PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

FEELINGS MALVOYANCE : en parler autrement

2022 - fiche modifiée le 27 avril 2023

Un outil ludopédagogique qui invite à parler autrement de la malvoyance et de la cécité.
On exprime ses émotions face à des situations, puis on tente de deviner ce qu'ont ressenti les autres joueurs.

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 11 ans
Thèmes associés à cet outil	Handicap, Compétences psychosociales, Vivre ensemble, Expression de soi
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 2 à 8
Prix	41,90 €

PIPSa

PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 100 cartes Situations réparties en 3 catégories :
  - à partir de 11 ans
  - à partir de 15 ans
  - à partir de 18 ans
  (Elles sont écrites en police Luciole taille 12 interligne 16, noir sur fond crème)
- Un livret qui contient
  - Les règles du jeu (PDF)
  - Un livret d'accompagnement à destination des personnes ressources
- 18 cartes Émotion *(écrites en police Luciole taille 24, blanc sur fond noir)*
- 10 cartes Déficience visuelle, chacune liée à une déficience visuelle différente
  (Elles sont écrites en police Luciole taille 13 interligne 16, noir sur fond crème)
- 48 cartes Vote
- 1 plateau de jeu
- 1 marqueur d'empathie

Concept :

Feelings Malvoyance est un outil ludopédagogique destinés aux professionnel·les. Il aborde la déficience visuelle dans la vie scolaire, les relations, le travail, les loisirs, la vie quotidienne et la mobilité.

Pour sensibiliser à travers l'expérience plutôt qu'à travers la théorie, il met en jeu les partenaires autour de situations précises dans lesquelles chacun·e questionne et partage son ressenti.

À chaque manche, une situation en lien avec la déficience visuelle est lue. Chacun·e choisit secrètement l'émotion qu'il/elle ressentirait dans cette situation parmi les six disposées autour du plateau. Vous tentez ensuite de deviner l'émotion choisie par une autre personne. Celle-ci tente à son tour de deviner l'émotion d'une autre, jusqu'à ce que toutes vos émotions soient révélées. Plus vous devinez les émotions des autres, plus vous avancez sur la piste d'empathie !

Décliné à partir de FEELINGS : le jeu des émotions, Feelings Malvoyance accompagne les personnes ressources qui sensibilisent à la malvoyance et à la cécité.

Fiche synthétique (PDF)

Objectifs

- Mettre en avant la réalité de vie des personnes aveugles et malvoyantes
- Interroger sur les possibilités d'adaptations et d'accessibilité
- Exposer les stéréotypes liés à la malvoyance et à la cécité

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "Pistes d'utilisation"

Sur le site de l'éditeur vous trouverez des infos complémentaires :

- Un kit d'animation à télécharger pour utiliser le jeu avec un grand groupe
- Un générateur de cartes Situations pour créer vos propres situations

Bon à savoir

Feelings Malvoyance a été conçu par des professionnel·les de la santé et son contenu a été élaboré avec les professionnel·les de terrain de l'association Les Amis des Aveugles.

Il a été réalisé en partenariat avec l'Oeuvre Fédérale Les Amis des Aveugles et Malvoyants et Eqla, avec le soutien de la Fondation Roi Baudouin.

Il est diffusé par Blackrock Games

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Act in Games
Rue à l'eau 7
5640 - Oret
Belgique
+32 (0)485 86 48 29 - info@actingames.com
http://www.act-in-games.com

Dans les centres de prêt :

Centre Local de Promotion de la Santé de l'arrondissement de Verviers
+32 (0)87 35 15 03 - s.vilenne@clpsverviers.be
https://www.clpsverviers.be/

Pistes d'utilisation

Support d'animation / expression

Thème : Compétences psychosociales, expression de soi, déficience visuelle, cécité, handicap

Support : jeu de table

Description

Comme dans la série des autres jeux «Feelings », il s'agit d'essayer de rejoindre l'autre dans l'émotion qu'il pourrait vivre face à une situation proposée par le jeu.

Pour les **ados, à partir de 11 ans** : « On te propose d'essayer un jeu adapté pour les malvoyants » ; « Tu apprends que tu inspires de la pitié à certains de tes amis » ; « Tu montes pour la première fois à l'arrière d'un vélo tandem » ; « Des scientifiques ont mis au point un œil bionique qui pourrait redonner la vue aux non-voyants » ; « Tu reconnais les odeurs des personnes autour de toi », …

Pour les **jeunes, à partir de 15 ans** : « A un premier rendez-vous, on demande à te toucher le visage » ; « Un enfant te demande « C'est quoi ton bâton blanc ? » ?, « En voyant ton billet, le contrôleur te signale que tu as pris le train dans la mauvaise direction » ; « Les gens s'adressent à ton chien avant de s'adresser à toi », « Un ami te suggère de consulter une psychologue » ; « Tu fais semblant de lire pour faire croire que tu vois encore très bien » ; « Ton amie te demande ton avis sur son maquillage »,…

Pour les **adultes, à partir de 18 ans** : « Ton amie qui a le même handicap que toi reçoit une allocation plus élevée » ; « Dans un hôtel, tu découvres le sauna en cherchant en vain le restaurant » ; « Ton ami te dépose à la gare quand tu lui rends visite, mais jamais au même endroit » ; « On te propose un test prénatal pour détecter une déficience visuelle chez ton enfant » ; « Une collègue t'aide à compléter un document confidentiel » ; « Tu ne te rends pas compte de l'état de propreté de ta maison », …

Comment l’utiliser

Selon la règle du jeu proposée par le concepteur. Variante possible pour des grands groupes.

Public

Adolescents (à partir de 11 ans), jeunes (à partir de 15 ans), adultes (à partir de 18 ans)

Rôle de l’animateur

L’animateur remplit plusieurs rôles :
- Animation : aménagement de l’espace, explication des consignes, régulation des échanges, circulation de la parole, gestion du temps, reformulation des interventions
- Cadre : garantir la sécurité du public et le respect des règles pour instaurer un climat de confiance
- Pédagogique : favoriser l’expression et le questionnement du public, l’acquisition de connaissances, l’esprit critique, la capacité à faire des choix.

La thématique pourrait amener certain.es à parler de leur parcours personnel. Prévoir un temps d’écoute après l’animation, voire une orientation vers un accompagnement extérieur.

Aménagement de l’espace

Groupe en cercle autour du jeu pour la version « plateau ».
En grand groupe : possibilité d’utilisation numérique en débat mouvant (voir alternative proposée)

A quel moment d’un projet ?

Le jeu trouve aisément sa place dans une stratégie globale d’intervention visant à répondre à une problématique ou des besoins identifiés autour des déficiences visuelles.

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Le jeu permet d’échanger sur les savoirs, savoir-faire et savoir-être des jeunes. Il apporte information et questionnement grâce au débat. Il permet également l’expression et la prise de conscience des représentations de chacun.e. L’approche empathique encourage un échange bienveillant et constructif, en-dehors des injonctions normatives et pénales.

Temps de préparation :

Points forts :

Approche participative, bienveillante, non normative, basée sur les compétences psychosociales

Points d'attention :

Ne pas hésiter à se documenter (voire se former) pour soutenir le débat. (Les Amis des Aveugles et Malvoyants et Eqla)

Sujets abordés :

Emotions, compétences psychosociales, malvoyance, cécité, handicap

Date de l'avis : 24 avril 2023

Autour de l'outil

La Santé en Jeu(x)

Autour des outils - publié le 22 février 2023

27 et 28 mars 2023, deux journées autour des jeux et de la santé, à Bruxelles. Les inscriptions sont prolongées!

Lire la suite