jacques Laduron.

À MA PLACE

Faites deviner des mots
en fonction de différentes réalités pour une
sensibilisation aux publics à besoins spécifiques !

Un jeu de 40 minutes,
de 4 à 20 joueurs,
à partir de 10 ans.

MATÉRIEL

- Le livret de règles
- 1 plateau de jeu
- 4 pions
- 1 chronomètre
- Les objets
- Les lunettes
- 1 tableau
- 1 marqueur
- 150 cartes "Mots"
- 5 cartes "Réalité"
- 30 cartes "DYS"
- 8 cartes "Malus"
- 8 cartes "Bonus"
- 5 cartes "Coup du sort"

BUT DU JEU

- Sensibiliser aux difficultés quotidiennes que peuvent ressentir les publics à besoins spécifiques.
- Développer son empathie.

PRÉPARATION

- Installez le plateau de jeu et les pions au centre de la table.
- Placez les tableaux, les marqueurs, les objets et les tas de cartes à la portée des joueurs. Les cartes réalités sont à la portée de l'équipe adverse.
- Arrêtez le chronomètre sur 1 minute.
- En fonction du nombre de joueurs, répartissez-vous en équipes de taille égale. Les joueurs d'une même équipe se positionnent en face-à-face.
- L'équipe qui compte le plus de joueurs à lunettes commence.

DÉROULEMENT DU JEU

- Chaque équipe reçoit un jeton "coup du sort". Ce jeton doit rester secret des autres équipes et peut être utilisé à tout moment au cours de la partie.
- L'équipe qui joue retourne les cartes "mots". L'équipe adverse retourne les cartes "réalités" en direction de l'équipe qui joue. Le joueur fait deviner le mot de son choix en fonction de la carte "réalité" révélée par l'équipe adverse. Selon la difficulté du mot sélectionné, l'équipe remportera 1 ou 2 point(s) à la fin du tour.

- Dès que le mot est trouvé, le joueur pioche une nouvelle carte "mots" et l'équipe adverse révèle une nouvelle carte "réalité".
- A tout moment, le joueur peut décider de "passer" une carte "mots" et la remettre en dessous de la pioche. Cependant, la carte "réalité" est conservée.
- Une fois le temps écoulé, le joueur additionne les points indiqués sur les cartes "mots" et avance son pion d'autant de cases sur le plateau de jeu.
- Attention : lorsque la méthode  est retournée, le joueur doit prendre une carte de la pioche correspondante. Il déchiffre la question qui nécessite une réponse de son équipe pour marquer le point.
- Si une équipe parvient, dans le temps imparti, à utiliser les 5 cartes "réalités", le temps s'arrête et les points sont comptabilisés.

FIN DE LA PARTIE

- Pour arriver sur la dernière case du plateau, les joueurs doivent obtenir au minimum quatre points à partir de la case 16.
- L'équipe gagnante est l'équipe qui arrive la première sur la dernière case du plateau, une fois que chaque équipe a joué un nombre de part égal.

START
1

2

3

4

BONUS

MALUS

8

7

9

FINISH
20

À MA PLACE

10

19
-> 16

18
-> 16

17
-> 16

16

15

14

13

MALUS

BONUS

GIRAFE (1)

COLLER (2)

RADIO (1)

FRAPPER (2)

ABEILLE (1)

ASPIRER (2)

CASQUE (1)

BERCER (2)

CHANSON (1)

RESPIRER (2)

POIRE (1)

RECULER (2)

VACHE (1)

SECOUER (2)

VÉLO (1)

JONGLER (2)

CAISSE (1)

DESCENDRE (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

LAPIN (1)

TRICOTER (2)

JAMBE (1)

SHAMPOING (2)

SINGE (1)

CASSER (2)

BOUTEILLE (1)

REPASSER (2)

LETTRE (1)

VOLER (2)

ALLUMETTE (1)

SERVIR (2)

BIBERON (1)

PEINDRE (2)

POLICIER (1)

COURIR (2)

PHOTOGRAPHE (1)

NAGER (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

CRAVATE (1)

PÉDALER (2)

HÉLICOPTÈRE (1)

JOUER (2)

ROI (1)

AGITER (2)

REINE (1)

FLOTTER (2)

RIDEAU (1)

ENFONCER (2)

FLEUR (1)

EFFACER (2)

DINOSAURE (1)

RAMER (2)

REQUIN (1)

SÉPARER (2)

BAGUE (1)

BAILLER (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MONTRE (1)

ACCOUCHER (2)

MAMIE (1)

CHANTER (2)

PYJAMA (1)

GRIMPER (2)

FLEUR (1)

TOMBER (2)

PIZZA (1)

SAUTER (2)

BALLON (1)

MANGER (2)

ARROSOIR (1)

LIRE (2)

PIRATE (1)

PLONGER (2)

LAPIN (1)

JOUER (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

COIFFEUR (1)

OUVRIR (2)

TÉLÉPHONE (1)

SE LAVER (2)

FUSÉE (1)

GRIMPER (2)

RADIATEUR (1)

RIRE (2)

SAVON (1)

PLEURER (2)

TABLIER (1)

**S'ASSOIEIR
(2)**

LÈVRES (1)

ÉCOUTER (2)

CHANTEUR (1)

SOURIRE (2)

TRAMPOLINE (1)

CHANTER (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

JUMELLES (1)

ATTERRIR (2)

CHOCOLAT (1)

**SE MAQUILLER
(2)**

FOUR (1)

VAISSEAU (2)

BONNET (1)

PÉTANQUE (2)

RENARD (1)

BÉLIER (2)

SOURIS (1)

ESPION (2)

SALADE (1)

OLYMPIQUE (2)

BONBON (1)

AVOCAT (2)

MOUSTIQUE (1)

NEUF (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

CAGE (1)

ATTERRIR (2)

DENTISTE (1)

PRINTEMPS (2)

TOURNEVIS (1)

HIVER (2)

VERRE (1)

**HOLLYWOOD
(2)**

CERF-VOLANT (1)

FIN (2)

HÉRISSON (1)

EMPEREUR (2)

BALAI (1)

PAPE (2)

PRINCESSE (1)

ÉTALON (2)

ARC-EN-CIEL (1)

MEXIQUE (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

**CHAUSSETTE
(1)**

MATERNELLE (2)

POUBELLE (1)

HUMOUR (2)

CASQUETTE (1)

PLASTIQUE (2)

LAIT (1)

EVEREST (2)

COUSSIN (1)

RAIE (2)

PAILLE (1)

VIN (2)

CHIEN (1)

**GLADIATEUR
(2)**

FROMAGE (1)

CÉRÉALE (2)

PÂTE (1)

ÉTUDE (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MARTEAU (1)

**STÉTHOSCOPE
(2)**

BATEAU (1)

TITANIC (2)

ALLUMETTE (1)

GOTHIQUE (2)

FRITES (1)

TARZAN (2)

**CHOUETTE
(1)**

POTTER (2)

NEZ (1)

CAFARD (2)

CASQUE (1)

CELLULE (2)

ASSIETTE (1)

EXPLOSION (2)

CUILLÈRE (1)

JAUNE (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

AIGLE (1)

**ARCHÉOLOGUE
(2)**

KANGOUROU (1)

ELFE (2)

COUVERTURE (1)

AIMANT (2)

PONT (1)

CANADA (2)

HERBE (1)

ZOO (2)

**BROSSE À DENT
(1)**

MÉTÉO (2)

FLEUR (1)

TABAC (2)

RÉVEIL (1)

NOUILLE (2)

CADENAS (1)

BLÉ (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

CROISSANT (1)

MICKY (2)

FANTÔME (1)

DIABLE (2)

TRÉSOR (1)

FUMÉE (2)

MOUSTACHE (1)

DIAMANT (2)

CHAÎNE (1)

ROSE (2)

BULLE (1)

COUSCOUS (2)

PAIN (1)

CHUTE (2)

BAGUETTE (1)

ALLUMER (2)

ÉCHELLE (1)

MOZART (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

ANGE (1)

PARRAIN (2)

CHEVEUX (1)

MARRAINE (2)

SOLEIL (1)

PARADIS (2)

MAISON (1)

OPÉRA (2)

CORDE (1)

VÉNUS (2)

LETTRE (1)

CYCLE (2)

OEUF (1)

RÉVOLUTION (2)

CARTON (1)

PAIX (2)

PARACHUTE (1)

GEL (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

TOMATE (1)

MANUEL (2)

PRISON (1)

TRADITION (2)

TROU (1)

PICASSO (2)

FÊTE (1)

GÉANT (2)

CARTE (1)

MOUSSE (2)

CHENILLE (1)

POIVRE (2)

GÂTEAU (1)

PIQUER (2)

TAPIS (1)

CUISINER (2)

RIVIÈRE (1)

ITALIE (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

BOUTON (1)

TRÈFLE (2)

JEU (1)

SARDINE (2)

TRAIN (1)

CLÉOPATRE (2)

FENÊTRE (1)

BARBIE (2)

CRAVATE (1)

VENT (2)

DOUCHE (1)

PENSÉE (2)

COCCINELLE (1)

VIRUS (2)

BOUTEILLE (1)

MOUTARDE (2)

LOUP (1)

**ANNIVERSAIRE
(2)**

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

ÉTOILE (1)

POISON (2)

LUNE (1)

ZOMBIE (2)

FLAMME (1)

JOKER (2)

**BOULANGER
(1)**

CUISINER (2)

PARFUM (1)

S'HABILLER (2)

VOLCAN (1)

PASSION (2)

LAMPE (1)

VENDREDI (2)

BÉBÉ (1)

NOËL (2)

FIL (1)

TULIPE (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

**ORDINATEUR
(1)**

BAL (2)

MOULIN (1)

JUNGLE (2)

FONTAINE (1)

VAMPIRE (2)

TAXI (1)

GRENADE (2)

COCHON (1)

ROULER (2)

PYRAMIDE (1)

**CONSTRUIRE
(2)**

CACTUS (1)

PIQUER (2)

COLLIER (1)

**PRÉPARER
(2)**

TASSE (1)

FIÈVRE (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

GUITARE (1)

FOIRE (2)

COEUR (1)

ENCEINTE (2)

ORANGE (1)

ROSE (2)

CROIX (1)

MOURIR (2)

LUNETTES (1)

REGARDER (2)

CINÉMA (1)

ACTEUR (2)

CHAT (1)

GRIFFER (2)

FUSIL (1)

DISCO (2)

RAIL (1)

RÊVE (2)

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

MOTS

**CTE ATSRE ES LVÉE EL
MTAIN**

SOLEIL

**CMBOEIN ED PEID A
NUE CAHSIE ?**

QUATRE

**CIOBNEN ED PATETS A
NUE AGAINERE ?**

HUIT

**CEMOMNT S'EPAPLLE EL
PITET UD CAHVEL ?**

POULAIN

**AEVC QOUI FIRBAUQE-
T-NO UD VNI ?**

RAISIN

**CMBIONE FNOT
NU + NU ?**

DEUX

**SRU QLELUE PANTELE
VONVIS NUOS ?**

TERRE

**DE QEULEL CULOEUR
SET EL SLEOLI ?**

JAUNE

**QEUL BURIT FIAT LE
TACH ?**

MIAU

**CLEA PREMTE AXU
OSEAIXU ED VLORE**

AILES

**DNAS QEUL PYSA VSI-
TU ?**

BELGIQUE ?

**CIEMBMN ED PETATS A
NUE CICOCLLENLE ?**

XIS

**QEUL STE EL NMO DU
CHENI DE TNITNI ?**

MILOU

**QEUL SET AL CUOLUER
ED AL MRE ?**

BLEU

**CMMOENT S'AELLPPE AL
MIAOSN DU CIEHN ?**

NICHE

**DE QUELLE CULUOER
SET LE SEOLIL ?**

JAUVE



**CMOBEIN ED
PRESNONES NOT EDS
LNTEUTES ICI ?**

**NU AINAML QUI PNOD
DES OUFES**

POULE,
OISEAU...

**QU'ETS-EC IUQ FIAT DES
FALMMES ?**

**NU ITNRSNMEUT A
CRDOES**

FEU

GUITARE,
VIOLON...

**QEUL NTOE VEINT
AREPS LE DO ?**

**CMMONET S'AELLPPE LE
PTIET DE LA PUOLE ?**

RÈ

POUSSIN

**LES CARTES VALIDÉES
COMPTENT DOUBLE À
CE TOUR**

**COUP DE CHANCE !
AVANCE DE 2 CASES**

**QUITTE OU DOUBLE !
SI LE NOMBRE DE CARTES
VALIDÉES LORS DU PROCHAIN
TOUR EST :
PAIR -> FAIS X2
IMPAIR -> RECLE DE 2 CASES**

**AVANCE À LA
PROCHAINE CASE
MALUS DU PLATEAU**

**TU AS LA POSSIBILITÉ
D'ÊTRE AVEC UN
PARTENAIRE POUR FAIRE
DEVINER LES CARTES À CE
TOUR**

**RECLE DE 3 CASES ET
OBTIENS UN NOUVEAU
JETON "COUP DU SORT"**

**PIOCHE LES 5 PREMIÈRES
CARTES "MOTS" ET
SÉLECTIONNES EN 3 QUE TU
PLACES EN HAUT DE LA
PIOCHE**

BONUS

BONUS

BONUS

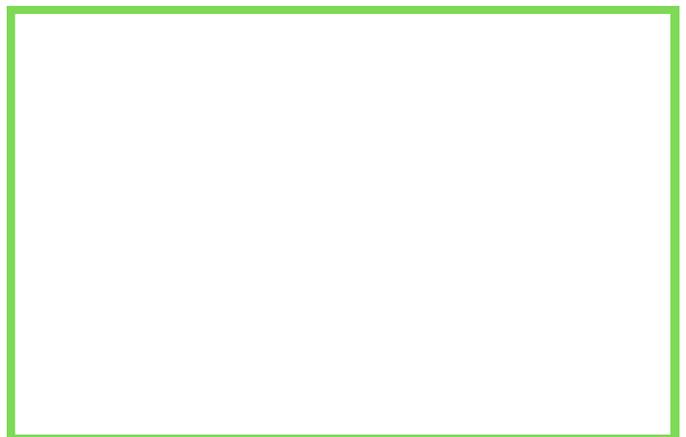
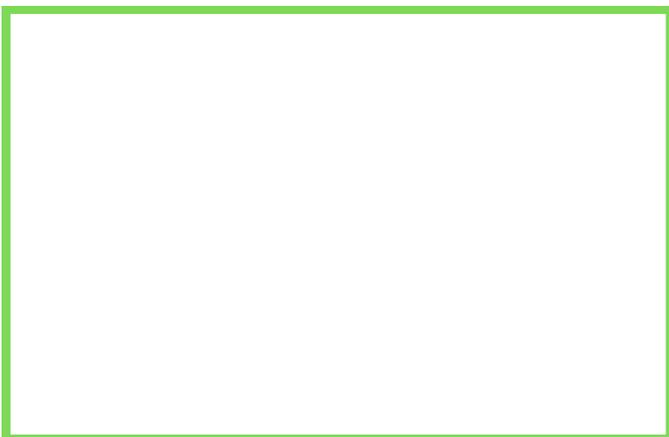
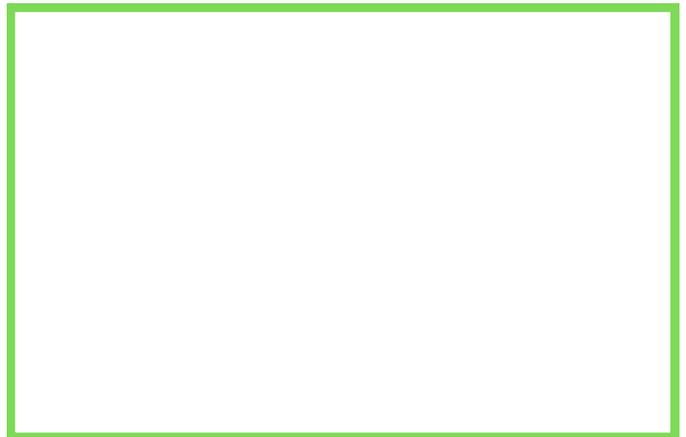
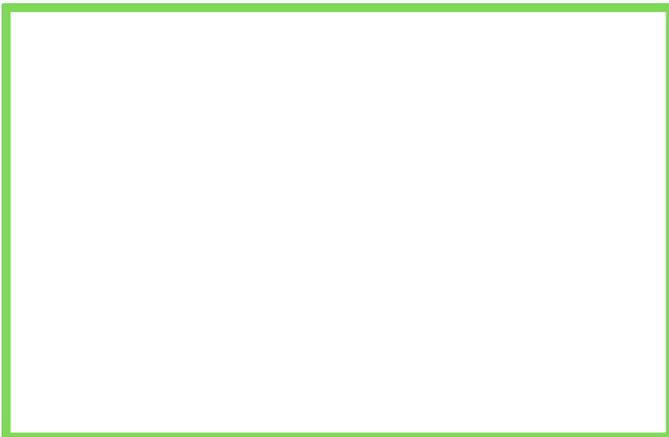
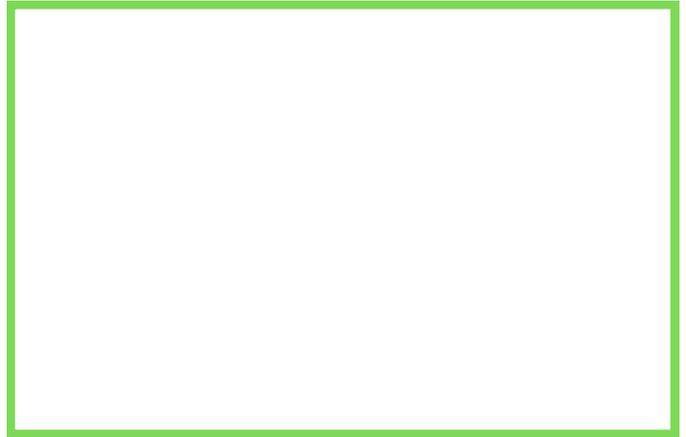
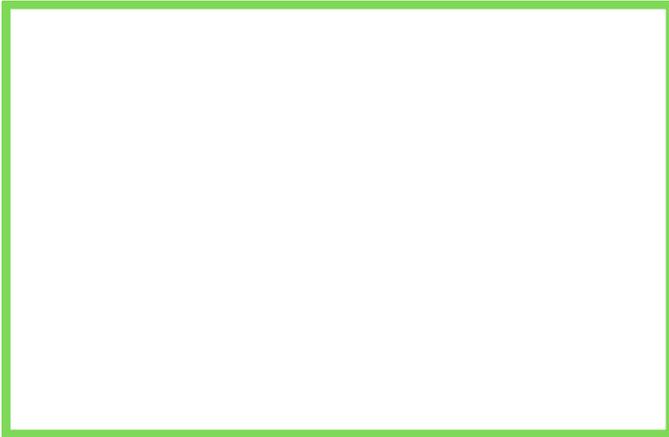
BONUS

BONUS

BONUS

BONUS

**TU OBTIENS UN DOUBLE
SABLIER (2 MIN) POUR
LE TOUR SUIVANT**



BONUS

BONUS

BONUS

BONUS

BONUS

BONUS

BONUS

**POSE LA QUESTION
AVEC TA VOIX LA PLUS
GRAVE POUR CETTE
CARTE**



**POSE LA QUESTION EN
AYANT LA LANGUE
TIRÉE**

**MIME EN PRENANT UNE
PERSONNE DE TON
ÉQUIPE COMME UNE
MARIONNETTE**

**MIME DE PROFIL ET
NON DE FACE À TON
ÉQUIPE**

**TU NE PEUX UTILISER
QU'UNE SEULE MAIN
POUR LE PROCHAIN
TOUR**

**TU DOIS AVOIR UNE
MAIN SUR LA TABLE
POUR LE PROCHAIN
TOUR**

RECULE DE 2 CASES

MALUS

MALUS

MALUS

MALUS

MALUS

MALUS

MALUS

**-1 POINT EN FIN DE
TOUR SUIVANT**

MALUS

MALUS

MALUS

MALUS

MALUS

MALUS

**DIVISE LE TEMPS
DE L'AUTRE
ÉQUIPE EN 2 (30
SECONDES) POUR
LE TOUR SUIVANT**

**TU PEUX IMPOSER
UNE "RÉALITÉ" POUR
TOUTE LA DURÉE DU
TOUR SUIVANT À
UNE ÉQUIPE
ADVERSE**

**TU PEUX FAIRE
RECULER UNE
ÉQUIPE DE 2
CASES SUR LE
PLATEAU**

**DIVISE PAR 2 LES
POINTS GAGNÉS
AU TOUR SUIVANT**

**TU PEUX IMPOSER
L'ORDRE DES
RÉALITÉS À UNE
AUTRE ÉQUIPE POUR
LE TOUR SUIVANT**

**COUP DU
SORT**



RÉALITÉ

RÉALITÉ

RÉALITÉ

RÉALITÉ

RÉALITÉ



LE GUIDE DE L'ANIMATION

JEU "A MA PLACE"

L'objet de ce jeu est de sensibiliser les joueurs aux difficultés quotidiennes que peuvent vivre les publics à besoins spécifiques et de développer son empathie face aux différentes réalités.

Cette animation permet facilement aux joueurs de « se mettre à la place de » en faisant deviner des mots selon certaines réalités.

L'introduction

L'animateur introduit le jeu en ne dévoilant pas le thème principal. Il laisse les joueurs prendre connaissance du contenu en expérimentant. C'est lors du débriefing qu'il reviendra sur des aspects plus concrets et théoriques.

Voici un bref exemple d'introduction : « A travers ce jeu, vous allez être confrontés à différentes réalités. Ces réalités représentent une certaine diversité. Cette diversité, vous pouvez la rencontrer lorsque vous êtes confrontés à un groupe de personnes, lorsque vous donnez une formation, ou plus généralement, dans votre vie quotidienne.

Je vous propose donc de commencer. Je vais vous expliquer les règles, on va faire une partie de jeu et puis on fera un bref débriefing tous ensemble ».

La partie de jeu

Ce dont l'animateur doit faire attention lors du jeu :

- ✓ Veiller à ce que le matériel soit bien placé et à la portée de chaque équipe. Si l'animateur est face à un grand nombre d'équipe, il place une table avec l'ensemble du matériel face à tous les joueurs afin de faciliter les changements, la vue et la coordination.

- ✓ Les joueurs d'une même équipe jouent en face-à-face afin d'éviter des regards indiscrets sur les cartes « Mots » une fois qu'elles sont retournées.
- ✓ Etre le gardien du temps. Les différentes équipes ont 1 minute pour faire deviner le plus de mots possibles.

Le débriefing

Le débriefing se déroule en trois temps :

- 1) Récolter les ressentis et les émotions des joueurs : l'animateur doit sonder le ressenti des participants suite à l'expérience de jeu. Des petites fiches « Ressentis » peuvent être proposées aux participants afin de les inspirer et de faciliter l'expression de leurs ressentis et émotions. L'animateur peut procéder en faisant un tour de table. Les participants expriment au minimum un ressenti et peuvent le développer s'ils le souhaitent.

Voici un exemple de ce que l'animateur peut demander aux participants : « Avant toute chose, ***comment-vous sentez vous par rapport à la partie de jeu que vous avez expérimentée ?*** Pour mettre des mots sur vos ressentis et émotions, vous pouvez vous inspirer de ces petites cartes ».

- 2) Consolider les apprentissages : l'animateur revient sur les différentes notions importantes évoquées dans le jeu. Dans le cadre de ce jeu, le but est de sensibiliser les joueurs à différents types de publics et leurs spécificités. L'objectif premier n'est donc pas un apprentissage concret des différentes réalités. Nous pouvons cependant revenir sur chacun des publics évoqués dans le jeu et les présenter brièvement grâce aux petites fiches récapitulatives. L'animateur demande aux participants s'ils ont identifié les différentes réalités présentes sur les cartes et le lien qui existe entre les cartes réalités et la façon dont le jeu demande de faire deviner le mot ?



- L'oeil représente la ***déficience visuelle***. Les lunettes déformantes troublent la vision. Les joueurs sont destabilisés lorsqu'ils doivent lire et écrire.



- L'oreille représente la ***déficience auditive***. La personne doit comprendre le mot en lisant sur les lèvres de ses coéquipiers.



- Les lettres mélangées représentent la **dyslexie**. Les lettres sont dans le désordre ce qui rend la lecture de la question difficile. Ceci représente la réalité des personnes dyslexiques lorsqu'ils sont confrontés à de l'écrit.



- La corde représente l'**hétérogénéité des âges**. Les différences d'âge peuvent être un frein à la compréhension de certaines choses, de certaines réalités des individus... En utilisant des objets, on peut essayer de se faire comprendre et donc de communiquer avec les autres. Cependant, certaines difficultés liées aux différentes générations et aux évolutions technologiques, par exemple, peuvent se présenter.



- Les masques représentent l'**hétérogénéité des niveaux d'éducation**. Nous n'avons pas tous le même niveau d'éducation et, par le mime, nous pouvons essayer de se faire comprendre sans utiliser des connaissances ou un langage spécifique.

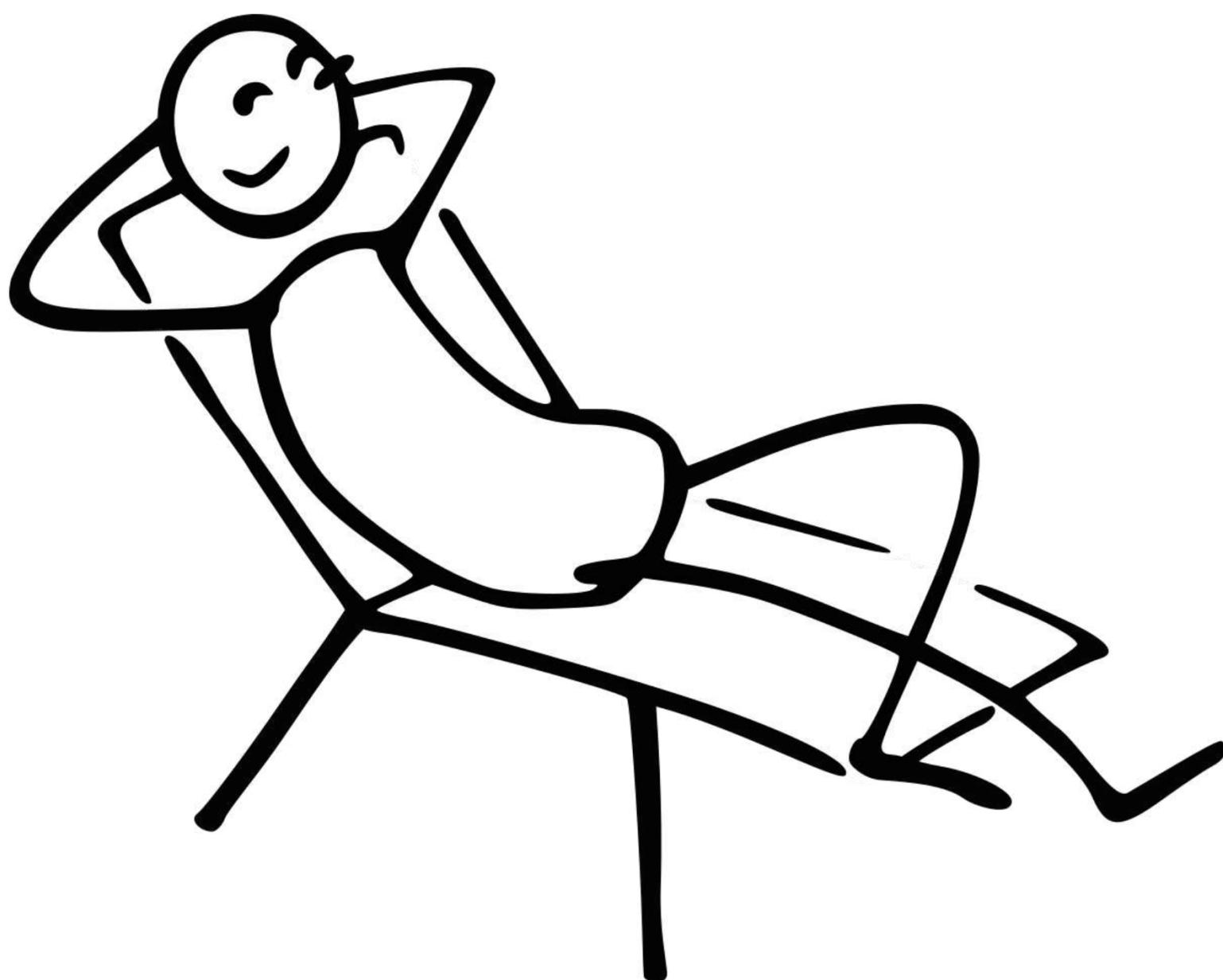
Voici un exemple de ce que l'animateur peut demander : « Avez-vous identifié les différentes réalités présentes sur les cartes et savez-vous identifier le lien qui existe entre les cartes réalités et la façon dont vous a demandé de faire deviner le mot ? ».

- 3) Conclure : faire une synthèse pour insister sur les notions importantes à retenir. Les fiches avec les différents besoins spécifiques peuvent être utilisées pour réaliser la synthèse. Des ressources supplémentaires peuvent être proposées aux participants s'ils le souhaitent.

Ressources supplémentaires pour aller plus loin...

- Trouble visuel
 - ▶ Le site de la ligue Braille : <https://www.braille.be/fr>
 - ▶ Fiches pédagogiques handicap visuel : <https://www.sciencespo.fr/enseignants/sites/sciencespo.fr/enseignants/files/fiche-pedagogique-handicap-visuel.pdf>
- Trouble auditif
 - ▶ L'insertion professionnelle des personnes sourdes ou malentendantes : <https://www.surdi.info/travail/insertion-professionnelle-des-personnes-sourdes-ou-malentendantes/>
 - ▶ La situation des personnes sourdes ou malentendantes en Belgique francophone et germanophone : <https://www.esenca.be/wp-content/uploads/2022/01/Analyse-ASPH-2010-personnes-sourdes-belgique.pdf>
- Dyslexie
 - ▶ Troubles cognitifs et emploi : la dyslexie : https://www.youtube.com/results?search_query=dyslexie+et+emploi

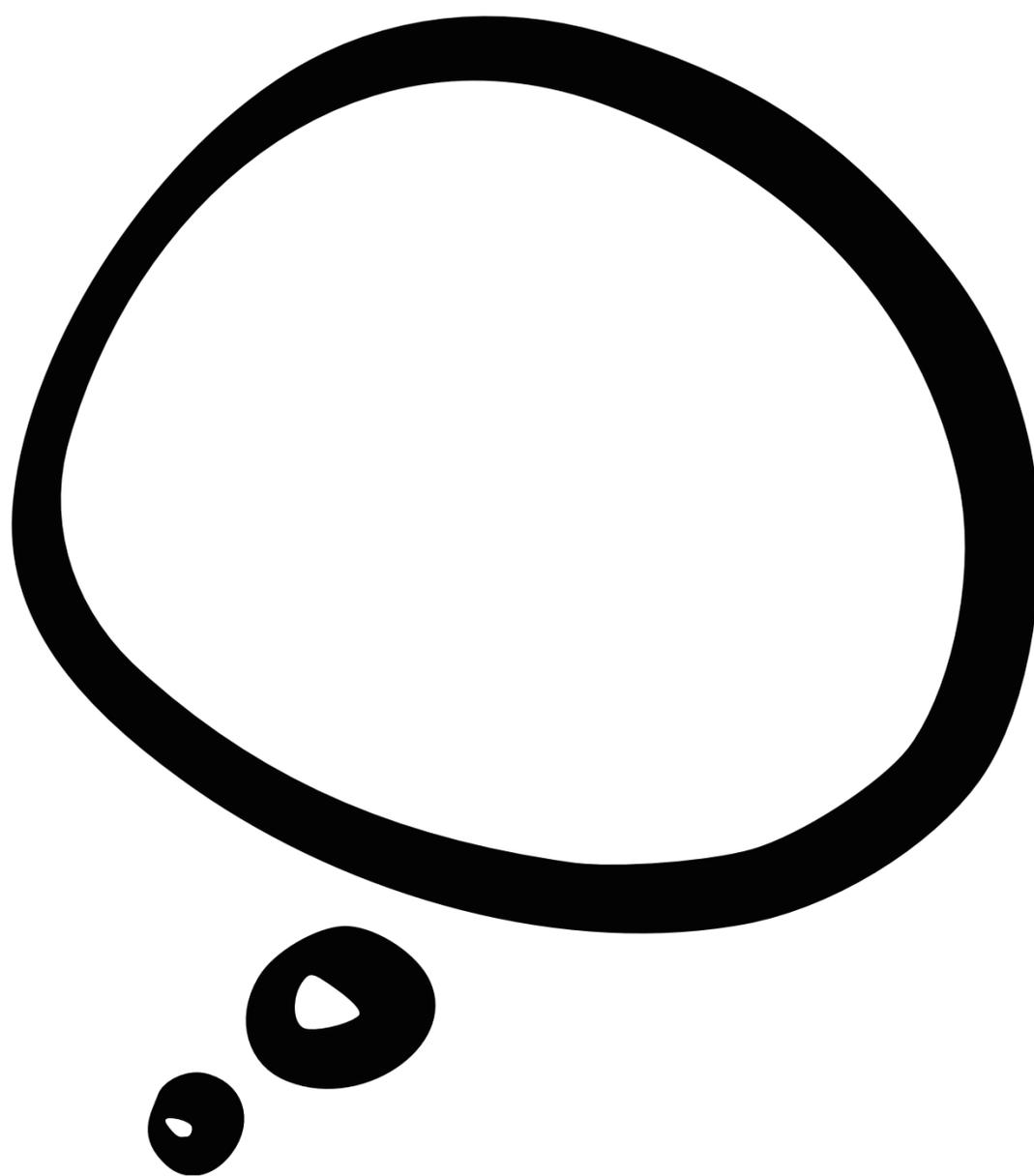
- ▶ La dyslexie : https://www.wbe.be/fileadmin/sites/wbe/uploads/Documents/Ressources/Ressources_pedagogiques/Dyslexie.pdf
- Hétérogénéité des âges
 - ▶ Vieillessement et formation des adultes : <https://www.cairn.info/revue-savoirs-2011-2-page-11.htm>



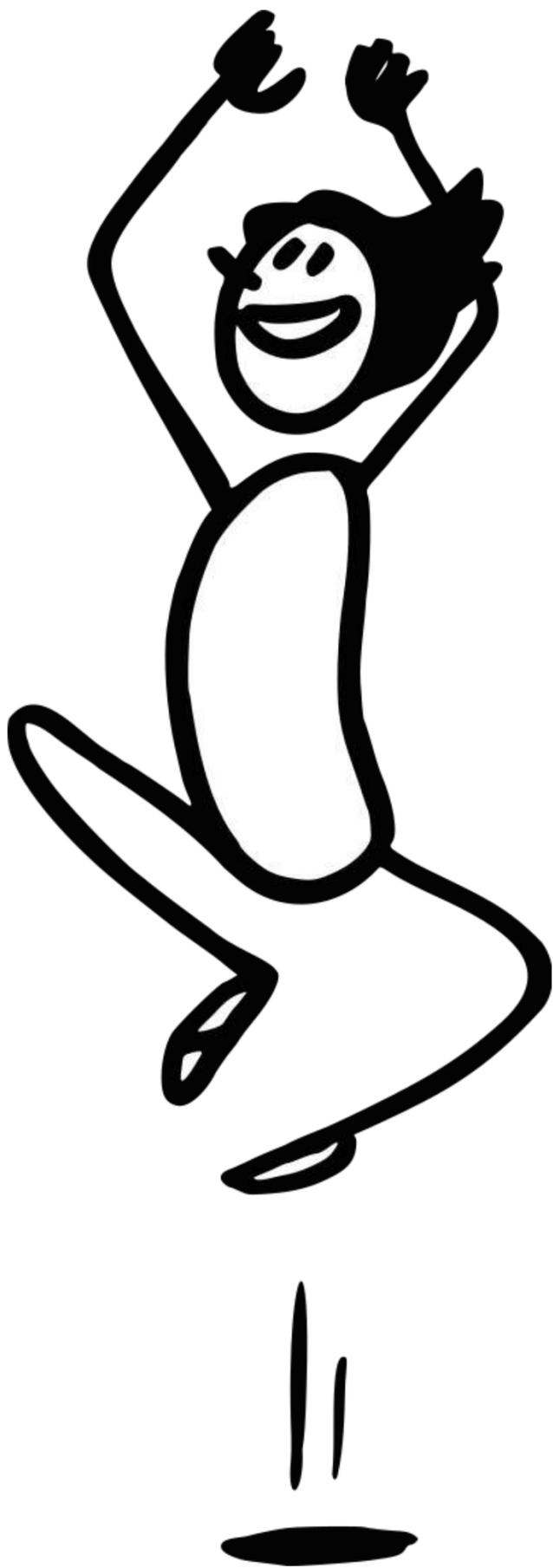
DÉTENDU.E



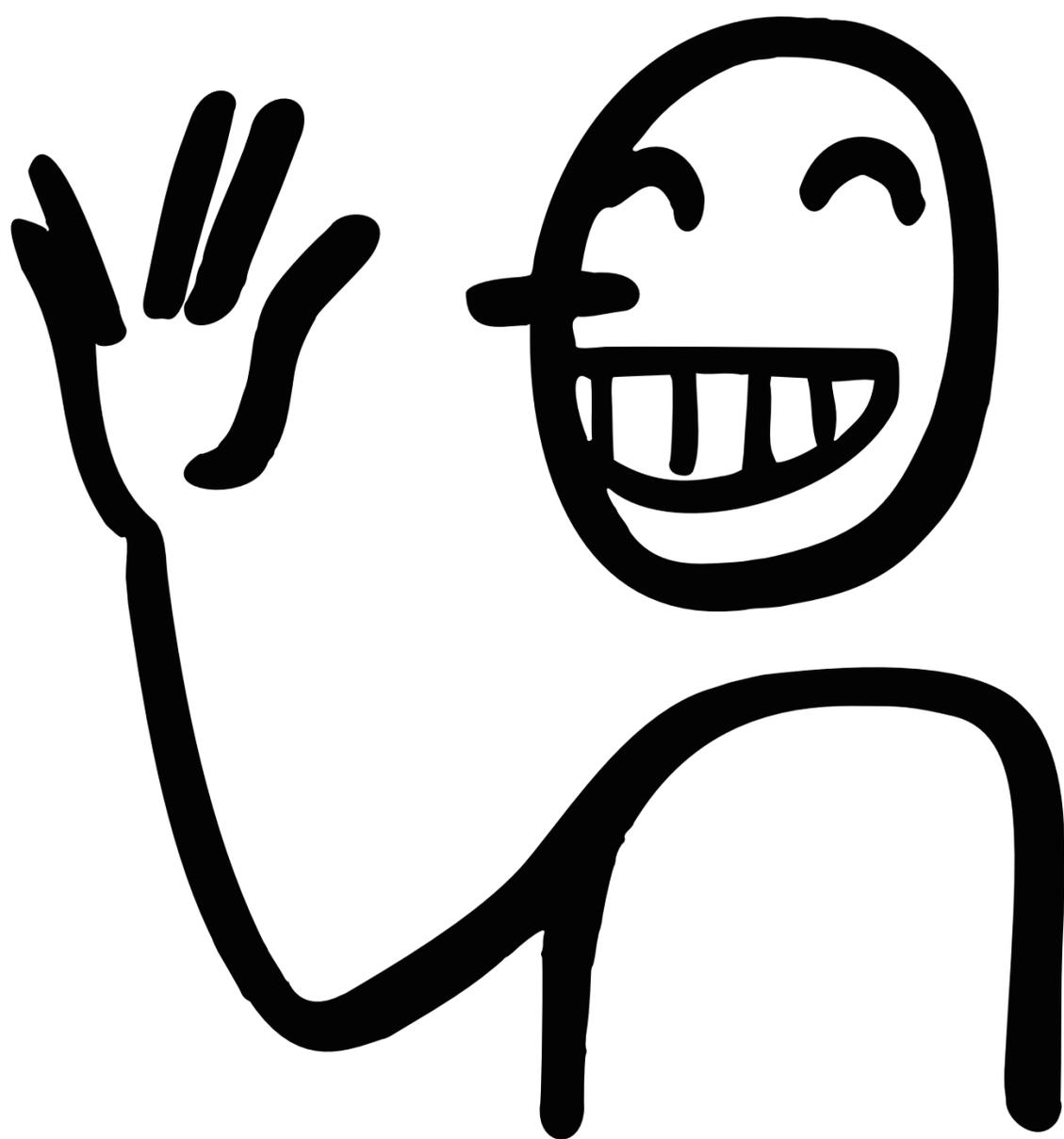
DÉCOURAGÉ.E



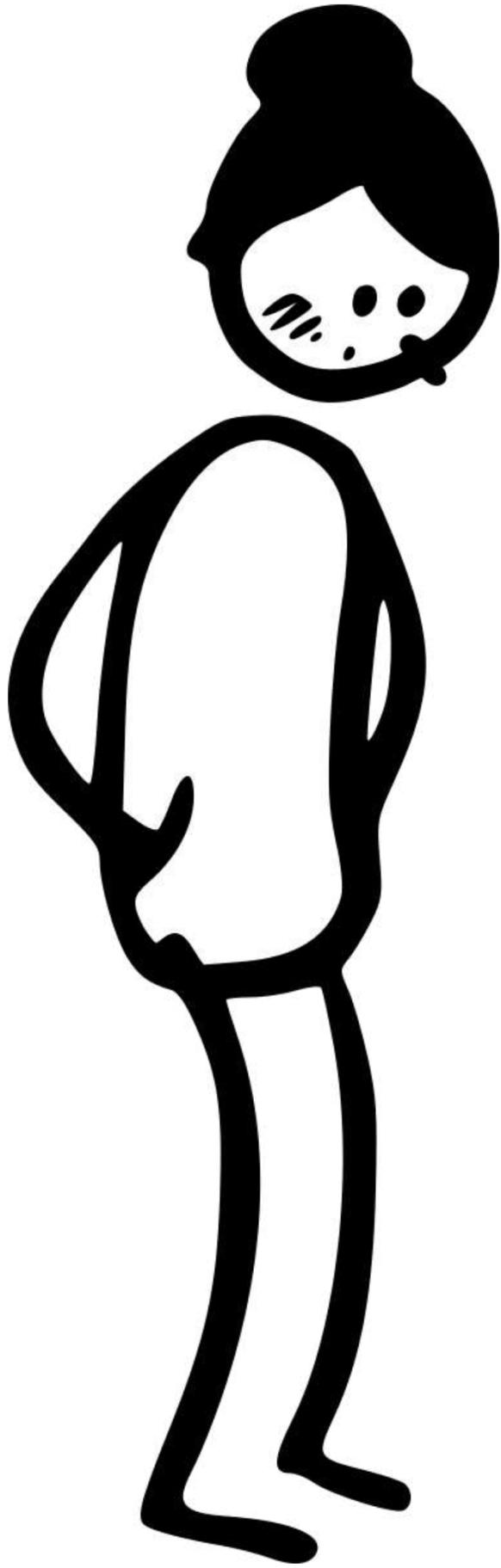
DISTRAIT.E



ENTHOUSIASTE



CHALEUREUX.SE



COUPABLE



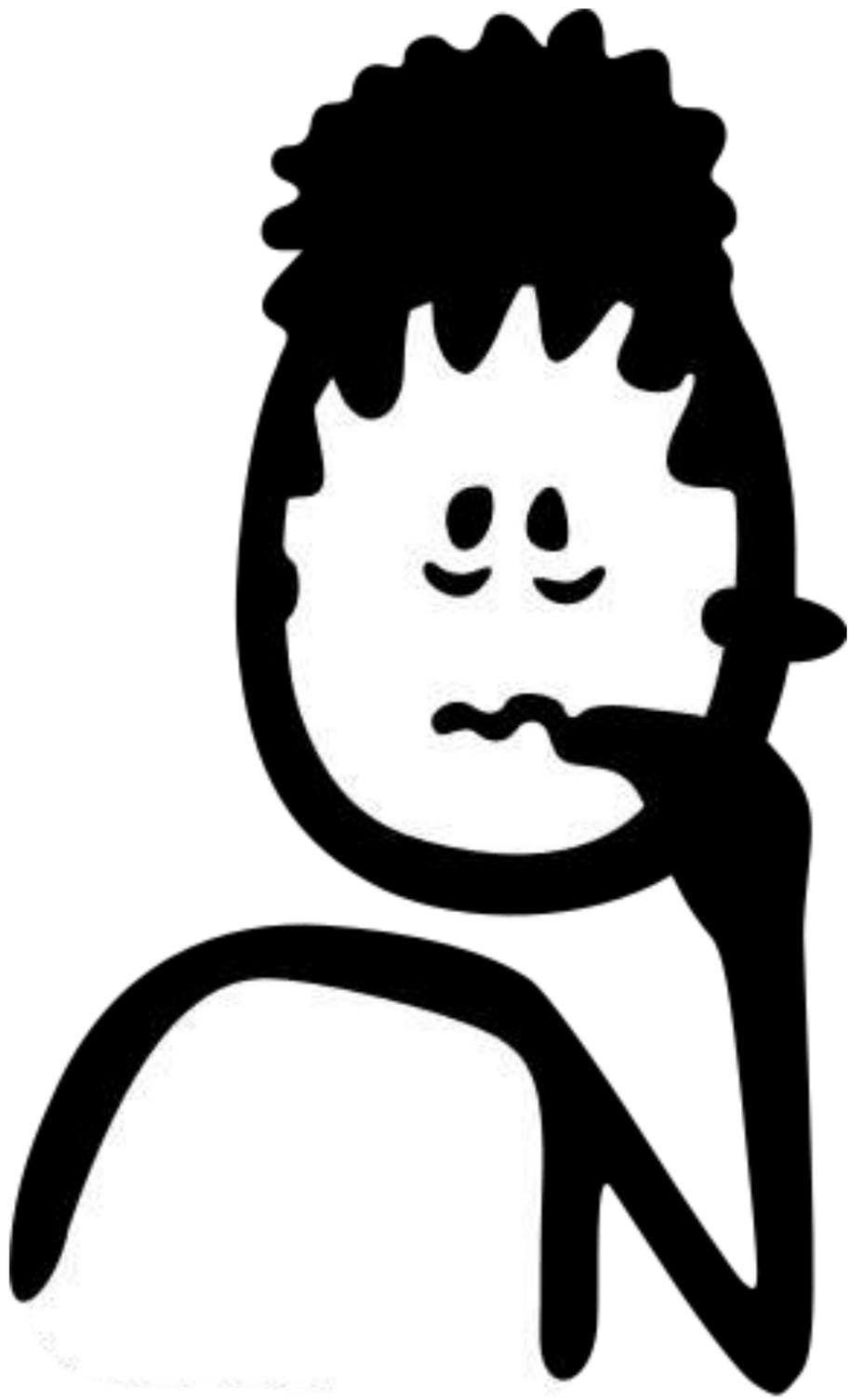
AIMÉ.E



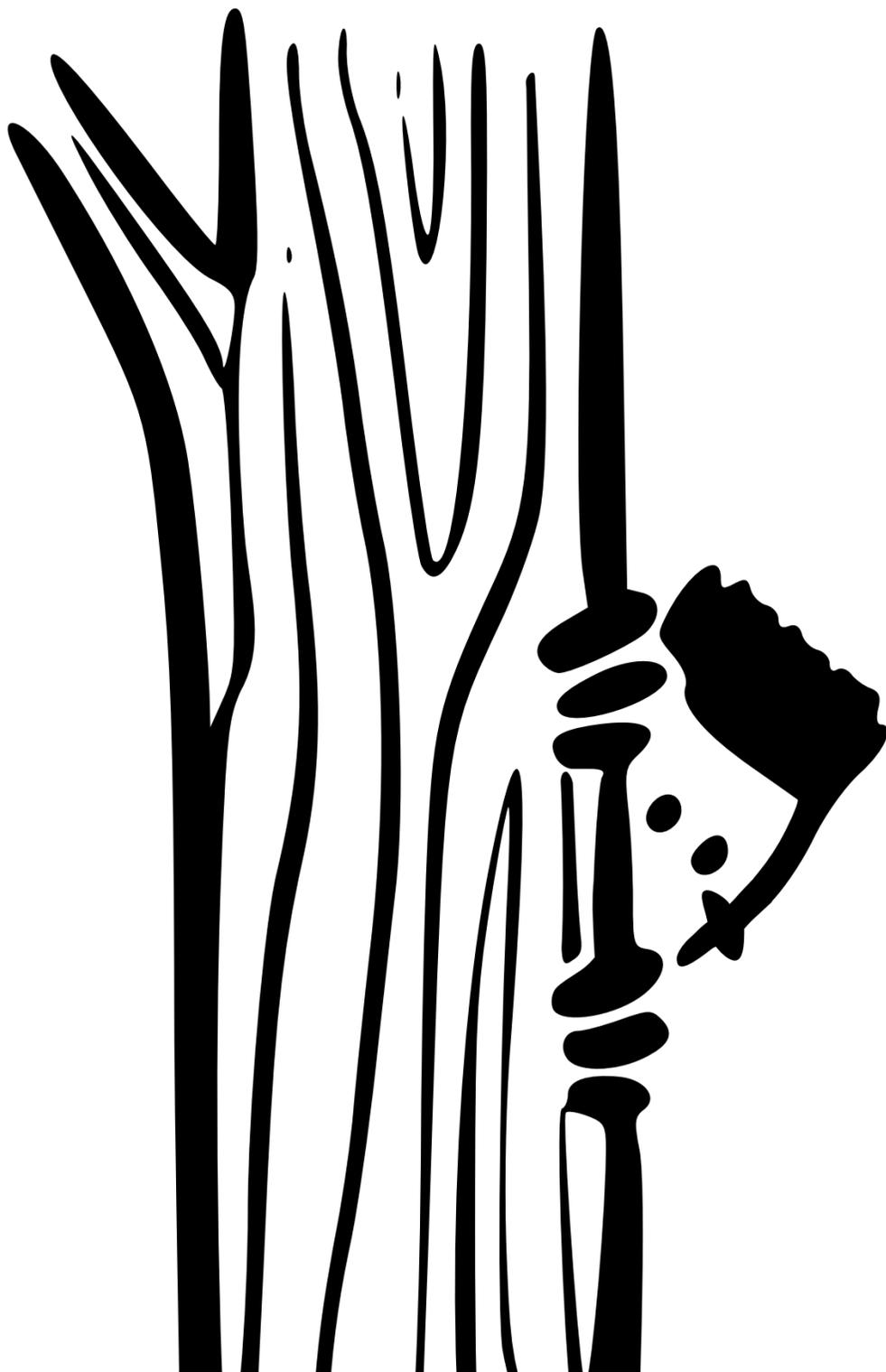
FACHÉ.E



ENNUYÉ.E



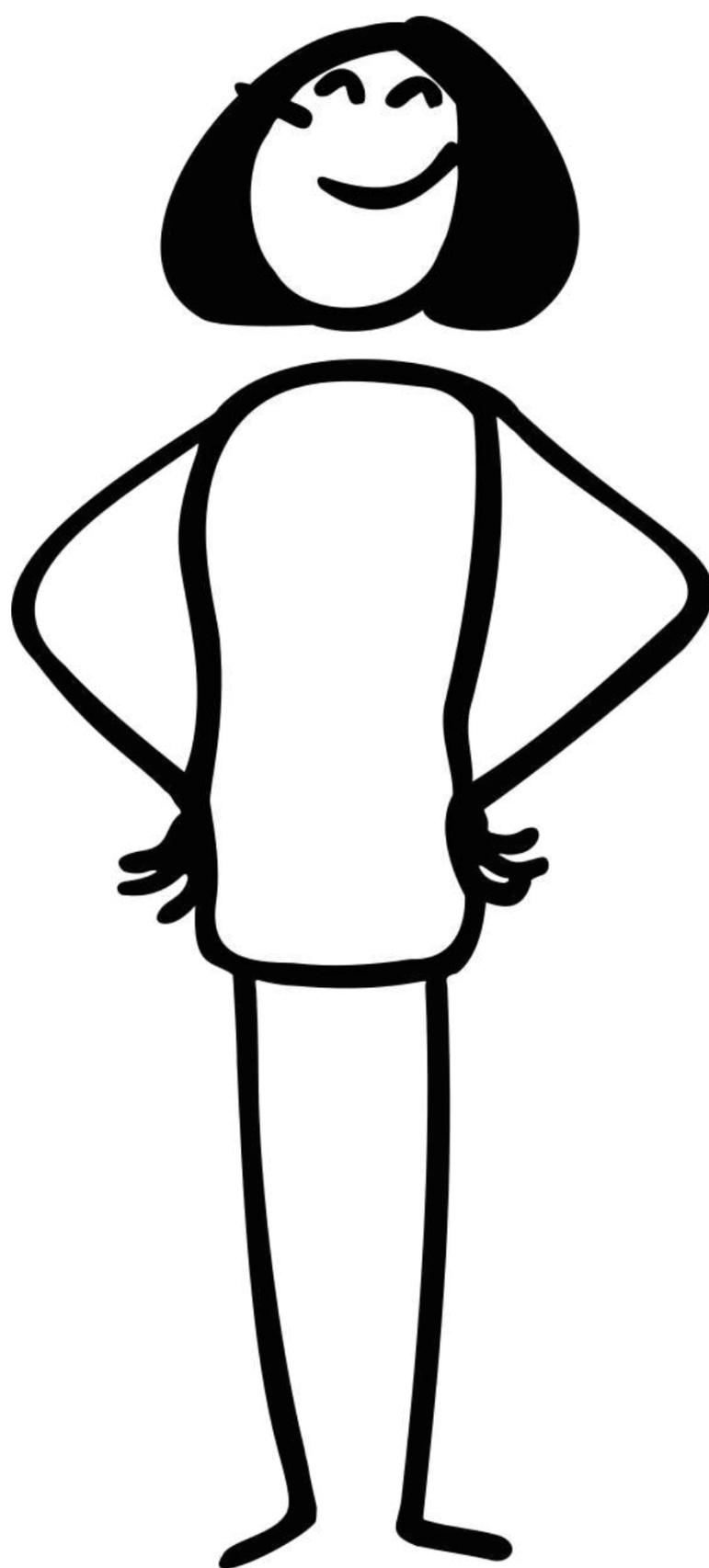
ANXIEUX.SE



HONTEUX.SE



GENÉ.E



CONFIANT.E



CALME



JOYEUX.SE



IMPUISSANT.E



FATIGUÉ.E



DÉGOUTÉ.E



ALARMÉ.É



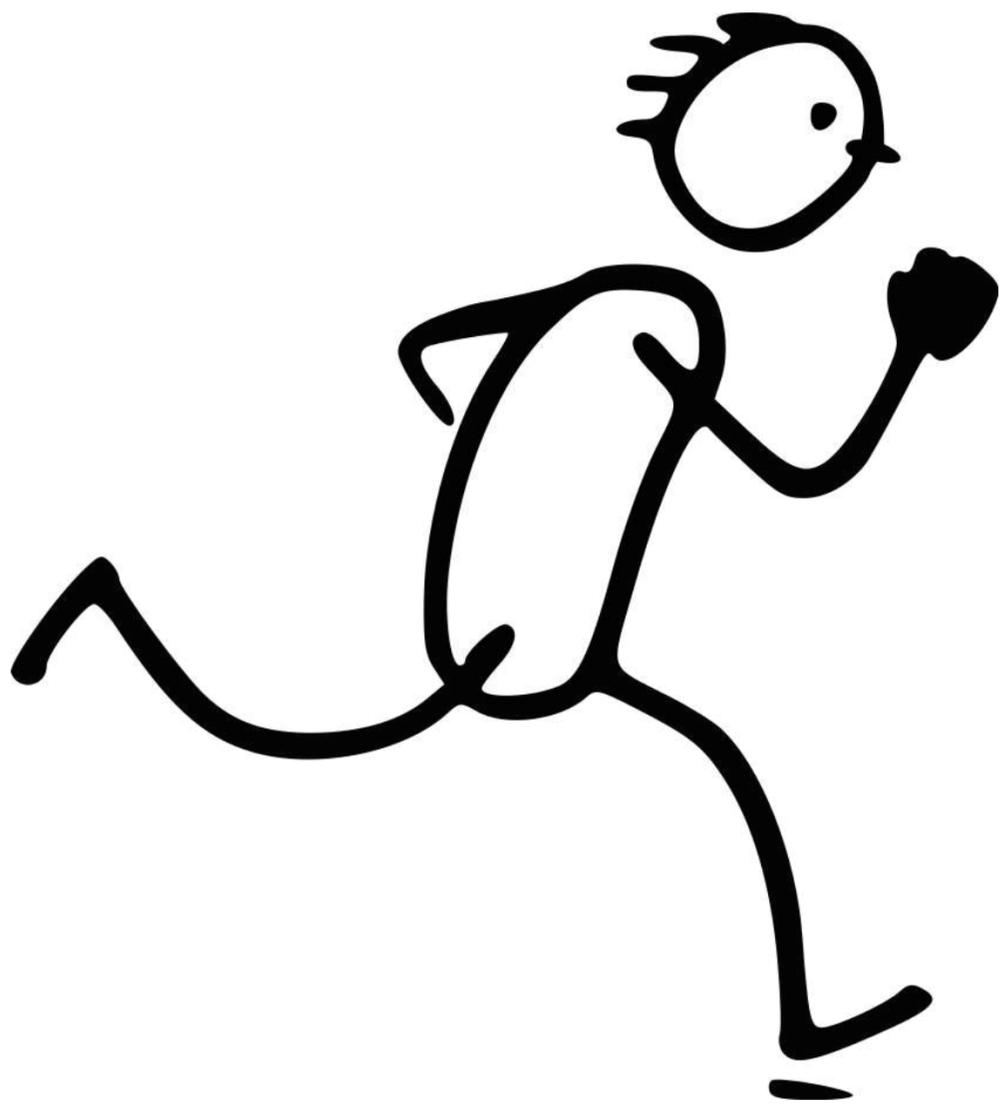
CRAINTIF.VE



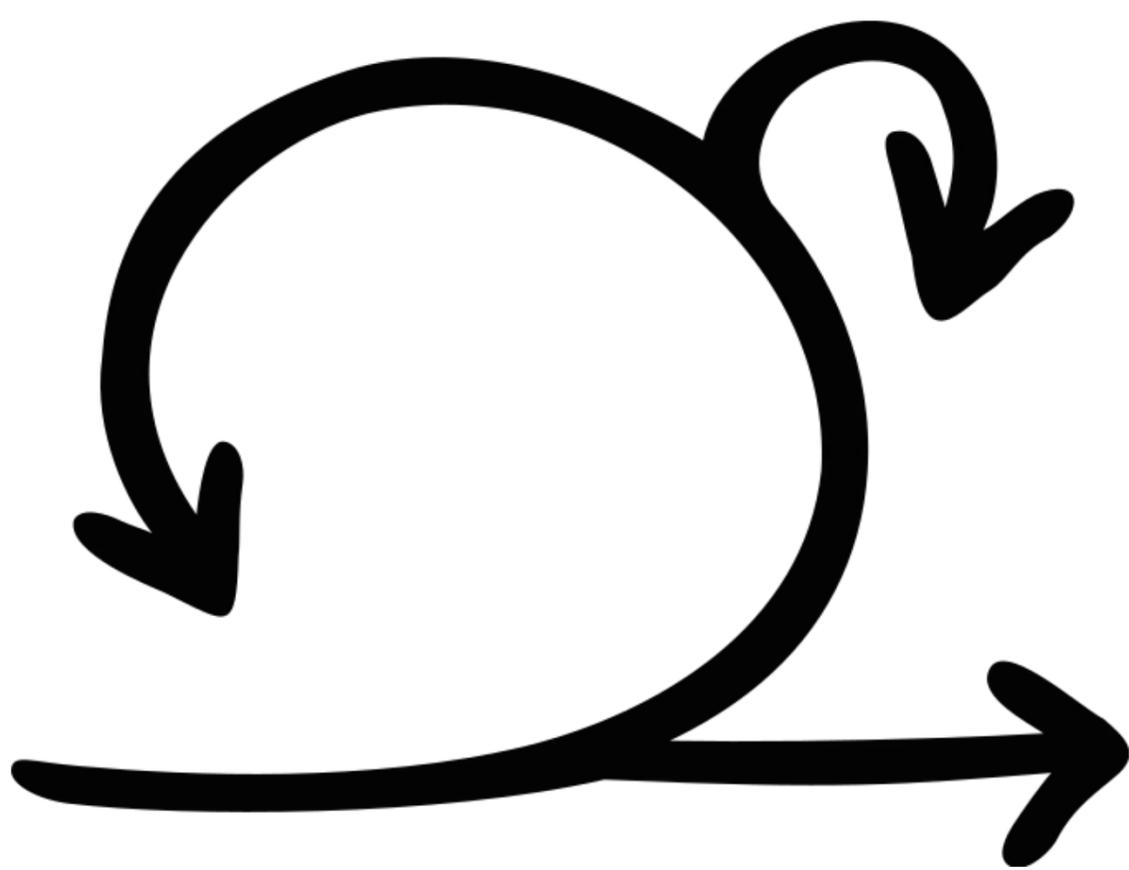
NERVEUX.SE



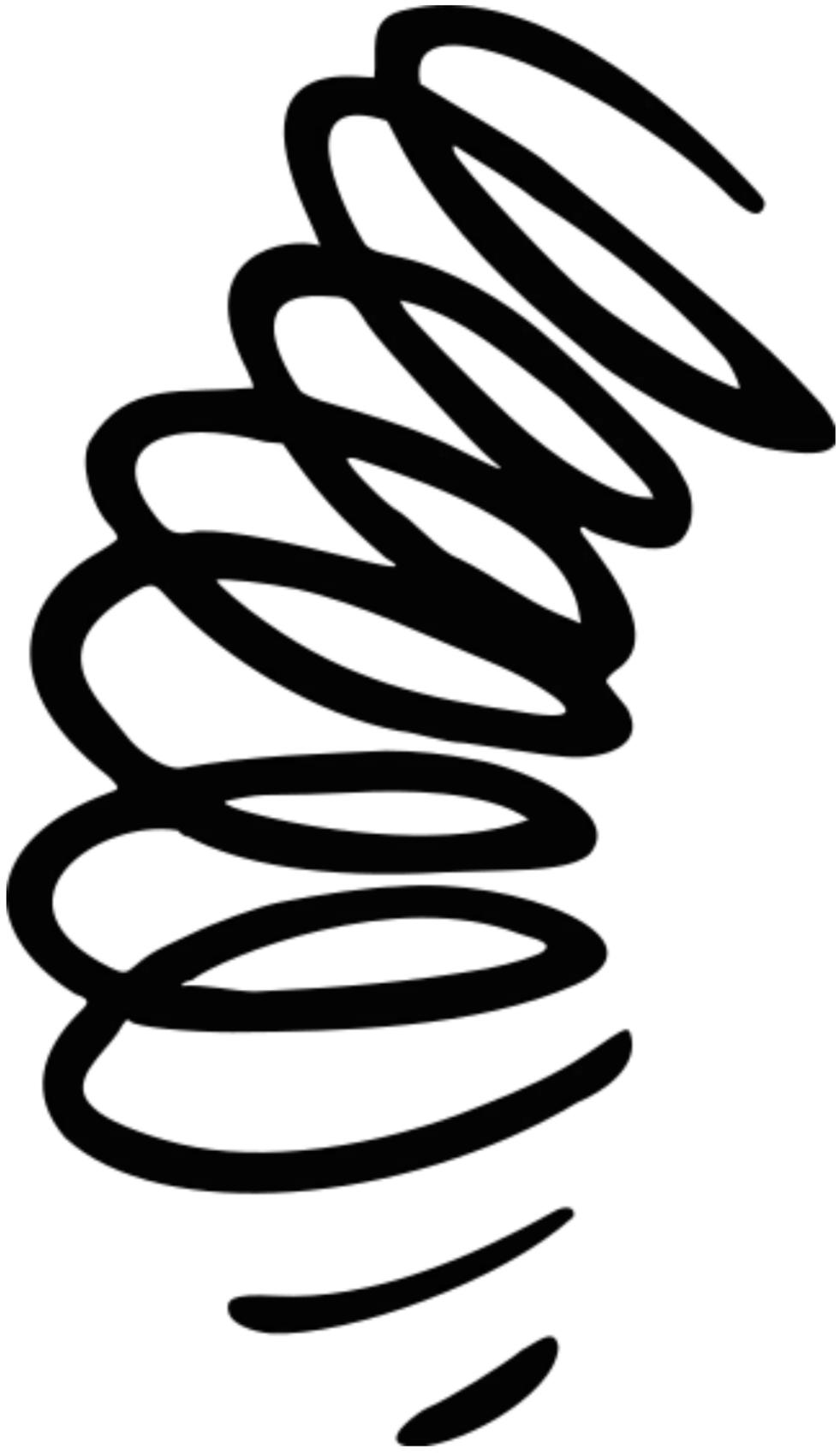
AGACÉ.E



PANIKUÉE



PARTAGÉ.E



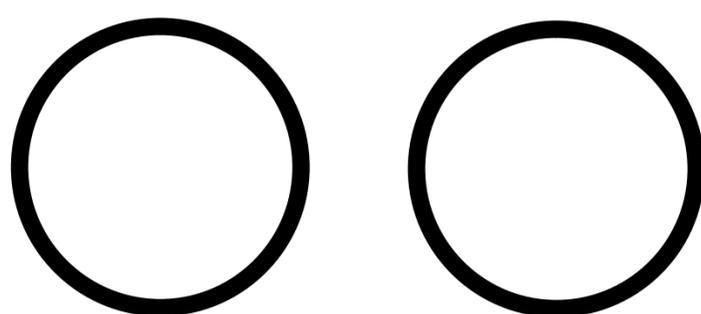
ÉNERGIQUE



ÉMU.E



TRISTE



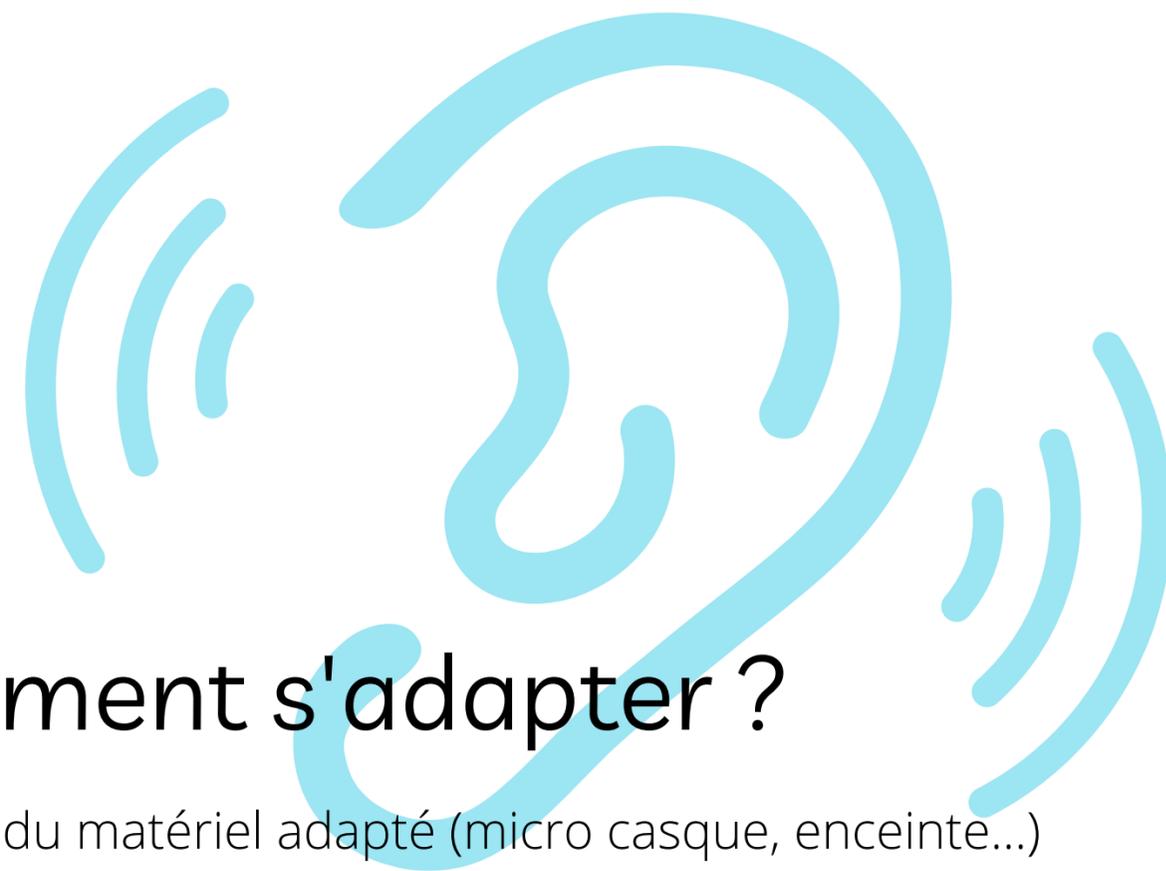
INCONFORTABLE



PLEIN.E D'ESPOIR

Trouble auditif

Inexistence ou perte de l'acuité auditive



Difficultés à prévoir

Entendre, parler et articuler, prononcer les mots, intégration au groupe, prise de note, (handicap peu ou pas visible), fatigabilité importante.

Comment s'adapter ?

1. Prévoir du matériel adapté (micro casque, enceinte...)
2. Distribuer son support avec notes et commentaires écrits
3. Adapter ses prises de paroles

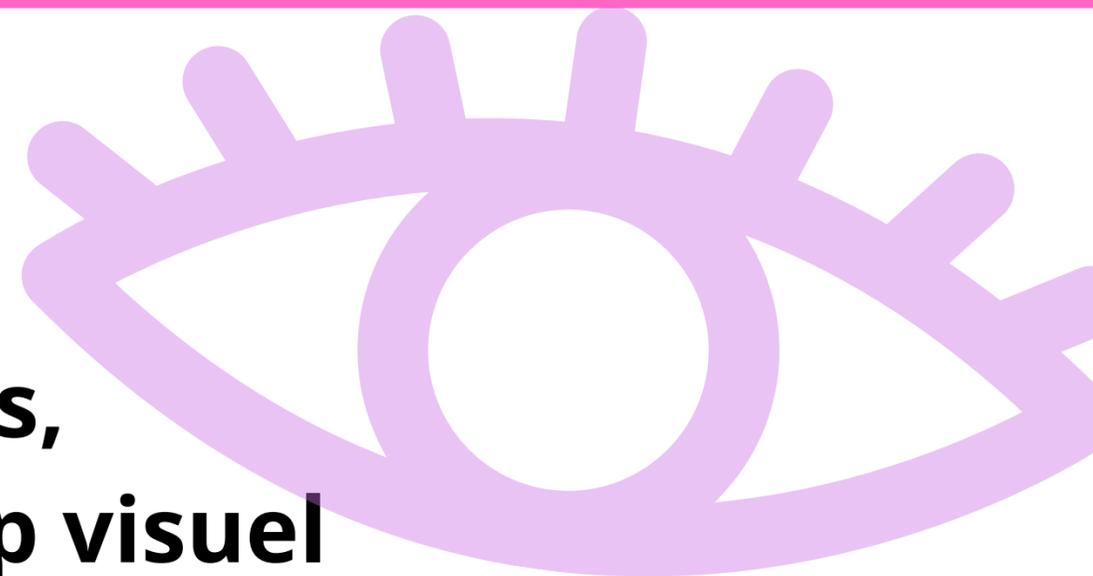
Focus : adapter ses prises de parole

- Articuler et parler à un rythme modéré
- Parler en regardant le groupe (lecture sur les lèvres)
- Éviter les brouhahas
- S'assurer qu'une seule personne parle à la fois
- Ne pas crier, parler à voix égale



Trouble visuel

Inexistence ou perte, à des degrés variables, de l'acuité visuelle ou diminution du champ visuel

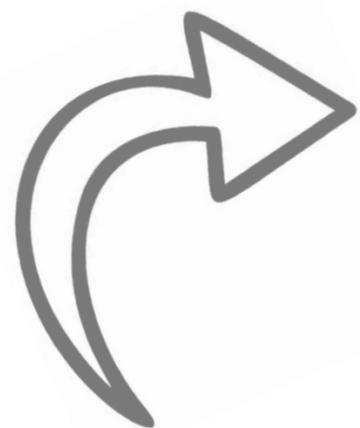


Difficultés à prévoir

Visibilité, luminosité des espaces, rapport à la lecture et l'écriture, déplacements physiques, communication, fatigabilité importante.

Comment s'adapter ?

1. Lire les supports, décrire les images, privilégier les sons
2. Prévoir du matériel adapté (loupe, Dictaphone...)
3. Inviter les participants à indiquer leur nom à chaque prise de parole



Focus : accompagner les déplacements

- Annoncer sa présence et se présenter
- Faire attention aux obstacles (fils informatiques...)
- Guider la personne par l'épaule avec son accord
- Limiter les déplacements dans la salle

Trouble spécifique du langage et des apprentissages (TSLA)

Dysfonctionnements dans la réception, la compréhension et la transmission des informations (dyslexie, dyspraxie, dysphasie, dysgraphie, dysclaculie...).

Difficultés à prévoir

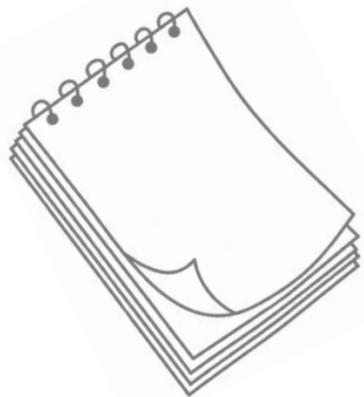
Fatigue, concentration, déplacements physiques, mémorisation, compréhension, conceptualisation, organisation, communication, attention limitée, raisonnement, prises de notes.

Comment s'adapter ?

1. Adapter son support (accent sur les visuels, police de caractères et taille d'écriture)
2. Faire des pauses régulières
3. Alléger le contenu

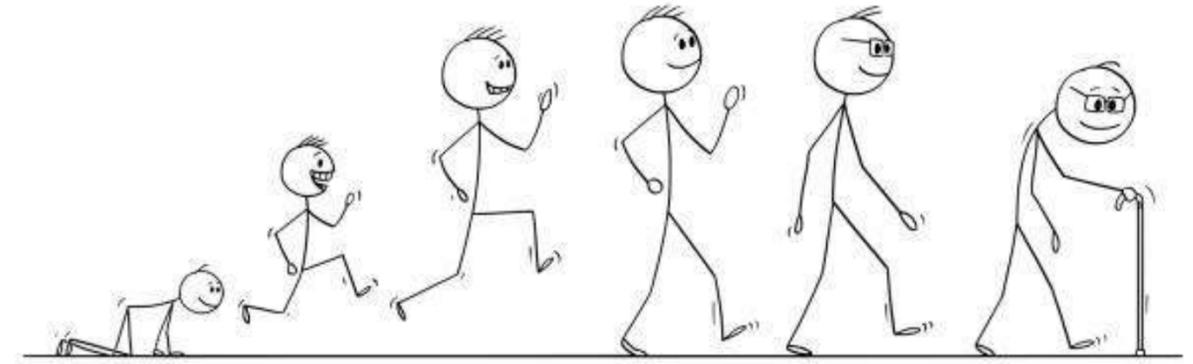
Focus : adapter son support

- Mettre davantage de visuels que de textes sur les diapositives
- Utiliser une police de caractères adaptée (Sans serif : Arial, Verdana...)
- Utiliser une taille de caractères minimale de 14
- Utiliser des couleurs avec contrastes (voir spectre des couleurs)
- Transmettre des supports numériques sonorisés et modifiables



Hétérogénéité de l'âge en formation continue

Focus sur le vieillissement et l'apprentissage



Difficultés à prévoir

Peu d'initiatives personnelles aux activités de formation, peu d'opportunités offertes par le contexte de travail, déclin cognitif et sensoriel, sentiment d'auto-efficacité plus faible.

Focus : s'adapter

- Laisser plus de temps pour réaliser une tâche.
- Privilégier l'apprentissage informel.
- Faire des pauses régulières.
- Favoriser les interactions sociales.

Stratégies de régulation

1. Sélection : choisir de se concentrer davantage sur les aspects que l'on considère comme les plus intéressants et les plus stimulants ou abandonner les objectifs que l'on ne peut plus atteindre.
2. Optimisation : pratiquer et investir plus de temps et d'effort.
3. Compensation : l'acquisition et l'utilisation de moyens alternatifs pour atteindre les objectifs et maintenir le fonctionnement face aux pertes de ressources réelles ou anticipées.

Hétérogénéité du niveau d'éducation

Faire face au manque de connaissances de base

Pourquoi ?

A un certain stade de l'éducation, l'enseignement quitte le domaine de la réalité concrète pour des concepts abstraits et les explications sont sous forme de phrases complexes. Si les apprenants n'ont pas de connaissance préalable, ils ne vont pas au-delà de la mémorisation et reproduisent aveuglement le contenu d'apprentissage. Ils n'acquièrent pas de connaissance durable.



Comment ?

1. Explorer le terrain : expérimenter concrètement le nouveau concept.
2. Partager des connaissances préalables : travail interactif où les apprenants échangent leurs connaissances dans un langage non spécialisé.
3. Mener une conversation préliminaire "authentique" : questionner sur ce que les apprenants savent déjà, ne savent pas, ne savent plus.
4. Donner des devoirs de lecture et d'écriture : travailler les compétences linguistiques et de traitement de l'information des apprenants.
5. Collaborer avec les collègues pour développer des connaissances servant d'échafaudage pour un autre cours.