

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## **ADDENDUM**

### **À ADD@ME Programme de formation mixte pour les jeunes malvoyants**

Préparé sur la base des tests réalisés lors  
de la formation commune du personnel (C1)  
à Varsovie, du 31.08 au 4.09.2021.

## Module № 1: Gestion des groupes et dynamique de groupe

1. Dans ce module, nous proposons, entre autres, un jeu intitulé "l'île déserte". Vous pouvez appliquer quelques variations de ce jeu, en fonction du groupe présent. Vous pouvez être inventif en ajoutant de nouveaux éléments ou options. Vous trouverez ci-dessous quelques propositions qui pourraient vous être utiles.
  - a) Vous pouvez préparer à l'avance "un morceau de terrain" (comme une couverture ou un grand morceau de carton) sur lequel l'activité se déroulera. Vous pouvez enrichir le jeu en utilisant de nombreux objets tels que des cartons, des vêtements, des chaises, des tables, etc. En résumé, nous suggérons d'utiliser des objets tangibles pour donner aux participants aveugles l'occasion d'explorer l'"île" et les objets pertinents par le toucher. Cette expérience permettra aux participants aveugles de se construire une image mentale de la scène et de se faire une meilleure idée du lieu en question. On souhaite espère que les participants aveugles se sentent plus à l'aise et puissent développer une meilleure compréhension de la situation donnée.
  - b) Vous pouvez fournir aux participants différents matériaux: par exemple du papier (de différentes sortes), de la colle, des ciseaux, des crayons de couleur; éventuellement - une couverture, un grand morceau de cartons qui peut limiter un territoire de jeu, etc. Ils peuvent s'en servir pour construire ce dont ils ont besoin sur leur île (ou un bateau/radeau, s'ils veulent quitter l'île).
  - c) Vous pouvez définir les règles, par exemple, tous les habitants de l'île doivent rester assis ou ils ne peuvent communiquer qu'en chantant, ou tout ce qui vous vient à l'esprit ou qui convient à l'activité.
2. Dans le module, nous proposons le jeu "Vie longue et heureuse" – issu de l'édition polonaise du livre de Klaus W. Vopel "Interactive games. Part 3" (numéro de jeu 85 ; titre original - "Interaktionsspiele, Teil 3") – en suivant précisément la proposition de l'auteur de ce livre.

Nous aimerions vous proposer également notre version de ce jeu, plus adaptée à la vie quotidienne (moins "théâtrale").

Veillez trouver ci-dessous notre proposition

- Peter: Tu sais Maria, je ne suis pas contre toi / (ou je t'aime bien, si c'est le cas) et je te souhaite le meilleur, mais ça me tape sur les nerfs quand tu (la façon dont tu...).



- Maria: Merci Peter. Je vais y réfléchir (ou je vais le prendre en considération).



Dans la vie de tous les jours, vous pouvez utiliser cette première phrase lorsque vous voulez faire un commentaire à quelqu'un qui pourrait être désagréable, d'une manière plus polie et plus acceptable.

