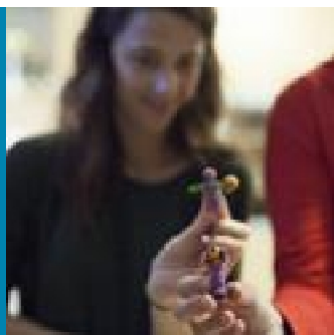


APPRENDRE À COMMUNIQUER, APPRENDRE À INCLURE



Contenu

ÉNERGISATEURS17

L'OISEAU AFFAMÉ	18
BESOINS SILENCIEUX	20
NE PAS LAISSER TOMBER LA PLUME	21
RACONTER DES HISTOIRES	22
LE SOLEIL, LA MER ET LA PLUIE	23
ATTRAPER LA QUEUE DU SERPENT	24
ÉVOLUTION	25
POURSUIVRE LA PAROLE	26
L'ORDRE DANS LE CHAOS	28
TROUVEZ VOTRE PAIR	29
PIERRE, SORTEZ	30
LE CLOWN ET LE SOLDAT	32
LA COUVERTURE	33
LE TEAPOT	34

BRISE-GLACE 36

PRENDRE CONTACT	37
CERCLE DE LA CONNAISSANCE	39
I AM....	40
LE MIROIR	41
PREMIER NOM	42
ME/MYSELF.....SANS LES MOTS	43
REPRÉSENTATION DU NOM	44
NOMS AU DOS	45
OÙ EST MA PLACE ?	47

ÉVALUATION 48

MER BLEUE PROFONDE	49
--------------------	----

CHENILLE COLORÉE	51
BALLON D'ÉMOTION	52
PEINTURES D'ÉVALUATION	53
SYSTÈME SOLAIRE PLANÈTES	54
L'ART EN MOI	55
JAR-METER	57
MERCI !	61
THERMOMÈTRE	63
FEU DE	65
CIRCULATION	

RENFORCEMENT DE L'ESPRIT D'ÉQUIPE 67

RECHERCHE DE LA FLEUR DE LA JEUNESSE	68
TWISTER COLOR	70
PLAN DE SURVIE	72
LINE ME UP	74
POSTMAN MIX IT	76
TRAIN DE RECHERCHE	78
YEUX, VOIX, CORPS	80
MOULIN HUMAIN	82
NOTRE MOTTO	85
CATERPILLAR	86
MISSION IMPOSSIBLE	87

TRAVAIL EN GROUPE 90

ÉMOTICÔNE CONTE DE FÉES	91
LA BANDE DESSINÉE PARLE	93
DESSINEZ-MOI !	95
JEU DE RÔLE - ÉLARGISSEMENT DU VOCABULAIRE	97
L'UNITÉ DANS LA DIVERSITÉ	100
SUSPENDRE UNE VUE	101

OUTILS 102

INTRODUCTION

La communication est au centre de tous les êtres humains et constitue l'une des cinq compétences nécessaires à une vie épanouie et saine, selon l'Organisation mondiale de la santé. Le terme communication provient des mots latins *kommunis* et *communicare*, qui signifient communauté, c'est-à-dire faire partager quelque chose. Étymologiquement, la communication fait référence au partage de quelque chose, qui peut être une information, une connaissance ou une signification.

Le terme de communication est issu des sciences humaines et il s'agit d'un terme extrêmement complexe et complet, indiqué par plus de 126 définitions différentes inventées par des théoriciens étrangers il y a quarante ans. Cela indique qu'il n'existe toujours pas de définition universelle acceptée par la plupart des experts dont l'intérêt principal est la communication en tant que terme social et phénomène psychosocial. Pour les besoins de ce manuel, nous pouvons simplement affirmer que la communication désigne l'ensemble des différentes formes de relations entre les membres d'une société ; plus important encore, il s'agit d'un processus bidirectionnel d'échange ou de transfert de données ou d'informations par le biais de symboles spécifiques entre des individus ou des groupes.

La communication présente trois caractéristiques essentielles. La première fait référence à la communication en tant que processus de réalisation des relations entre les personnes, et ces relations peuvent être entre deux personnes, entre deux ou plusieurs groupes et entre un individu et un groupe. La deuxième

La deuxième caractéristique classe la communication comme une activité, ce qui signifie que les gens sont actifs sur le plan de la communication, même lorsqu'ils lisent, écoutent ou regardent quelque chose de manière passive. La dernière caractéristique fait référence au fait que la communication est une compétence - les gens apprennent à communiquer afin de satisfaire leurs besoins.

La communication est un processus social fondamental et est considérée comme une condition de la vie humaine



et de l'organisation sociale,
C'est-à-dire qu'il s'agit d'une condition
préalable nécessaire à tout système
social. Elle est également considérée
comme un élément essentiel de la
compréhension mutuelle des hommes,
de leur activité réciproque et de
l'activité globale de la société.

Communiquer signifie vivre, la communication est l'air de notre vie sociale. C'est pourquoi il est extrêmement important de s'adapter aux éventuels obstacles à la communication, de les réduire, voire de les éliminer complètement. Les **barrières d'une communication efficace** sont des obstacles, des difficultés ou des déviations qui affectent négativement le processus de communication, c'est-à-dire qu'elles empêchent l'interprétation et le transfert d'informations entre les individus et les groupes. Le plus souvent, les obstacles résultent de différences perceptuelles, socioculturelles ou linguistiques entre les personnes et les groupes. De même, l'élimination de certains éléments naturels de la communication, tels que la parole, l'ouïe ou certaines parties du corps, peut créer des conditions extrêmement aggravantes pour la communication.

Surmonter les obstacles à la communication est un besoin et une obligation pour chacun d'entre nous, en particulier pour ceux qui sont responsables de la réussite du processus de communication. La communication étant l'élément clé de l'éducation et la base d'un enseignement et d'un travail optimaux et réussis, il est extrêmement important d'apprendre à communiquer, c'est-à-dire d'adapter le transfert des informations souhaitées aux personnes présentant certains obstacles à la communication. Cela améliorera le processus de travail et d'enseignement et, en fin de compte, les effets du travail avec les jeunes ayant moins d'opportunités. Les jeunes ayant moins d'opportunités sont des jeunes qui sont désavantagés par rapport à leurs pairs, parce qu'ils sont confrontés à des situations défavorables, telles que des situations socio-économiques, éducatives, culturelles, sanitaires, géographiques, et à des obstacles, principalement des handicaps. Dans certains contextes, ces obstacles empêchent les jeunes d'accéder pleinement aux opportunités éducatives, sociales, économiques et culturelles.

Les jeunes souffrant de troubles de la communication

ne sont qu'un des groupes composant la catégorie des jeunes ayant moins d'opportunités. Il peut s'agir de jeunes souffrant de troubles de l'audition ou de la parole, mais aussi de ceux qui ne parlent pas bien une certaine langue étrangère. Cette catégorie comprend également les jeunes qui ont des difficultés à s'exprimer verbalement ou qui sont confrontés à diverses barrières psychologiques qui les empêchent de s'intégrer socialement.

Si une personne est née sourde ou a perdu le sens de l'ouïe avant d'apprendre à parler, il y a un problème de maîtrise de la langue. Compte tenu de



la difficulté à maîtriser sa langue maternelle, il existe un problème d'utilisation de la langue et d'autres moyens de communication. Une personne sourde ne comprendra pas correctement un message (information) destiné à

Ils ne peuvent pas se fier à leur sens de l'ouïe, même s'ils connaissent bien la langue. Ils se concentrent sur l'aspect visuel du transfert d'informations, mais la composante visuelle ne contient pas toute l'information si ce qui est vu n'est pas expliqué. Ce manque de compréhension lors du transfert d'informations (envoi et réception) a des conséquences émotionnelles et sociales (la personne ne mûrit pas socialement et ne devient pas indépendante aussi rapidement), ainsi que des effets sur les résultats scolaires de la personne, notamment dans l'enseignement supérieur.

La société doit veiller à ce que les personnes sourdes aient un accès égal à l'information, comme c'est le cas pour les personnes entendant. L'égalité d'accès à l'information est un droit de l'homme fondamental, qui permet aux sourds et aux entendants de bénéficier des mêmes possibilités d'éducation et de participation à la vie sociale. Ce droit humain fondamental est un droit à une information complète, qui est aussi facilement compréhensible que la langue parlée et écrite l'est pour les personnes entendant. Cependant, la façon dont ce droit est réalisé dépend du système de communication d'une personne.

La langue parlée n'est pas leur langue maternelle, mais la **langue des signes** l'est, ce qui constitue la caractéristique la plus importante de leur culture, la culture sourde. La **langue des signes est une langue naturelle pour les personnes sourdes**. Elle est naturelle parce qu'ils l'apprennent facilement, spontanément et avec succès. Selon la recherche linguistique sur la langue des signes, celle-ci est structurellement parfaitement adaptée à la modalité de perception visuelle, qui est la modalité dominante de perception du monde pour les personnes sourdes. En utilisant la langue des signes, il est possible

d'exprimer tout ce que l'on peut exprimer par la langue parlée. La langue des signes permet de recevoir et d'envoyer des informations complètes et de communiquer efficacement, ce qui n'est pas le cas de la langue parlée pour les personnes sourdes.

Aujourd'hui, la langue des signes est reconnue comme égale aux langues de la communauté auditive. Différents documents internationaux exigent la protection et la promotion des langues des signes ainsi que l'utilisation de la langue des signes dans l'éducation des personnes sourdes.

Étant donné que la langue des signes est la langue maternelle de la communauté sourde et



qu'elle diffère d'un pays à l'autre, les personnes sourdes éprouvent des difficultés à apprendre la langue parlée parce qu'elle est apprise par l'ouïe.
L'apprentissage d'une langue parlée étrangère présente

Le problème est d'autant plus grand qu'ils ne peuvent l'apprendre que passivement.

Compte tenu de la nature spécifique de leur handicap, les personnes sourdes et malentendantes ne peuvent pas participer aux programmes éducatifs et aux formations ordinaires en raison de leurs difficultés de communication et de la nécessité d'avoir recours à un interprète en langue des signes. Actuellement, il n'existe pas de programmes éducatifs adaptés aux personnes sourdes dans la plupart des pays de l'UE. La situation est similaire dans les différentes activités proposées dans le cadre du programme Erasmus+.

En outre, même avec l'aide d'un interprète en langue des signes, il leur est difficile de suivre le rythme de la langue parlée lorsqu'ils travaillent en groupe, car les personnes entendant ont tendance à "s'incruster", à finir les phrases des autres et à s'interrompre mutuellement. Les personnes sourdes et malentendantes ont tendance à perdre le fil dans ce genre de conversations et jusqu'à ce que l'interprète ait fini de traduire, ce qui est presque impossible, et jusqu'à ce qu'elles se rendent compte que l'orateur a changé, beaucoup d'informations ont déjà été perdues. Un autre problème réside dans le fait qu'en langue des signes, le vocabulaire est limité par rapport à la langue parlée, ce qui signifie que l'interprète doit faire un effort supplémentaire pour expliquer la signification de certains termes, pendant que le groupe poursuit son travail. Cela conduit à l'inclusion de personnes moins sourdes, ainsi que de jeunes.



avec d'autres troubles de la communication dans le programme Erasmus+.

Les experts qui travaillent avec des jeunes à différents niveaux d'enseignement et les organisations qui s'occupent de l'intégration des jeunes souffrant de troubles de la communication doivent posséder un certain niveau de compétence, à savoir une compétence en communication qui leur permette d'optimiser leurs performances professionnelles, ainsi que les conditions préalables à une intégration réussie de ces personnes dans l'enseignement.

Au sein du système éducatif, il existe une différence entre l'éducation curriculaire et l'éducation extrascolaire. L'**éducation curriculaire** est généralement **formelle**, tandis que l'**éducation extrascolaire** est généralement **non formelle** et **informelle**. Étant donné que ce manuel est destiné aux personnes travaillant dans le système d'éducation informelle et aux organisations

s'occupant de l'inclusion des jeunes ayant moins d'opportunités, il est important de mentionner certaines des caractéristiques de base de l'éducation non formelle.

L'apprentissage non formel est une étude intentionnelle, systématique, volontaire et consciente qui a lieu dans des organisations et des groupes moins formels. Les éléments clés tels que les conditions de base, le rythme d'étude, la structure d'une classe peuvent varier de manière significative, ils s'adaptent aux besoins d'un groupe ou d'un individu.

certain groupe cible. Les résultats ou les réalisations sont rarement récompensés de manière conventionnelle (les certificats et les diplômes sont rarement distribués).

Contrairement à l'apprentissage non formel, l'**apprentissage informel** est un apprentissage non structuré (au sens d'objectifs d'apprentissage, de temps ou de motivation pour l'apprentissage), il n'est pas intentionnel, mais situationnel. L'apprentissage informel a lieu dans des situations quotidiennes (famille, temps libre, travail, communauté, etc.), qui ne sont pas perçues comme des environnements d'apprentissage. Il s'agit donc d'une forme d'apprentissage réfléchi et auto-organisée, dans laquelle l'accent est mis sur l'individualité.

L'inclusion éducative ou **l'inclusion dans l'éducation** est une approche qui permet aux enfants et aux personnes menacées d'une certaine exclusion de participer pleinement à tous les aspects de l'environnement éducatif. Au niveau des institutions et des organisations qui organisent des programmes éducatifs, l'inclusion est synonyme de flexibilité des programmes et de compréhension de la part des personnes qui organisent ces programmes en fonction des différents besoins de leurs participants intégrés. L'inclusion ne consiste pas simplement à inclure, mais elle a pour but de permettre une participation optimale aux activités et aux événements dont on fait l'expérience par le biais de l'éducation.

L'inclusion éducative présente de nombreux avantages et bénéfices pour tous les participants au processus, tels que le développement d'une vision saine de la diversité et d'une sensibilité aux besoins des autres, le développement de valeurs sociales, d'attitudes, de visions du monde et de compétences de base, et l'apprentissage de nouvelles façons de s'apporter un soutien mutuel, etc.

Travailler avec des jeunes présentant des troubles de la communication ne doit pas nécessairement impliquer une approche radicalement spécialisée ou totalement différente, selon l'opinion générale. Les aptitudes et les compétences requises pour l'éducation des jeunes atteints de troubles de la communication ressemblent à celles qui sont nécessaires pour une éducation réussie des jeunes dans des circonstances ordinaires.

Les personnes travaillant dans l'éducation non formelle peuvent apprendre à surmonter les obstacles à la communication non seulement par le biais de différents séminaires et cours pratiques, mais aussi en utilisant des manuels comme celui-ci. La meilleure pratique consistera certainement à travailler dans des groupes composés de jeunes souffrant de troubles de la communication.



L'objectif principal de ce manuel est de fournir des connaissances pratiques grâce à des solutions efficaces pour surmonter les difficultés de communication lorsqu'il s'agit de travailler avec des jeunes ayant moins de possibilités.

possibilités. L'une des solutions possibles que nous proposons comprend différentes méthodes d'apprentissage dans l'éducation non formelle à l'aide de la communication graphique et non verbale.

La communication graphique, un type de communication visuelle, est un processus de transfert d'informations, d'expression d'idées, d'attitudes et d'émotions à l'aide d'images, de dessins, de signes et de symboles. La communication non verbale fait référence au transfert d'informations, d'émotions, d'idées et d'attitudes diverses entre des individus et des groupes, d'une manière différente du langage parlé, c'est-à-dire qu'il s'agit d'une communication sans l'utilisation de mots. Ce type de communication comprend les signes non verbaux paralinguistiques (liés à la parole) et extralinguistiques (non liés à la parole).

Compte tenu de la tendance à l'inclusion complète dans l'éducation des jeunes souffrant de troubles de la communication, la communication graphique et non verbale peut être considérée comme une approche alternative nécessaire au transfert des informations souhaitées et à la résolution des difficultés de communication actuelles. À cette fin, il est nécessaire d'utiliser tous les moyens perceptifs et expressifs disponibles pour communiquer avec les personnes souffrant de certains troubles de la communication. Les plus appropriés sont les divers matériels graphiques ainsi que les signes non verbaux extralinguistiques, c'est-à-dire les signes non liés à la parole, tels que les gestes (mouvements des mains), les expressions faciales, le langage corporel (posture), le toucher, le comportement spatial (distance, attitude territoriale et mouvements dans l'environnement), le rythme (rythme et vitesse de mouvement) et l'apparence physique.

Les utilisateurs de ce manuel seront initiés à l'alphabet de base de la langue des signes internationale, accompagné d'images de signes et de lettres. En outre, ce manuel donnera un aperçu détaillé non seulement d'exemples élaborés et testés en pratique de méthodes d'apprentissage déjà existantes adaptées aux jeunes souffrant de troubles de la communication, mais aussi de nouvelles solutions conceptuelles pour surmonter les difficultés de communication.

Le manuel offre la possibilité d'apprendre des méthodes alternatives de communication avec les jeunes ayant moins d'opportunités et des troubles de la communication afin de parvenir à une inclusion sans entrave.



ERASMUS +

Erasmus+ est le plus grand programme de l'UE soutenant l'éducation, la formation, les jeunes et le sport de 2014 à 2020. Il englobe tous les programmes européens et internationaux ainsi que les initiatives de l'UE dans le domaine de l'éducation (enseignement primaire et secondaire, enseignement supérieur, éducation des adultes), de la formation (enseignement et formation professionnels) des jeunes et du sport.

Erasmus+ se concentre sur l'amélioration des connaissances, des compétences et de l'emploi des citoyens européens, ainsi que sur l'avancement de l'éducation, de la formation, du travail avec les jeunes et du sport. Il s'attache particulièrement à relier l'éducation, la formation et le secteur de la jeunesse au secteur des entreprises, en restant ouvert aux projets de collaboration.

Erasmus+ offre une mobilité internationale aux individus ainsi qu'une coopération internationale aux organisations, entre autres :

- dans le cadre de votre séjour d'études à l'étranger ;
- la pratique professionnelle ;
- la formation professionnelle ;
- le bénévolat ;
- échange de jeunes ;
- des projets internationaux visant à la modernisation et à l'internationalisation du secteur de l'éducation, de la formation, de la jeunesse et du sport ;

Les objectifs du programme Erasmus+ sont les suivants



- une relation plus étroite entre les politiques de l'UE et les programmes d'aide financière
- simplification de la structure et de la mise en œuvre : activités systématisées par catégorie, calcul plus simple de l'aide financière (taux forfaitaire)
- l'accent mis sur la qualité d'un projet (mobilité, produit/résultat)
- une meilleure diffusion et utilisation des résultats du projet
- la durabilité des résultats après l'achèvement du projet
- une meilleure adéquation avec les besoins

du marché du travail

Erasmus+ est structuré selon les actions suivantes :

- Action clé 1 - mobilité des personnes
- Action clé 2 - coopération pour l'innovation et l'échange de bonnes pratiques
- Action clé 3 - soutien à la réforme des politiques
- Le programme Jean Monnet
- Sport (www.mobilnost.hr)

À PROPOS DU PROJET

Le projet "Nouvelles méthodes pour l'inclusion" est un partenariat stratégique entre trois ONG qui travaillent avec des jeunes ayant moins d'opportunités. L'association des sourds et malentendants de la ville de Zagreb (Croatie), le Centrul pentru Recuperare, Reabilitare si Educatie Speciala (Roumanie) et le Fonds régional balte (Lettonie). **Il a été créé sur la base d'analyses qui ont montré que la principale raison de l'exclusion de la société des jeunes ayant des besoins particuliers est la barrière de la communication.** Par conséquent, grâce aux activités de ce projet et à la création du manuel "Apprendre à communiquer, apprendre à inclure", nous souhaitons permettre de surmonter ces barrières.

Des réunions de partenariat stratégique ont eu lieu en Lettonie, en Roumanie et en Croatie, mais l'impact de ce projet sera beaucoup plus large et il impliquera des jeunes et des animateurs de jeunesse de toute l'Europe et au-delà.

Objectif général :

- atteindre une échelle européenne dans le fonctionnement des organisations partenaires, renforcer le partenariat entre les organisations qui travaillent avec les jeunes ayant moins d'opportunités et créer la base du réseau informel des organisations qui incluent les jeunes susmentionnés dans leur travail.

Objectif spécifique :

- améliorer les compétences nécessaires au travail avec les jeunes et développer de nouvelles méthodes de travail avec les jeunes ayant moins d'opportunités, en particulier ceux qui ont des difficultés de communication, dans le but de renforcer les capacités des associations incluses.
- renforcer la capacité sociale des malentendants et réduire les préjugés de la communauté locale à l'égard de l'intégration des personnes handicapées
- la création d'un manuel contenant de nouvelles méthodes informelles de travail avec les jeunes ayant moins d'opportunités (principalement ceux qui ont des barrières de

communication) et de nouvelles façons de surmonter les obstacles à la communication.

les obstacles à la communication

- permettant une meilleure planification et composition des projets et l'échange de bonnes pratiques entre nos organisations.

La diffusion des résultats de ce projet permet un impact et une durabilité à long terme puisque d'autres organisations, non seulement dans ces deux pays, mais dans toute l'Europe, bénéficieront de la production intellectuelle et seront en mesure d'offrir, dans leurs communautés, des activités qui feront suite à ce projet. Ce partenariat stratégique est d'une durée de vingt mois.

PARTENAIRES

ASSOCIATION DES SOURDS ET
MALENTENDANTS DE ZAGREB



L'Association des sourds et malentendants de Zagreb a été créée en 1984 et est la plus ancienne association de personnes sourdes en Croatie. Dans le domaine de la protection des droits de l'homme fondamentaux, l'association participe à l'organisation et au développement de toutes les formes de vie sociale et d'un système de soins pour les personnes sourdes afin qu'elles puissent jouir de leurs droits et obligations.

L'objectif principal de l'association est d'encourager l'intégration des personnes sourdes dans leur famille, sur leur lieu de travail et dans d'autres formes de vie sociale ; d'initier et de donner des suggestions aux institutions et organisations appropriées pour améliorer la réhabilitation et la sécurité sociale des personnes sourdes ; d'aider les programmes de réhabilitation et d'y être indirectement impliqué ; de coopérer avec les institutions scientifiques qui traitent des problèmes de surdité ; de rassembler les personnes sourdes, leurs parents, amis et associés ; de publier des magazines et des éditions d'intérêt général et d'information.

L'association met l'accent sur le développement des compétences de communication et informe et éduque le grand public sur la surdité, les conséquences spécifiques de la surdité, les formes spécifiques d'éducation des personnes sourdes, enseigne aux membres de l'association la langue des signes croate par le biais de cours, informe la communauté sur les activités de l'association et les événements importants pour la communauté sourde.

L'association travaille à l'élimination des stéréotypes et à la création d'une opinion publique sur la

surdit , la langue des signes croate et les personnes sourdes en g n ral. Elle organise divers programmes et projets   l' chelle locale, nationale et internationale, qui comprennent des activit s importantes non seulement pour les personnes sourdes, mais aussi pour les personnes sourdes.

pour les personnes sourdes, mais aussi pour d'autres communautés. Elle travaille continuellement à l'amélioration de la position sociale des personnes sourdes, coopère avec différentes institutions, lance des initiatives et appelle à la coopération.

Le service de soutien assure l'aide et le soutien aux personnes sourdes et malentendantes de Zagreb afin qu'elles aient des droits de communication et un accès égal à l'information dans toutes les situations de la vie où le besoin s'en fait sentir. Le service d'experts de l'association se compose de deux travailleurs sociaux, deux avocats, deux employés administratifs et quatre interprètes/traducteurs de la langue des signes croate.

Dans le cadre de ses activités, l'association collabore avec de nombreuses municipalités, institutions publiques, gouvernements locaux, centres de soins sociaux, collèges et écoles.

FONDS RÉGIONAL DE LA BALTIQUE



Le "Baltic Regional fund" est une organisation non gouvernementale et une fondation qui soutient le dialogue social et interculturel, l'inclusion sociale et les échanges culturels entre les jeunes et les adultes. L'organisation est située à Riga, mais la fondation organise des activités régulières dans toute la Lettonie et collabore au niveau européen en mettant en œuvre des projets éducatifs.

Les groupes cibles de la fondation sont : les jeunes, les étudiants, les adultes et en particulier les groupes à risque social - les jeunes en décrochage scolaire, les personnes âgées, les chômeurs, les migrants et les jeunes ayant moins d'opportunités.

Activités de l'organisation : travail sur des projets, séminaires, cours de formation et conseil. Le Fonds régional de la Baltique se concentre en particulier sur l'acquisition de compétences commerciales, la gestion de projets, les instruments TIC, le leadership, la constitution d'équipes, la communication, la participation active, les compétences interculturelles, etc. La fondation est également impliquée dans des projets d'intégration sociale dans des domaines tels que l'éducation et l'intégration dans la société lettone.

Les membres de l'organisation sont des jeunes, des étudiants, des enseignants, des universitaires et des personnes socialement actives. Les membres sont très actifs, professionnellement expérimentés, hautement éduqués, bien motivés et socialement actifs, et tous se consacrent à l'amélioration des systèmes éducatifs, ainsi qu'à l'amélioration des compétences personnelles. Les membres de la fondation participent également aux processus d'élaboration des politiques entre le secteur public et les ONG en Lettonie. L'organisation compte 7 employés et plus de 20 experts impliqués dans différents projets, ainsi qu'un certain

nombre de bénévoles.

L'organisation travaille activement avec divers projets européens et met en œuvre différentes activités et formations, y compris des projets sur la communication et l'intégration. Dans notre travail, nous utilisons différentes méthodes d'éducation non formelle, notamment des discussions, des déclarations et des travaux de groupe,

théâtre forum, etc. Ces activités sont particulièrement encouragées dans un centre de jeunesse "BaMbuss", où nous organisons des activités à multiples facettes - ateliers, apprentissage non formel, discussions et clubs spécialisés, formation de bénévoles, réseaux de soutien par les pairs et conseils en matière de carrière. L'organisation fournit des services logistiques à l'Agence pour les projets internationaux destinés aux jeunes et, au cours des dernières années, nous avons organisé plus de 10 formations pour les jeunes ayant moins d'opportunités.

CRRES



Le Centre d'éducation et de réhabilitation (CRRES) est une institution municipale qui se consacre à la fourniture de services sociaux de qualité aux enfants, aux jeunes et aux adultes souffrant de handicaps physiques, mentaux ou sensoriels (des cas modérés aux cas graves). L'institution est un centre de jour qui fonctionne au niveau local.

En plus de toutes ces activités, notre approche consiste à aider les familles à comprendre les qualités positives de chaque personne, ce qui contribue à renforcer l'unité familiale et à améliorer considérablement les chances de chaque personne de mener une vie bien adaptée.

Comme nous sommes constamment à la recherche de nouvelles façons de développer nos programmes en fournissant la meilleure qualité de service et d'aide professionnelle, nous participons à divers projets scientifiques et nous mettons l'accent sur la coopération et le travail en réseau avec des institutions, des organisations, des universités et des professionnels nationaux et étrangers de différents domaines.

Le personnel de l'organisation n'est pas seulement spécialisé dans la fourniture de services de réadaptation hautement spécialisés, mais aussi dans la fourniture de services éducatifs de haute qualité pour répondre aux besoins des apprenants adultes qui viennent au Centre. Nous encourageons chaque personne et l'aidons à développer pleinement son potentiel afin qu'elle atteigne le plus haut niveau possible d'indépendance et de réalisation de soi. Nous utilisons et adaptons une variété de techniques d'éducation non formelle aux besoins de la communauté défavorisée et renforçons leur capacité d'apprentissage sur des sujets liés aux défis mondiaux tels que l'inclusion sociale, la discrimination, la tolérance, l'éducation à l'environnement et le mode de vie durable.

Notre équipe d'experts est composée d'un travailleur social, d'un logothérapeute, d'un psychologue, de deux éducateurs spécialisés, d'un kinésithérapeute, d'une infirmière et de quatre employés administratifs. Tous les membres de l'équipe d'experts ont suivi des formations nombreuses et variées et se sont concentrés sur l'acquisition d'une variété de connaissances

spécifiques dans différents domaines de l'éducation et de la réadaptation des personnes handicapées. Ils ont tous suivi des formations supplémentaires sur des projets de l'UE dans leur propre domaine et dans d'autres domaines connexes. Certains membres de l'équipe font partie du personnel de l'institution depuis le tout début de notre Centre (depuis 1997) et sont responsables du développement et de l'introduction de pratiques innovantes en matière d'éducation et de réadaptation.

Bien que formés dans différents domaines complémentaires, tous nos experts sont d'excellents travailleurs d'équipe, formant une équipe transdisciplinaire très fonctionnelle. L'approche transdisciplinaire met l'accent sur la communication, l'interaction et la coopération entre les membres de l'équipe afin de renforcer cette dernière et de développer le potentiel des personnes handicapées.

CONSEILS D'ÉVALUATION POUR LES ANIMATEURS QUI TRAVAILLENT AVEC DES PERSONNES SOURDES ET MALENTENDANTES

- Si une personne sourde ou malentendante est impliquée dans le projet, assurez-vous que le service d'un interprète en langue des signes est fourni ; vérifiez s'il est suffisant de fournir un interprète international en langue des signes, car il peut être nécessaire qu'un interprète en langue des signes vienne du même pays que le participant malentendant **(les langues des signes diffèrent d'un pays à l'autre, il existe une langue des signes internationale conventionnelle, mais toutes les personnes sourdes ne la connaissent pas).**
- n'ayez pas peur de communiquer avec les personnes sourdes et malentendantes, l'interprète est là pour traduire le discours et il existe d'autres moyens de communication sans interprète, comme l'écriture sur papier (s'ils peuvent lire l'anglais), l'explication à l'aide de gestes, de mouvements du corps, assurez-vous simplement de leur demander ce qu'ils préfèrent.
- lorsqu'il s'agit de communiquer avec une personne sourde en tête-à-tête, ne haussez pas le ton de votre voix (elle ne vous entendra pas) ; regardez la personne sourde, pas l'interprète ; restez immobile en parlant ; ne parlez pas en marchant ou en bougeant ; ne commencez pas à parler avant que la personne sourde ne vous ait regardé, attirez son attention de manière polie (par exemple, en lui touchant l'épaule), si vous souhaitez faire passer un message
- leur langue maternelle est la langue des signes et il leur est difficile d'apprendre toute forme de langue parlée (imaginez l'apprentissage d'une langue étrangère sans l'entendre)
- si possible, inclure l'apprentissage de la langue des signes dans les activités qu'une personne sourde, participant au projet, peut mener et lui offrir la possibilité de présenter des sujets sur la déficience auditive, la culture des personnes sourdes, la langue des signes, la manière de communiquer avec elles (une demi-heure suffit pour une certaine activité), ce qui aidera l'ensemble du groupe à les inclure et à essayer de communiquer avec elles sans crainte

- l'animateur doit planifier le sujet et la clarification des tâches à l'avance pour que tout soit clair pour tout le monde ; les personnes sourdes sont des personnes visuelles et il est préférable de faire des démonstrations visuelles

ce qui est demandé aux participants à l'activité, suivi d'une explication verbale qui sera traduite en langue des signes.

- s'assurer que l'interprète dispose d'un emplacement dans la zone où il ne perturbera pas le travail du groupe, tout en restant clairement visible pour les personnes sourdes (il est préférable de leur demander conseil sur l'endroit où il serait le mieux placé pour elles et pour l'interprète).
- Veillez à prévoir plus de temps que d'habitude pour toutes les activités ainsi que pour la clarification spéciale des devoirs et des débats pour les raisons suivantes :
- le vocabulaire de la langue des signes est beaucoup plus restreint que celui de la langue parlée, ce qui oblige l'interprète à expliquer en plus la signification de certains mots
- le débat doit être organisé et mené par l'animateur de manière à ce que les participants ne parlent pas tous en même temps ou ne se coupent pas la parole, mais qu'ils parlent un par un lorsque l'animateur le permet ; il est souhaitable que la personne qui parle se lève également afin que la personne sourde puisse suivre visuellement qui parle
- les malentendants ont tendance à perdre le fil d'une conversation où plusieurs personnes parlent en même temps et où l'interprète n'est pas en mesure de tout traduire en langue des signes tout en ajoutant simultanément qui a dit quoi, ce qui entraîne une perte d'informations et l'exclusion des personnes sourdes et malentendantes du débat, les plaçant ainsi dans une position d'inégalité.
- lors des explications, veillez à utiliser des phrases courtes ainsi que des termes simples et connus de tous, en raison du vocabulaire plus restreint de la langue des signes et de la meilleure intelligibilité.

ÉNERGISATEURS

Les énergisants sont des activités utilisées dans les ateliers et les situations de groupe pour aider les participants à être plus alertes et plus actifs ; ils peuvent également être un moyen important pour les gens de se connaître et de se comprendre les uns les autres. Il existe de nombreux énergisants différents, dont la durée, la complexité, l'effort et l'ingéniosité varient. Ils doivent être agréables et sûrs, et doivent donc toujours être utilisés en tenant compte de facteurs tels que la culture, le sexe, les capacités physiques et la dynamique de groupe. Elles peuvent être particulièrement utiles en début de journée, lorsque les gens apprennent encore à se connaître, et après le déjeuner, lorsque la somnolence peut s'installer.



L'OISEAU AFFAMÉ



- pour remonter le moral du groupe et créer une atmosphère positive



5-10 min



6-40 participants



Espace (une pièce suffisamment grande ou faire l'activité à l'extérieur)



Les règles du jeu sont les suivantes : tous les participants, sauf un (un volontaire*), deviennent une colonie d'adorables pingouins pacifiques. En tant que pingouins, ils se déplacent assez maladroitement - les deux jambes sont maintenues ensemble, les pieds sont tournés vers l'extérieur de manière à ce que seuls les pieds puissent bouger. Les bras sont également maintenus près des côtés, à la manière des pingouins. Si tous les membres du groupe peuvent entendre, vous pouvez également ajouter des sons de pingouins.

Le participant qui n'est pas un pingouin devient "l'oiseau affamé", dont le but est d'attraper et de "manger" autant de pingouins que possible en les picorant. Chaque pingouin attrapé devient également "l'oiseau affamé" et commence à poursuivre les autres pingouins. Cependant, "l'oiseau affamé" ne peut pas se contenter de courir après les pingouins : il a un long bec (que l'on imite en tendant les deux bras devant soi) et de longues pattes. Le mouvement de l'oiseau est le suivant : avant de faire un pas, "l'oiseau affamé" plie chaque patte et la lève très haut (le plus près possible de la poitrine), puis les étire et enfin fait un pas (il y a de la place pour l'improvisation). Comparés aux pingouins, les "oiseaux affamés" peuvent faire des pas assez grands, et ils se déplacent d'une manière lente et amusante.

Une fois les règles expliquées, les pingouins sont invités à prendre place sur le territoire du jeu, délimité par du ruban adhésif au sol si l'activité se déroule à l'intérieur ou par des signes d'orientation (arbres, etc.) si l'activité se déroule à l'extérieur. Au début du jeu, les pingouins doivent se tenir loin les uns des autres, ils ne peuvent pas tous se tenir dans un groupe ou dans un coin. "L'oiseau affamé" attaque depuis l'un des coins et le jeu commence lorsque l'animateur donne un signal de départ (par exemple, en levant la main). La chasse commence alors.

Le jeu se termine lorsque tous les pingouins sont devenus "les oiseaux affamés". Si le groupe apprécie l'activité, il est suggéré de la jouer deux fois, ce qui permet d'ouvrir la voie à des stratégies.

Comme le métier de pingouin peut être épuisant, les pingouins peuvent faire des pauses dans des petits cercles marqués sur le sol ou le plancher. Un cercle ne peut être utilisé que par un seul pingouin à la fois. Il peut y avoir 2 ou 3 cercles sur le territoire de jeu. Celui qui se tient à l'intérieur du cercle peut faire une pause de 30 secondes et cette option ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours du jeu.

Le jeu se termine lorsque tous les participants sont transformés en "oiseaux affamés" ou, si l'animateur remarque que le groupe se fatigue, il peut donner un signal.

Lorsque l'animateur a expliqué que tous les participants sont des pingouins, au lieu de désigner "l'oiseau affamé", il demande si quelqu'un voudrait se porter volontaire ? Toutefois, si les participants sont très timides ou simplement pour rendre le processus plus intéressant, l'animateur peut organiser une tombola avec des papiers pliés portant des symboles particuliers, etc.

Comme l'energizer implique un jeu d'acteur, il est conseillé de l'utiliser lorsque les participants sont déjà un peu familiers les uns des autres et se sentent à l'aise, ce qui rend l'exercice beaucoup plus amusant.





BESOINS SILENCIEUX

- dynamiser le groupe
- concentrer l'attention du groupe
- pour briser la glace si la méthode est utilisée au début de la phase de teambuilding

10-20 min

6-30 participants

Pinces à linge (5 pincés par personne).

Les participants doivent former un cercle en se tournant le dos. La distance entre eux doit être d'environ 80 cm, de sorte que l'un d'eux puisse atteindre l'épaule de la personne qui se tient devant lui. Lorsque le cercle est prêt, l'animateur explique qu'à partir de ce moment, personne ne peut bouger les pieds (sortir de la place). Chaque participant reçoit 5 piquets - les "punaises silencieuses". L'animateur explique ensuite le but du jeu : vous devez vous débarrasser de toutes vos chevilles le plus rapidement possible en les épinglant sur la personne qui se trouve en face de vous, sur ses vêtements ou ses cheveux. Il est judicieux d'épingler les chevilles à des endroits difficiles d'accès (au milieu du dos, etc.). Cependant, cela signifie que pendant que vous essayez de vous débarrasser de vos chevilles, la personne derrière vous épinge les siennes, et vous devez donc vous débarrasser de ces chevilles aussi, le plus vite possible. L'ensemble du processus se déroule sans parler.

Lorsque le groupe est prêt, le facilitateur donne le signal de départ. L'animateur décide quand donner le signal de fin, en fonction de la dynamique du processus et du groupe, mais un tour ne doit pas durer plus de 2 minutes.

2ème niveau : Une ou plusieurs personnes (en fonction de la taille du groupe) ayant obtenu le plus de chevilles après le premier tour devient "l'insecte silencieux". Elle sort du cercle et, au cours du tour suivant, peut épingler ses chevilles à n'importe quelle personne du cercle dans le but de faire en sorte que quelqu'un d'autre devienne également "l'insecte silencieux". Les punaises peuvent également enlever les chevilles des personnes qui se trouvent dans le cercle et les épingler sur n'importe qui.

Signal de début et de fin - si tous les membres du groupe peuvent voir ou entendre, le signal peut être de la musique, tandis que si le groupe comprend des personnes qui ne peuvent pas entendre, on peut utiliser des signaux lumineux (par exemple, éteindre une des lampes pendant le jeu et la rallumer à la fin de la partie, etc.)

Le jeu devrait durer de 2 à 5 rounds. La fin peut également être marquée par un nombre particulier de "bugs silencieux" à l'extérieur du cercle.



Il est important d'expliquer les règles non seulement verbalement, mais aussi en démontrant le processus. Il peut également être important de montrer le signal (son, lumière, etc.).

NE PAS LAISSER TOMBER LA PLUME



- s'amuser et dynamiser le groupe
- travailler en équipe et renforcer l'esprit de groupe
- se sentir intégré dans le groupe
- trouver des moyens de travailler et de communiquer ensemble
- développer des compétences en matière de communication et de coopération
- développer la confiance en soi et dans les autres



20 min



6-10 participants

Une corde et une petite plume.

Deux animateurs ou bénévoles tiennent une corde tendue à 1,5 mètre du sol. La corde divise la salle en deux parties égales. Les participants sont divisés en deux équipes. Les équipes sont placées de part et d'autre de la corde et chaque équipe doit avoir un nombre égal de participants. Un animateur annonce le départ et lance une plume depuis le milieu du terrain. Le but est de passer la plume à l'autre équipe, en la gardant en l'air le plus longtemps possible et en ne la laissant pas tomber sur son territoire, à l'aide d'un courant fait à la main ou à la bouche (souffler). Il est interdit de toucher la plume avec une quelconque partie du corps.

La fin du match intervient lorsqu'une équipe obtient 3 points.

Si vous avez plus de 10 participants, vous pouvez les diviser en 3, 4 ou 5 équipes et organiser un petit championnat entre elles.





RACONTER DES HISTOIRES



- éliminer la fatigue causée par les longues séances assises et rafraîchir les participants pour la suite du travail
- être innovant et créatif
- pratiquer l'expression corporelle
- développer la mémoire



15 min



5-8 participants par groupe



Aucun



Les participants forment un cercle ou une ligne. Si le nombre de participants est supérieur à 8, ils doivent être divisés en plusieurs petits groupes. L'activité se déroule en position debout. Le premier participant du cercle/de la ligne montre un mot en utilisant des signes non verbaux, tels que le mouvement des mains, la mimique (mime), la position du corps, le toucher, etc. Le participant suivant poursuit l'activité en répétant le mot précédent et en en ajoutant un nouveau tout en essayant de faire une histoire cohérente (par exemple, je conduis une voiture - je me maquille - j'ai un accident avec une voiture devant moi - je sors de la voiture...).

L'activité se poursuit de manière à ce que le participant suivant doive répéter tous les signes qui l'ont précédé et y ajouter les siens. L'utilisation de signes verbaux est strictement interdite. Si un participant ne se souvient pas des signes précédents (les montre mal) ou est incapable de faire les siens, il perd son droit de jouer au tour suivant. Lorsqu'un membre est éliminé, l'activité reprend depuis le début en créant une toute nouvelle histoire ou le reste du groupe continue simplement la même histoire.

L'activité se termine lorsque le temps imparti est écoulé ou lorsqu'il ne reste plus qu'un seul participant.



Vous pouvez utiliser cette méthode comme une évaluation ou un bilan d'une activité.



LE SOLEIL, LA MER ET LA PLUIE



- éliminer la fatigue causée par les longues séances assises et rafraîchir les participants pour la suite du travail
- s'amuser tout en encourageant l'esprit de compétition



10 min



Max. 7 participants par groupe



Chaque groupe a besoin d'une chaise ou d'une autre petite plate-forme sur laquelle il peut se tenir debout.



Au début de l'activité, les participants doivent se souvenir de trois signes différents correspondant à trois mots (par exemple, le soleil - taper sur la tête, la mer - mouvement de nage et la pluie - imiter la pluie qui tombe avec les mains). Les membres de chaque groupe forment une ligne et l'animateur se tient sur une petite plate-forme face à eux, tout en s'assurant d'être visible par tous les membres du groupe. La plate-forme doit être placée à une certaine distance du reste du groupe.

La tâche du facilitateur est de montrer trois des signes convenus au préalable de manière aléatoire pendant que le reste de la file se déplace vers les endroits convenus auparavant (par exemple, soleil signifie qu'ils doivent se déplacer vers la gauche, mer signifie qu'ils doivent se déplacer vers le centre et pluie signifie qu'ils doivent tous se déplacer vers la droite), tout en maintenant une ligne droite. Si un ou plusieurs participants se déplacent vers un mauvais endroit ou ont un retard visible dans leur déplacement, il/elle est considéré(e) comme éliminé(e) et ne peut plus participer à ce tour.

La dernière personne restante est le gagnant. S'il y a un gagnant avant la fin du temps imparti, l'activité reprend depuis le début.



Pour rendre l'exercice plus intéressant, vous pouvez changer les panneaux et les directions au bout d'un certain temps.



ATTRAPER LA QUEUE DU SERPENT

- s'amuser et dynamiser le groupe
- créer un lien entre les membres par le mouvement
- apprendre à mieux se connaître
- coordonner les mouvements vers un même objectif
- se sentir intégré dans le groupe

15-30 min

10-15 participants

Aucun.

Les animateurs demandent aux participants de se mettre en ligne les uns devant les autres et de poser leurs mains sur les épaules du participant qui les précède. Ils constituent le corps du serpent. Le premier participant de la rangée est la tête du serpent et le dernier en est la queue.

Le serpent reste en ligne droite jusqu'à ce que l'animateur donne un signal visuel (en tapant des mains, avec un drapeau ou des lumières...) pour dire "GO". Lorsque le signal GO est donné, la tête du serpent court vers la queue en essayant de l'attraper. La queue du serpent se déplace vers la gauche ou la droite pour échapper à la tête. Tout le corps doit se déplacer avec la tête sans se casser. Si la tête du serpent parvient à attraper la queue, elle peut rester dans la tête. Si le serpent se casse avant que la tête ne réussisse à attraper la queue, la tête devient la queue et la personne suivante devient la tête du serpent.

L'action peut être répétée jusqu'à ce que tout le monde ait atteint la tête du serpent ou elle peut être terminée lorsque la tête attrape la queue.

- ▶ Vous pouvez modifier les règles de manière à ce que la tête reste la tête si le corps du serpent se brise, et que la tête devienne la queue si la tête du serpent parvient à attraper la queue sans briser le corps du serpent.



ÉVOLUTION

- dynamiser et mobiliser le groupe
- créer une atmosphère positive



7-10 min



8-50 participants



Espace (suffisant pour que le groupe puisse se déplacer librement).



!

► Le but du jeu est de passer du premier stade de l'évolution (œuf) au deuxième stade (poulet), puis au troisième (dragon), pour enfin devenir un super-héros*, en se promenant librement et en faisant le jeu "pierre-papier-ciseaux".

○ Au premier tour, chacun se promène comme un œuf - en marchant lentement avec les jambes raides et en gardant les mains levées et arrondies pour ressembler à un œuf. Si tous les membres du groupe peuvent entendre, ils peuvent également émettre des sons en disant "œuf, œuf, œuf !" tout en marchant.

👤 L'étape suivante commence lorsqu'un œuf rencontre un autre œuf et qu'ils jouent à "pierre-papier-ciseaux". Le gagnant passe à l'étape suivante de l'évolution - il devient une poule, tandis que le perdant reste un œuf et cherche un autre œuf. Au cours de la deuxième étape, les participants peuvent librement imiter les poulets en bougeant leurs "ailes", en marchant comme un poulet et en bougeant la tête comme un poulet (plus c'est drôle, mieux c'est), et encore une fois, si tout le monde peut entendre, vous pouvez également ajouter des bruits de poulet. Et ainsi de suite : les poulets jouent au jeu "pierre-papier-ciseaux", les gagnants deviennent des dragons (la façon dont vous représentez un dragon dépend de votre imagination et de votre créativité) et les gagnants des dragons deviennent des super-héros. Les super-héros sont les gagnants du jeu et ils peuvent prendre la pose d'un super-héros (par exemple, ils tendent la main) et peut-être chanter quelques chansons de super-héros, en attendant les autres. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un œuf, une poule et un dragon et que tous les autres sont déjà des super-héros.

L'animateur du jeu peut choisir un autre scénario pour la fin, en fonction de la situation et des besoins du groupe.

*Les mots "œuf", "poulet" et "dragon" ne sont que quelques-uns des caractères possibles. Vous pouvez créer de nouveaux personnages (par exemple, bébé, adolescent, adulte et super-héros) ou encore d'autres étapes ou ajouter des règles supplémentaires.

POURSUIVRE LA PAROLE

- pratiquer la concentration et l'observation
- de faire face au stress de la concurrence
- développer la mémoire
- vérifier le degré d'adoption de l'alphabet international de la langue des signes à travers les ateliers

10 min



Max. 10 participants par groupe



Aucun.



Chaque groupe forme un cercle. La première personne du cercle épelle un mot dans l'alphabet de la langue des signes internationale. Le mot doit être épelé au lieu d'utiliser un signe spécifique pour un mot correspondant. Le membre suivant du cercle poursuit le mouvement en épelant son mot de manière à ce que la première lettre de son mot soit la dernière lettre du mot précédent. L'activité se poursuit en cercle de manière à inclure tous les participants tout en essayant d'éviter de répéter les mêmes mots (par exemple, avionE - EgG - GirafeE - EléphantT - T...). Si quelqu'un fait une erreur ou ne peut pas continuer, il/elle est exclu(e) du cercle.

Chaque participant dispose d'un délai de 5 secondes pour se souvenir du mot, faute de quoi il n'est plus autorisé à continuer. L'activité se poursuit jusqu'à la fin du temps imparti ou jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule personne dans le cercle (la seule qui n'a pas fait d'erreur pendant l'activité), auquel cas l'activité peut recommencer depuis le début jusqu'à la fin du temps imparti.

Si vous avez plus de participants, répartissez-les en plusieurs groupes.

La connaissance de l'alphabet de la langue des signes internationale est obligatoire, de même qu'un certain degré de connaissance de la grammaire anglaise pour pouvoir participer. Si un participant est incapable de se souvenir d'un certain mot en anglais, il est encouragé à utiliser les noms d'autres participants, des pays, des villes, etc. même dans sa propre langue.

!





L'ORDRE DANS LE CHAOS



- s'amuser et dynamiser le groupe
- créer une atmosphère positive
- développer les compétences en matière de communication non verbale
- être innovant et créatif



15 min



5-10 participants



Les yeux de chaque participant sont bandés.



Les instructions sont clairement expliquées par l'animateur. L'animateur donne un numéro à chaque participant et lui met un bandeau sur les yeux.

L'animateur mélange les participants et les laisse en retrait, mais pas trop loin les uns des autres. Les participants doivent mémoriser les chiffres. La tâche consiste à s'aligner numériquement, sans communication verbale.



Si vous voulez faciliter les choses, mettez les participants en ligne, mais mélangez-les.

Le jeu peut également être joué en utilisant la première lettre du nom des participants.

TROUVEZ VOTRE PAIR

- éliminer la fatigue causée par les longues séances assises et rafraîchir les participants pour la suite du travail
 - pratiquer la communication non verbale et l'expression corporelle
 - s'amuser et se détendre
- 20 min
- Max. 40 participants
- Une chaise ou une sorte d'estrade, des feuilles de petit format, des marqueurs et des paires d'images correspondantes (comme dans un jeu de mémoire - 2x20).
- L'animateur distribue aux participants des feuilles de papier pliées avec les paires d'images correspondantes. S'il y a un nombre impair de participants, l'animateur choisit l'un d'entre eux pour être le chef de file pendant la durée de l'activité.

L'animateur ou le responsable choisi se tient sur une plate-forme tout en coordonnant l'activité et s'assure d'être visible par tous les participants. La première étape de l'activité consiste à donner à chaque participant une feuille de papier avec une image, pliée de manière à ce qu'ils ne puissent pas voir l'image. Les participants se déplacent librement dans la zone qui leur a été attribuée (la zone doit être suffisamment grande pour que les participants puissent se mêler les uns aux autres), tout en échangeant au hasard leurs morceaux de papier. Lorsque l'animateur ou le responsable choisi montre un certain mouvement/signe (par exemple en frappant des mains au-dessus de sa tête, en allumant/éteignant les lumières...), les participants doivent ouvrir leurs feuilles de papier et, en utilisant des méthodes non verbales, expliquer le contenu de leurs feuilles aux autres participants afin de trouver celui qui a l'image correspondante - leur paire. Lorsque leur paire est trouvée, ils doivent tous deux se baisser (s'accroupir) et la dernière paire qui reste debout est éliminée.

Le tour est terminé lorsqu'il ne reste plus qu'une paire - les gagnants. L'activité peut être répétée jusqu'à la fin du temps imparti.

**PIERRE, SORTEZ**

- aider les participants à être plus alertes et plus actifs
- aider les gens à se connaître et à se comprendre



10-20 min



10 participants ou plus



"Pierre" - une pièce de monnaie, un bouton ou une autre petite chose plate.



Les participants se placent en cercle, près les uns des autres, et joignent horizontalement leurs paumes. Un participant se trouve au milieu du cercle. Le participant au milieu du cercle reçoit une petite "pierre" qu'il tient dans ses mains (la position de ses mains est la même que celle des autres).

Le participant du milieu fait le tour du cercle pour aller vers chaque participant et passe ses mains dans celles de tous les participants. Le défi consiste à mettre la petite pierre dans les mains d'un participant afin que les autres ne sachent pas qui l'a. Le participant du milieu fait un cercle complet ou un cercle et demi (s'il y a beaucoup de joueurs dans le jeu, seulement une partie du cercle) et donne ensuite un signal en s'accroupissant.

Le signal signifie que le participant qui a la pierre dans les mains doit sortir au milieu du cercle. Si les autres participants soupçonnent que quelqu'un d'autre a la pierre, ils peuvent le tirer pour qu'il ne puisse pas passer. Si le participant sort au milieu du cercle, il continue le jeu, sinon le jeu continue avec le participant précédent.

Le jeu se répète plusieurs fois en fonction des besoins et du temps imparti.



Si vous avez un grand groupe, il peut y avoir 2 ou même 3 participants au milieu du cercle.





LE CLOWN ET LE SOLDAT



- pour se débarrasser de la fatigue causée par de longues séances assises et pour rafraîchir les participants en vue d'un travail ultérieur
- s'amuser et se détendre



Dépend de la taille du groupe, avec un maximum de 15 minutes.



Nombre de participants au choix



Aucune (nez rouge facultatif pour les clowns).



Tous les participants forment un cercle et prennent la position d'un soldat (position immobile avec une main pliée dans le coude et le poing sur l'épaule - imitant le soldat tenant un fusil). Une personne (le clown) entre au centre du cercle et tente de distraire les "soldats" en les faisant rire. Ceux qui rient entrent dans le cercle en tant que clowns et essaient de faire rire ce qui reste des soldats. Le dernier soldat encore debout est le vainqueur. L'activité est répétée jusqu'à ce que le temps imparti soit écoulé.





LA COUVERTURE



- s'amuser et dynamiser le groupe
- créer une atmosphère positive au sein du groupe
- travailler en équipe
- être innovant et créatif
- se sentir intégré dans le groupe



20 min



10-15 participants



Une couverture.



Tout le groupe doit se tenir sur la couverture en même temps, puis la couverture est pliée alors que les participants sont toujours sur la couverture. Ils essaient de garder leur équilibre tandis que la couverture devient plus petite. Le jeu dure aussi longtemps que possible.



Vous pouvez organiser une compétition entre deux groupes avec deux couvertures. Le gagnant est le groupe qui peut faire tenir plus de membres sur une couverture plus petite.

Il n'est pas interdit de s'accrocher à quelqu'un en jouant.



LE TEAPOT



- s'amuser et dynamiser le groupe
- d'exercer vos capacités de concentration et d'observation
- réagir rapidement
- créer une atmosphère positive au sein du groupe
- pour se détendre et libérer un surplus d'énergie
- rompre la monotonie ou la tension dans le groupe
- passer d'une activité à l'autre



30-45 min



8 ou 10 participants formant 4 ou 5 paires



Post-it, crayons de couleur.



Les participants forment des paires et chaque paire forme une théière.

L'un des participants est le "manche" et l'autre l'"entonnoir" de la théière. Ils bloquent leurs bras l'un contre l'autre d'un côté et créent l'anse ou l'entonnoir avec leur autre main.

L'animateur donne à chaque paire une étiquette portant son nom ou son numéro. Ils doivent connaître leurs numéros/noms ainsi que ceux des autres, et ils doivent savoir qui est leur "autre moitié". L'animateur sépare les paires et les laisse se mélanger pour montrer quelle partie de la théière elles représentent.

Ensuite, il donne la mission :

- la poignée n° 1 tente d'attraper l'entonnoir n° 3
- la poignée n° 2 tente d'attraper l'entonnoir n° 1
- la poignée n° 3 tente d'attraper l'entonnoir n° 4
- la poignée n° 4 essaie d'attraper l'entonnoir n° 2

Le deuxième tour peut consister à rattraper leur paire, mais maintenant les entonnoirs attrapent les poignées et ils retournent à leurs paires.



Facultatif : si vous voulez compliquer les choses, confiez la tâche à une seule paire. Par exemple : l'anse n° 1 essaie d'attraper l'entonnoir n° 3, mais si l'entonnoir n° 3 essaie de s'échapper, il ne peut pas aller vers son anse. Cependant, s'il s'échappe vers la poignée n° 2 ou n° 4, il est "sauvé" et crée une nouvelle théière. L'anse n° 1 doit alors attraper l'entonnoir n° 2 ou n° 4 (en fonction de l'entonnoir auquel le n° 3 s'est connecté). De plus, l'entonnoir n° 2 ou n° 4 peut être sauvé s'il s'échappe vers les deux autres poignées (mais pas son numéro ou le numéro 1 qui le poursuit). Et ainsi de suite.

Lorsque la poignée n° 1 attrape l'entonnoir (par exemple l'entonnoir n° 3 du premier exemple ou l'entonnoir n° 2 ou 4 du second), la poignée qui reste sans sa paire commence à courir après l'un des entonnoirs libres - l'animateur dira lequel. Le jeu est terminé lorsqu'il y a 4 théières ensemble.



Soit vous avez besoin d'une pièce plus grande pour cet énergisant, soit vous devez le faire à l'extérieur.

L'animateur et les participants doivent être très concentrés pour que l'animateur puisse expliquer correctement la tâche et que les participants puissent attraper la bonne personne.

BRISE-GLACE

Les brise-glace sont des activités de groupe de courte durée qui permettent aux différentes personnes d'un nouveau groupe de faire connaissance, de se sentir plus à l'aise pour discuter du sujet du travail de groupe ou d'exprimer des points de vue divergents.



PRENDRE CONTACT



- pour briser la glace et instaurer la confiance
- créer une atmosphère détendue et confortable au sein du groupe



30-60 min



10-40 participants



Un appareil pour jouer de la musique (seulement si tout le groupe peut entendre).



Au cours de cette activité, les participants se promènent librement dans un espace délimité au sol (en forme de carré), s'habituant ainsi à la taille du carré et aux personnes qui s'y trouvent. Le carré est créé à l'aide de lignes de ruban adhésif sur le sol. L'espace doit être suffisamment grand pour que tout le monde puisse se déplacer, mais suffisamment petit pour que les participants ne se heurtent pas les uns les autres en marchant rapidement. Les participants doivent marcher à l'intérieur du carré de manière aléatoire, tout en évitant de se heurter les uns les autres, et ils ne peuvent pas s'arrêter tant que la musique (ou un signal lumineux spécial, si le groupe comprend des participants malentendants ou sourds) est en marche. En outre, tout en marchant, ils doivent rester attentifs à l'animateur, qui leur montrera les signes d'action régissant leur comportement. Les signes et les actions doivent être expliqués au préalable par l'animateur. Il est important d'expliquer clairement les signes, en s'assurant que tout le monde les a compris. Les actions et les signes sont les suivants :

1. Modifiez la vitesse de marche de 1 à 5, où 5 signifie presque courir et où il est très important d'éviter de heurter les autres participants, même si la vitesse est assez rapide. L'animateur déclenche cette action en levant la main et en montrant de 1 à 5 doigts. Il est suggéré que l'animateur se tienne debout sur une chaise, par exemple, afin que tout le monde puisse le voir. L'action s'arrête lorsque l'animateur répète le signe. Ensuite, les participants continuent à se déplacer librement jusqu'à ce que l'animateur montre un autre signe.
2. Marcher à reculons - lorsque l'animateur pointe ses pouces vers l'arrière au-dessus de ses épaules, tout le monde doit commencer à marcher à reculons.



3. Cligner des yeux à l'étranger - lorsque l'animateur pointe son index sur son œil, les participants doivent faire un clin d'œil aux personnes qui passent.
4. Tope-là - lorsque l'animateur lève la main, les participants doivent saluer les passants.
5. Hop ! - lorsque l'animateur lève les deux bras et le pouce en l'air, tous les participants doivent sauter. Les participants doivent sauter autant de fois que le signe est montré.
6. Un câlin - lorsque l'animateur se fait un câlin, les participants doivent faire un câlin à la personne la plus proche d'eux.

Les signes d'action sont donnés de manière aléatoire et peuvent changer très rapidement, les participants doivent donc garder les yeux sur l'animateur à tout moment.



Cette méthode est basée sur l'improvisation et les exercices d'échauffement du théâtre social et constitue un outil très efficace pour former une équipe. L'activité crée une atmosphère confortable et intime et est très amusante.

Il est important que l'animateur tienne compte de la vitesse de changement des activités pour chaque groupe. Pour certains groupes, 6 signes d'action peuvent s'avérer un peu trop longs, on peut donc utiliser 4 actions à la place.

Il est important que les règles et les signes d'action soient expliqués non seulement verbalement, mais aussi par une démonstration visuelle claire.





CERCLE DE CONNAISSANCES



- apprendre et mémoriser les noms des collègues du groupe
- apprendre à se connaître
- connaître le pays d'origine de tous les participants



20 min (en fonction de la taille du groupe)



10-15 participants ou plus



Étiquettes avec les noms des participants et les drapeaux des pays dont ils sont originaires.



Les participants sont répartis en deux groupes. Chaque participant reçoit une étiquette sur laquelle sont inscrits son nom et le drapeau de son pays d'origine. Chaque participant d'un groupe rencontre chaque participant de l'autre groupe.*

Ils se saluent, lisent le nom sur l'étiquette et se serrent la main. Après avoir fait connaissance, ils placent les étiquettes et les drapeaux sur une table ou un mur et s'assoient à leur place. Quelques participants, volontaires, prennent 2 ou 3 étiquettes sur la table/le mur et essaient d'associer des visages au nom de l'étiquette et au pays.

Le jeu peut être répété jusqu'à ce que tous les participants connaissent le nom de chacun.



*Vous pouvez distribuer des étiquettes avec des noms et des drapeaux aux participants et les laisser se mélanger dans la salle et rencontrer d'autres participants.

Le jeu peut être répété sans les étiquettes, en encourageant les participants à se dire leur nom.



I AM....



- apprendre à se connaître
- faire appel à l'imagination et à la mémoire
- être innovant et créatif



30 minutes



Nombre de participants au choix



Pâte à modeler.



Les participants reçoivent une boîte de pâte à modeler et sont encouragés à essayer de fabriquer une figure qui les représente*. Après s'être présentés au groupe, ils expliquent comment et pourquoi la figure les représente.

OU

L'animateur forme des paires et leur donne une boîte de pâte à modeler. Les participants doivent apprendre à connaître leur "autre moitié" et fabriquer une figure qui la représente*. Après avoir présenté leur "autre moitié" au groupe, ils expliquent comment et pourquoi la figurine la représente.



*L'animateur peut leur expliquer que la figure n'a pas besoin d'être réaliste, mais qu'elle peut être symbolique (par exemple, une caractéristique physique comme de grands yeux, de longs cheveux ou un élément de sa personnalité ou de sa profession).

Si nécessaire, le jeu peut être joué en groupe.



LE MIROIR



- apprendre à se connaître
- pour se décrire ou décrire les autres
- explorer le concept de moi-même
- pratiquer différentes manières d'exprimer sa propre personnalité ou celle des autres
- développer les compétences en matière de communication non verbale



20-40 min, en fonction de la taille du groupe ou du nombre de rounds



15-20 participants



Une boîte, un miroir ou des images/noms d'autres participants.



Les participants forment un cercle. Un volontaire s'assoit au milieu du cercle.

L'animateur remet une boîte au volontaire/participant qui se trouve au centre du cercle. La boîte contient un miroir ou l'image/le nom d'un des participants. Le participant doit décrire les caractéristiques physiques du participant qu'il voit dans la boîte (lui-même ou un autre participant) en utilisant des gestes, la mimique ou l'imitation*. Le groupe essaie de deviner à qui appartient l'image qui se trouve dans la boîte.

Si les participants devinent de qui il s'agit, cette personne vient au centre du cercle pour le tour suivant. Si le groupe ne parvient pas à deviner qui est la personne décrite, l'animateur invite un autre participant, qui se décrit lui-même ou décrit un autre participant (en fonction de la tâche que l'animateur lui confie) au tour suivant.



*L'idée de l'activité est qu'il y a un miroir dans la boîte et que la personne se décrit elle-même, surtout au premier tour, mais elle peut aussi décrire d'autres participants, en fonction de la tâche que l'animateur lui confie.



PRÉNOM



- apprendre et mémoriser les noms des collègues du groupe
- apprendre à se connaître



10-15 min



15-20 participants ou plus



Des papiers, des marqueurs, un panneau STOP.



Chaque participant écrit son nom en grandes lettres (CAPITALES) sur un morceau de papier et le place sur ses vêtements à un endroit visible.

Les participants forment un cercle et essaient de mémoriser les noms de leurs collègues. Au bout d'un certain temps (2-3 minutes), chaque participant prend le morceau de papier qu'il porte sur lui et le fait circuler dans le sens des aiguilles d'une montre autour du cercle*, jusqu'à ce que l'animateur lève le panneau STOP ! Ils ont alors 10 secondes pour trouver le propriétaire du papier. Après les 10 secondes (l'animateur fait signe que c'est fini), les participants qui n'ont pas récupéré le papier avec leur nom (ou qui n'ont pas été trouvés/découverts par leurs collègues) commencent à courir autour de la pièce. Les participants qui n'ont pas encore trouvé le propriétaire du papier qu'ils ont entre les mains doivent les attraper et les ramener au milieu du cercle.

Lorsqu'ils les attrapent et les ramènent au milieu, ils doivent deviner qui est le propriétaire du papier.

Le jeu peut être répété plusieurs fois jusqu'à ce que chaque participant connaisse le prénom de son collègue.



*Pour rendre la tâche plus difficile au deuxième tour, ou même au premier, les participants n'envoient pas le papier de main en main dans le sens des aiguilles d'une montre, mais le mélangent et le donnent à quelqu'un dans le cercle dès qu'ils l'obtiennent.

**ME/MYSELF.....SANS LES MOTS**

- se présenter à l'autre participant
- apprendre à se connaître
- développer les compétences en matière de communication non verbale



30-45 min, selon la taille du groupe



10-15 participants ou plus



Papiers, crayons, crayons de couleur, marqueurs.



Les participants forment des paires. Chaque participant essaie de se présenter à son partenaire sans utiliser de mots. Il peut utiliser la mimique, le dessin, les signes, les gestes, etc. Chaque participant d'une paire dispose de 5 minutes pour se décrire de manière non verbale. À la fin, chaque participant doit essayer de deviner ce que l'autre partenaire a voulu dire à son sujet et le présenter au reste du groupe.



La présentation de la deuxième personne peut être verbale ou visuelle (par exemple, à l'aide de dessins).



REPRÉSENTATION DU NOM



- apprendre le nom de l'autre
- aider à se connaître et à se comprendre
- développer la dynamique de groupe et le travail d'équipe



1 h



5-7 participants par groupe



Aucun.



Les participants forment des groupes de 5, 6 ou 7 (selon le nombre de participants) et leur tâche consiste à montrer les noms des participants uniquement en utilisant leur corps. L'exercice se fait sans parler. Les groupes disposent de 20 minutes pour préparer la façon dont ils vont présenter les noms de tous les membres et de 5 minutes pour les présenter aux autres.

Questions de débriefing - comment s'est déroulé le travail de groupe en utilisant la communication non verbale ? Comment chacun a-t-il participé ? Pourquoi la communication est-elle si importante dans le travail de groupe ?



La méthode peut être utilisée comme outil de présentation du travail de groupe - les participants peuvent montrer la réponse à une question de travail de groupe, le titre du groupe, etc. Dans ce cas, les groupes disposent de 5 minutes pour préparer une représentation d'un mot.



NOMS AU DOS



- apprendre le nom de l'autre
- pour briser la glace
- favoriser la cohésion du groupe



15-30 min



3-30 participants



Des écharpes ou quelque chose de similaire pour couvrir les yeux.

La tâche principale du jeu consiste à reconnaître la personne qui se tient derrière vous et à essayer d'expliquer qui vous êtes à la personne qui se tient devant vous.

La tâche n'est pas facile car, pendant le jeu, vos yeux sont couverts et vous ne pouvez utiliser que la communication non verbale - dessiner ou écrire votre nom ou dessiner un symbole personnel* avec un doigt sur le dos de la personne qui se tient devant vous.

Au début, les règles** de l'activité sont présentées au groupe, à l'aide de nombreuses démonstrations visuelles et en faisant appel à un interprète en langue des signes ou à un traducteur si nécessaire. L'explication des règles peut durer de 5 à 10 minutes. Ensuite, tous les participants doivent se cacher les yeux et les animateurs*** les placent en cercle, face au dos des autres et à une distance approximative d'une longueur de bras. Les participants reçoivent ensuite le signal de départ (une tape sur l'épaule), donné par les animateurs qui font rapidement le tour du cercle. Le même signal est ensuite utilisé comme signal d'arrêt. Après la tape "stop", les participants peuvent écarquiller les yeux.

Le processus de dessin/écriture ne devrait pas prendre plus de 5 minutes (en fonction de la taille et des spécificités du groupe). Une fois l'exercice terminé, chacun peut regarder autour de lui pour découvrir qui se tenait réellement devant et derrière. Les animateurs doivent demander à chacun s'il a bien deviné, ce qui permet de rappeler une nouvelle fois les noms/signes de tous les participants.



En outre, ils doivent poser des questions sur l'expérience vécue. Par exemple, qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez été emmené quelque part alors que vous ne pouviez pas voir ? Qu'avez-vous ressenti lorsque quelqu'un écrivait/dessinait quelque chose avec un doigt dans votre dos ? Était-il facile de se rendre compte de ce qui était écrit ou dessiné sur votre dos ?

La conversation sur la conclusion avec le groupe ne devrait pas durer plus de 15 minutes.



*Il est important que le groupe ait déjà participé à des jeux de noms. Si le groupe comprend des participants sourds ou malentendants, nous recommandons que, pendant les jeux de noms, les participants n'apprennent pas seulement les noms des autres, mais créent également un symbole visuel spécial mais simple pour chacun, qui peut être montré ou dessiné facilement avec les mains.

**Il est très important d'expliquer toutes les étapes de l'activité et la signification des signaux car, si l'activité implique des personnes malentendantes, une fois les yeux bandés, elles perdent leur principal moyen d'orientation. Il peut également être utile de convenir d'une sorte de signe (lever la main, par exemple) à utiliser au cas où quelqu'un s'embrouillerait à un moment ou à un autre du jeu. Par ailleurs, l'animateur doit toujours s'assurer que tout le monde a compris les règles.

***Si le groupe compte 10 participants ou plus, l'activité nécessite deux animateurs.



OÙ EST MA PLACE ?



- aider à se connaître et à se comprendre
- développer la dynamique de groupe et le travail d'équipe



30 minutes



10 participants ou plus



Papier et feutres ou photos pour la visualisation des sujets.



Au début, les participants sont groupés, les mains derrière le dos. Lorsque l'animateur montre le sujet et donne le signal de départ, les participants doivent se mettre en ligne (ou en cercle) en fonction du sujet (par exemple, leur taille), sans parler ni montrer de signes. Lorsque tout le monde est en ligne ou en cercle, l'animateur vérifie que tout est correct. Ensuite, tous les participants se placent à nouveau au centre de la pièce.

L'animateur montre les sujets suivants un par un (par exemple, la pointure des chaussures, l'âge, la durée du voyage, etc.) Il est conseillé d'utiliser des sujets visuels, que l'animateur peut vérifier ou mesurer.

L'activité peut être répétée autant de fois que nécessaire.



Les sujets sont préparés à l'avance par l'animateur - ils peuvent être verbaux (avec traduction), écrits ou visuels (par exemple, une peinture), mais ils doivent être compréhensibles par tous. Pendant l'activité, seuls le traducteur ou l'interprète peuvent parler ou faire des signes, car ils expliquent les règles.

ÉVALUATION

L'évaluation est une variable importante dans tous les aspects de l'enseignement (format, non format, informel) et une activité très importante à la fois pour les participants et pour l'animateur.

L'évaluation a un impact important sur l'ensemble des activités.

Il existe différents types d'évaluation, en fonction de leur objectif, mais l'évaluation globale fournit des informations aux participants et aux animateurs sur le succès de ce travail commun dans le processus d'apprentissage et d'acquisition de connaissances.



MER BLEUE PROFONDE



- pour obtenir un retour d'information (sur une activité, sur l'ensemble de la journée, sur un animateur)
- d'exprimer ses émotions et d'accroître sa créativité



15 min



Nombre de participants au choix



Une feuille de papier de la taille d'un tableau de conférence, des petits poissons en papier (un par participant) avec du ruban adhésif ou de la colle derrière eux pour qu'ils puissent se coller au tableau de conférence. Si les participants fabriquent eux-mêmes les poissons, vous aurez besoin de papiers de couleur, de ciseaux, de marqueurs et de colle.



L'animateur dessine une coupe transversale de la mer avec cinq niveaux d'ombrage (le plus clair en haut et le plus foncé en bas), accroche le papier, distribue les poissons ou donne aux participants des papiers de couleur, des ciseaux, des marqueurs et de la colle pour qu'ils fabriquent les leurs et quitte la salle.

Chaque participant s'approche du tableau et colle son poisson sur un niveau (le niveau supérieur signifiant extrêmement satisfait, le niveau inférieur extrêmement insatisfait) correspondant à sa satisfaction à l'égard du thème évalué (une certaine activité, la journée entière, l'ensemble du stage de formation/échange de jeunes, l'animateur...).

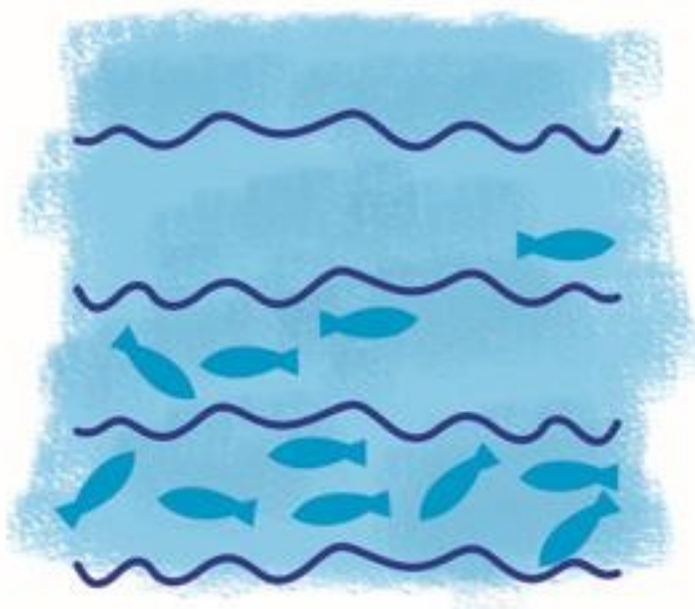
Pour évaluer plus de thèmes, il est possible de donner un autre thème (hébergement, activité, animateur, etc.) aux participants après avoir vu l'évaluation d'un thème (vous pouvez même en prendre une photo) et les participants peuvent déplacer leurs poissons sur le tableau de conférence en fonction du thème.

De même, si vous souhaitez que tous les sujets d'évaluation possibles figurent sur le même tableau, vous pouvez utiliser différents animaux marins pour différents sujets (par exemple, les poissons pour évaluer l'animateur, les coquillages pour l'hébergement, les pierres pour la nourriture, les crabes pour les activités....).

!

Une évaluation similaire est possible pour différents motifs maritimes :

- l'homme qui se noie (plus il s'enfonce, plus l'évaluation est mauvaise)
- récit de chasse (plus le poisson est gros, plus la satisfaction est grande)
- Titanic (plus la partie du navire qui est au-dessus de l'eau est grande, meilleure est l'évaluation).





CHENILLE COLORÉE



- pour obtenir un retour d'information (sur une activité, sur l'ensemble de la journée, sur un animateur)
- d'exprimer ses émotions et d'accroître sa créativité



5 min, en fonction de la taille du groupe



Nombre de participants au choix



Cure-dents et pâte à modeler de 3 couleurs différentes : bleu, jaune et rouge.



L'animateur prépare la tête de la chenille et explique la signification de chaque couleur :

- bleu : l'atelier était terrible
- jaune : l'atelier était moyen
- rouge : l'atelier était parfait.*

Chaque participant prend un petit morceau de pâte à modeler et un cure-dent et fait le corps de la chenille en utilisant la couleur qui montre sa satisfaction à l'égard de l'activité, de la journée, de la formation, des formateurs, de la nourriture, etc.



*Vous pouvez ajouter d'autres couleurs pour obtenir plus de réactions.

Facultatif : si vous dessinez la chenille, chaque partie de son corps peut être utilisée pour décrire visuellement les objectifs d'un projet, un programme d'une journée, les participants (le nom et la photo de chaque participant) ou les 8 compétences clés du Youth Pass.



BOULE D'EMOTION



- pour obtenir un retour d'information (sur une activité, sur l'ensemble de la journée, sur un animateur)
- d'exprimer ses émotions et d'accroître sa créativité
- dynamiser le groupe



5-10 min, selon la taille du groupe



10 participants ou plus



Une balle en latex.



Les participants forment un cercle. La tâche consiste à lancer la balle à n'importe quel participant de manière à montrer comment il se sent à ce moment précis, ou comment il aime un atelier, une session ou une journée, ou simplement pour montrer son niveau d'énergie ou d'enthousiasme au début d'une session ou d'une journée.

La façon dont la balle est lancée montre leur état ou leurs sentiments.

PEINTURES D'ÉVALUATION

- être innovant et créatif
- faire appel à l'imagination et à la mémoire
- de s'exprimer
- pratiquer différents modes d'expression*
- éliminer les obstacles à la communication*
- pour entrer dans le monde des jeunes autistes*

30-45 min

Individuel

Crayons, marqueurs, crayons de couleur, pastels, papier, papier de collage, ciseaux, colle, etc.

En guise d'évaluation finale, l'animateur demande aux participants de réaliser une peinture représentant leurs pensées, émotions et sentiments à propos de la semaine passée, de la formation et de l'échange de jeunes... Ils ont toute liberté artistique pour s'exprimer. Si l'animateur le souhaite, il peut demander à chacun d'expliquer sa peinture ou de réaliser une exposition pour la fête d'adieu, sans aucune discussion.

*Pour les personnes autistes, cette méthode est un excellent moyen d'exprimer leurs pensées, leurs émotions, leurs sentiments, etc. Les peintures graphiques et colorées sont très représentatives et nous permettent de plonger dans leur univers. Chaque couleur a une signification et nous pouvons analyser la façon dont ils perçoivent le monde à travers ces peintures.



*Pour les personnes autistes, cette activité peut être utilisée comme thérapie.



La chromothérapie peut être utilisée pour améliorer divers problèmes physiques, mentaux et émotionnels ou comme thérapie de relaxation. Elle peut être associée à d'autres traitements pour obtenir l'effet désiré.

La chromothérapie est basée sur l'art ancien de l'utilisation des couleurs et de la lumière dans le traitement des maladies. La chromothérapie peut réduire le stress, traiter l'insomnie, l'anxiété, la dépression et améliorer la qualité de vie et la santé.



SYSTÈME SOLAIRE PLANÈTES



- pour obtenir un retour d'information (sur une activité, sur l'ensemble de la journée, sur un animateur)
- d'exprimer ses émotions et d'accroître sa créativité



15 min

Nombre de participants au choix

Une feuille de papier de la taille d'un tableau de conférence sur laquelle sont dessinées les planètes du système solaire, des marqueurs.

L'animateur accroche une feuille sur laquelle sont dessinées les planètes du système solaire, explique la tâche et sort de la salle.



La tâche est la suivante : les participants doivent prendre les marqueurs et dessiner quelque chose sur la planète de leur choix pour exprimer leurs émotions sur le sujet de l'évaluation. La distance des planètes par rapport au soleil détermine leur degré de satisfaction. La plus proche (Mercure) signifie le niveau de satisfaction le plus bas et la plus éloignée (Pluton) le niveau le plus élevé.

L'autre variante consiste à dessiner un système solaire avec les noms des planètes en fonction du thème évalué (par exemple, une planète pourrait s'appeler atelier, l'autre nourriture, la troisième facilitateur, etc.) Dans ce cas, les participants prennent les marqueurs et dessinent quelque chose sur chaque planète. Dessiner au centre de la planète signifie que c'était super, et plus on s'éloigne du centre, moins on est satisfait.

► Une évaluation similaire est possible avec un arc-en-ciel. Un côté du spectre des couleurs signifie l'insatisfaction et l'autre la satisfaction.

⚙ Dans une autre version, chaque couleur correspond à un thème d'évaluation différent (nourriture, animateur, hébergement, etc.). Le côté gauche indique l'insatisfaction et plus vous allez vers la droite, plus vous êtes satisfait.



L'ART EN MOI



- évaluer les formations et les activités
- pratiquer différentes manières d'exprimer ses émotions
- accroître la créativité
- éliminer les obstacles à la communication



30-50 min

10 participants ou plus

De longs rouleaux de papier (papiers peints) ou de papier A1 (en fonction du nombre de participants, vous pouvez coller ensemble 2 ou 3 morceaux de papier), des couleurs de peinture, de l'eau dans un verre ou un bol, des ciseaux, du papier pour les sujets d'évaluation et des marqueurs, du scotch pour coller sur le mur.

!



1. (30 min) L'animateur pose un rouleau de papier ou un tableau de papier A1 sur la table, le sol ou le plancher. A côté, il place des couleurs de peinture et des bols d'eau. Les participants doivent évaluer les formations ou les activités en s'exprimant et en exprimant leurs sentiments en peignant avec leurs doigts. Ensemble, les participants peignent librement des objets ou des formes abstraites à différents endroits du papier, sans parler. Ils peuvent peindre à l'endroit de leur choix ou continuer la peinture d'un autre participant, de sorte qu'au final, il n'y ait qu'une seule œuvre d'art.



En peignant, ils expriment ce qu'ils ont ressenti pendant les formations ou les activités, ce qui a été le plus important pour eux, les moments d'apprentissage, etc.



Si l'activité ne comprend que la première étape, l'animateur peut demander à chacun d'expliquer ses peintures ou réaliser une exposition au cours de laquelle une discussion est organisée.



2. (20 min) Une fois la peinture complètement sèche, chaque participant doit découper autant de figures (cercle, carré, etc.) qu'il y a de positions d'évaluation. Ensuite, chaque participant place ses figures sur des affiches d'évaluation* en indiquant dans la case d'évaluation sa propre évaluation des formations.

Lorsque tous les participants ont terminé l'évaluation, une exposition de l'évaluation peut être organisée afin que tous les participants puissent voir les objets d'art créés conjointement.

! La première étape de l'évaluation représente les pensées, les émotions et les sentiments du participant à l'égard d'une activité, tandis que la deuxième étape représente l'évaluation du participant en termes de thèmes et de contenu précis d'une activité, ce qui est plus utile pour le retour d'information et les rapports.

La peinture peut être réalisée à l'extérieur afin de donner plus de place aux participants et de permettre à la peinture de sécher plus rapidement.

La première étape de la méthode s'adapte très bien aux personnes souffrant de différents types de handicaps (pour les personnes autistes, elle peut être utilisée comme thérapie).

*Les affiches/sujets **d'évaluation** (par exemple, l'hébergement, le calendrier, le travail des formateurs, etc.) sont préparés à l'avance par l'animateur - ils peuvent être verbaux (traduction), écrits et visuels, mais ils doivent être compréhensibles par tous.

Les affiches avec les sujets doivent être préparées avec les niveaux d'évaluation du plus petit au plus grand. Les notes d'évaluation peuvent être exprimées par des chiffres (1-10), des mots (très satisfait - très insatisfait) ou de manière créative, comme un bureau de fléchettes, un arbre, un thermomètre, etc.



JAR-METER



- recevoir un retour d'information visuel et facilement compréhensible de la part de l'ensemble du groupe



15-30 min



8-40 participants



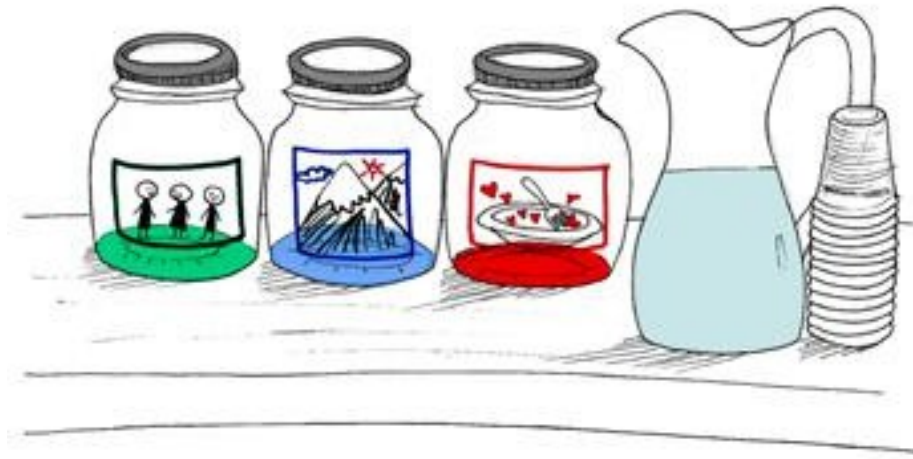
Plusieurs (au minimum 3) grands pots en verre, un ou plusieurs seaux d'eau (en fonction du nombre de participants), un paquet de gouache ou de peinture acrylique, de petits gobelets en plastique.



La méthode est assez similaire à l'évaluation "Thermomètre", mais elle présente quelques différences significatives. Dans ce cas, les participants expriment leurs attitudes et leurs sentiments de manière anonyme et le résultat final ne reflète pas l'individu, mais uniquement l'évaluation du groupe.

Déroulement de l'activité : plusieurs bocal en verre sont disposés en rang sur le sol. Chaque bocal porte un autocollant avec un symbole, un dessin ou un court texte présentant ce qu'il représente.* Il y a **un peu de** peinture au fond de chaque bocal (de couleur différente pour chaque bocal). A côté des pots, il y a également un seau (ou plusieurs si nécessaire) d'eau, ainsi que des gobelets en plastique vides (un pour chaque participant). Lorsque tout est prêt et que tout le monde a été initié à la tâche, les participants et l'animateur doivent sortir de la salle. Ils commencent ensuite à rentrer un par un. Chacun d'entre eux prend un gobelet en plastique et verse une certaine quantité d'eau dans tous les bocaux, en fonction de son évaluation personnelle de son expérience d'un certain thème. La quantité maximale d'eau qu'une personne peut verser dans un bocal est un gobelet plein. Plus l'expérience d'un aspect particulier a été bonne, plus il faut verser d'eau. Ensuite, la personne sort et la suivante entre. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les participants aient exprimé leurs sentiments et donné leur évaluation. Ensuite, l'ensemble du groupe et l'animateur se réunissent pour voir l'ensemble des pots colorés - quel pot est le plus coloré, lequel se trouve au milieu, et lequel est le moins coloré. Le processus se termine par une discussion sur les résultats afin de parvenir à des conclusions plus claires et plus concrètes.

! * Par exemple, il peut s'agir d'une image d'un groupe d'amis, signifiant "comment mon réseau s'est développé". Il peut aussi s'agir de l'image d'une montagne, qui signifie "j'ai beaucoup grandi au cours du processus", ou de l'image d'une fourchette, qui signifie "comment était la nourriture pendant la formation", ou simplement d'un sourire, qui signifie "combien d'émotions positives j'ai ressenties", etc.







**MERCI !**

- évaluer la coopération au sein d'un groupe acheter des remerciements non verbaux
- montrer et exprimer des émotions
- créer une atmosphère d'intégration, qui conduira à une meilleure compréhension émotionnelle des uns et des autres



10-30 min (en fonction du nombre de participants)



10 participants ou plus



Une grande salle pour l'activité, si possible à l'extérieur.



Tous les participants sont divisés en deux groupes avec le même nombre de participants dans chaque groupe. Les participants du groupe 1 se placent au hasard dans une zone particulière de la pièce (ou à l'extérieur), à des endroits différents, mais à au moins un mètre les uns des autres. Chaque participant se tient à un endroit qu'il a choisi et où il se sent à l'aise. Les participants du groupe 2 se placent à un endroit différent, indiqué par l'animateur (par exemple, une ligne ou un coin), mais pas dans la zone où se tient le groupe 1.

Lorsque le groupe 1 a trouvé sa place, l'animateur donne un signal (par exemple, en plaçant ses mains sur ses yeux) et les participants du groupe 1 doivent garder les yeux fermés jusqu'à ce que l'animateur donne un second signal (par exemple, en touchant le nez ou l'épaule d'un participant).

Lorsque le groupe 1 garde les yeux fermés, le groupe 2 fait le tour et, sans parler, exprime son "merci" aux participants du groupe 1 par une poignée de main, une accolade, etc.

*Lorsque le groupe 2 a dit "merci" à tous les participants du groupe 1, le groupe 2 va se placer à la place qu'il occupait auparavant (une ligne, un coin). Lorsque tous les participants du groupe 2 sont debout, l'animateur leur donne le signal d'ouvrir les yeux (par exemple, il leur touche le nez ou l'épaule).

Ensuite, les groupes échangent - les participants du groupe 2 se tiennent dans une zone particulière, les yeux fermés, et le groupe 1 dit "merci".

! *

*Au lieu du signal de l'animateur pour ouvrir les yeux, les signaux suivants peuvent être utilisés :

Après que le facilitateur a donné le signal aux participants d'un groupe, il peut conduire une personne de l'autre groupe en lui tenant les bras jusqu'à l'endroit indiqué par le facilitateur (là où le groupe 2 se tenait auparavant). Lorsque tous les participants du groupe 1 sont à cet endroit, le groupe 2 touche le nez du groupe 1, ce qui est le signal pour ouvrir les yeux.

Au début de l'activité, l'animateur conseille aux participants d'être tolérants, de se respecter mutuellement et de ne pas se moquer ou s'offenser les uns les autres.

Les participants disent "merci" d'une manière qui leur convient ainsi qu'aux membres du groupe. Avant le début de l'activité, l'animateur peut demander aux participants s'ils ont des limitations.



THERMOMÈTRE



- de recevoir un retour d'information visuel et facilement compréhensible de la part de l'ensemble du groupe.



10-15 min



8-40 participants



Ruban adhésif, feuilles de papier de couleur ou autres matériaux pour les indicateurs de thermomètre.



Questions/énoncés d'évaluation préparés à l'avance - courts et clairs s'ils sont verbaux, expressifs et suffisamment grands s'ils sont visuels.

La méthode est très simple : le thermomètre est un instrument permettant de mesurer les attitudes, les émotions et les conclusions, tandis que les personnes sont "la température" qui apparaît après que l'animateur a fait une déclaration ou posé une question. Il est important de garder à l'esprit que les déclarations/questions doivent être aussi brèves, claires et non verbales que possible. Il peut s'agir d'un seul mot - programme, participants, sentiments, apprentissage, etc. Toutefois, il serait préférable que les déclarations/questions puissent être exprimées par des images ou des dessins ; dans ce cas, une explication verbale n'est presque pas nécessaire.

L'animateur prépare le "thermomètre" en plaçant des indicateurs et en leur donnant une signification particulière.* Ensuite, les participants expriment leurs attitudes en choisissant de se placer sur ou près d'un point particulier du thermomètre, après que l'animateur a fait une déclaration ou posé une question. Une fois que tout le monde a pris place, l'animateur doit demander à plusieurs volontaires (ou à tout le monde, si le groupe est petit) d'expliquer leur choix afin de rendre le retour d'information plus concret et plus clair.

!

*Par exemple, il peut s'agir d'une simple ligne de couleur, créée en collant des feuilles de papier de couleur sur le sol pour imiter la température : une extrémité de ce thermomètre peut commencer par une feuille de papier noire, suivie d'une feuille bleu foncé, d'une feuille bleu clair et d'une feuille blanche au milieu, puis d'une feuille jaune, orange et rouge à la fin. Dans ce cas, le papier noir signifie très mauvais, le bleu est assez mauvais, le blanc est neutre, le jaune est bon, l'orange est excellent, le rouge est extraordinaire, etc.

Les indicateurs du thermomètre peuvent être n'importe quoi - des images d'animaux ou des objets ordinaires, etc. Les indicateurs ne doivent pas nécessairement être alignés - ils peuvent être placés comme des îlots, de sorte que les participants puissent se déplacer librement. Ainsi, le retour d'information du groupe est très visuel et facilement lisible à la fois par les animateurs et les participants. Comme nous l'avons déjà mentionné, les variations sont infinies et s'adaptent à chaque groupe et à chaque contexte.

Il est suggéré d'inclure également quelques affirmations/questions ridicules, car cela permet au groupe d'être plus détendu et donc plus honnête dans ses réponses.



FEU DE CIRCULATION



- pour obtenir un retour d'information sur une activité, un atelier, etc.
- exprimer des sentiments et des émotions



10 min



Nombre de participants au choix



Un tableau de papier sur lequel est dessiné un feu de circulation, des marqueurs avec les couleurs correspondantes - rouge, jaune et vert.



L'animateur accroche une feuille de papier quelque part dans la pièce. Un feu de signalisation est déjà dessiné sur la feuille, composé de trois cercles vides (rouge, jaune et vert). Il donne ensuite la tâche à accomplir et sort de la salle. La tâche des participants consiste à prendre les marqueurs et à dessiner ce qu'ils veulent dans les cercles correspondants, d'une manière qui corresponde à leur point de vue sur le sujet qu'ils évaluent (ils peuvent évaluer une certaine activité, une journée entière, l'ensemble du cours de formation, un animateur, etc.)

Les cercles représentent :

ROUGE : extrêmement insatisfait de tout

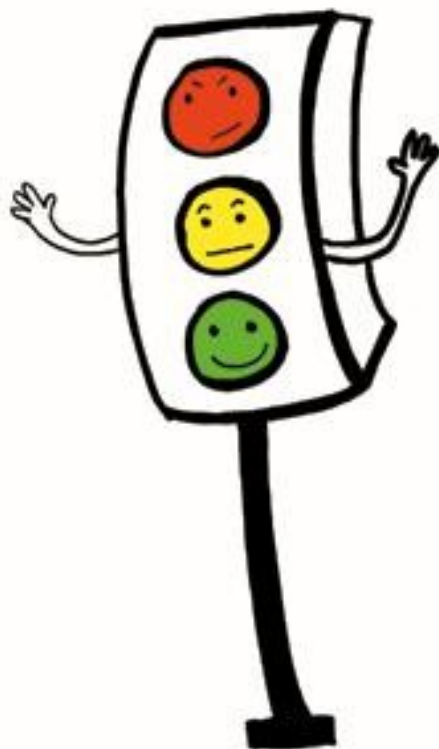
JAUNE : tout s'est bien passé, pourrait être mieux, pourrait être pire

VERT : tout s'est parfaitement déroulé, ne pourrait pas être mieux

Des fenêtres peuvent être tracées près du feu de signalisation pour les remarques (si les participants souhaitent faire part de leurs commentaires par écrit).



Si l'animateur souhaite évaluer plusieurs sujets sur le même papier (nourriture, hébergement, activités, etc.), il peut créer une "carte de la ville" avec plusieurs feux de signalisation et écrire/dessiner un signe représentant ce qui est évalué sur chaque feu (par exemple, un sandwich ou un restaurant sur ou à côté du feu de signalisation signifie que celui-ci évalue la nourriture, le feu de signalisation avec un toit ou un hôtel à côté signifie qu'il évalue l'hébergement, l'animateur dessiné à côté du feu de signalisation signifie qu'il l'évalue, etc.)



RENFORCEMENT DE L'ESPRIT D'ÉQUIPE

Le team building désigne les diverses activités entreprises pour motiver les membres de l'équipe et augmenter la performance globale de l'équipe.

Le team building est l'une des activités de développement de groupe les plus répandues. Il permet d'améliorer les compétences des dirigeants, d'identifier les obstacles à la créativité, de définir clairement les objectifs et les buts, d'améliorer les processus et les procédures, d'améliorer la productivité de l'organisation, d'identifier les forces et les faiblesses d'une équipe et d'améliorer la capacité à résoudre les problèmes.



RECHERCHE DE LA FLEUR DE LA JEUNESSE



- développer la coopération mutuelle, le travail d'équipe, la confiance et le soutien
- encourager la résolution mutuelle des problèmes
- encourager un mode de vie sain par l'activité physique



30 minutes



15 participants par groupe



Une craie, un spray, une corde, des pierres (ou tout autre matériau, en fonction du lieu et de la créativité de l'animateur).



1. L'animateur doit préparer le lieu de l'activité ainsi que le matériel, les signes, les indicateurs et la "fleur de la jeunesse", qui dépendent tous du lieu de l'activité.
2. La tâche du groupe est de trouver la "fleur de la jeunesse" afin de rester jeune pour toujours. Au début de l'activité, les participants doivent trouver le premier indicateur/signe (une sorte de marque prédéterminée - par exemple une flèche, une marque laissée à la craie sur un arbre, un rocher, un poteau...) qui les mène au suivant, qui les mène au suivant, qui les mène au suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils trouvent la "fleur de la jeunesse".

La variante la plus difficile de l'activité consisterait à laisser plusieurs marques, de sorte que le groupe devrait se diviser afin de les couvrir toutes. Dans ce cas, il faut s'assurer que tous les participants se retrouvent au même endroit à la fin.

Le gagnant est le groupe qui trouve la "fleur" en premier.

La "fleur" peut être une bouteille d'eau/de jus (utile après une marche rapide par une journée ensoleillée), ou une boîte de chocolats, etc.





TWISTER COLOR

- développer la perception de l'information
- assurer un travail de groupe efficace
- encourager l'esprit de compétition

15 min

Max. 20 participants

Trois objets de couleurs différentes et trois papiers de couleurs assorties x2 - un jeu pour une ligne.

1. Le groupe se divise en deux équipes de taille égale. Si le nombre de participants est impair, une personne est désignée comme chef de groupe et chargée de coordonner l'activité avec l'animateur. L'animateur donne 2 minutes à chaque groupe pour se mettre d'accord sur le signe non verbal des 3 couleurs (l'animateur choisit les couleurs - il peut s'agir du noir, du rouge et du blanc, par exemple).
2. Les équipes forment deux lignes simples et parallèles. Chaque ligne a une table devant elle, sur laquelle se trouvent trois objets de couleurs différentes (par exemple, un chapeau noir, une écharpe rouge et un gant blanc - ou tout autre objet de trois couleurs différentes que l'animateur doit préparer avant l'activité). Il doit y avoir une certaine distance entre la première personne de la file et la table (1 à 1,5 m). L'animateur doit avertir les participants que cette activité est non verbale.
3. L'animateur se place derrière la dernière personne de la file et lui montre un papier contenant l'une des trois couleurs désignées. Après s'être assuré que seuls les derniers participants de leur file respective voient la couleur, le chef de groupe donne le signal de départ. À ce moment-là, la dernière personne de la file partage l'information de la couleur choisie avec celle qui la précède en utilisant un signe convenu au préalable (par exemple, en touchant différentes parties de leur corps, par exemple, noir - épaule gauche, rouge - milieu du dos, blanc - épaule gauche, rouge - milieu du dos, blanc - épaule gauche, rouge - milieu du dos).
- (par exemple, la couleur de l'objet qui se trouve au sommet de la tête). L'information est transmise à la première personne de la file qui doit rapidement attraper l'objet de la couleur correspondante sur la table et le soulever au-dessus de sa tête. Celui qui y

parvient le premier va à la fin de la ligne tandis que l'autre reste à l'avant de la ligne.

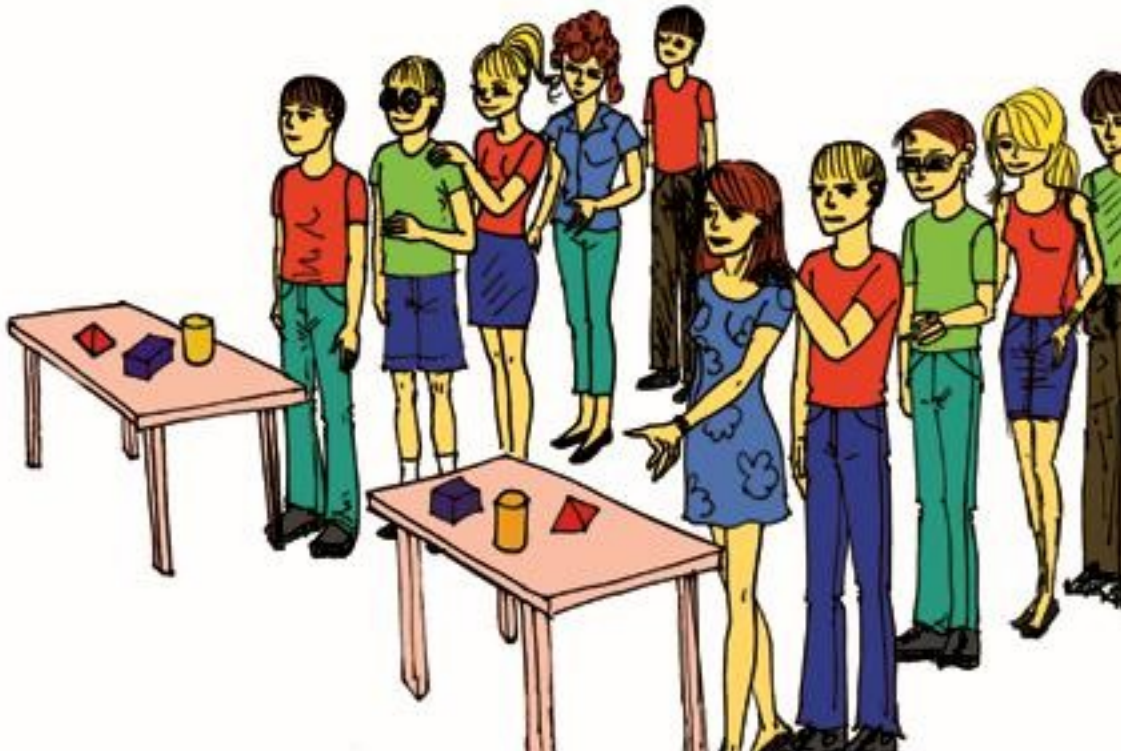




La ligne qui effectue une rotation complète en premier est gagnante. Vous pouvez également attribuer des points et terminer lorsque le premier groupe obtient trois, cinq...



Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez ajouter d'autres couleurs/objets au bout d'un certain temps.





PLAN DE SURVIE

- pour briser la glace et former un groupe, le préparant ainsi à un travail commun ultérieur.

30 min-1 h

5-30 participants

Un kit de survie (1 kit par équipe) - 5 objets aléatoires au choix, par exemple un morceau de corde, une banane, du ruban adhésif, une serviette et un balai ; des cartes de communication* (1 jeu par groupe), une lettre avec la tâche (avec texte et dessins).

Sans autre explication, le groupe (ou les groupes, s'il y a plus de 15 personnes) reçoit une lettre écrite comprenant des bandes dessinées ou des dessins graphiques expliquant sa tâche et sa situation :

Les participants sont les seuls survivants d'un accident d'avion sur une île isolée au milieu de l'océan Pacifique. L'île est très petite, elle ne compte que quelques cocotiers et n'a pas d'eau potable. Ils n'ont que 5 objets (le "kit de survie") échoués sur le rivage. Pour survivre, ils doivent élaborer un plan de survie en utilisant les 5 objets trouvés sur la plage. De plus, ils sont informés qu'en raison du syndrome post-traumatique, ils ne peuvent ni entendre ni parler, et qu'ils doivent donc élaborer le plan en utilisant uniquement la communication non verbale. La présentation du plan de survie devra également se faire de manière non verbale. Mais ils disposent d'un outil d'aide - les "cartes de communication"*, qui peuvent les aider au cours du processus de communication et de prise de décision.

Avec la lettre, les participants doivent également recevoir les 5 objets aléatoires (placés dans un sac par exemple, de façon à ce qu'ils ne puissent pas les voir tout de suite) et le jeu de "cartes de communication "*.

La durée de la tâche (élaboration du plan et présentation) devrait être d'environ 20 à 40 minutes (en fonction du groupe).

La présentation doit être suivie d'une discussion de groupe, évaluant à la fois le résultat et

l'expérience de la communication et de la prise de décision au sein du groupe.





Cette activité convient mieux aux petits groupes - pas plus de 15 participants. S'il y a plus de 15 participants, il est préférable de créer deux groupes, ce qui est également plus intéressant pour les participants en raison de la compétition positive et de la possibilité de comparer différentes approches et stratégies. Dans le cas de 2 ou maximum 3 groupes, il est suggéré de donner à chacun d'entre eux les mêmes "kits de survie".

*Les "cartes de communication" sont un outil de communication qui peut aider à la prise de décision, à la discussion, etc. au sein d'un groupe. Il y a 8 cartes de couleurs différentes

- chaque couleur (ainsi qu'un court texte sur chaque carte) représente une signification particulière. Par exemple, la carte jaune signifie "J'ai une idée !", la carte verte "Je suis d'accord !", la carte rouge "Stop!/Tais-toi!/Écoute !", etc. Les cartes doivent être fabriquées sur du papier rigide et de préférence plastifié, mais elles peuvent également être réalisées de manière plus simple, en utilisant de gros post-it, par exemple. Vous trouverez des exemples de cartes dans la section "OUTILS" des manuels. Les cartes peuvent également être utilisées lors de la discussion de clôture pour l'ensemble du groupe.

Un exemple de lettre :

"Chers citoyens,

Heureusement et malheureusement à la fois, vous êtes les seuls survivants d'un accident d'avion qui s'est produit juste au-dessus de l'océan Pacifique. Vous avez réussi à survivre en atterrissant sur une petite île isolée. Comme vous pouvez le voir, il n'y a que quelques buissons et 6 palmiers sur cette île. Et il n'y a pas de source d'eau potable, alors VOUS DEVEZ TROUVER UN PLAN DE SURVIE dès que possible - vous n'avez que 40 minutes ! De plus, vous souffrez tous d'un terrible syndrome post-traumatique - vous n'entendez pas et ne pouvez pas parler ! C'est pourquoi vous devez élaborer un plan en utilisant uniquement la communication non verbale !

Vos seules ressources sont les vêtements que vous portez ainsi que les 5 objets échoués sur le rivage - une balle en caoutchouc, une théière, un balai, une fourchette et une vieille botte. Utilisez-les à bon escient !

Après les 40 minutes imparties, vous devrez présenter votre plan (de manière non verbale !).

P.S. Comme vous pouvez le voir, vous avez aussi des cartes colorées avec des textes courts - elles peuvent être utiles pour votre communication !

Bonne chance !"

**LIGNEZ-MOI**

- développer la coopération, la confiance et le soutien au sein de l'équipe
- encourager la résolution mutuelle des problèmes et créer un esprit de compétition
- pratiquer la mémoire



20-30 min



Max. 20, 10 participants par groupe



Des chaises (ou tout autre type d'obstacle), des feuilles de papier préparées avec des mots formant une phrase.

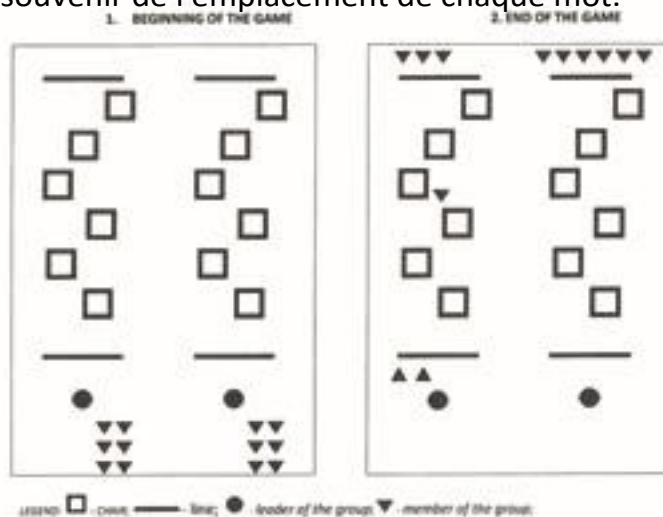


1. Avant le début de l'activité, l'animateur prépare des feuilles de papier en veillant à ce que le nombre de feuilles corresponde au nombre de participants moins deux - les chefs de groupe (un pour chaque groupe). Il n'y a qu'un seul mot sur chaque feuille et lorsque les feuilles sont combinées, elles doivent former deux phrases logiques, une pour chaque groupe.
2. Au début de l'activité, l'animateur dispose les chaises de manière aléatoire en deux lignes identiques et place un papier tourné vers le bas sur chacune d'entre elles, également de manière aléatoire (l'exemple est illustré dans le diagramme ci-dessous).
3. L'animateur divise les participants en deux groupes et demande un volontaire - le chef de groupe de chaque groupe. Il montre des phrases complètes aux chefs de groupe, qui doivent les mémoriser. À partir de ce moment, toute forme de communication verbale est interdite.
4. Les participants rejoignent ensuite leur chef de groupe qui se tient devant les chaises, face à eux. Les participants tournent le dos aux chaises et attendent les instructions. Le rôle du chef de groupe est de guider les participants pendant qu'ils marchent à reculons jusqu'à l'une des chaises de la ligne et de leur demander de prendre un morceau de papier sur cette chaise.

5. Lorsque l'animateur donne le signal de départ, le chef de groupe (en utilisant la communication non verbale) choisit le premier participant et le guide vers l'une des chaises au hasard. Lorsqu'il arrive, il prend le papier et le montre au chef de groupe. Si le mot écrit sur le papier est le premier mot de la phrase, le chef de groupe le guide jusqu'à la ligne d'arrivée où il reste debout avec le papier dans la main. Si le mot écrit sur le papier n'est pas le premier mot de la phrase, ils posent le papier et retournent rapidement à la ligne de départ. Lorsqu'ils reviennent, ils se placent à l'arrière de la rangée et attendent leur prochain tour.
6. Le membre suivant du groupe ne peut commencer son tour que lorsque le membre qui l'a précédé se trouve derrière la ligne de départ/d'arrivée. Lorsque tous les membres sont derrière la ligne d'arrivée, ils doivent se lever dans l'ordre dans lequel leurs mots forment une phrase. Le groupe qui y parvient le premier gagne.

! Consultez le schéma ci-joint pour plus d'explications.

Si vous voulez rendre le jeu plus difficile, vous pouvez ne mettre qu'une seule ligne de chaises, mais avec le même nombre de participants et de documents, moins deux chefs de groupe. Les chefs de groupe doivent alors guider les membres de leur groupe vers les mêmes chaises en essayant de trouver les mots de leur phrase. Les autres règles sont les mêmes, mais ils peuvent également voir le mot qui a été récupéré par l'autre groupe s'ils font attention, ce qui peut être utile, mais de l'autre côté, il y a plus de chaises, ce qui rend plus difficile de se souvenir de l'emplacement de chaque mot.





POSTMAN MIX IT



- développer la dynamique de groupe, la coopération et le travail d'équipe
- rafraîchir et rendre les participants actifs pour la suite du travail
- *répartir les participants en groupes qui seront utilisés lors des sessions suivantes



30-40 min



10 participants ou plus



Images en papier/images imprimées, enveloppes, ciseaux.



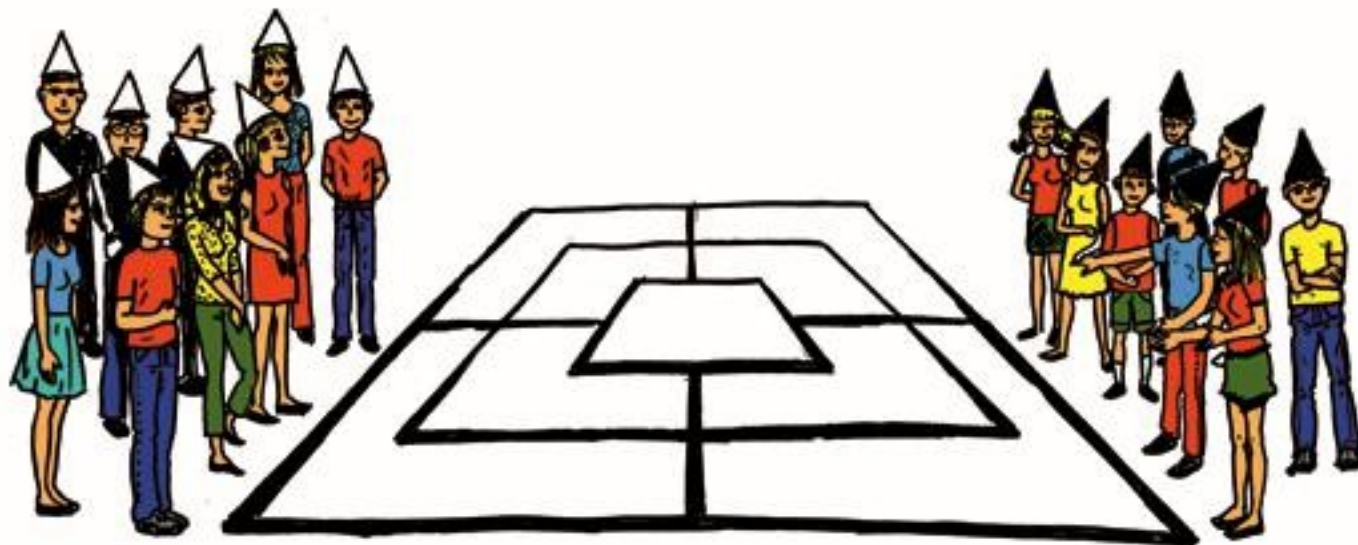
1. L'animateur prépare des feuilles avec des images ou des photos et les place dans autant d'enveloppes qu'il y a de participants. Toutes les feuilles de papier sont découpées en un même nombre de morceaux (par exemple 7), puis tous les morceaux découpés sont mélangés et un nombre égal est placé dans les enveloppes pour chaque participant.

2. Chaque participant reçoit une enveloppe contenant plusieurs feuilles de papier. L'animateur donne le signal et les participants doivent procéder à l'échange de morceaux de papier avec les autres membres, sans conversation, dans un délai de 20 minutes. L'objectif de chaque participant est de rassembler les bons morceaux de papier afin de créer l'ensemble du puzzle ou de l'image. Ceux qui y parviennent s'assoient ou sortent de la zone active. Ces 20 minutes peuvent être divisées en plusieurs tours, par exemple, lors d'un tour, un participant ne peut échanger qu'un seul morceau de papier avec un autre participant ; lors du tour suivant, un participant peut échanger un nombre illimité de morceaux avec un autre participant.

3. Une fois que tout le monde a réussi à faire des images complètes, l'animateur fait un compte rendu - Comment s'est déroulée la coopération/le travail d'équipe, la communication sans mots ? Pourquoi la communication dans le travail de groupe est-elle importante ? etc. À la fin de l'activité, il peut y avoir une exposition de photos et une discussion sur les photos.

Pendant l'activité, vous pouvez utiliser du papier A4 blanc ou de couleur, ainsi que des images/mots en rapport avec le sujet de la session/formation ou avec certains aspects culturels (par exemple, des photos de la ville d'accueil). Pour rendre la tâche plus difficile, les images peuvent être similaires (par exemple, différentes montagnes ou images de différents monuments, images abstraites, etc.)

***La méthode peut être utilisée comme stimulant et comme activité pour diviser les participants en groupes.** L'animateur prépare autant d'images qu'il y a de groupes et découpe chaque image en autant de morceaux qu'il y a de participants dans chaque groupe (par exemple, s'il y a 20 participants et que le formateur a besoin de 4 groupes pour la prochaine session, il découpe 4 images en 5 morceaux aux bords irréguliers). L'animateur place les morceaux dans un récipient (par exemple une enveloppe ou une boîte) et chaque participant prend un morceau en veillant à ce qu'il ne voie pas les morceaux des autres. Une fois que tous les morceaux ont été répartis entre les participants, l'animateur donne le signal et tous les participants doivent trouver le reste de leurs morceaux correspondants afin de réaliser l'image complète.





TRAIN DE RECHERCHE

- travailler en équipe et résoudre des problèmes
- développer la dynamique de groupe
- être compétitif
- développer la communication non verbale

20-30 min

6-8 participants par groupe

Les objets qui seront cachés et leur liste, une corde, une boîte pour chaque groupe.

L'animateur doit préparer le lieu : cacher les objets, préparer une liste des objets cachés et une boîte pour chaque groupe. Il divise les participants en petits groupes et les attache à l'aide d'une corde pour former le train. Ils sont attachés d'une manière spécifique, l'un devant l'autre :

1. la main droite du premier participant est attachée à la main gauche du second participant
2. la jambe droite du deuxième participant est attachée à la jambe gauche du troisième participant
3. la main droite du troisième participant est attachée à la main gauche du quatrième participant
4. la jambe droite du quatrième participant est attachée à la jambe gauche du cinquième participant
5. et ainsi de suite (regardez l'image !)

L'animateur distribue une liste d'objets cachés que le groupe doit trouver sans parler au "conducteur du train". Les participants doivent ramasser les objets dans l'ordre où ils sont inscrits sur la liste. S'ils trouvent un objet qui vient après sur la liste, ils ne peuvent pas le ramasser tant qu'ils n'ont pas ramassé tous les objets qui se trouvent sur la liste avant

celui-ci. Lorsqu'ils ont trouvé un objet, ils doivent le ramener dans la "boîte du groupe" avant de pouvoir chercher l'objet suivant.





Le gagnant est le groupe qui trouve tous les objets en premier.

Vous pouvez également fixer un temps limite pour l'activité et, dans ce cas, le gagnant est le groupe qui trouve le plus d'objets dans le temps imparti.





YEUX, VOIX, CORPS

- stimuler la communication entre les participants
- d'établir des règles fixes de communication
- créer un processus de communication à différents niveaux : verbal et non verbal
- créer un environnement propice à l'écoute active et à la communication verbale
- stimuler la communication non verbale
- initier de nouveaux modes de communication
- travailler en équipe et résoudre des problèmes
- être innovant et créatif
- développer des compétences de coopération et créer une stratégie de groupe
- être compétitif

45-60 min

9-15 ou plus (selon le nombre de groupes), 3 participants par groupe

Des balles, une boîte, des bandeaux, des obstacles.

Les facilitateurs répartissent les participants en groupes de trois. Deux membres de l'équipe ont les yeux bandés.

L'un des participants aux yeux bandés est **le corps** - il peut bouger et entendre, mais ne peut ni voir ni parler.

L'autre participant aux yeux bandés est **la voix** - il peut parler, mais ne peut ni bouger ni voir. Le troisième membre de l'équipe est **l'œil** - il peut voir, mais ne peut ni parler ni bouger.*

Les animateurs préparent une salle ou un espace extérieur pour l'atelier en plaçant différents obstacles dans l'espace, des balles pour chaque groupe (où ils le souhaitent) et une boîte à la "ligne finale" pour tous les groupes.

La tâche de chaque équipe est de guider le corps pour aller chercher le ballon et le mettre

dans la boîte. L'œil et la voix doivent trouver un moyen de communiquer et de guider le corps.





*Le corps peut être une personne aveugle et l'œil peut être une personne sourde. Pour cet atelier, il faut une salle plus grande ou le faire à l'extérieur.

Vous pouvez laisser un peu de temps à chaque groupe pour développer sa stratégie après l'explication de la tâche et avant qu'ils ne choisissent ou ne se voient attribuer des rôles.

Conseil aux animateurs : l'œil voit tout et, par le biais de la communication non verbale (applaudissements ou communication tactile, etc.), il guide la voix, qui s'adresse au corps, lequel doit trouver la balle et la mettre dans la boîte.



MOULIN HUMAIN



- développer la dynamique de groupe et la coopération
- développer le travail d'équipe, la confiance et le soutien
- pratiquer la communication non verbale



1 h



Max. 18 participants, 9 par groupe



18 chapeaux en papier (9 noirs et 9 blancs), craie ou ruban adhésif (blanc).



1. Avant le début de l'activité, l'animateur prépare 9 chapeaux noirs et 9 chapeaux blancs pour les participants et dessine à la craie ou colle au sol un tableau en forme de trois carrés concentriques reliés par des lignes allant du milieu de chaque côté du carré intérieur au milieu du côté du carré extérieur correspondant (voir le schéma du tableau ci-dessous).
2. L'animateur forme deux groupes composés chacun de 9 participants (avec des chapeaux noirs/blancs). Il explique la tâche. À partir de ce moment, toute communication verbale est interdite.
3. Les pièces humaines - les membres du groupe sont joués sur les points d'angle et sur les points d'intersection des lignes, de sorte qu'il y a 24 points jouables (points sur le diagramme). Le plateau de jeu doit être accompagné de 9 pions humains noirs et de 9 pions humains blancs, généralement sous la forme de pions ronds.
4. L'objectif de base de Human Mill est de créer des "moulins", c'est-à-dire des lignes verticales ou horizontales de trois pièces consécutives. Chaque fois que l'on y parvient, une pièce humaine de l'adversaire est retirée - le groupe décide laquelle. L'objectif global est de réduire le nombre de pièces de l'adversaire à moins de trois ou de rendre l'adversaire incapable de jouer. Au début, le plateau est vide.

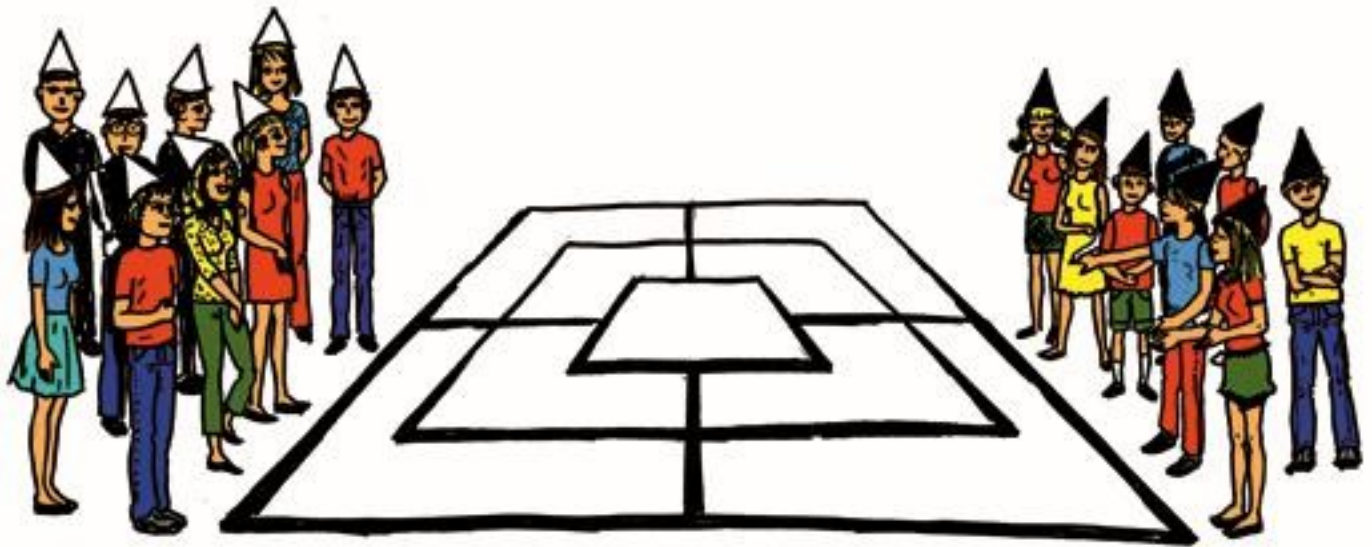
5. Les participants tirent à pile ou face pour décider quel groupe jouera en premier. Le jeu se déroule en deux phases. Dans un premier temps, les membres du groupe décident de l'emplacement de leur premier membre (pion humain) sur le plateau de jeu, sans parler. Il peut se placer sur n'importe quel point inoccupé. Après le premier pion d'un groupe, c'est au tour du premier pion du deuxième groupe, puis du deuxième pion du premier groupe et, après lui, du deuxième pion du deuxième groupe, et ainsi de suite. Lorsque les dix-huit pions humains sont sur le plateau, le jeu se poursuit alternativement, mais chaque tour consiste à déplacer un pion le long d'une ligne jusqu'à un point voisin. Le groupe peut se mettre d'accord sur le membre qui sera déplacé, mais sans parler.

! Au cours de ces deux phases, chaque fois qu'un groupe obtient le "moulin", il retire immédiatement de l'échiquier une pièce humaine du groupe adverse qui ne fait pas partie d'un moulin. Si toutes les pièces humaines de l'adversaire forment des moulins, une exception est faite et le groupe est autorisé à retirer n'importe quelle pièce. Ce n'est qu'au moment de la formation du moulin que quelqu'un est capturé, mais il arrive souvent qu'un groupe brise un moulin en déplaçant une pièce hors du moulin, puis, lors d'un tour ultérieur, rejoue la pièce, formant ainsi un nouveau moulin et capturant une autre pièce humaine.

Les pièces capturées de chaque groupe sont hors jeu.

La partie est terminée lorsque l'un des groupes est réduit à deux pièces ou n'est plus en mesure d'effectuer d'autres mouvements.

Au cours de cette activité, les participants utilisent la communication non verbale pour se mettre d'accord sur leur stratégie.





NOTRE MOTTO



- travailler en équipe
- d'exprimer librement leurs opinions
- pratiquer la communication non verbale
- être innovant et créatif
- *développer des compétences d'acteur



10 min

*30-45 min



15-20 participants ou plus



Alphabet de la langue des signes.



L'animateur forme des groupes de 5 à 6 participants. Leur tâche consiste à inventer une devise pour leur groupe. L'animateur peut leur donner des suggestions pour leur devise/mission (par exemple, si le thème de la formation/l'échange de jeunes est les droits de l'homme, l'animateur peut donner différents thèmes, tels que les droits de l'homme, les droits des minorités, les droits des personnes handicapées, etc.) La devise est créée à l'aide de l'alphabet de la langue des signes. Les participants combinent les lettres de la langue des signes pour former la devise. Une fois la tâche terminée, chaque groupe présente sa devise et sa mission (si l'animateur ne leur a pas attribué de thème et qu'ils l'ont choisi eux-mêmes, ils peuvent également expliquer leur choix).



*L'animateur peut utiliser l'alphabet de la langue des signes figurant à la fin de ce manuel ou préparer son propre alphabet.

Le jeu peut être joué en utilisant une devise, un logo ou le nom du groupe.



CATERPILLAR



- travailler en équipe
- trouver des moyens de travailler et de communiquer ensemble
- développer les compétences en matière de communication non verbale
- développer le sens de l'humour
- pour faire face au stress résultant de la concurrence



20-30 min



10-15 ou 20-30 participants



2 ou 4 cordes.



Les participants sont invités à se mettre en ligne.

Pour créer la chenille, attachez les jambes droites de tous les participants avec une corde, toutes les jambes gauches avec l'autre (de manière à former une ligne - chenille). La chenille doit se déplacer dans la pièce pour mettre en pratique sa tactique.

Lorsqu'ils synchronisent les mouvements de leurs jambes et de leurs bras, vous pouvez placer différents obstacles dans la pièce : une chaise à escalader, une table sous laquelle passer, etc. L'activité peut se dérouler à l'extérieur et les participants doivent alors franchir des obstacles naturels.



MISSION IMPOSSIBLE

- s'amuser et dynamiser le groupe
- travailler en binôme et en équipe pour résoudre des problèmes
- développer la confiance en soi et dans les autres
- développer le sens de l'humour et faire preuve d'imagination
- gérer le stress lié à la concurrence

45 minutes

15 participants ou plus

Des ballons, un papier avec des logos de marques populaires, des pailles, des boules de polystyrène ou des morceaux de papier, des gobelets en plastique, de petites planches, une montre.



Les animateurs expliquent clairement les règles à tous les participants afin de s'assurer qu'ils accomplissent toutes les tâches. Les participants passent à la tâche suivante lorsqu'ils ont terminé la précédente.



Tâche 1. Les participants se mettent par deux. L'animateur donne un ballon à chaque participant. Leur tâche consiste à gonfler les ballons, à les attacher et à les casser le plus rapidement possible. La règle principale du jeu est que l'un des participants de la paire n'utilise que ses mains et l'autre que ses lèvres.



Tâche 2. L'animateur forme des équipes de 5 à 6 participants. Les participants doivent recréer des logos célèbres (Mercedes, Nike, McDonald's, Audi, etc.) en utilisant uniquement les corps des membres du groupe. Pour simplifier, l'animateur peut choisir des logos dans un domaine particulier (alimentation, industrie, sport, automobile, etc.).



L'animateur donne à chaque équipe un papier sur lequel figure un logo (sans préciser lequel) qu'elle doit présenter devant les autres. Les autres équipes doivent reconnaître le logo et l'identifier. Cela peut se faire oralement ou visuellement (à l'aide de dessins).

Ces méthodes peuvent être répétées plusieurs fois.

Tâche 3. Avant de distribuer les ballons et de décrire la tâche du jeu, précisez deux règles :

1. La règle d'hygiène : un ballon est gonflé par une seule personne ;



2. Règle de sécurité : il est dangereux de casser les ballons par surprise.

Les participants sont divisés en paires. Chaque paire gonfle un ballon et le laisse sur le sol. L'animateur (ou l'un des participants, si le nombre de participants est impair) indique que chaque paire doit prendre le ballon par terre en utilisant une partie du corps (il n'est pas permis d'utiliser les bras à partir du coude). Le binôme doit transporter le ballon à travers la pièce (dans la position dans laquelle il l'a pris au sol) et le mettre dans une boîte. Si le ballon tombe, ils doivent recommencer depuis le début.

Tâche 4. L'animateur forme des équipes (en fonction du nombre de participants - 5/6 par groupe). Chaque équipe est disposée en ligne et le premier membre de l'équipe reçoit une balle et une paille. Les autres membres de l'équipe ne reçoivent que la paille. Au signal de l'animateur, celui qui commence doit soulever la balle de sa paume en aspirant l'air de la paille et la passer au membre suivant de l'équipe en utilisant la même méthode. Si la balle tombe, ils doivent recommencer depuis le début, à partir du premier membre de l'équipe, jusqu'à ce qu'ils arrivent à la fin sans faire tomber la balle.

Tâche 5. Le groupe est divisé en deux équipes. Si vous avez plus de participants, vous pouvez les diviser en plusieurs équipes. Chaque équipe reçoit 10 gobelets en plastique et un tableau. L'objectif est de créer une construction stable et haute à partir de gobelets en plastique en un temps donné (par exemple, 1 minute) sur un tableau très petit (ce qui accroît le défi). L'équipe gagnante est celle qui construit le bâtiment le plus haut et le plus solide en 1 minute.



Tâche 3. Suggestions sur la manière de ramasser et de transporter le ballon :

- coude à coude
- de jambe à jambe
- de genou à genou
- l'avant-bras et le coude
- pied et coude
- genou et coude

Tâche 4. Des petits morceaux de papier peuvent être utilisés à la place.

Les tâches sont effectuées en 45 minutes. S'il y a plus de groupes, chaque groupe peut avoir un observateur pour s'assurer que tous les participants restent sur la bonne voie et suivent toutes les tâches.



TRAVAIL DE GROUPE

Le travail en groupe implique que les participants travaillent en collaboration sur un ensemble de tâches. L'objectif du travail en groupe est de développer la compréhension, les capacités et les compétences intellectuelles, la communication, l'épanouissement personnel (augmentation de l'estime de soi et de la confiance en soi), l'épanouissement professionnel (développement de normes professionnelles, de valeurs et d'éthique), l'indépendance et la responsabilité accrue de son propre apprentissage.

ÉMOTICÔNE CONTE DE FÉES

- identifier les émotions produites par un message visuel et les exprimer
- associer une émotion à une émoticône
- comprendre comment chaque personne ressent différemment le même message visuel/la même image
- sensibiliser les gens aux différentes manières de manifester leurs émotions
- faire le lien entre les émotions et la communication non verbale
- développer les compétences en matière de communication non verbale
- être innovant et créatif
- éveiller l'imagination
- *développer des compétences d'acteur

30 minutes

16-20 ou 3 participants par groupe


Une enveloppe contenant 5 cartes (par exemple, visage triste, visage neutre, visage heureux, visage en colère, visage enthousiaste), des photos ou des images pouvant former une histoire ou une phrase, des émoticônes, des papiers, des crayons.

L'animateur répartit les participants en groupes de trois et demande un volontaire dans chaque groupe. Chaque groupe travaille séparément. Le volontaire reçoit une enveloppe contenant 5 cartes/photos/images. Sa tâche consiste à regarder la carte et à exprimer une émotion que la carte lui a fait ressentir. Les deux autres membres du groupe choisissent une émoticône qui représente l'émotion exprimée. À la fin, les membres de chaque groupe auront 5 émoticônes. Ils doivent rédiger une histoire en une phrase dans laquelle ils utiliseront les émoticônes qu'ils ont choisies. Lorsqu'ils auront terminé, le volontaire montrera une carte par carte et répétera l'émotion qu'il a montrée, et deux autres membres du groupe montreront les émoticônes qu'ils ont choisies et liront leur phrase au groupe. Nous pourrions alors voir si l'histoire des cartes est identique, similaire ou totalement différente de leurs phrases.


À la fin, il peut y avoir une discussion sur la façon dont nous montrons nos émotions et sur la façon dont les autres les reconnaissent. Peut-être que certaines personnes expriment leur bonheur en sautant partout et que d'autres l'expriment verbalement en disant "Oui,

je suis heureux".



 Il est également important de mentionner le lien entre la communication non verbale et les émotions, en particulier pour les personnes sourdes. Le contenu des cartes/photos/images peut être très varié : une plage, deux personnes qui se disputent ou s'étreignent, un chaton, un jour de pluie, etc.

En résumé, la première personne montre la carte, la deuxième personne choisit l'émoticône et la troisième personne, l'observateur, crée l'histoire.

 La même photo peut éveiller des sentiments différents selon les participants (par exemple, un chien peut être synonyme de peur pour certaines personnes et de bonheur pour d'autres).

*Si vous ne souhaitez pas vous contenter d'exprimer des émotions pour chaque carte/photo/image, le volontaire de chaque groupe peut agir/mimer ce qu'il voit sur l'image - pour créer une histoire, vous pouvez en faire un jeu de rôle ! C'est une bonne pratique que de montrer ses émotions par la communication non verbale. Les deux autres membres du groupe écriront l'histoire pour voir les similitudes et les différences.

LA BANDE DESSINÉE PARLE

- assurer un travail de groupe et une discussion efficaces grâce à la communication non verbale
- favoriser la créativité, une communication efficace et le développement d'idées
- structurer le travail et la communication au sein du groupe

1,5-2 h

6-24 participants (réglable)

"Cartes de communication*", modèles de bandes dessinées (un par équipe), vieux magazines et journaux, ciseaux (au moins deux par équipe), colle, marqueurs, post-it, feuilles blanches.

Au tout début, l'animateur explique les règles de la première étape de l'activité, à la fois verbalement et visuellement en dessinant sur le tableau de papier.

Première étape : en un temps donné (10 à 20 minutes selon les groupes), chaque groupe doit proposer une idée concrète de solution potentielle à un problème lié au thème de l'activité ou du cours de formation. Au cours de cette tâche, les participants sont invités à communiquer de manière non verbale - en utilisant le langage corporel et des dessins. Ils doivent visualiser leur idée sur une feuille de papier, mais ne doivent pas encore la présenter. À la fin du temps imparti, tous les groupes doivent se réunir pour savoir ce qui va se passer ensuite.

Une fois la première étape expliquée, les participants sont divisés en plusieurs groupes (min. 3, max. 6 personnes par groupe). Chaque groupe reçoit plusieurs feuilles de papier et des marqueurs pour faciliter la communication et mettre leurs idées sur papier.

Après la première **étape**, l'animateur explique **la seconde** : chaque groupe doit créer une bande dessinée afin d'expliquer visuellement et de présenter son idée aux autres. Dans leurs bandes dessinées, les participants ne peuvent pas utiliser de texte, mais uniquement des images et des symboles. Les bandes dessinées seront créées en utilisant la technique du collage - images et symboles découpés dans de vieux magazines et journaux. Des tables doivent être préparées à l'avance (ou placées sur le sol) avec tout le matériel nécessaire pour tous les groupes. Pendant l'explication des règles, l'animateur doit également présenter aux

participants les "cartes de communication"*, au cas où elles seraient utilisées pendant la tâche.





La règle la plus importante : pendant la tâche, les participants ne sont pas autorisés à parler, de sorte que leur communication, y compris la discussion et la prise de décision, doit se faire uniquement par le biais de la communication non verbale - expressions du visage, langage corporel, dessins, images tirées des magazines, ainsi que l'outil spécial "cartes de communication" * (un jeu par équipe). Pour expliquer les règles, l'animateur utilise des démonstrations visuelles du processus et des exemples de bandes dessinées.

Le travail de groupe doit durer entre 40 et 60 minutes. Lorsque tout le monde est prêt, chaque groupe présente sa bande dessinée en l'affichant au mur, mais sans l'expliquer. L'activité se termine par une discussion entre tous les groupes (et les traducteurs, si nécessaire) sur les bandes dessinées créées, en utilisant la communication verbale et non verbale. La discussion peut également être organisée à l'aide des "cartes de communication" *.



*Les "cartes de communication" sont un outil de communication qui peut aider à organiser le processus de prise de décision, de discussion, etc. au sein d'un groupe. Il y a 8 cartes de couleurs différentes

- chaque couleur (ainsi qu'un court texte sur chaque carte) représente une signification particulière. Par exemple : la carte jaune - "J'ai une idée", la carte verte - "Je suis d'accord", la carte rouge - "J'ai une idée", la carte verte - "Je suis d'accord", la carte rouge - "J'ai une idée". "Stop!/Shut up!/Listen !", etc.

Les cartes doivent être fabriquées sur du papier rigide et de préférence plastifié, mais elles peuvent également être réalisées de manière plus simple, par exemple à l'aide de post-it.

Vous trouverez des exemples de cartes dans la section "OUTILS" des manuels.

Les cartes peuvent également être utilisées lors de la discussion de clôture pour l'ensemble du groupe.

En outre, pour rendre le travail de groupe plus dynamique, les groupes peuvent changer de lieu de travail selon le principe du "world café", en laissant des post-it avec des commentaires et des suggestions aux autres équipes.

**DESSINEZ-MOI !**

- développer la dynamique de groupe et la coopération
- travailler en équipe
- développer le talent artistique



15 min



5 à 10 participants par groupe



Tableau de conférence, marqueurs de différentes couleurs et un foulard ou une sorte de bandeau (s'il n'y a pas de bandeau, les participants peuvent utiliser leurs mains pour couvrir les yeux de la personne en face d'eux).



L'animateur répartit les participants en groupes en fonction de leur nombre total.

Au début, il explique aux participants qu'ils doivent décider qui ils vont dessiner (de leur groupe, d'un autre groupe, voire d'une personne célèbre, etc.) et s'ils vont dessiner le corps entier (solution plus pratique pour les grands groupes) de la personne ou seulement le visage/la tête.

L'animateur peut décider de leur donner un peu de temps pour trouver une stratégie en groupe.

- qui va dessiner quelle partie du corps (yeux, oreilles, bouche, nez, etc.) - ou donnez-leur la possibilité de venir devant le tableau et de décider eux-mêmes de la partie du corps qu'ils vont dessiner.

Après l'accord, les participants forment une ligne devant le tableau de conférence. La première personne de la file regarde la feuille blanche et imagine où elle va dessiner la première partie du corps (par exemple la tête), après quoi la personne suivante lui bande les yeux. Lorsque la personne qui dessinait a terminé, elle enlève le bandeau et se déplace jusqu'à la fin de la ligne, et le cycle continue jusqu'à ce que tout le monde ait dessiné une partie du corps.

Lorsque l'image est terminée, les autres groupes doivent deviner à qui appartient le portrait sur le tableau. Le premier groupe qui devine gagne.






JEU DE RÔLE - ÉLARGISSEMENT DU VOCABULAIRE

- élargir le vocabulaire (personnes sourdes) et améliorer la compréhension de la langue parlée
- pour permettre l'accès aux informations courantes et l'apprentissage des termes dans d'autres langues
- encourager la créativité et le divertissement
- sensibiliser aux problèmes actuels de la société et indiquer leurs conséquences ainsi que les solutions possibles




2 h

4-6 participants par groupe


Papiers, crayons, papiers avec des "liens" et des termes principaux, peut-être des bandes dessinées, des dessins ou des images.



Au début, l'animateur doit préparer le thème/sujet du jour, les termes principaux pour chaque groupe et les termes "connexes" pour chaque participant. De plus, si les termes principaux sont assez nouveaux ou s'il pense qu'ils seront inconnus des participants, l'animateur doit préparer des bandes dessinées ou des dessins/photos pour chaque groupe afin de les aider.



1. L'animateur répartit les participants en petits groupes. Chaque membre du groupe reçoit un terme différent lié à un terme principal. Chaque membre du groupe doit interpréter son terme en utilisant des moyens de communication non verbaux (mouvement des mains, mimique, position du corps, toucher, etc.) Les autres membres du groupe doivent deviner le terme et relier tous les termes au terme principal. Si aucun membre du groupe ne devine le terme principal, l'animateur leur donne le terme principal.



2. Lorsqu'ils découvrent/obtiennent le terme principal de leur groupe, chaque groupe doit faire une simulation/un jeu de rôle qui le décrit. Ils disposent déjà des termes/synonymes "connexes" de la première partie de la tâche, mais si l'animateur pense que les participants ne connaissent pas les termes principaux, il peut préparer des bandes dessinées ou une image qui explique le terme, ce qui, avec les termes/synonymes "connexes", devrait aider les participants. Les groupes commencent le jeu de rôle, expliquent aux autres groupes ce qu'ils ont vu en un mot ou une phrase et l'animateur l'écrit sur le tableau. À la fin, ils essaient de trouver le terme principal qui a été donné au groupe.



3. Le tout est suivi d'une brève discussion sur les principaux termes ou sur des synonymes/explications supplémentaires fournis par l'animateur, qui peuvent constituer le thème/sujet de la journée.



Cette méthode peut être utilisée de deux manières différentes :

1. la première partie peut servir d'introduction au thème de l'activité où les participants font un jeu de mots croisés/synonymes pour trouver le terme principal
2. la deuxième partie peut être utilisée pour expliquer un nouveau mot ou pour sensibiliser à un problème de société. Les groupes sont alors chargés de jouer des scénarios réalistes décrivant leur problème tout en utilisant des moyens de communication non verbaux (par exemple, les barrières de communication entre les personnes sourdes et malentendantes et celles qui entendent normalement).







L'UNITÉ DANS LA DIVERSITÉ



- comprendre le concept de l'UE



30 minutes



5-10 participants



Des fruits, des drapeaux, un bol avec le logo de l'UE, un couteau.



Chaque participant choisit un pays de l'UE et prend un petit drapeau. Il choisit un fruit qui représentera le pays. Chaque participant goûte les fruits qu'il a choisis. Le reste des fruits est placé dans un bol portant le logo de l'UE et mélangé. Tous les participants dégustent maintenant la salade de fruits.

L'objectif est que les participants ressentent la différence entre ce qu'ils ont ressenti lorsqu'ils ont goûté un seul fruit et ce qu'ils ont ressenti lorsqu'ils ont goûté la salade de fruits.

Un seul fruit représente un pays et la salade représente l'UE.

Conclusion : nous sommes tous différents et nous pouvons montrer notre diversité, mais dans l'union, nous nous complétons mutuellement, car le goût de la salade est plus intense et plus savoureux à partir d'un seul fruit.

Questions de débriefing à utiliser par l'animateur :

Pourquoi avez-vous associé un certain pays à un certain fruit ?, Quelles sont les principales caractéristiques de ce pays ?

Quelles sont vos sources d'information sur ce pays ?

Si vous avez visité le pays, quelle a été votre impression ?



Le retour d'information est une courte présentation. Les groupes choisissent le drapeau ou l'animateur l'attribue. La même chose peut être faite avec les fruits.



SUSPENDRE UNE VUE



- développer la dynamique de groupe, la coopération et le travail d'équipe
- partager un point de vue personnel sur un sujet
- assurer le travail de groupe et la discussion par le biais de la communication non verbale



30 minutes



10 participants ou plus



Images/titres, 2 affirmations sur papier, des chevilles (1 ou 2 pour chaque image et affirmation) et une corde (dont la longueur dépend de l'endroit et du nombre d'images).



L'animateur prépare des images/titres liés à un sujet (par exemple, des images d'aliments - pomme, gâteau, pâtes, chips, etc.) et deux affirmations (par exemple, sain et malsain).

La corde est tendue dans une pièce où se déroule l'activité (ou tenue par deux participants). D'un côté de la corde se trouve la mention "sain" et de l'autre la mention "malsain", toutes deux attachées à des piquets. Chaque participant choisit une ou plusieurs images en rapport avec le sujet, en fonction de ses intérêts ou sans regarder. En fonction de leur propre opinion, les participants accrochent leur image l'une après l'autre à côté de la première ou de la deuxième affirmation.

*Une discussion de groupe peut avoir lieu après que chaque participant ou tous les participants ont accroché leur photo - êtes-vous d'accord ou non ? Changeriez-vous l'emplacement d'une certaine photo ?

Une deuxième étape peut être ajoutée - après que tous les participants ont accroché leurs images, chaque participant peut apporter une modification en remplaçant ou en déplaçant une image, s'il pense que c'est nécessaire. Le changement d'emplacement d'une photo peut se faire au cours de la discussion.



Les déclarations et les images peuvent porter sur différents sujets : la démocratie, la violence, les droits de l'homme, etc.

*Des cartes portant les mentions "D'accord" ou "Pas d'accord" peuvent être préparées pour les participants ou ceux-ci peuvent se placer à un endroit précis de la salle, à côté des

panneaux portant la mention "D'accord" ou "Pas d'accord".

OUTILS

1. Alphabet international de la langue des signes
2. Cartes d'émotions
3. Cartes mémoire (trouvez votre paire)
4. Cartes de communication

Alphabet international de la langue des signes



A



B



C



D



E



F



G



H



I



J



K



L



M



N



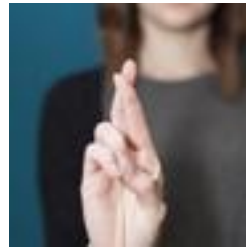
O



P



Q



R



S



T



U



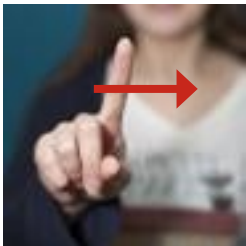
V



W



X

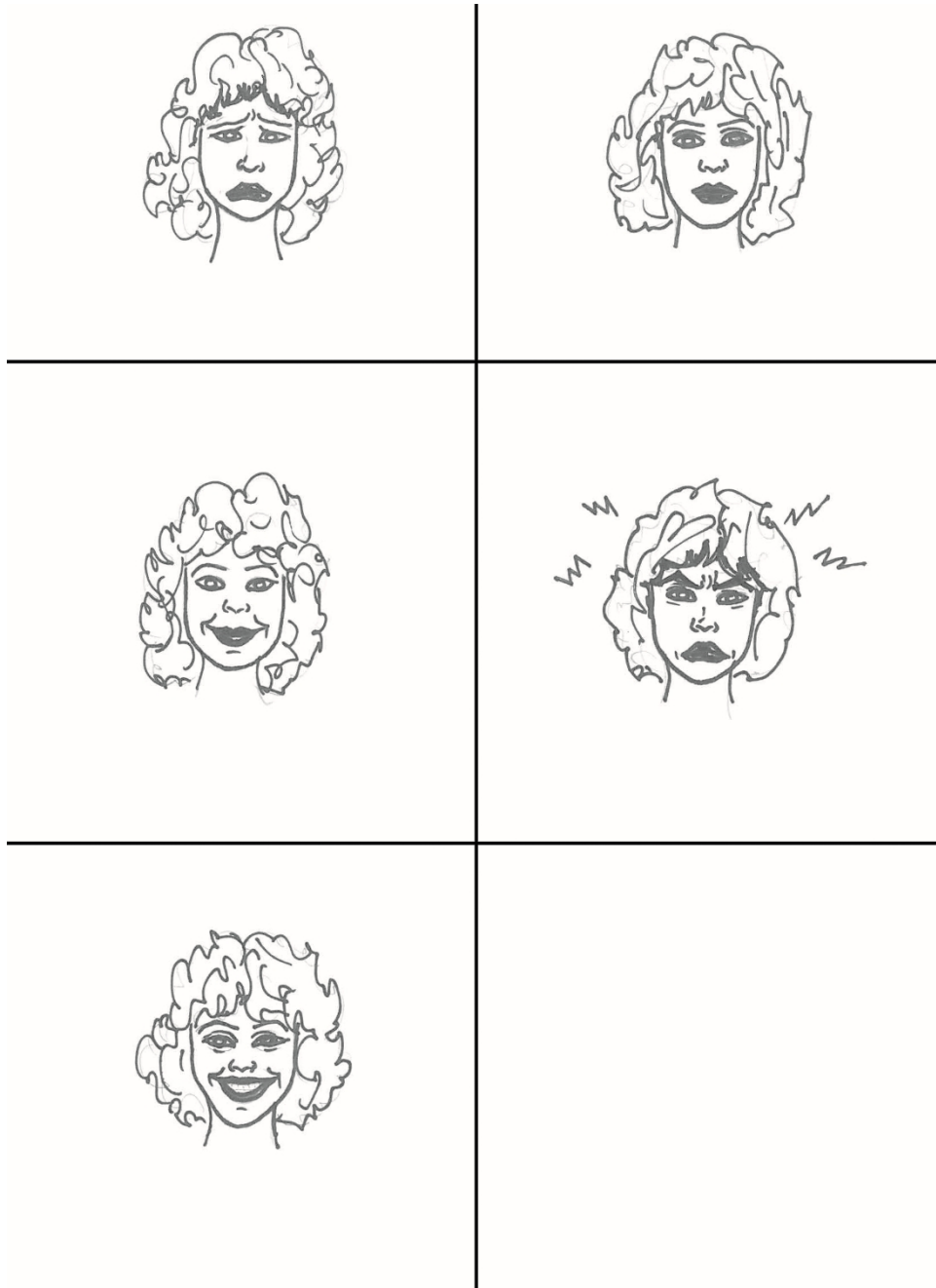


Z



Y

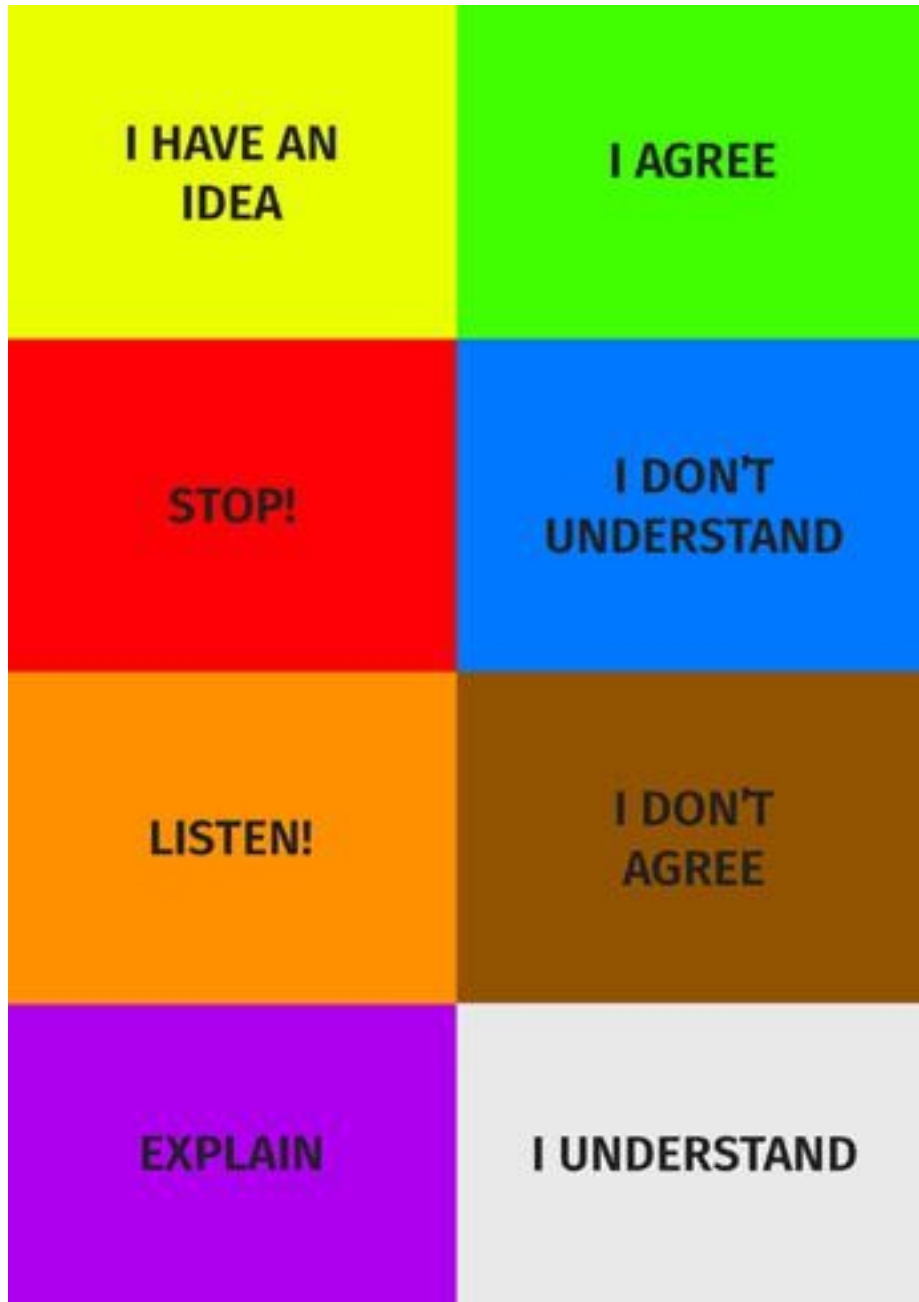
Cartes d'émotions



Cartes mémoire (trouvez votre paire)



Cartes de communication





Josip Brozović

Militant de longue date de la société civile et l'un des auteurs du projet "Nouvelles méthodes pour l'inclusion".

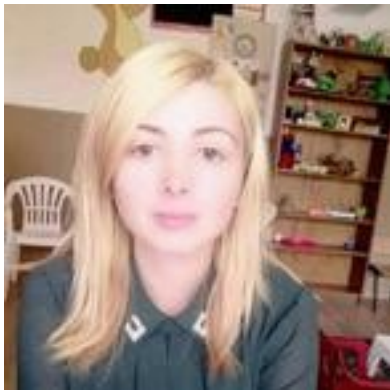
Je suis très heureuse d'avoir eu l'occasion de participer à ce projet. Je pense que tous les jeunes devraient avoir accès aux activités d'apprentissage non formel, quels que soient les obstacles qu'ils rencontrent. Je suis fermement convaincue qu'avec les activités du projet et le manuel en tant que résultat intellectuel, nous avons contribué à briser certaines des barrières de communication qui existent entre les jeunes dans leur processus éducatif.



Iva Hlavač

Conseiller juridique, chef de projet et formateur non formel à l'Association des sourds et malentendants de la ville de Zagreb.

Une communication de qualité est le fondement de toute relation réussie. Bien que cette phrase soit considérée comme une évidence et qu'elle soit souvent considérée comme allant de soi, ce projet m'a permis d'en comprendre le sens réel. Grâce à ma participation au projet, j'ai appris que la principale caractéristique d'une communication de qualité est l'inclusion de tous les membres participants, et grâce à mon implication dans le manuel, j'ai appris que cela pouvait aussi être amusant. J'espère qu'en le lisant, vous aurez au moins autant de plaisir que j'en ai eu à travailler dessus.



Andra - Gabriela Surlaru

Psychologue clinicien au Centre d'éducation et de réhabilitation de Buzau (CRRES)

J'ai fait partie de l'équipe roumaine du projet "Nouvelles méthodes pour l'inclusion". J'ai participé à la création, au développement et au test de méthodes pour les personnes ayant des difficultés de communication. Je pense que les méthodes sont très concluantes, simples et précises. Elles ont été bien accueillies par les bénéficiaires parce qu'elles sont concises, amusantes et faciles à utiliser. Le manuel est utile et je vais le présenter avec enthousiasme à mes collègues.



Elina Kempele

Formatrice en éducation non formelle, animatrice de jeunesse et responsable de projet.

J'ai rejoint le projet parce que, non seulement dans le cadre des activités d'éducation non formelle, mais aussi dans d'autres contextes d'apprentissage et de socialisation, j'ai connu des situations où les gens ne pouvaient pas participer pleinement, interagir et s'exprimer en raison de l'une ou l'autre barrière de communication. Et j'ai réalisé que ces barrières ne sont certainement pas un rocher inamovible, il faut simplement être plus attentionné, plus ouvert et plus créatif. La participation à ce projet a été une excellente occasion de contribuer, ne serait-ce qu'un peu, à rendre les expériences d'apprentissage et de vie en commun plus engageantes, plus saines et plus amusantes !



Liga Silina

Formatrice en éducation non formelle, directrice du studio de jeunesse "BaMbuss" et coordinatrice de projet au Fonds régional de la Baltique.

Dan Oswald a dit que la communication doit être HOT - honnête, ouverte et bidirectionnelle. Les méthodes non formelles présentées dans ce manuel offrent toutes ces possibilités et bien plus encore. Ce fut un honneur de faire partie d'une équipe et de créer des méthodes qui rassemblent des jeunes de différents pays et de différentes langues et qui leur permettent de se comprendre en communiquant de manière non verbale.



Gordana Vuger

Bénévole de longue date au sein de l'association des sourds et malentendants de la ville de Zagreb

En tant que personne sourde, je suis extrêmement heureuse et ravie d'avoir pu participer à ce projet. Je ne peux qu'espérer qu'il soit l'un des nombreux à venir. Grâce à ma participation au projet, j'ai eu la chance de pouvoir essayer toutes les méthodes proposées dans ce manuel et je peux vous dire que c'était très amusant. Ma principale contribution à ce manuel a été les dessins que vous verrez tout au long du manuel, car j'adore dessiner (les dessins sont mon moyen d'expression favori).



Marija Novina-Nicolescu

Assistante sociale, interprète en langue des signes, animatrice de jeunesse et responsable de projet à l'Association des sourds et malentendants de la ville de Zagreb.

Sans communication, il n'y a pas de relations sociales et cela conduit à l'exclusion. Je travaille avec des personnes sourdes et je peux dire que leur participation à l'éducation non formelle est très faible en raison de la barrière de la communication. Participer à ce projet m'a donné l'occasion de faire quelque chose pour surmonter cette barrière, d'être innovante et créative. Le travail sur le manuel a été très intéressant et j'ai beaucoup appris. Le manuel, avec les méthodes non formelles que nous avons créées, peut être utilisé dans le travail avec toutes les personnes qui ont des difficultés de communication et constitue un grand pas en avant pour l'inclusion de ces personnes dans l'éducation non formelle. Et tout le monde a le droit d'être inclus ! Je suis heureuse d'avoir pu participer à ce projet.



Ginta Salmina

Formatrice en éducation non formelle, membre du conseil d'administration du Fonds régional de la Baltique et coordinatrice du projet "Nouvelles méthodes pour l'inclusion" en Lettonie.

Les nouvelles méthodes, les nouveaux modes de communication et les nouvelles opportunités sont considérés comme quelque chose de très nécessaire de nos jours pour chacun d'entre nous, et en particulier pour les personnes ayant moins d'opportunités. "Faire de bonnes choses et penser aux autres" doit être la devise de chacun d'entre

n o u s , car ce n'est qu'ensemble que nous pouvons faire de ce monde un endroit meilleur. C'est pourquoi nous avons décidé de participer à ce projet et je crois sincèrement que les méthodes créées aideront de nombreuses personnes et faciliteront la communication entre nous.



**Eduard Corneliu Nicolescu
Marija Novina-Nicolescu**

Travailleur de jeunesse, chef de projet, directeur du Centre d'éducation et de réhabilitation de Buzau (CRRES), fondateur et président de l'association non gouvernementale Tineret Buzau 2007, coordinateur de projet en Roumanie pour les nouvelles méthodes d'inclusion.

J'ai participé et je participe encore à de nombreux projets européens depuis plus de 10 ans, mais celui-ci m'a apporté une nouvelle expérience. De nouvelles méthodes d'inclusion ont fermé le cercle des projets pour et avec les personnes handicapées sur lesquels je travaillais ces dernières années. Ce projet m'a donné l'occasion de travailler avec de nouvelles personnes et de nouveaux handicaps avec lesquels je n'avais pas beaucoup travaillé jusqu'à présent, comme les sourds et les interprètes en langue des signes. Le manuel que nous avons créé nous aide à améliorer la qualité de l'inclusion des personnes ayant des difficultés de communication et à faire tomber les barrières de communication entre les sourds et les entendants. Des personnes d'autres institutions avec lesquelles je travaille sont déjà intéressées par le manuel et les méthodes que nous avons développés. J'apprécie la qualité du temps, du travail et de la communication entre nos partenaires sur le projet.

Éditeur :



Kneza Mislava 7/1

10000 Zagreb

Téléphone : +385 1 4619 116 +385 1 4619 116

Courriel : savez.gluhih.i.nagluhih@zg.t-com.hr

www.sgingz.hr

Pour l'éditeur : Katarina Tonković

Préparation : Paolo Pelesk

Photographies : Neven Petrović

Ce manuel a été créé dans le cadre du projet "New Methods for inclusion", numéro de subvention 2015-2-HR01-KA205-013173, en partenariat avec :



Auteurs : Josip Brozović, Iva Hlavač, Elina Kempele, Eduard Corneliu Nicolescu, Marija Novina-Nicolescu, Ginta Salmiņa, Liga Silina, Andra-Gabriela Surlaru, Gordana Vuger.

Imprimé par :

ISBN 978-953-99330-4-1

Une notice du catalogue **CIP** pour ce livre est disponible à la Bibliothèque nationale et universitaire de Zagreb sous 000960820.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

Cette publication [communication] n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient. Licence Creative Commons (CC) : tout le monde est invité à partager, utiliser et développer notre travail.

Avril 2017, Zagreb, Croatie



NEW METHODS FOR
INCLUSION

www.inclusion-lab.com