



GIAff4ID

RECUEIL DE JEUX

avec du matériel pédagogique sur la
manière de les mettre en oeuvre pour les
travailleurs de jeunesse et les aidants

BG01-KA220-YOU-000087092



Co-funded by
the European Union

RECUEIL DE JEUX

Editeur

Le consortium du projet GIAff4ID – Games for Improving Affectivity in Youngsters with Intellectual Disabilities



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



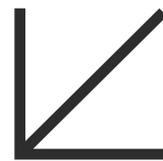
Cofinancé par
l'Union européenne



SOMMAIRE

<u>INTRODUCTION</u>	03
<u>JEUX</u>	04
<u>CONCLUSION</u>	38
<u>ANNEXE I : BONNES PRATIQUES</u>	39

01



INTRODUCTION

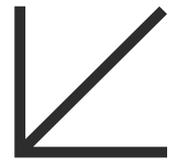
Ce recueil dévoile une série de jeux d'éducation sexuelle novateurs conçus pour les personnes en situation de handicap. Ces jeux, minutieusement conçus par nos partenaires, visent à offrir des expériences éducatives accessibles, intéressantes et percutantes. Selon l'Organisation mondiale de la santé, environ 15% de la population mondiale vit avec une forme de handicap. Cela souligne le besoin crucial d'outils éducatifs inclusifs qui répondent aux défis uniques auxquels ces personnes sont confrontées.

Nos partenaires se sont lancés dans cette aventure avec un engagement profond en faveur de l'inclusion et de l'autonomisation. Les jeux ont été conçus pour favoriser une compréhension globale de la santé sexuelle, du consentement et des relations, de manière respectueuse et engageante. Après leur création, les jeux ont fait l'objet d'une phase pilote rigoureuse, impliquant un groupe diversifié de participants. Les résultats ont été extrêmement positifs : plus de 90 % des participants ont indiqué qu'ils comprenaient mieux les sujets abordés et qu'ils se sentaient plus à l'aise pour discuter des questions de santé sexuelle.

Ce recueil ne met pas seulement en lumière les processus de développement et d'essais pilotes, mais célèbre également les avancées significatives réalisées dans la création d'outils éducatifs qui trouvent un véritable écho auprès des personnes en situation de handicap et leur sont bénéfiques. En présentant ces réalisations, nous souhaitons encourager l'innovation et l'engagement en faveur d'une éducation sexuelle inclusive.

02

JEUX



+ Roue de la fortune

+ Mon corps, mes règles

+ Guide des relations

+ Être attentif

+ Les règles du corps

+ Explorateurs du changement

ROUE DE LA FORTUNE



THEME

Le jeu de la “La Roue de la Fortune” est un outil unique et intéressant conçu pour enseigner aux jeunes ayant une déficience intellectuelle (JADI) la dynamique des relations amicales et romantiques. En incorporant des éléments interactifs, le jeu vise à favoriser une compréhension profonde des nuances émotionnelles et des facteurs distinctifs entre ces deux types de relations. Le thème principal du jeu consiste à améliorer la conscience socio-émotionnelle, à aider les participants à faire la différence entre les amitiés et les relations romantiques, et à développer des compétences pour des interactions positives..



NOMBRE DE PARTICIPANTS



Le jeu est conçu pour être joué par un seul participant à la fois, accompagné d'un guide qui interagit avec le joueur tout au long du processus. Bien que le jeu soit individualisé, il est structuré autour de la coopération entre le guide et le participant, créant une dynamique où le participant est soutenu de manière à l'aider à naviguer dans le jeu. Cette attention personnalisée permet de mieux s'adapter aux besoins de chaque joueur et de s'assurer qu'il s'engage pleinement dans les concepts enseignés. La structure du jeu le rend idéal pour des sessions ciblées en petit comité, bien qu'il puisse être adapté à des environnements d'apprentissage en plus grand groupe si nécessaire.



CONCEPT DU JEU

Le jeu de “La Roue de la Fortune” est construit autour d’une méthode d’apprentissage inclusive et interactive basée sur le jeu, combinant des activités cognitives et physiques pour renforcer l’apprentissage.

Le concept de base consiste à faire tourner une roue pour sélectionner l'un des deux parcours, chacun représentant une relation amicale ou romantique. Tout au long du parcours, le participant collecte des cartes de relations en effectuant une série d'activités, comme faire passer des anneaux par-dessus des poteaux. Ces cartes doivent être classées correctement dans les catégories suivantes : amitié, relations romantiques ou comportements communs. Le jeu se termine par l'association de ces cartes sur un tableau, renforçant ainsi les objectifs d'apprentissage.

Le jeu met l'accent sur la promotion de la compréhension, le soutien de l'expression personnelle, la compréhension des différences de comportement dans les relations, l'encouragement des discussions et il permet aussi une formation appliquée.

Il est conçu comme une expérience d'apprentissage holistique qui intègre non seulement des tâches cognitives mais aussi un engagement physique, améliorant à la fois la compréhension socio-émotionnelle et les compétences motrices.



MATERIEL



Le jeu nécessite du matériel afin de garantir une expérience totalement immersive pour les participants. Il faut :

- Une roue de la fortune pour sélectionner le parcours.
- Deux parcours représentant l'amitié et les relations amoureuses.
- Des cartes de relations avec différents scénarios, que les participants doivent classer.
- Des anneaux et des bâtons pour l'activité de passage d'anneaux.
- Un tableau d'association et des cartons adhésifs pour pouvoir faire correspondre les cartes aux scénarios.
- Une cloche pour signaler la fin du jeu.

Ce matériel permet de créer un environnement multisensoriel dans lequel les participants peuvent apprendre par le biais d'une activité physique et d'aides visuelles, rendant ainsi les concepts abstraits de l'amitié et des relations amoureuses plus accessibles aux personnes ayant une déficience intellectuelle.

Matériel pour jouer



REGLES

Le jeu de “La Roue de la Fortune” suit un ensemble de règles structurées, mais pouvant être modifiées, pour guider les participants tout au long du processus d'apprentissage. Les règles sont conçues pour garantir à la fois l'engagement du joueur et la réalisation des objectifs d'apprentissage du jeu :

- 1 Faire tourner la roue :** Le participant commence le jeu en faisant tourner la roue. La roue est constituée de cartes qui déterminent si le participant choisira le parcours de l'amitié ou le parcours de la relation amoureuse.



2

Naviguer dans le parcours : A mesure que le participant avance dans le parcours, il rencontre des bâtons auxquels sont attachés des cartes de relations. Le participant doit s'engager dans un jeu de passage d'anneau à chaque bâton pour collecter les cartes.

3

Catégoriser les cartes : Après avoir collecté les cartes de relations, le participant doit les classer correctement sur le tableau d'association. Les cartes représentent différents aspects de l'amitié, des relations romantiques ou des comportements communs aux deux types de relation.



4

Rôle du guide : Le guide interagit avec le participant tout au long du jeu, suscitant des discussions sur les émotions et les relations représentées sur les cartes. Si le participant prend une mauvaise décision, le guide l'encourage gentiment à reconsidérer ses choix en lui posant des questions de réflexion.



5

Fin du jeu : Fin du jeu : Le jeu se termine lorsque le participant a réussi à classer toutes les cartes de relations du tableau. Le participant signale la fin du jeu en faisant sonner une cloche..

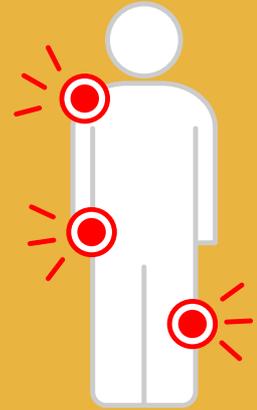


Grâce à ces règles structurées, le jeu offre aux participants un environnement sûr, favorable et interactif qui leur permet d'explorer et de mieux comprendre les complexités émotionnelles de leurs relations.

MON CORPS, MES REGLES

THEME

Le jeu « Mon corps, mes règles » montre aux élèves l'aspect le plus important des relations interpersonnelles. Il est essentiel d'indiquer les parties du corps qui ne peuvent pas être touchées sans permission et quand un inconnu peut les toucher, comme, par exemple, notre médecin.



NOMBRE DE PARTICIPANTS

Le jeu peut être joué avec un minimum de deux participants et un modérateur, sans limite maximale de joueurs. La taille idéale d'un groupe est généralement de quatre ou cinq joueurs et d'un modérateur

② - ⑤



L'âge des participants est fixé entre 16 et 25 ans, mais il peut être ajusté en fonction du niveau de maturité cognitive des joueurs.

DEROULEMENT DU JEU

Le jeu est divisé en plusieurs parties :



Partie 1 (15 minutes) –

Les joueurs reçoivent trois images et des crayons pour indiquer les parties de leur corps qu'ils préfèrent ne pas voir touchées par trois groupes différents : les membres de la famille, les amis et les étrangers.

Le modérateur doit préciser à tout moment sur quel groupe nous nous concentrons. L'exercice doit être collectif, c'est-à-dire que tout le monde répond en même temps.

Nous vous conseillons de demander à vos élèves de répondre catégorie par catégorie..



Demandez-leur d'abord de parler de leur famille, puis de leurs amis, et enfin d'inconnus. De cette façon, ils savent à qui ils se réfèrent à tout moment. Après chaque tour, demandez à un élève d'expliquer quelle partie du corps il a marquée et pourquoi.

“

Toutes les parties du corps marquées sont valables. Certains élèves peuvent même marquer tout leur corps. N'oubliez pas que certains élèves, en plus des parties intimes, peuvent également marquer des parties telles que la tête, le bras, etc.



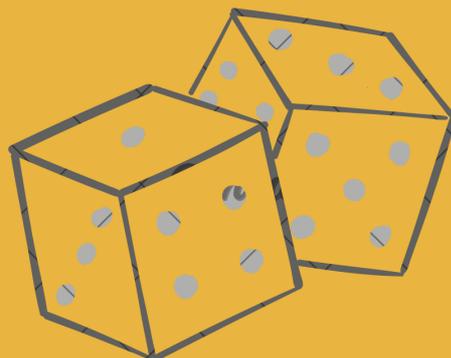
Partie 2 (30 minutes) –

Les joueurs s'engagent dans le jeu à l'aide d'un plateau, de dés et de cartes de questions, avec des mécanismes semblables à ceux d'un « jeu de course » (le jeu de course est une catégorie de jeux de société dans lesquels le but est d'être le premier à déplacer le pion jusqu'à la fin d'une piste). Tout au long du jeu, ils répondent aux questions qui leur sont posées. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses ; toutefois, le modérateur peut intervenir en posant des questions ou en faisant des remarques supplémentaires pour clarifier tout doute.

Nous vous conseillons de former des groupes homogènes, c'est-à-dire regrouper des joueurs ayant des capacités cognitives identiques ou similaires



En outre, si vous savez que les participants au jeu auront des difficultés à répondre, utilisez **deux dés** au lieu d'un afin que le jeu se termine plus tôt. Si le groupe est très nombreux, vous devrez peut-être préparer des questions supplémentaires. Veillez à ce que tout soit prêt avant de commencer.



Partie 3 (15 minutes) –

Les participants partagent leurs observations, le modérateur mettant l'accent sur les sujets clés ou sensibles qui sont apparus.

Chacun possède sa propre perception de l'espace personnel et du niveau de contact physique qu'il souhaite avoir avec les autres. Le jeu souligne l'importance d'établir des limites claires concernant ce qui est considéré comme acceptable ou inacceptable dans la société. Étant donné que nous coexistons tous au sein de la société, il est important de respecter les limites des autres tout en affirmant les nôtres.

En outre, le jeu vise à favoriser la compréhension de la distinction entre les parties du corps qui peuvent être touchées à des fins médicales et celles qui ne sont pas appropriées pour les personnes avec lesquelles on ne partage pas de relation sexuelle ou émotionnelle.



MATERIEL

- Un ensemble de **3 images** par joueur, chacune représentant la silhouette d'une personne. Ces images sont utilisées pour colorier ou marquer des zones spécifiques. Chaque image correspond à un groupe de personnes particulier et se distingue par une couleur différente : rose pour la famille, bleu pour les amis et vert pour les inconnus.
- Des outils d'écriture, de préférence des marqueurs ou des crayons de couleur.



- Un plateau de jeu de course.



- Un dé.
- Jetons ou objets de substitution pouvant servir de jetons (tels que des boutons ou des trombones de couleur).



- 3 séries de cartes contenant des questions pertinentes pour chaque groupe de personnes, avec un code couleur correspondant : rose pour la famille, bleu pour les amis et vert pour les inconnus.



REGLES

Partie 1

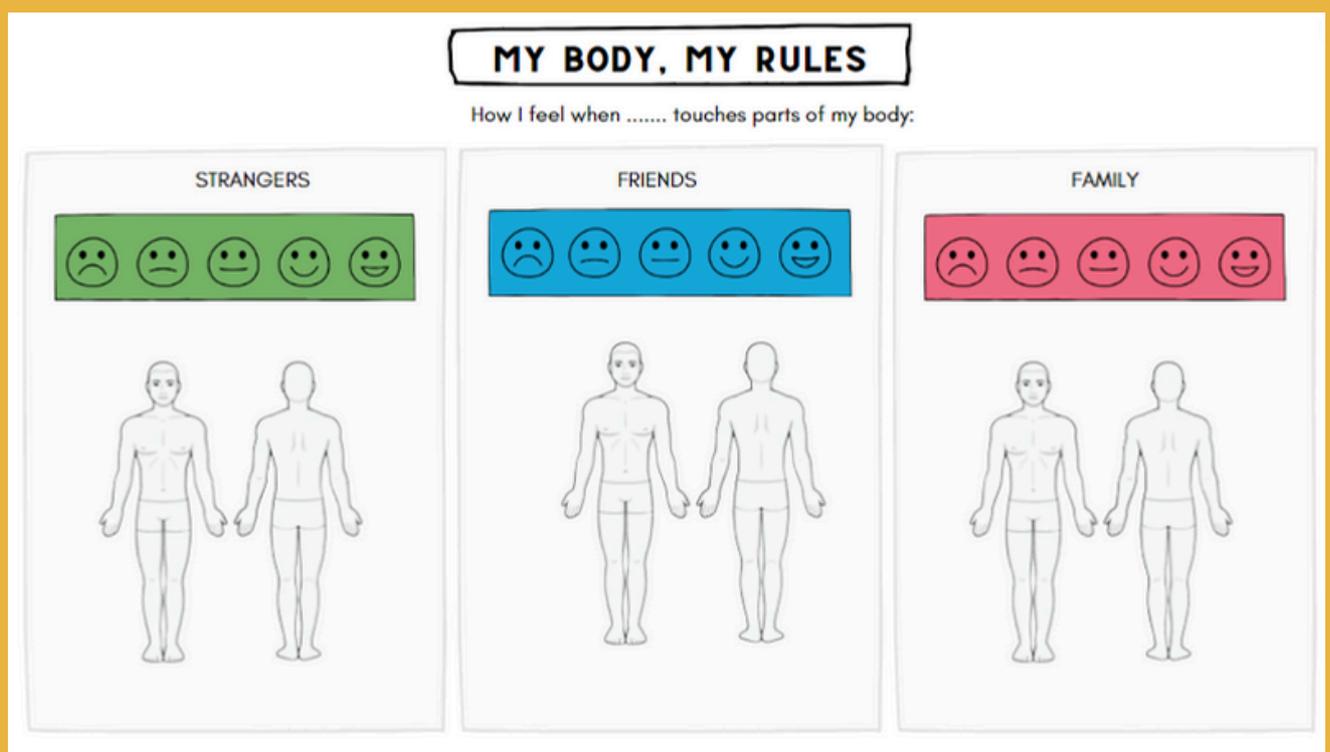
Une brève introduction est faite par le modérateur, expliquant les règles du jeu. Si les joueurs ne se connaissent pas, ils sont encouragés à se présenter.

Chaque joueur reçoit une série d'images représentant la silhouette d'une personne, ainsi que des marqueurs ou des crayons de couleur.

Les participants sont invités à marquer les parties de leur corps qu'ils n'aiment pas voir touchées par différents groupes de personnes – famille, amis ou inconnus. Ces groupes sont identifiés par les couleurs des cartes fournies.

Les joueurs disposent de 10 à 15 minutes pour réfléchir et marquer leurs limites sur les cartes correspondantes.

Le modérateur reste à l'écoute des participants et se tient à leur disposition pour répondre à leurs questions.



Partie 2

Les règles de base du jeu sont les suivantes :

Mise en place du jeu : Le plateau de jeu, composé de 49 cases disposées en cercle, est placé au centre de la table. Chaque joueur choisit un pion pour se représenter sur le plateau. Le joueur qui commence est déterminé en lançant les dés ; le joueur ayant le chiffre le plus élevé commence. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo lancent à nouveau les dés pour les départager.

Placement des cartes : Les cartes sont placées face cachée, classées par couleur.

Jeu : Les joueurs lancent les dés à tour de rôle et déplacent leurs jetons en conséquence. Le nombre obtenu sur le dé détermine le nombre de cases qu'un joueur avance.

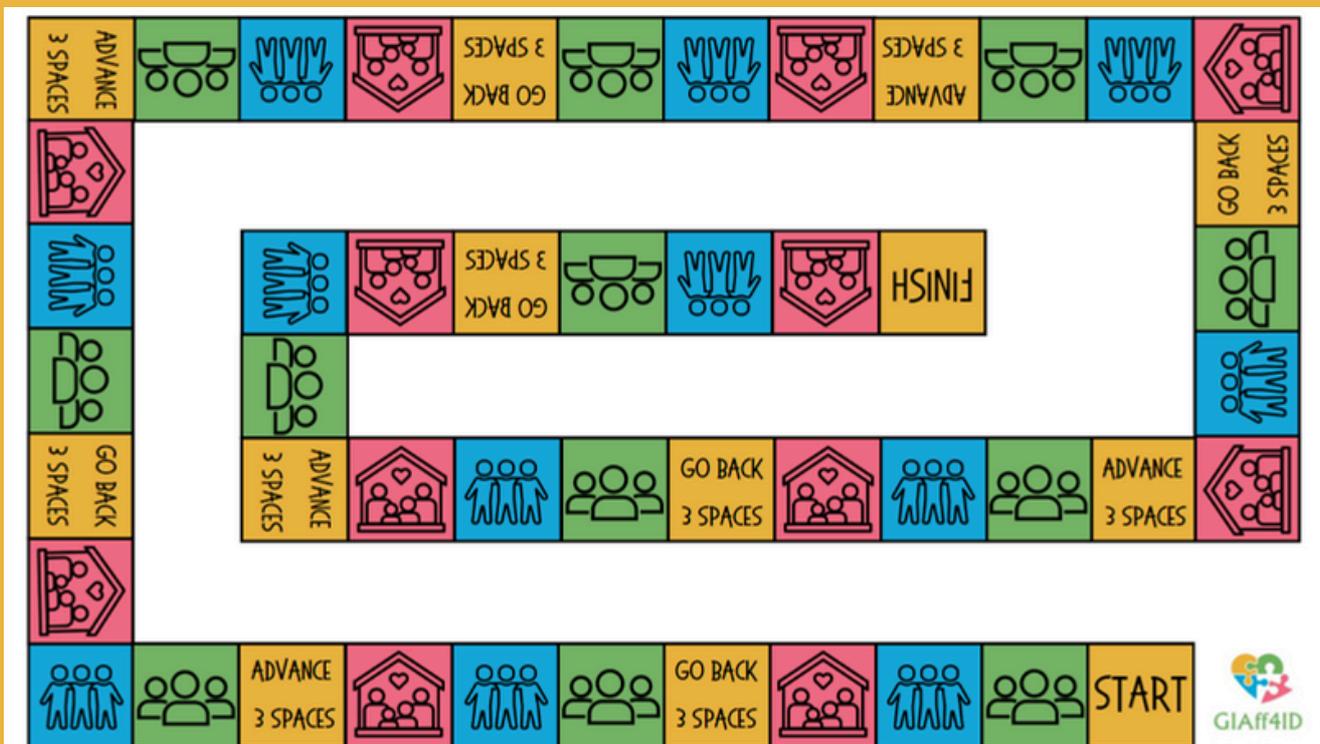
Cases spéciales : Certaines cases déclenchent des actions supplémentaires :

- "REULER DE 3 CASES": Si un joueur tombe sur l'une de ces cases, il doit soustraire 3 cases au résultat du dé.
- "AVANCER DE 3 CASES": Si un joueur tombe sur une de ces cases, il doit avancer de 3 cases.



Cartes questions : Lorsqu'un joueur arrive sur une case, il doit prendre une carte de la couleur de sa case, lire la question et y répondre.

Rôle du modérateur : Comme il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, le rôle du modérateur est de clarifier les questions et de guider les discussions. Il peut intervenir pour s'assurer que les participants ont bien compris les questions ou pour explorer le raisonnement derrière leurs réponses.



Partie 3

Une fois le jeu terminé, les participants sont encouragés à exprimer leurs pensées sur les questions soulevées pendant le jeu. La discussion vise à promouvoir la compréhension des limites personnelles et des attentes de la société.



GUIDE DES RELATIONS

CONCEPT DU JEU

Le **GUIDE DES RELATIONS** est un jeu interactif conçu pour faciliter l'apprentissage des maladies sexuellement transmissibles, de l'amour et des relations sexuelles, des comportements sûrs sur Internet, de la grossesse et de la prévention de grossesse. Le jeu contient des exercices qui facilitent le travail avec des jeunes ayant des besoins éducatifs particuliers afin de transmettre des informations sur la santé et de prévenir les agressions et les violences sexuelles. Il peut être utilisé par les enseignants, les parents et d'autres personnes et institutions désireuses de travailler sur ces questions avec les jeunes.

L'objectif est d'aider les jeunes à prendre conscience des comportements appropriés et inappropriés, de la différence entre consentement et refus, des maladies sexuellement transmissibles, de l'amour et des relations sexuelles, des comportements sûrs sur Internet, des risques sur Internet, de la grossesse, de la prévention, des rapports sexuels protégés, et d'être encouragés et rassurés par des outils appropriés pour exprimer leurs besoins et dire non de manière persuasive.



NOMBRE DE PARTICIPANTS



Le jeu peut être joué individuellement ou en groupe.

La taille optimale d'un groupe implique généralement plusieurs participants ainsi qu'un modérateur. Si nécessaire, certains sujets peuvent être discutés en petits groupes ou individuellement avec les élèves.



La tranche d'âge des participants est fixée entre 15 et 25 ans.

Les thèmes et les approches peuvent être adaptés aux différents niveaux de leur développement émotionnel et intellectuel (âge).

Le jeu est divisé en plusieurs parties :

Session 1



Le modérateur présente aux participants le sens de la discussion en cours. Le jeu permettra aux joueurs d'en apprendre davantage sur eux-mêmes, sur l'amitié, l'amour et les relations sexuelles. La réunion commence par l'élaboration et la présentation des règles.

Session 2



Energizer

Objectifs : Aider les participants à être plus alertes et plus actifs

Durée : 5 minutes

Rôle du guide : Le modérateur demande aux participants de faire une association libre avec un mot qui commence par la première lettre de leur nom

(par exemple Corentin – Courageux)

1



Apprendre à se connaître

Objectif : Faire connaissance avec les participants

Durée : 8-10 minutes

Matériel : feuilles pour chacun ; marqueurs, crayons de couleur et autre matériel de dessin

Rôle du guide : Le modérateur reste à l'écoute des participants et se tient à leur disposition pour répondre à leurs questions. Les participants reçoivent une liste pour répondre aux questions suivantes :

Je suis

J'habite....

J'étudie...

J'aime....

2 Présentation du sujet



Objectif : Encourager l'expression personnelle

Durée : 8-10 minutes

Les cartes peuvent faciliter des discussions ouvertes dirigées par un modérateur, permettant aux participants de partager leurs expériences et d'apprendre les uns des autres dans un environnement favorable et sans jugement. L'objectif n'est pas d'avoir une conversation très approfondie, mais de répondre rapidement. Expliquez que le mensonge est également acceptable. L'exercice peut être utilisé pour montrer que le sujet est multiple – chacun a ses propres idées, sentiments et expériences. Abordez ensuite la tâche en utilisant certaines des questions figurant sur les cartes.

Rôle du guide : Chacun tire une carte et répond à la question.

Les participants peuvent également lancer une balle et celui qui l'attrape tire une carte et répond (chacun peut décider de répondre ou non).

Matériel pour jouer



3 Cartes de relations



Objectif : apprendre les relations et les relations sexuelles ; la différence entre le consentement et le refus ; les maladies sexuellement transmissibles ; l'amour et les relations sexuelles, un comportement sûr sur Internet, la grossesse, le sexe sans risque.

Durée : 20 minutes



Rôle du guide : Chacun joue pour soi. Le joueur retourne une carte du jeu face visible et la place au centre. Le joueur doit trouver la bonne carte qui correspond à l'image et indiquer le mot correct sur la carte. Chaque carte comporte une seule réponse correcte.

Les participants peuvent également trouver les symboles correspondants dans le coin supérieur gauche des cartes. Lorsqu'ils font correspondre les mêmes symboles, ils apprennent la signification du mot/de l'image.

Comme il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, le rôle du modérateur est de clarifier toute question et de guider les discussions. Il peut intervenir pour s'assurer que les participants comprennent les questions ou pour explorer le raisonnement derrière leurs réponses.

...Amusez-vous bien !

Matériel de jeu



Session 3

Une fois le jeu terminé, les participants sont encouragés à exprimer leurs réflexions sur les questions soulevées pendant le jeu.

ÊTRE ATTENTIF

THEME

Le jeu se concentre sur la sensibilisation à l'identité et à l'expression de genre, la promotion de l'empathie, l'inclusion et l'éducation à la santé sexuelle par le biais d'activités d'apprentissage interactives basées sur le jeu.



NOMBRE DE PARTICIPANTS

- **2-6** joueurs. (Ce jeu peut être joué en petits groupes ou en paires afin d'encourager l'interaction et la discussion).



CONCEPT DU JEU



Le jeu “Être attentif” combine deux parties interactives :

1. **Récit interactif** – Les joueurs jouent des rôles dans une histoire et prennent des décisions qui reflètent diverses identités de genre et situations sociales. Le récit explore des thèmes tels que le consentement, la pression des pairs, la communication et la santé sexuelle.
2. **Quiz sur l'identité de genre** – Ce quiz teste les connaissances des joueurs sur l'identité et l'expression de genre, ainsi que sur les normes sociétales. Les questions encouragent les joueurs à réfléchir à leur compréhension du genre et à remettre en question les stéréotypes courants.

Le jeu offre un environnement inclusif, sans jugement, pour discuter et apprendre sur l'identité de genre, les limites personnelles et la conscience sexuelle, ce qui le rend idéal pour les jeunes ayant une déficience intellectuelle.

Partie 1 : Récit interactif

Développez un jeu de narration interactif où les joueurs créent et explorent ensemble des récits qui reflètent diverses expériences de l'identité et de l'expression de genre. Les joueurs jouent différents rôles dans l'histoire et prennent des décisions qui façonnent le récit, ce qui favorise l'empathie et la compréhension des points de vue des autres.

Un jeu narratif interactif est un type de jeu narratif dans lequel les joueurs participent activement à l'élaboration du scénario et des résultats par leurs décisions, leurs actions et leurs interactions dans l'univers du jeu. Le jeu interactif de narration pourrait être structuré comme suit :

Aperçu : Un jeu narratif interactif met l'accent sur l'autonomie du joueur, l'exploration narrative et les choix significatifs. Les joueurs s'engagent dans l'univers du jeu par le dialogue, l'exploration et la prise de décision, influençant la direction et la résolution de l'histoire.



Partie 2 : Quiz sur l'identité de genre

Créez un jeu de type quiz dans lequel les joueurs répondent à des questions relatives à l'identité de genre, à l'expression de genre et aux perceptions sociétales du genre. Le jeu peut comprendre des questions à choix multiples, des énoncés vrai/faux et des questions ouvertes pour encourager la pensée critique et la réflexion sur sa propre compréhension de l'identité de genre.

Ces activités d'apprentissage basées sur le jeu peuvent fournir des moyens attrayants et interactifs pour les individus d'explorer et d'approfondir leur conscience de leur propre identité de genre, tout en encourageant l'empathie, la compréhension et le respect des diverses expériences des autres.

Le jeu-questionnaire sur l'identité de genre est un jeu conceptuel conçu pour éduquer et engager les joueurs sur le thème de l'identité de genre d'une manière interactive et informative. Voici plus de détails sur la façon dont le jeu pourrait être structuré :

Aperçu : Le Quiz sur l'identité de genre est un jeu interactif de type quiz qui vise à tester les connaissances et la compréhension des joueurs en matière d'identité, d'expression et de diversité de genre. Grâce à une série de questions et de répliques, les joueurs ont la possibilité d'en apprendre davantage sur les différents aspects du genre et de remettre en question les stéréotypes les plus courants.

1ère partie du quiz : Vrai ou Faux

Vrai/faux : des affirmations adaptées aux adultes ayant une déficience intellectuelle :

- Vrai ou faux : Il est important de comprendre la différence entre les espaces publics et privés.

(Vrai) Comprendre la distinction entre les espaces publics et privés aide à maintenir les limites personnelles et à respecter les limites des autres.

- Vrai ou faux : Chacun a le droit de choisir la personne avec laquelle il veut avoir une relation.

(Vrai) Chacun a le droit de choisir son partenaire et de s'engager dans des relations consensuelles basées sur le respect et la compréhension mutuels.

- Vrai ou faux : Il est normal de refuser une activité sexuelle si l'on ne se sent pas à l'aise.

(Vrai) Il est important d'affirmer ses limites et de dire non à une activité sexuelle si elle vous met mal à l'aise ou si vous n'êtes pas prêt(e).

- Vrai ou faux : Il est nécessaire de demander le consentement avant de s'engager dans une activité sexuelle.

(Vrai) Il est essentiel de demander et d'obtenir un consentement clair avant de s'engager dans une activité sexuelle, afin de s'assurer que toutes les parties concernées sont à l'aise et consentantes.

- Vrai ou faux : Il est important de communiquer ouvertement avec votre partenaire au sujet de la santé et de la protection sexuelles.

(Vrai) Une communication ouverte sur la santé sexuelle, la protection et les préférences personnelles est essentielle pour maintenir des relations saines et épanouissantes.

- Vrai ou faux : Il est normal d'avoir des questions ou des inquiétudes au sujet de la sexualité et des relations.

(Vrai) Il est normal d'avoir des questions ou des inquiétudes sur la sexualité et les relations, et il est important de chercher des informations et du soutien auprès de sources fiables.

- Vrai ou faux : Il est important de reconnaître les signes d'abus ou d'exploitation dans les relations.

(Vrai) Il est essentiel de reconnaître les signes d'abus ou d'exploitation, tels que la coercition, la manipulation ou le contrôle, pour se protéger et demander de l'aide si nécessaire.

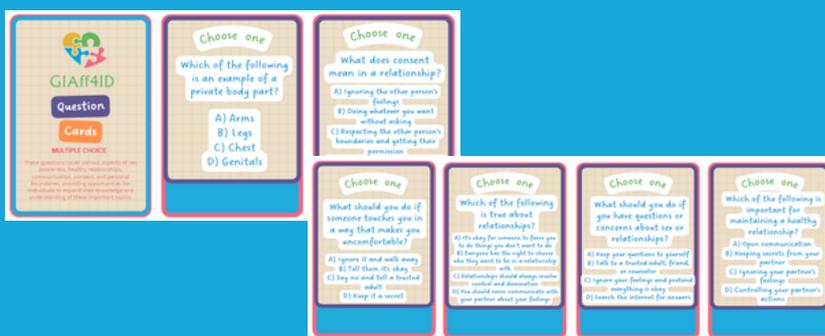
- Vrai ou faux : L'accès aux ressources et à l'information en matière de santé sexuelle est important pour prendre des décisions éclairées concernant sa santé sexuelle.

(Vrai) L'accès aux ressources et aux informations en matière de santé sexuelle permet aux individus de prendre des décisions éclairées concernant leur santé sexuelle, leur protection et leur bien-être.

Ces affirmations vrai/faux visent à promouvoir la sensibilisation, l'autonomisation et la prise de décisions saines dans le contexte de la sexualité et des relations pour les adultes ayant une déficience intellectuelle. Elles visent à faciliter les discussions, à accroître la compréhension et à renforcer les comportements positifs liés à la santé sexuelle et à la sécurité personnelle.

Deuxième partie du jeu de questions-réponses : Choix multiples

Les questions à choix multiples peuvent être efficaces pour évaluer les connaissances et la compréhension dans un format structuré.



MATERIEL

- **Récit interactif :**
 - Une plateforme numérique (ordinateur, tablette ou smartphone) sur laquelle se déroule le récit.
 - Facultatif : Fiches de réflexion imprimables pour le retour d'information et la réflexion personnelle.
- **Quiz sur l'identité de genre :**
 - Un jeu de cartes numériques ou physiques avec des questions vrai/faux et à choix multiples.
 - Facultatif : Des jetons ou des marqueurs pour représenter les participants.
 - Cartes de score pour comptabiliser les points attribués aux bonnes réponses (facultatif).



REGLES

Partie 1 : Jeu du récit interactif

Vous (le joueur) avez été invité à une fête chez un ami. Il s'agit d'une petite réunion avec de la musique, des en-cas et des jeux. À votre arrivée, vous voyez des visages familiers et vous êtes impatient de participer à la fête.

Alors que vous vous mêlez à vos amis et discutez avec eux, vous remarquez un groupe de personnes qui jouent à « Action ou vérité ». Certains de vos amis rient et s'amuse. Une personne que vous ne connaissez pas très bien s'approche de vous et vous invite à participer au jeu..

Voici quelques choix et résultats possibles :



Choix 1 : Participer au jeu

Résultat : Vous décidez de participer au jeu et de vous amuser. Vous vous sentez enthousiaste et impatient de participer aux activités du groupe.

Réflexion : Réfléchissez à ce que vous ressentez lorsque vous êtes inclus dans les activités de groupe et les interactions sociales. Réfléchissez à l'importance de vous sentir valorisé et accepté par vos pairs.

Choix 2 : Refuser l'invitation

Résultat : Vous déclinez poliment l'invitation à participer au jeu et choisissez plutôt de discuter avec vos amis et de profiter de la fête à votre manière.

Réflexion : Réfléchissez à l'importance de fixer des limites et de faire des choix qui vous mettent à l'aise et en sécurité. Réfléchissez à la manière dont vous pouvez affirmer vos limites dans les situations sociales.

Choix 3 : Demander plus d'informations

Résultat : Vous n'êtes pas sûr de vouloir participer au jeu et vous décidez de demander à la personne plus d'informations sur les règles et les attentes. Elle vous explique le jeu et vous assure que c'est pour le plaisir.

Réflexion : Réfléchissez à l'importance de poser des questions et de demander des éclaircissements lorsque vous n'êtes pas sûr de vous ou que vous hésitez à participer à des activités. Réfléchissez à la façon dont la communication peut vous aider à prendre des décisions éclairées.

Choix 4 : S'excuser et faire une pause

Résultat : Vous commencez à vous sentir dépassé par le bruit et l'activité de la fête et vous décidez de vous excuser pour faire une pause à l'extérieur ou dans une pièce calme.

Réflexion : Réfléchissez à l'importance de reconnaître vos propres sentiments et de prendre soin de vous dans les situations sociales. Envisagez des stratégies pour gérer le stress et la surcharge sensorielle dans des environnements bondés ou bruyants.

Choix 5 : Demander de l'aide à un ami de confiance

Résultat : Ne sachant pas si vous devez participer au jeu, vous décidez de demander conseil à un ami en qui vous avez confiance et qui est également présent à la fête. Votre ami écoute vos préoccupations et vous donne son point de vue sur la situation, ce qui vous aide à prendre une décision en toute confiance.

Réflexion : Réfléchissez à l'importance de rechercher le soutien et les conseils de personnes de confiance dans les situations sociales. Réfléchissez à la manière dont les amis peuvent vous apporter une aide précieuse et vous rassurer lorsque vous êtes confronté à des décisions difficiles..

Choix 6 : Proposer une autre activité

Résultat : Au lieu de participer au jeu « Action ou vérité », vous proposez une autre activité ou un autre jeu que tout le monde peut apprécier ensemble. Ta suggestion est bien accueillie et le groupe décide d'essayer quelque chose de différent, créant ainsi une atmosphère positive et inclusive à la fête.

Réflexion : Réfléchissez au rôle de la créativité et de la collaboration dans l'élaboration des interactions sociales. Réfléchissez à la manière dont la suggestion d'activités alternatives peut promouvoir l'inclusion et le respect des diverses préférences parmi les pairs.

Choix 7 : Fixer des limites et s'affirmer

Résultat : Reconnaisant que vous n'êtes pas à l'aise pour participer à ce jeu, vous affirmez vos limites avec assurance tout en déclinant poliment l'invitation. Tu exprimes ta reconnaissance pour l'offre, mais tu insistes sur le fait que tu préfères socialiser d'une autre façon à la fête.

Réflexion : Réfléchissez à l'importance de l'affirmation de soi et de la défense de ses intérêts pour affirmer ses limites personnelles et faire des choix qui correspondent à ses valeurs et à son niveau de confort. Réfléchissez à la manière dont l'expression respectueuse de vos préférences peut favoriser le respect mutuel et la compréhension dans les interactions sociales.



Choix 8 : Engager une conversation sur le consentement

Résultat : Avant de décider de participer ou non au jeu, vous engagez une conversation avec la personne qui vous a invité et avec le groupe sur l'importance du consentement dans les interactions sociales. Vous partagez votre compréhension du consentement comme étant le respect des limites des autres et le fait de demander la permission avant de s'engager dans des activités qui peuvent les affecter. Le groupe réagit positivement à la discussion et certains membres expriment leur satisfaction d'avoir eu l'occasion d'en apprendre davantage sur le consentement.

Réflexion : Réfléchissez à l'importance d'un dialogue ouvert et d'une éducation sur le consentement dans les contextes sociaux. Réfléchissez à la manière dont le fait de discuter de sujets liés au consentement et aux limites peut promouvoir la compréhension mutuelle, le respect et des relations saines entre pairs.

Ce choix encourage les joueurs à s'engager activement dans des discussions sur le consentement, les limites et les comportements respectueux dans les contextes sociaux. En entamant des conversations sur le sexe et la sensibilisation au genre, les joueurs ont la possibilité de promouvoir la compréhension et la sensibilisation parmi leurs pairs et de contribuer à une culture de respect et d'inclusion.

Après avoir fait votre choix, le jeu vous donne un retour d'information et vous invite à réfléchir, en vous encourageant à penser aux conséquences de vos actions, à l'importance de la communication et de la défense de vos intérêts, et aux stratégies pour naviguer dans les interactions sociales avec confiance et respect de vous-même et des autres.

Ce scénario est conçu pour inciter les joueurs à prendre des décisions significatives et à réfléchir tout en explorant les thèmes de l'inclusion sociale, des limites personnelles et de la défense de ses intérêts dans les contextes sociaux. Il encourage les joueurs à prendre en compte leurs propres sentiments et préférences et leur permet de faire des choix qui correspondent à leurs valeurs et à leur niveau de confort..



Evaluation des jeux

Partie 1 : Jeu de récit interactif

L'évaluation d'un jeu interactif sur la sensibilisation à la sexualité pour les jeunes ayant une déficience intellectuelle peut être effectuée par un travailleur social, un psychologue ou un autre professionnel qualifié qui a l'habitude de travailler avec des personnes handicapées et qui a des connaissances en matière d'éducation à la santé sexuelle



Partie 2 : Quiz sur l'identité des genres

Les questions couvrent divers aspects de la sensibilisation à la sexualité, des relations saines, de la communication, du consentement et des limites personnelles, ce qui permet aux individus d'élargir leurs connaissances et leur compréhension de ces sujets importants.





REGLES DU CORPS



THEME

- Parties intimes du corps qui ne peuvent être touchées sans autorisation ;
- Quand et pourquoi les médecins examinent les parties intimes de notre corps.



NOMBRE DE PARTICIPANTS

Au moins **16** participants – JADI âgés de **16 à 20 ans**. Les participants joueront le jeu divisés en deux groupes de cinq (avec un équilibre entre les sexes), sous la supervision des deux animateurs de jeunesse. Les joueurs doivent coopérer et s'affronter pour atteindre les objectifs du jeu.



DEROULEMENT DU JEU

Le jeu des **Règles du corps** est divisé en plusieurs parties :
Partie 1 (15 minutes) – compléter une grille de mots croisés
Partie 2 (30 minutes) – regrouper, deviner et coller des cartes
Partie 3 (20 minutes) – réfléchir ensemble

Cette activité d'apprentissage par le jeu est conçue pour enseigner aux JADI les professions de santé liées aux parties intimes de leur corps, comment se comporter lors d'un examen médical ou dans d'autres situations intimes, notamment en leur demandant quels termes ou déclarations spécifiques/appropriés utiliser et comment gérer leurs humeurs et leurs sentiments.



Objectifs d'apprentissage et méthode et cadre d'apprentissage inclusif basé sur le jeu :

1. Faciliter la compréhension :



Les JADI apprendront à connaître les parties intimes de leur corps en fonction des professions de santé spécifiques. Les participants apprendront à reconnaître les parties de leur corps qui sont des signes d'intimité et qui sont liées au domaine sexuel et affectif. Ils seront capables d'interagir avec les médecins/professionnels lors d'examens concernant les parties intimes. Les participants seront maîtres de leur corps en ce qui concerne le consentement et la manière dont ils préfèrent/souhaitent que leur examen médical soit mené.

2. Promouvoir l'esprit d'équipe et la communication :

Les JADI seront activement impliqués dans le renforcement des relations au cours de l'activité par le biais de la discussion et de la réflexion. Ils doivent se soutenir mutuellement en cas de difficultés et de doutes sur les questions à formuler et les réponses à donner lors d'un examen médical ou d'autres situations intimes, toujours sous la supervision et – si nécessaire – avec le soutien de l'animateur de jeunesse. Les participants présentant des déficiences intellectuelles doivent apprendre à reconnaître les défis et à les surmonter tous ensemble.

3. Inculquer le respect de soi :

Les JADI apprendront l'importance d'être maîtres de leur propre corps, car il est important qu'ils sachent comment l'utiliser pleinement et comment se comporter avec les médecins/professionnels lorsqu'il s'agit des parties intimes de leur corps.



4. Renforcer l'empathie et le respect:

Les JADI comprendront quand et pourquoi les parties intimes du corps peuvent être observées et touchées lors d'un examen médical ou en présence d'une autre personne du même sexe ou d'un sexe différent. Les participants auront l'occasion d'apprendre comment faire face à une situation spécifique (généralement inconfortable) en prêtant attention à leurs humeurs et sentiments ainsi qu'au contexte émotionnel. Faire connaissance, et donc créer la confiance avec la personne en face de soi, est d'une importance fondamentale pour l'intégration sociale et le bien-être physique et psychologique.



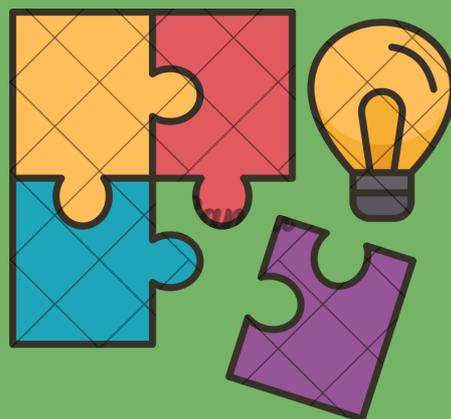
MATERIEL

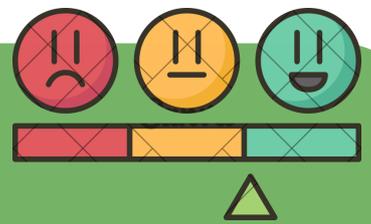
- Outil pour briser la glace
- 2 mots croisés (un par groupe : A + B) comprenant chacun 7 phrases et 7 mots (à compléter)
- 2 tableaux en papier représentant le corps nu d'un homme et d'une femme
- 2 séries de (14/16) cartes relatives aux professions de santé (illustration + mot-clé) et (7) cartes relatives aux parties intimes du corps (uniquement mot-clé) pour les parties intimes + (2 facultatives)
- Velcro à fixer à la fois sur le carton et sur les cartes, ou ruban adhésif
- Stylos et crayons
- Des blouses médicales pour les animateurs afin de bien représenter le scénario (au choix des animateurs pour créer l'ambiance)

REGLES

Partie 1 :

- Équipe de groupe : 2 groupes différents (équilibrés en termes de genre) composés chacun de 5 JADI et de 2 animateurs de jeunesse.
- Courte activité pour briser la glace (pour apprendre à se connaître)
- Chaque groupe devra compléter une grille de mots croisés sous la forme d'un tableau que l'animateur de jeunesse aura préalablement créé. L'objectif spécifique est d'amener les participants à réfléchir et à se familiariser avec la terminologie relative aux professions de santé et aux parties intimes impliquées, tout en mesurant le niveau de connaissances préalables.
- Les deux groupes jouent simultanément.
- Le groupe qui complète le premier les mots croisés remporte la victoire.
- Les animateurs de jeunesse vérifient l'exactitude des mots inscrits dans la grille de mots croisés, en donnant des explications et des clarifications supplémentaires si nécessaire.





Partie 2 :

- Équipe de groupe : 2 groupes différents (équilibrés en termes de genre) composés chacun de 5 JADI et de 2 animateurs de jeunesse.
- Chaque groupe reçoit deux séries de 14 cartes chacune : 7 sur les professions de santé (urologue, andrologue, gynécologue, proctologue, coloproctologue, oncologue et kinésithérapeute) et 7 sur des parties intimes spécifiques (anus, sein, pénis, prostate, vagin, plancher pelvien et aine) plus deux facultatives (médecin généraliste et bassin) incluant des parties spécifiques du corps proches des parties intimes qui sont de toute façon traitées par des professionnels de la santé afin de stimuler la curiosité et la réflexion.
- Les deux groupes jouent simultanément
- Tous les membres du groupe examineront attentivement les cartes en main et devront les trier et les classer en fonction des professions médicales et des parties intimes. Les cartes doivent ensuite être appariées en tenant compte du fait que chaque profession correspond à une partie intime spécifique du corps.
- Chaque membre du groupe, à tour de rôle, doit coller la paire de cartes sur la partie féminine ou masculine du tableau, respectivement.
- Le groupe qui parvient le premier à placer toutes les cartes sur le plateau remporte la victoire.
- Les animateurs de jeunesse vérifieront la position exacte des cartes sur le tableau, en donnant des explications et des clarifications supplémentaires si nécessaire.



MISE EN PLACE DU JEU

Partie 1 (15 minutes) – compléter une grille de mots croisés

Présentation :

Avant d'introduire le jeu, les animateurs de jeunesse peuvent organiser une initiative captivante pour briser la glace, afin de s'amuser et de mettre tous les participants à l'aise (par exemple, les participants, debout en cercle, peuvent se passer ou se lancer une balle ou tout autre petit objet et, de temps en temps, se présenter en disant leur nom, leur âge et leur passe-temps favori)



Déroulement :

Les JADI seront divisés en groupes. Il est recommandé que chaque groupe soit composé d'un nombre égal de filles et de garçons. Équipe de groupe : 2 groupes différents (équilibrés en termes de genre) composés chacun de 5 YIWID et de 2 animateurs de jeunesse. Les animateurs de jeunesse présenteront ensuite le jeu (principales étapes et règles) et soutiendront les participants en leur donnant des suggestions ou des conseils en cas de besoin.

Les deux groupes recevront chacun une grille de mots croisés sous la forme d'un tableau en papier (que les animateurs auront créé au préalable), où ils devront répondre à des questions (données au préalable par les animateurs) et inscrire comme réponses les parties intimes ou les professions de santé en rapport avec les parties intimes. Lors de la saisie des parties intimes de la grille de mots croisés, les animateurs peuvent intervenir au cas où un professionnel de la santé s'occuperait d'autres parties du corps. Par exemple, si un participant associe à juste titre la partie intime « pénis » à un andrologue, l'animateur peut intervenir et ajouter que l'andrologue s'occupe de tous les organes génitaux masculins, y compris les testicules et le scrotum.

Le jeu est joué simultanément par les deux groupes. Au bout de 15 minutes, le groupe qui a fourni le plus de mots gagne.

Partie 2 (30 minutes) – regrouper, deviner et coller des cartes



Déroulement :

Chaque groupe reçoit deux séries de 14 cartes (plus deux en option) : 7 sur les professions de santé (urologue, andrologue, gynécologue, proctologue, coloproctologue, sénologue et kinésithérapeute) et 7 sur des parties intimes spécifiques (anus, sein, pénis, prostate, vagin, plancher pelvien et aine) et deux facultatives (médecin de famille et bassin) comprenant des parties spécifiques du corps proches des parties intimes qui sont en tout état de cause traitées par des professionnels de la santé, afin de stimuler la curiosité et la réflexion.

Tous les membres du groupe examineront attentivement les cartes à leur disposition et devront les trier et les classer en fonction des professions médicales et des parties intimes. Les cartes doivent ensuite être appariées en tenant compte du fait que chaque profession correspond à une partie intime spécifique du corps. Chaque membre du groupe, à tour de rôle, doit coller la paire de cartes sur la partie féminine ou masculine du plateau de jeu.

Le jeu est joué simultanément par les deux groupes.

Le temps imparti pour terminer le jeu est de 30 minutes.

Le groupe qui parvient le premier à placer toutes les cartes sur le plateau remporte la victoire.

Si les cartes ne sont pas toutes placées, le groupe qui a accroché le plus de cartes gagne.

Partie 3 (20 minutes) – réfléchir ensemble



Une fois le jeu terminé, il est temps pour les deux groupes de discuter et de réfléchir. Les animateurs compléteront des cartes comprenant des phrases qu'ils auront préalablement écrites et les placeront dans un contenant (boîte, sac à enveloppe). Ces phrases concernent des aspects, des situations, des mots et des actions qui peuvent être dits/utilisés/analysés par les participants lors d'un examen médical hypothétique. Les JADI tireront une carte chacun à tour de rôle.



L'animateur de jeunesse demandera à chaque participant d'expliquer le sens de la phrase extraite. Il demandera ensuite aux autres participants s'ils ont quelque chose à ajouter et complétera ou enrichira la discussion/réflexion, si nécessaire, en s'assurant que tous les concepts abordés dans le jeu sont clairs et que les JADI ont appris comment faire face à ces situations, une fois qu'elles se présentent.

Exemples de phrases sur la psychologie et l'autonomie qui seront distribuées à la classe :

- “Il est important de se sentir à l'aise avec son médecin et de demander de l'aide si l'on ne se sent pas à l'aise.”
- “Chaque personne a le droit de choisir son propre médecin (y compris son sexe) et de demander un changement si nécessaire.”
- “Parler de vos expériences peut vous aider à vous sentir plus confiant et mieux compris.”
- “Rappelez-vous qu'il est normal d'avoir des questions ou des inquiétudes sur la santé et le corps.”
- “Quelles phrases peuvent être prononcées lors d'une visite chez le médecin et comment les prononcer ?”

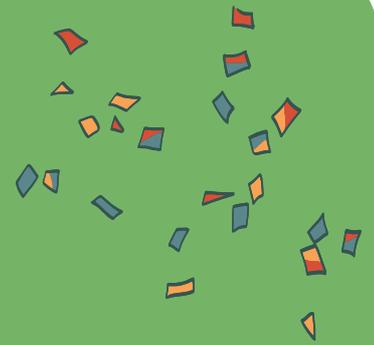
Rôle de l'animateur :



Les animateurs de jeunesse seront chargés de donner des instructions et de surveiller toutes les phases du jeu en aidant les participants en cas de difficultés. L'animateur peut porter une blouse blanche pour jouer le rôle d'un médecin et faire interagir les deux groupes en cas de difficultés dans le jeu

Points forts du jeu :

- Facile à créer et à mettre en œuvre.
- Convivial et adapté à la stimulation cognitive.
- Promouvoir la coopération et le travail en équipe.
- Améliorer la communication et la pensée critique.
- Inspirer la curiosité grâce à des illustrations accrocheuses et des actions dynamiques.



Conseils :

Dans une même grille de mots croisés, la profession de santé correspondante et la partie intime du corps ne seront pas présentes en même temps (par exemple, l'andrologue et le pénis ne peuvent pas faire partie de la même grille de mots croisés).

Les cartes des professions de santé comporteront une illustration attrayante afin d'aider les participants à faire le lien entre les parties intimes et les professions de santé correspondantes au cours du jeu de cartes.

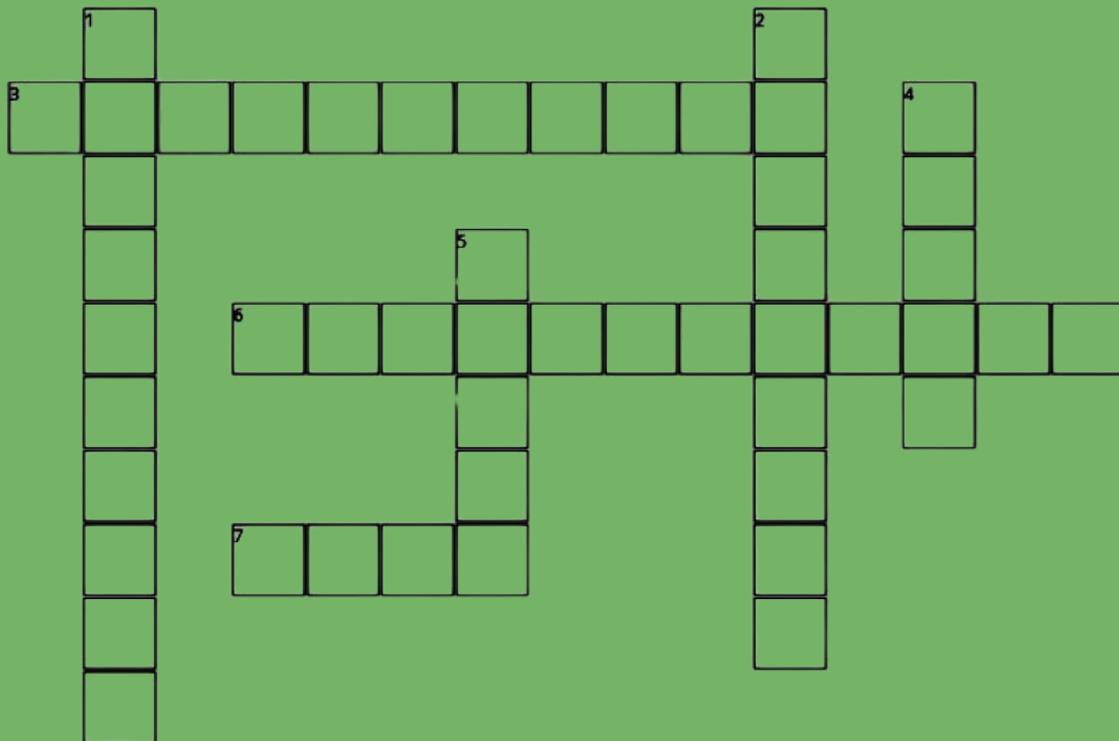
Exemple de phrases pour remplir la grille de mots croisés (A)

- **S'occupe de la douleur/inflammation des seins (sénologue)**
- **Partie la plus proche des organes génitaux que le kinésithérapeute peut toucher (aine)**
- **La zone musculaire située le long des organes génitaux féminins (plancher pelvien)**
- **Si vous souffrez d'une gêne urinaire, il est là pour vous (urologue)**
- **L'andrologue s'en occupe (pénis)**
- **Il peut vérifier votre appareil génital (si vous êtes une femme) (gynécologue)**
- **L'ouverture à l'extrémité du tube digestif (anus)**



EXEMPLE:

Règles du corps (A)



Horizontal

3. Zone musculaire située le long de la région génitale féminine.
6. Le médecin qui peut vérifier votre organe génital.
7. L'extrémité du tube digestif.



Vertical

1. Soigne les douleurs/ inflammations mammaires.
2. C'est le médecin à consulter en cas de gêne urinaire.
4. Partie du corps proche de la zone génitale que les kinésithérapeutes peuvent toucher.
5. Les andrologues s'occupent de cette partie du corps.

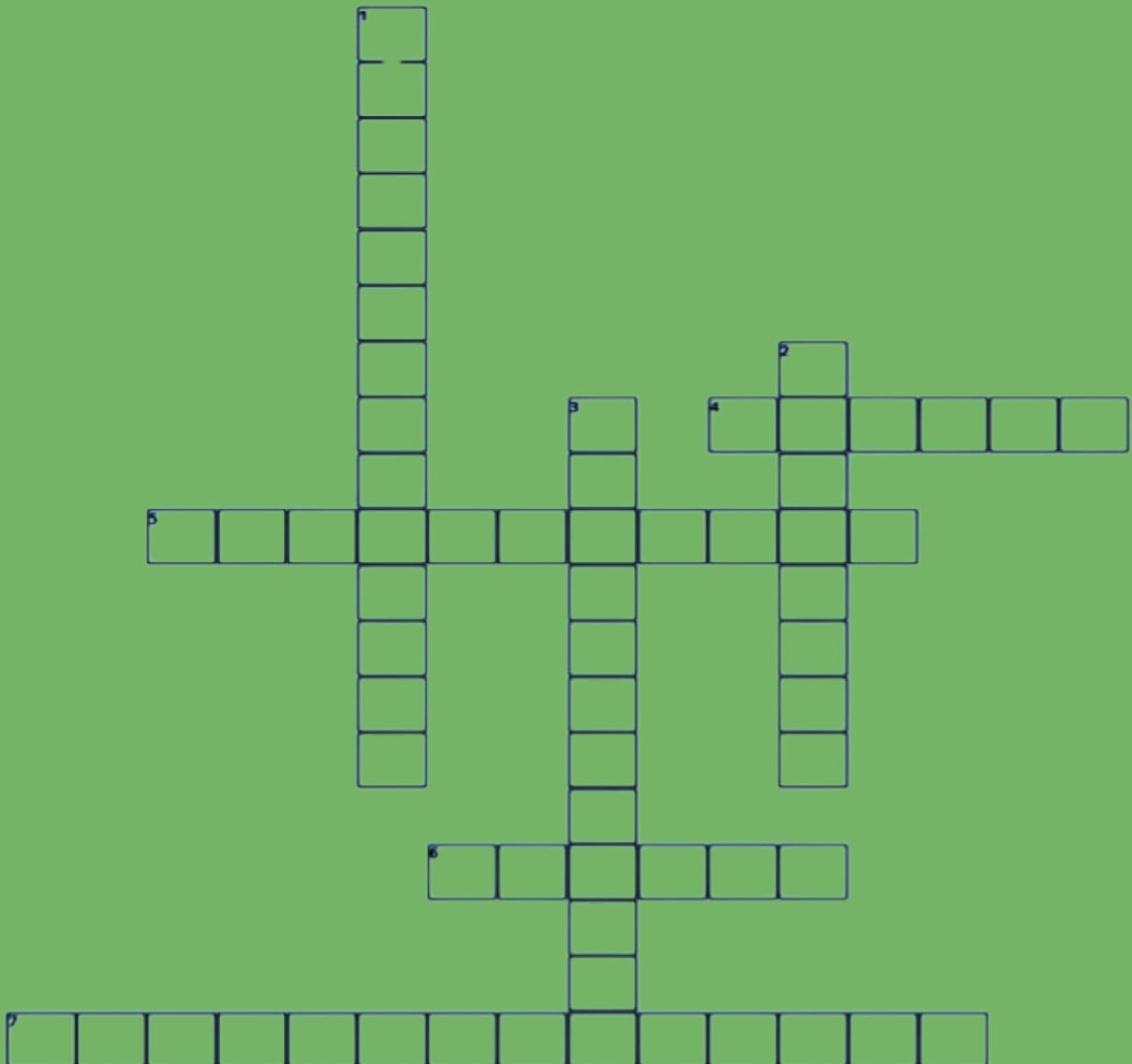
★ Exemple de phrases pour remplir la grille de mots croisés (B)

- Cela découvre en partie le décolleté (poitrine)
- En cas de douleurs musculaires, il vous vient en aide, même dans les zones sensibles (kinésithérapeute)
- S'occupe de la chirurgie du plancher pelvien (coloproctologue)
- Glande génitale masculine (prostate)
- Le médecin des hommes (andrologue)
- Canal de l'appareil génital féminin (vagin)
- S'occupe des pathologies rectales (proctologue)



»»» EXEMPLE:

Règles du corps (B)



Horizontal

4. Découvre en partie le décolleté.
5. Médecin des corps masculins.
6. Canal de l'organe génital féminin.
7. Docteur qui s'occupe de la chirurgie du plancher pelvien.

Vertical

1. Docteur qui peut vous aider si vous avez des douleurs musculaires, même dans les zones sensibles.
2. Glande génitale masculine.
3. S'occupe des pathologies rectales.



Explorateurs du changement



THEME

Les "Explorateurs du changement" est un jeu pratique et interactif conçu pour faciliter l'apprentissage des changements physiques, émotionnels et sociaux qui surviennent au cours de l'adolescence.

Il vise à rendre l'éducation sexuelle et affective plus inclusive pour les personnes souffrant de déficiences intellectuelles, avec du matériel inclusif permettant aux professionnels de l'animation de jeunesse de dispenser cette éducation.

NOMBRE DE PARTICIPANTS

Ce jeu est un mélange de jeu individuel et de jeu collaboratif. Il permet à chaque participant de naviguer à travers les niveaux et de s'engager dans le contenu à son propre rythme. L'animateur est là pour guider et aider le joueur. Les joueurs se réunissent pour comparer leurs résultats et discuter (discussion entre pairs) des sujets abordés. Il n'y a pas de nombre minimum ou maximum de participants, mais nous suggérons de jouer en petits groupes de 5 à 10 participants.



CONCEPT DU JEU

Ce jeu vise à :

a) Promouvoir la compréhension : Il permet aux participants de comprendre de manière tangible et visuelle les changements physiques et émotionnels liés à la puberté, ainsi que l'importance de la diversité.

b) Favoriser l'expression personnelle : Il encourage les participants à s'exprimer en s'engageant dans des discussions animées, ce qui favorise l'épanouissement d'opinions diverses et de perspectives individuelles..

c) Stimuler les discussions : Il facilite les discussions ouvertes guidées par des professionnels, permettant aux participants de poser des questions, de partager leurs expériences et d'apprendre les uns des autres dans un environnement favorable et sans jugement.

d) Célébrer la diversité et l'inclusion : Il met l'accent sur la valeur de l'inclusion et de la diversité en engageant les participants dans des discussions où ils partagent leurs différentes opinions et expériences.

e) Fournir une éducation pratique : Les « Explorateurs du changement » visent à créer une expérience positive et informative, à promouvoir l'empathie, la conscience de soi et une compréhension plus profonde des divers aspects de l'adolescence dans un cadre pratique et inclusif. Il s'agit d'une approche accessible et attrayante de l'éducation sexuelle et des sujets liés à l'affectivité pour les personnes ayant une déficience intellectuelle.



MATERIEL

- Grande(s) carte(s) représentant différents pays. Grandes affiches ou feuilles de papier.
- Marqueurs, crayons de couleur et autre matériel de dessin. Costumes/accessoires pour jouer les habitants
- Cartes avec des symboles imprimés représentant les différents changements physiques survenant à l'adolescence.
- Des cartes avec des symboles imprimés représentant différentes émotions.
- Tout matériel nécessaire pour représenter les techniques d'hygiène et la santé sexuelle (Pays 3).



REGLES

Le jeu est introduit par un scénario dans lequel les participants s'embarquent dans une quête magique pour explorer un pays diversifié représentant les différents aspects de l'adolescence et du début de l'âge adulte.

(Matériel : grande carte représentant différents pays, chaque niveau correspondant à un pays).

Il y a quatre pays au total.

Dans chaque pays, les joueurs rencontrent un habitant qui leur donne une mission (« activité »). Les joueurs doivent relever le défi pour passer au pays suivant.

Pour rendre l'exercice plus interactif, nous recommandons à l'animateur d'imprimer les caractères des habitants afin d'aider le joueur à différencier chaque pays.

Remarque importante

L'animateur doit imprimer et utiliser tout le matériel disponible dans ce dossier afin d'aider le joueur.

L'espace

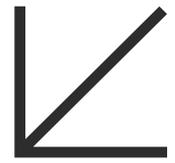
Désignez un espace confortable et privé pour que participants puissent participer à l'activité, en veillant à ce que l'environnement soit sûr et favorable.



Objectifs d'apprentissage clés :

- Comprendre les changements physiques : Les participants réfléchiront aux changements physiques survenus au cours de leur adolescence, tout en acquérant une connaissance plus approfondie de leurs organes génitaux.
- Santé sexuelle : Les participants acquerront des connaissances théoriques sur la manière de prendre soin de leurs organes génitaux et de leur santé en général (se laver, contraception, MST).
- La prise en compte de la diversité : Le jeu vise à promouvoir l'inclusion en mettant l'accent sur la diversité des identités sexuelles, des types de corps, des opinions et des expériences.
- Empathie et respect : Grâce à des scénarios interactifs et à des discussions guidées, les participants développeront l'empathie et le respect des expériences d'autrui, ce qui favorisera un environnement d'apprentissage positif et encourageant.
- Un espace d'apprentissage sûr : Le jeu met l'accent sur la création d'un espace sûr pour l'exploration et l'apprentissage de sujets sensibles, en encourageant une communication ouverte.

03



CONCLUSION

La création et la mise en œuvre réussies de ces jeux d'éducation sexuelle marquent une étape importante sur la voie de l'éducation inclusive. Nos essais pilotes ont donné des résultats remarquables : 92 % des participants ont exprimé une meilleure compréhension et 88 % ont fait part d'une plus grande confiance dans leurs connaissances en matière de santé sexuelle et de relations interpersonnelles. Ces résultats soulignent la capacité d'outils éducatifs bien conçus à transformer les expériences d'apprentissage des personnes en situation de handicap.

En outre, les réactions des participants ont été extrêmement positives, soulignant l'importance de continuer à innover et à adapter les méthodes éducatives pour répondre à des besoins divers. Ce projet démontre que lorsque nous investissons dans une conception réfléchie et inclusive, nous pouvons obtenir des résultats substantiels et significatifs. En misant sur la créativité et la collaboration, nous avons non seulement créé des ressources précieuses, mais aussi établi une nouvelle norme en matière d'éducation sexuelle qui peut être adaptée et reproduite dans le monde entier.

Ce voyage est le reflet du potentiel que nous avons tous de conduire le changement et de favoriser un environnement où chacun, quelles que soient ses capacités, a la possibilité d'apprendre et de s'épanouir. Au fur et à mesure que nous avançons, laissons ce projet inspirer un engagement plus fort en faveur de l'inclusion et de l'amélioration continue des pratiques éducatives, en veillant à ce que chaque individu puisse accéder aux connaissances et au soutien dont il a besoin pour mener une vie saine et informée.

04

ANNEXE I. BONNES PRATIQUES



1. ID-Gaming : Jeux sérieux sur les TIC
2. Relations décodées : L'éducation sexuelle sociale pour les personnes ayant un trouble du développement
3. Formation à l'éducation sexuelle pour les personnes en situation de handicap
4. Jeux et ressources pour l'éducation sexuelle complète (ESC)
5. Renforcer les connaissances en matière d'éducation sexuelle en biologie par le biais de la gamification, des TIC et de l'apprentissage par défi chez les élèves de huitième année
6. Ateliers d'éducation sexuelle et affective à travers le jeu Jaibu
7. +Mercurio
8. Guide pour les enseignants : Éducation interpersonnelle et sexuelle (pour les élèves ayant une déficience intellectuelle)
9. Manuel pour les jeunes ayant des besoins éducatifs particuliers
10. Manuel pour les jeunes ayant des besoins éducatifs particuliers
11. Manuel pour les jeunes ayant des besoins éducatifs particuliers
12. Développement de l'éducation sexuelle pour les personnes ayant une déficience intellectuelle
13. Education sexuelle - Programme d'autoprotection dans les écoles spécialisées
14. Infodays de la sexualité et du handicap

15. INCLUDED: L'éducation sexuelle inclusive par des méthodes créatives

16. Récit ou jeux de rôle

17. Faciliter l'établissement de liens positifs entre pairs

18. Méthode d'enseignement multisensoriel

19. Décomplexifier les thèmes sexuels par le biais de jeux

20. Le jeu du dilemme

21. Jeu d'éducation sexuelle "Tap that"

22. My sex doctor / Mon sexologue

23. Otsimo

ID-GAMING: JEUX SERIEUX SUR LES TIC

Description

L'objectif principal d'ID-GAMING est d'accroître les compétences des personnes ayant une déficience intellectuelle et des professionnels et proches concernés dans la mise en œuvre de jeux sérieux sur les technologies de l'information et de la communication (TIC) pour améliorer les fonctions cognitives et, par conséquent, leur qualité de vie. Les objectifs spécifiques d'ID-GAMING sont les suivants :

- Sensibiliser ce groupe cible à la pertinence des jeux sérieux sur les TIC ;
- Sélectionner et collecter les jeux appropriés pour mieux former les fonctions cognitives des personnes en situation de handicap en fonction de leurs besoins et capacités spécifiques ;
- Transférer les connaissances, les lignes directrices et les procédures sur la manière d'utiliser les jeux, pour produire des résultats spécifiques en termes de fonctions cognitives et de qualité de vie ;
- Développer et améliorer les compétences numériques des personnes en situation de handicap.

Où : Portugal, Grèce, Italie, Espagne

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

- Pratique de la formation assistée par la technologie et exemple d'apprentissage par le jeu.
- Pratique fondée sur des données probantes.
- Peut être utilisée et reproduite avec des personnes ayant une déficience intellectuelle.
- Peut également constituer une ressource de formation pour les enseignants et les animateurs de jeunesse travaillant avec des personnes ayant une déficience intellectuelle.

Lien photo de la bonne pratique

https://www.facebook.com/IDGAMINGPROJECT/photos_by

Sources

<https://id-gaming-project.eu/>

<https://www.facebook.com/IDGAMINGPROJECT>

<https://id-gaming-project.eu/wp-content/uploads/2021/05/Flyer-EN.pdf>

Informations complémentaires

Les **principaux bénéficiaires** sont les personnes ayant une déficience intellectuelle, les enseignants, animateurs de jeunesse, organisations et écoles qui travaillent avec des enfants ayant ne déficience intellectuelle.

2

RELATIONS DÉCODÉES : L'ÉDUCATION SEXUELLE SOCIALE POUR LES PERSONNES AYANT UN TROUBLE DU DÉVELOPPEMENT

Description

La mission de ce projet est de réduire les facteurs de risque associés aux abus sexuels et d'augmenter les facteurs de protection des comportements prosociaux en enseignant directement aux personnes en situation de handicap le développement de relations saines.

Grâce au financement de la loi sur les services de santé mentale (Mental Health Services Act) et en partenariat avec le département des services de développement (Department of Developmental Services), un programme a été conçu pour enseigner aux personnes souffrant de troubles du développement comment développer des relations saines et sûres et leur donner des informations sur les abus sexuels et la coercition

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

- Le programme soutient l'utilisation de pratiques fondées sur des données probantes, d'aides visuelles et de gamification
- Facile à comprendre
- Reproductible
- Chaque leçon comprend des instructions écrites pour les prestataires et des supports visuels pour les apprenants

Lien de la bonne pratique

<https://relationshipsdecoded.com/>

Sources

<https://relationshipsdecoded.com/>

<https://youtu.be/Xdzj24j4fuM>

<https://youtu.be/MBURNzjnVDk>

<https://relationshipsdecoded.com/curriculum-agree/>

Informations complémentaires

Les principaux bénéficiaires sont les personnes ayant des enfants présentant des troubles du développement, ainsi que leurs enseignants, thérapeutes et autres professionnels de la santé.

Compétences en jeu :

- Réduire l'expression de comportements socio-sexuels inappropriés des personnes en situation de handicap au sein de la communauté.
- Permettre aux personnes d'identifier les signes d'abus et de coercition.
- Permettre aux personnes de s'engager dans des relations consensuelles de leur choix.
- Éduquer les personnes sur leur corps, sur les lois relatives au consentement et sur les normes sociales.
- Maintenir les personnes dans un environnement le moins restrictif possible dans tous les domaines de leur vie.

FORMATION À L'ÉDUCATION SEXUELLE POUR LES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Description

La Formation à l'éducation sexuelle pour les personnes en situation de handicap (TRASE – TRAIning in Sexual Education for People with Disabilities) est un projet dans le domaine de l'éducation sexuelle, qui vise à soutenir les droits des personnes en situation de handicap à accéder aux connaissances en matière de sexualité et à soutenir ainsi la protection de leurs droits sexuels, comme fonder une famille, décider du nombre d'enfants et de l'espacement des naissances, préserver la fertilité, avoir accès aux systèmes de soins de santé, à la santé génésique et à l'information et à l'éducation sexuelle.

Le projet a été soutenu et financé par Erasmus+ et a bénéficié de l'expertise d'institutions de sept pays européens différents : Belgique, Luxembourg, Royaume-Uni, Allemagne, Autriche, Portugal et Lituanie. Dans le cadre du projet, un cours de formation destiné aux professionnels, aux parents et aux soignants a été mis au point pour leur permettre de dispenser une éducation sexuelle aux personnes en situation de handicap en tenant compte des conditions culturelles, nationales et institutionnelles ainsi que des besoins individuels des clients.

D'autres outils et méthodes spécifiques pour le travail pratique avec les clients ont été développés en étroite collaboration avec les bénéficiaires eux-mêmes – les personnes ayant des difficultés d'apprentissage – ainsi qu'avec des institutions spécialisées et des experts dans leurs régions. Ces outils offrent aux personnes ayant de troubles de l'apprentissage des possibilités d'apprentissage basées sur le jeu.

Durée : 2 ans (2021–2023)

Où : Belgique, Luxembourg, Royaume-Uni, Allemagne, Autriche, Portugal et Lituanie

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

- Programme d'études basé sur les besoins
- Outils d'apprentissage basés sur le jeu
- Matériel de formation multilingue
- Matériel de formation facile à atteindre et à utiliser

Lien de la bonne pratique

<https://traseproject.com/>

Sources

<https://traseproject.com/>

Manuel :

https://drive.google.com/filed/1KWTpqCABwes17aXzOBlhknAzEvgx37BF/view?usp=share_link

Informations complémentaires

Les **groupes cibles** du programme de formation comprennent : les formateurs/éducateurs/personnel ayant peu d'expérience en matière d'éducation sexuelle, ou les formateurs ayant une expérience en matière d'éducation sexuelle mais n'ayant pas de participants en situation de handicap. Le cours de formation peut également être perçu par les parents et les proches de personnes en situation de handicap.

Profil de compétences : Pour pouvoir travailler avec des personnes ayant des difficultés d'apprentissage ou ayant des troubles du spectre de l'autisme dans le domaine de l'éducation sexuelle, il est très important d'adopter une approche axée sur les ressources. L'objectif de cet outil est d'enseigner aux professionnels comment créer le profil de compétences de leurs usagers en tenant compte de la perception du corps, des relations et du niveau cognitif..

JEUX ET RESSOURCES POUR L'ÉDUCATION SEXUELLE COMPLÈTE (ESC)

Description

Il s'agit d'une plateforme numérique créée par deux professionnels de la communication sociale dans le but de partager des outils et du matériel utiles pour l'intervention de l'éducation sexuelle complète à tous les niveaux de l'éducation.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Le site web est une bonne pratique car il offre aux enseignants et aux parents la possibilité d'utiliser des ressources, des dynamiques et des jeux qui assurent la continuité de l'enseignement de l'éducation sexuelle complète dans une perspective de genre et de droits. En outre, le site est collaboratif, ce qui permet aux enseignants et aux parents de créer leur propre contenu et leurs propres ressources pour travailler sur l'éducation sexuelle complète dans un contexte éloigné, en utilisant les TIC et la créativité.

Liens de la bonne pratique

Exemple de ressources :

[Games and Resources for CSE in remote context \(Guidara - Levet\).](#)

[Games and resources for CSE | Master Ideas 2020](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=ggBVJ-6rXAQ>

Sources

<https://sexeduc.ar/quienes-somos/>

Informations complémentaires

À partir de ce projet, ils ont continué à enrichir le site et à créer des dispositifs et des outils pour enseigner l'éducation sexuelle et la culture par le biais de jeux et de ressources TIC. En cours de route, ils ont reçu plusieurs prix et reconnaissances qui les encouragent à continuer à développer des contenus qui articulent Jeux - Communication - Éducation - Sexualité - Droits.

RENFORCER LES CONNAISSANCES EN MATIÈRE D'ÉDUCATION SEXUELLE EN BIOLOGIE PAR LE BIAIS DE LA GAMIFICATION, DES TIC ET DE L'APPRENTISSAGE PAR DÉFI CHEZ LES ÉLÈVES DE HUITIÈME ANNÉE

Description

Étant donné le pourcentage élevé d'élèves qui éprouvent des difficultés à parler de sexualité avec leurs parents et le fait que ces derniers ne prennent pas l'initiative d'en parler, ils se sentent effrayés ou ignorants, laissant à l'école la responsabilité de guider leurs enfants presque entièrement. En huitième année à l'école Marco Fidel Suarez, une partie des cours d'éducation sexuelle est dispensée en biologie afin d'accroître les connaissances et de créer un critère large en matière d'éducation sexuelle sur des sujets tels que les méthodes contraceptives, les maladies sexuellement transmissibles et la prévalence des grossesses non désirées.

Pour ce faire, ils ont choisi de mettre en œuvre la gamification et l'apprentissage par défi, en utilisant des outils numériques tels que Genially, Educaplay, Liveworksheets et Kahoot pour intégrer des environnements d'apprentissage virtuels dans le processus éducatif afin d'enseigner des concepts et de permettre aux élèves de comprendre ces connaissances afin qu'ils puissent participer activement à la société, à la fois maintenant et dans leur avenir professionnel.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Il s'agit d'une bonne pratique car elle a permis de renforcer les connaissances en matière d'éducation sexuelle dans le domaine de la biologie par le biais de la gamification parmi les élèves de huitième année de l'école Marco Fidel Suarez de la ville de Bogota. En outre, l'impact sur le domaine de l'éducation est important car la mise en œuvre de ce type de pratiques éducatives basées sur la gamification montre la nécessité de modifier les stratégies d'enseignement et d'apprentissage pour les étudiants dans les établissements d'enseignement.

Photo de la bonne pratique



Sources

Beltrán, P. and Castro, P. (2022). *Strengthening Knowledge in Sex Education from the Area of Biology through Gamification, ICT and Challenge-Based Learning in Eighth Grade Students*. University of Santander.

Informations complémentaires

La réalisation de cette recherche a eu un impact positif sur les élèves, qui ont renforcé leurs connaissances et compris les concepts liés à l'éducation sexuelle. Cela signifie que ce type de proposition peut être développé non seulement dans le domaine de la biologie, mais aussi dans divers sujets d'étude ou matières enseignées au niveau secondaire.

ATELIERS D'ÉDUCATION SEXUELLE ET AFFECTIVE À TRAVERS LE JEU JAIBU

Description

La municipalité d'Elda a organisé des ateliers sur l'éducation sexuelle et affective, qui ont été complétés par le jeu Jaibu. Un jeu de société qui permet de travailler sur l'éducation sexuelle et affective d'un point de vue pédagogique et ludique.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Il s'agit d'une bonne pratique car, dès le départ, elle visait à promouvoir l'éducation des enfants à une sexualité et une affectivité libres, respectueuses et égales, en leur donnant la possibilité d'éliminer leurs doutes et d'apprendre d'une manière détendue, agréable et amusante.

Liens de la bonne pratique

[Jaibu, the sex education game](https://juegojaibu.es/)

<https://juegojaibu.es/>

Sources

Edisex and the Sectorial Council for Women and Equality of Elda (2020). Jaibu, the sex and affective education game. Educating in equality. <https://www.educarenigualdad.org/documento/?id=6106>

Informations complémentaires

Le jeu se compose d'un plateau avec quatre sections ressemblant à des ruches et d'un bloc de cartes réparties en quatre catégories : Vrai ou Faux, Question et Réponse, Dessine et Devine et Jeu de rôle. Il comprend également des instructions de jeu et deux types de cartes : pour enfants et pour adultes, ainsi qu'un glossaire des termes clés.

+MERCURIO

Description

María Sol Biondi et Rosa María Curcho ont lancé +mercurio, un projet qui implique le développement et la mise en œuvre de divers jeux inclusifs pour aborder l'éducation sexuelle.

Après l'éducation qu'elles ont reçue dans ce domaine lorsqu'elles étaient jeunes, les deux femmes ont décidé d'unir leurs forces et de trouver un moyen d'enseigner la sexualité d'une manière ludique et imaginative. Actuellement, elles combinent les connaissances sur l'éducation sexuelle complète et présentent des jeux tels que ConSEXuate, un jeu de cartes d'éducation sexuelle affective sous la forme d'un jeu-questionnaire comprenant 71 questions, des réponses et des instructions. Avec ce produit et d'autres, ils ont atteint des écoles, des entreprises, des familles, des fondations, des magasins de jouets, des librairies et des sex-shops.

Leur premier client a été le directeur d'une école catholique qui leur a dit que les enseignants de son établissement avaient du mal à parler d'éducation sexuelle aux élèves. Le directeur ne s'est pas contenté d'acheter le jeu en ligne, il a demandé à l'équipe de lui apporter le jeu pour en parler et commencer à le mettre en œuvre.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Il s'agit d'une bonne pratique car, grâce à la première mise en œuvre, ils ont prévu de produire un jeu pour les enseignants et les professionnels et ont commencé à toucher différents publics, y compris des entreprises qui ont décidé, lors de leurs réunions de direction, de travailler sur l'empathie avec Empatízate, un autre de leurs produits.

Photo de la bonne pratique



Sources

<https://www.masmercurio.com.ar/quienes-somos/>

Informations complémentaires

Avec leur marque, ils ont participé à un incubateur géré par l'université de Palerme et le gouvernement de la ville de Buenos Aires, où ils ont bénéficié d'un mentorat et ont appris à mieux développer leur marque.

Avec +mercurio, ils ont développé des livres et des jeux de société sur la diversité, le genre, l'inclusion, l'éducation sexuelle, l'empathie et la lutte contre les abus, les brimades et le racisme. Pour leur projet, ils ont été finalistes de l'Empretec Banco Nación et font actuellement partie du programme Emprender con Perspectiva de Género du ministère argentin du développement productif.

GUIDE POUR LES ENSEIGNANTS : ÉDUCATION INTERPERSONNELLE ET SEXUELLE (POUR LES ÉLÈVES AYANT UNE DÉFICIENCE INTELLECTUELLE)

Description

Le groupe cible comprend les enfants et les jeunes ayant une déficience intellectuelle. Il s'agit également d'élèves présentant des difficultés physiques supplémentaires avec un développement physique proche de la normale ou légèrement en retard et/ou d'enfants présentant des troubles du spectre de l'autisme ou des problèmes de comportement. L'éducation sexuelle informelle peut être dispensée dans n'importe quelle classe et à n'importe quel âge. L'éducation sexuelle formelle commence à l'âge de onze ans. L'éducation sexuelle doit s'adapter aux différents niveaux de développement émotionnel et intellectuel (âge). Les élèves sont divisés en plusieurs groupes :

Élèves

A partir de +/- 11 ans, en considérant que leur développement intellectuel ou socio-affectif peut correspondre à un stade de développement plus précoce (âge plus jeune). Les leçons sont adaptées aux capacités des enfants. Ce groupe comprend également des élèves moins doués, pour lesquels il est encore nécessaire d'élaborer un programme d'études sur le sujet.

Jeunes étudiants/enfants

Âgés de 2 à +/- 11 ans Avec ce groupe, le sujet de l'éducation sexuelle est principalement abordé lors de moments informels. La classe travaille également sur les thèmes de la sexualité et du corps humain.

L'Organisation mondiale de la santé fournit des lignes directrices pour l'éducation sexuelle. Ces lignes directrices précisent que les enfants et les jeunes de différents âges doivent savoir et comprendre quelles sont les situations ou les défis auxquels ils doivent faire face à un certain âge, et quelles sont les valeurs et les attitudes qu'ils doivent développer. C'est sur la base de ces lignes directrices qu'est née la politique d'éducation sexuelle, une politique dont le point de départ est une vision organisée et positive de la sexualité et des relations. Dans le processus d'enseignement, basé sur la politique susmentionnée, le programme distingue deux composantes principales :

- R – Relations : établir des contacts, garder le contact, aimer, se connecter, s'entendre avec les autres, se tenir debout, etc.
- S – Sexualité : tous les changements et les sentiments que vous devez gérer par rapport à votre propre corps et au corps d'une autre personne ; qui donnent lieu à des sentiments/sensations spécifiques (excitation, excitation, sentiment de bien-être) provoqués par vous-même ou par une autre personne.

Le programme met davantage l'accent sur le thème de la résilience. L'éducation sexuelle doit commencer dès le plus jeune âge et être un processus continu.

Structure des leçons : Ces leçons sont toujours enseignées au niveau des enfants et présentent donc de légères différences dans chaque classe. Aucun terme scientifique difficile n'est utilisé. Si nécessaire, certains sujets peuvent être discutés en petits groupes ou individuellement avec chaque élève. Chaque leçon déjà apprise doit être reliée au sujet actuel et suivant afin d'améliorer les connaissances et les compétences des élèves.

L'éducation sexuelle est divisée en différents chapitres :

1. Amitié, amour et relations

- Amitié : à partir d'exemples concrets issus de leur environnement. Qu'est-ce qui est important pour toi chez un ami?

- Amour/affection : apprendre à décrire des sentiments d'amour/affection, oser parler de ses propres expériences, le sentiment est-il partagé, est-il réaliste (ex. Idole), qu'est-ce qu'aimer quelqu'un ?
- Types de relations/reliations : famille, amitié, relations de travail, relations amoureuses, etc.

2. Différences garçon/fille, changements physiques et hygiène

- Filles : développement dès la maternelle => fille => adolescente => femme, pilation des aisselles et des jambes, menstruations, serviettes et tampons hygiéniques, connaissance des ovaires, trompes de Fallope, utérus.
- Garçons : développement dès la maternelle => Adolescent => homme, barbe, rasage au rasoir, éjaculation.

3. Reproduction

- Discuter de la façon dont les bébés sont faits.
- Discussion sur les organes génitaux, la fécondation, l'implantation d'embryons, les jumeaux, etc

4. Grossesse et accouchement, contraception

- Le gynécologue ; développement de la grossesse à partir de l'embryon => fœtus => bébé ; naissance du bébé avec du liquide amniotique ; cordon ombilical, placenta, césarienne, contraception, pilule et préservatif

5. Résilience – Comportement sûr

- À quel point les autres peuvent-ils s'approcher de moi ? À quelle distance puis-je être proche d'eux ? Où dois-je me déshabiller ? Qui peut me voir nu dans la salle de bain, les toilettes, etc. ?
- Formation pour déterminer ses propres limites sexuelles : Qui peut me serrer dans ses bras, m'embrasser, me toucher, etc. ?
- La différence entre les parties intimes et non intimes du corps : quoi couvrir avec des vêtements ou non, distinguer les espaces privés et publics, les activités, etc.
- Quelles personnes me sont familières et lesquelles me sont inconnues ? Que dois-je faire avec des personnes en qui j'ai confiance et que je ne devrais pas faire avec des inconnus ?

Lien de la bonne pratique

<https://www.pu-sk.com/app/templates/js/ckfinder/userfiles/files/rakovodstva-zanachinaeshti-uchiteli-i-terapevti/mejdulichnostno-seksualno-obrazovanie.pdf>

Sources

En termes de composition des classes : groupe de classe entier, sous-groupe ou travail individuel :

- Du point de vue du matériel disponible : imagiers, affiches au format A3, photographies, photos en version électronique, matériel spécifique (serviettes, déodorant, gel douche, etc.)
- Du point de vue de la perception de l'information : discussions de groupe, fiches de travail, jeux de rôle, matériel spécifique (puzzle corps humain)
- Lors de moments informels, nous nous concentrons également sur des événements liés à l'éducation et au développement sexuels.

Différents matériels peuvent être : des livres d'images, des livres d'information, du matériel concret (par exemple des boîtes d'hygiène, des poupées), des cahiers d'exercices, des feuilles de travail, des images (fournies sur Internet, par les enfants et par l'enseignant), des tâches de définition, du matériel imprimé, un ensemble de jeux Sensoa. matériel (disponible sur Internet), cercles relationnels, etc

Informations complémentaires

Le développement d'une « personnalité globale » comprend également le développement de la sexualité et des relations. Dans le cadre de l'éducation sexuelle, le travail vise à :

- Lignes directrices pour le respect et la responsabilité par rapport à soi-même et dans les relations avec autrui
- Perception positive de la physique, des sensibilités, des sentiments et des désirs du corps
- Accompagnement pour faire des choix responsables en matière de comportement sexuel
- Mettre l'accent sur la résilience (comportement sûr) et les compétences d'autoprotection

Il est certain que mener une éducation sexuelle nécessite un environnement stimulant. Cela nécessite que toutes les personnes impliquées soient attentives à leur propre conduite de vie et à leur authenticité. La plupart des informations que les étudiants reçoivent n'ont pas été systématiquement planifiées et ne sont pas simplement une réaction à ce qui se passe. Cela inclut les commentaires, les blagues, les questions qui se posent, et bien plus encore. Ce type d'éducation sexuelle spontanée a un impact bien plus important qu'une éducation sexuelle systématique et planifiée. Travailler avec des enfants et des jeunes nécessite une attitude professionnelle, une conscience de l'impact de ses propres actions et une gestion correcte des situations qui surviennent spontanément

*Pour les enfants atteints de troubles autistiques sévères et/ou de déficience intellectuelle : travail individuel et nécessité d'un contenu adapté de l'éducation sexuelle. Support complémentaire nécessaire : plannings, programmes, visualisation,

*Pour les enfants non verbaux, il est important de développer leurs capacités d'expression en montrant des parties du corps ou une image symbolisant/représentant leur besoin ou leur douleur.

MANUEL POUR LES JEUNES AYANT DES BESOINS ÉDUCATIFS PARTICULIERS

Description

Le manuel contient des exercices qui facilitent le travail avec les jeunes ayant des besoins éducatifs particuliers (BEP), dans le but de transmettre des informations sur la santé et la prévention des agressions sexuelles et de la violence. Il peut être utilisé par les enseignants, les parents et d'autres personnes intéressées à travailler sur ces questions avec les jeunes.

Les exercices peuvent être utilisés pour planifier des sessions sur les questions de prévention et d'information en matière de santé pour les jeunes à besoins éducatifs particuliers. L'objectif est d'aider les jeunes à prendre conscience de leur corps, à identifier l'espace privé et l'espace public, les comportements appropriés et inappropriés, la différence entre un bon et un mauvais toucher, afin de les encourager et de leur fournir des outils appropriés pour exprimer leurs besoins et dire non de manière persuasive.

Introduction au thème de la sexualité

Objectifs : brainstorming sur ce qu'est la sexualité

Démontrer que la sexualité peut être interprétée différemment selon les personnes.

Démontrer que l'expérience personnelle peut influencer l'interprétation du mot « sexualité ».

Matériel : divers objets, photographies ou cartes postales liés à différents aspects de la sexualité.

Durée : 20-40 minutes

Méthodologie : entretien de groupe ; tapis

Option 1 - Entretien de groupe : Le but de cette tâche n'est pas d'avoir une conversation très approfondie, mais de répondre rapidement. Expliquez que le mensonge est également acceptable. Abordez ensuite la tâche en utilisant certaines des questions suivantes :

- La première fois que je suis tombé amoureux, j'avais... (âge)
- La première fois que je suis tombé amoureux de...
- Mon premier bisou était...
- L'amour de ma vie est...
- J'aimerais embrasser...
- Ce que je veux faire une fois, c'est...
- Je pense que ... est la fille/femme la plus sexy
- Je pense que ... est le garçon/l'homme le plus sexy
- C'est romantique...
- Je pense que la plus belle partie du corps d'un homme est...
- Je pense que la plus belle partie du corps d'une femme est...

Tapis : Répartissez sur le sol les objets (photos, vêtements, bougies, etc.) liés à la sexualité, chacun choisissant l'un d'entre eux.

Demandez ensuite aux participants pourquoi ils ont choisi ce sujet et ce que cela signifie pour eux.

Option 2 : Des cartes et des clips contenant des images érotiques, belles et laides sur le thème de la sexualité sont placés sur le sol. Les participants les regardent et en choisissent une qu'ils aiment et une qu'ils trouvent ennuyeuse ou déplaisante. Les cartes sont divisées en deux catégories (aimé/désaimé) et collées au mur afin que les deux aspects de la sexualité puissent être vus. Cet exercice peut être utilisé pour démontrer que la sexualité est un sujet à multiples facettes – chacun a ses propres idées, sentiments et expériences. Dès la naissance, tous les humains sont des êtres sexuels. La sexualité est limitée à un certain âge et le développement sexuel se poursuit tout au long de la vie.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Comme les besoins spécifiques peuvent influencer le style d'apprentissage du groupe, il convient de garder à l'esprit que :

- L'apprentissage et le traitement de l'information peuvent prendre plus de temps ;
- Votre groupe cible peut éprouver des difficultés à assimiler des concepts ; parlez donc dans un langage accessible.
- Certains membres du groupe peuvent avoir des difficultés très spécifiques, des difficultés à comprendre les subtilités des relations interpersonnelles, c'est pourquoi certains exercices peuvent ne pas convenir à tous les jeunes ayant des BEP.

Le type de soutien et d'aide dont les participants ont besoin dans le cadre du processus d'apprentissage dépend de chacun d'entre eux. Travaillez en petits groupes (5-6 personnes maximum) et/ou organisez des séances individuelles. Lorsque vous enseignez à des jeunes ayant des BEP, il est important de garder à l'esprit les règles de base suivantes :

- Diviser l'apprentissage en petites parties afin d'atteindre les objectifs éducatifs étape par étape, sans commencer l'objectif suivant sans avoir atteint le précédent.
- Utiliser plusieurs méthodologies différentes pour atteindre un seul objectif d'apprentissage. (rappel visuel, information auditive, lecture, – de préférence par écrit.
- Il est important de dire aux participants qu'ils ont toujours la possibilité de ne pas participer. Cela doit être répété au début de chaque exercice afin qu'ils puissent choisir de ne pas participer ou de se tenir à l'écart du groupe s'ils le souhaitent. Si le fait d'être dans un grand groupe les met mal à l'aise, il doit y avoir un endroit où ils peuvent se reposer (ou un endroit sûr dans la salle).

Lien de la bonne pratique

https://bfpa.bg/wp-content/uploads/training_manual_young_people_kms_bg.pdf

MANUEL POUR LES JEUNES AYANT DES BESOINS ÉDUCATIFS PARTICULIERS

Description

Le manuel contient des exercices qui facilitent le travail avec les jeunes ayant des besoins éducatifs particuliers, dans le but de transmettre des informations sur la santé et la prévention des agressions sexuelles et de la violence. Il peut être utilisé par les enseignants, les parents et d'autres personnes intéressées à travailler sur ces questions avec les jeunes.

Les exercices peuvent être utilisés pour planifier des sessions sur les questions de prévention et d'information en matière de santé pour les jeunes à besoins éducatifs particuliers. L'accent est mis sur la promotion de la connaissance du corps humain, de son développement et de la différence entre les filles et les garçons.

Objectifs de l'exercice :

Les participants peuvent nommer les différentes parties du corps.
Les participants peuvent identifier les sentiments liés au corps.

Matériel : dessin du corps humain

- Un participant peut dessiner les contours de son corps sur une très grande feuille de papier.
- Vous pouvez utiliser un jeu de cubes qui forment des formes pour parler des questions relatives au corps, aux relations et à l'attachement.
- Vous pouvez également utiliser un grand dessin du corps d'une femme et d'un homme. Méthodologie :

1. Pensez à des mots pour désigner les différentes parties du corps
- donnez-les aux participants et demandez-leur de les placer à l'endroit approprié du corps. Vous pouvez également leur demander de dessiner ou de découper les parties du corps dans du tissu et de les placer aux endroits correspondants ou, s'ils ne savent pas dessiner, d'utiliser des images plastifiées. Cet exercice peut servir d'introduction à l'explication et à la discussion des différentes parties du corps humain et de leurs fonctions.

2. Dans la continuité de l'exercice, vous pouvez associer des mots à différentes parties du corps, comme des sentiments, des actions (bisous, sexe, étreintes), des émotions, etc.

3. Cet exercice peut également être utilisé pour parler de la grossesse, du cycle menstruel, etc.

4. Après avoir discuté de la différence entre les femmes et les hommes, vous pouvez demander aux participants de s'identifier en se plaçant à côté du sexe approprié. Cela peut être un bon moyen d'expliquer la transsexualité ou la différence. Lignes directrices : Il est important d'utiliser le bon langage et d'expliquer ce qui se passe dans le corps. En fonction de l'âge du groupe, vous pouvez discuter de la puberté et des changements qui se produisent dans le corps.

Essayez de relier la session aux émotions et aux relations. Dans le travail individuel, essayez toujours d'établir un lien avec les désirs personnels, les aspirations, les émotions, etc.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Comme les besoins spécifiques peuvent influencer le style d'apprentissage du groupe, il convient de garder à l'esprit que L'apprentissage et le traitement de l'information peuvent prendre plus de temps ;

Votre groupe cible peut éprouver des difficultés à assimiler des concepts ; parlez donc dans un langage accessible.

Certains membres du groupe peuvent avoir des difficultés très spécifiques, des difficultés à comprendre les subtilités des relations interpersonnelles, c'est pourquoi certains exercices peuvent ne pas convenir à tous les jeunes ayant des BEP.

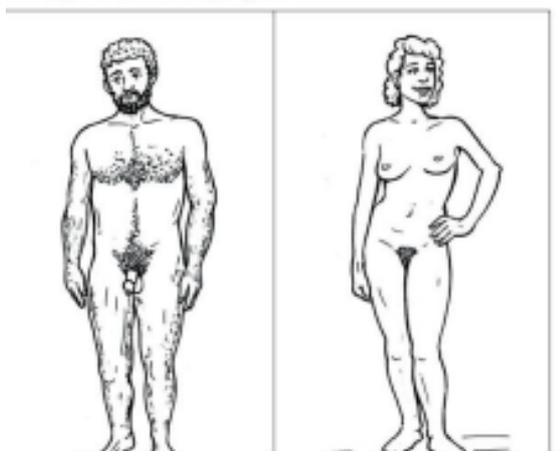
Le type de soutien et d'aide dont les participants ont besoin dans le cadre du processus d'apprentissage dépend de chacun d'entre eux. Travaillez en petits groupes (5–6 personnes maximum) et/ou organisez des séances individuelles.

Lorsque vous enseignez à des jeunes ayant des BEP, il est important de garder à l'esprit les règles de base suivantes :

- Diviser l'apprentissage en petites parties afin d'atteindre les objectifs pédagogiques étape par étape, sans commencer l'objectif suivant sans avoir atteint le précédent.
- Utiliser plusieurs méthodologies différentes pour atteindre un seul objectif d'apprentissage : rappel visuel, information auditive, lecture, – de préférence par écrit.
- Il est important de dire aux participants qu'ils ont toujours la possibilité de ne pas participer. Cela doit être répété au début de chaque exercice afin qu'ils puissent choisir de ne pas participer ou de se tenir à l'écart du groupe s'ils le souhaitent. Si le fait d'être dans un grand groupe les met mal à l'aise, il doit y avoir un endroit où ils peuvent se reposer (ou un endroit sûr dans la salle).



Pro FamilienLänderverband Bayern  familia



Lien de la bonne pratique

https://bfpa.bg/wp-content/uploads/training_manual_young_people_kms_bg.pdf

Informations complémentaires

L'objectif est de promouvoir la connaissance du corps humain, de son développement et de montrer la différence entre les filles et les garçons.

MANUEL POUR LES JEUNES AYANT DES BESOINS EDUCATIFS PARTICULIERS

Description

Le manuel contient des exercices qui facilitent le travail avec les jeunes ayant des besoins éducatifs particuliers, dans le but de transmettre des informations sur la santé et la prévention des agressions sexuelles et de la violence. Il peut être utilisé par les enseignants, les parents et d'autres personnes intéressées à travailler sur ces questions avec les jeunes.

Les exercices peuvent être utilisés pour planifier des sessions sur les questions de prévention et d'information en matière de santé pour les jeunes à besoins éducatifs particuliers. Thème : lieux publics et privés et parties du corps

Objectifs :

apprendre ce qu'est un espace public et ce qu'est un espace privé.
Identifier les espaces publics et privés.

Identification des parties du corps intactes.

Capacité à identifier les parties du corps qui peuvent être montrées en privé et celles qui peuvent être montrées en public.

Durée : 45-60 minutes.

Matériel : tableau à feuilles mobiles et marqueurs

Photographies de l'espace personnel et de lieux publics familiers aux participants (par exemple, salle de bain, cuisine, chambre à coucher, rue, piscine, magasin ou supermarché).

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Écrivez les mots « privé » et « public » sur un tableau de conférence. Collez une image d'espace privé et d'espace public sous chaque mot. Expliquez que nous parlons d'espaces privés et de lieux publics (utilisez le langage des signes si nécessaire) et de parties du corps.

Entraînez-vous à dire « privé » et « public » en groupe. Vous pouvez utiliser des signes à l'appui, comme « porte fermée » pour privé et « porte ouverte » pour public.

Lieux privés et publics

Distribuez à chaque participant un document contenant des images de lieux publics et demandez-leur de décider si l'image se trouve dans un lieu privé ou public et de l'écrire.

Parties du corps intactes

Distribuez à chaque participant un document contenant des dessins d'une femme et d'un homme nus et demandez-leur d'entourer et de nommer les parties intactes des corps dessinés. Demandez-leur pourquoi ces parties sont privées (les gens ne peuvent pas les voir ou les toucher sans autorisation).

Faites le lien entre les lieux privés et publics et le fait d'être habillé ou déshabillé. Où iriez-vous en sous-vêtements ? Où peut-on être nu ?

Lignes directrices : Les formateurs doivent être conscients que certains participants n'ont jamais eu d'espace personnel et que le concept est inexistant ou limité pour eux.

Le formateur doit savoir que les toilettes publiques peuvent, d'une part, être considérées comme un espace privé car la porte peut être fermée à clé. Mais en même temps, les formateurs doivent insister sur le fait que d'autres personnes entrent et sortent des toilettes publiques, et qu'elles peuvent donc également être considérées comme publiques.

Lien de la bonne pratique

https://bfpa.bg/wp-content/uploads/training_manual_young_people_kms_bg.pdf

Informations complémentaires

L'objectif est de promouvoir la connaissance du corps humain, de son développement et de montrer la différence entre les filles et les garçons.

DÉVELOPPEMENT DE L'ÉDUCATION SEXUELLE POUR LES PERSONNES AYANT UNE DÉFICIENCE INTELLECTUELLE

Description

Le projet DESEM (Developing Sexual Education for Mentally Disabled People) – Développement de l'éducation sexuelle pour les personnes ayant une déficience intellectuelle – vise à développer un modèle d'éducation sexuelle pour les personnes ayant une déficience intellectuelle. Chaque activité qui constitue le contenu du projet permet de coordonner le travail des éducateurs et spécialistes de l'orientation ainsi que des familles de personnes en situation de handicap, qui sont les principaux acteurs de l'éducation sexuelle.

En développant un modèle d'éducation sexuelle pour les personnes ayant une déficience intellectuelle le projet DESEM vise à :

- développer un modèle d'éducation sexuelle avec une méthodologie d'apprentissage et d'enseignement pour soutenir l'inclusion sociale des personnes ayant une déficience intellectuelle ;
- développer des compétences professionnelles, d'orientation, personnelles et en matière de TIC en donnant accès à des ressources éducatives ouvertes aux acteurs clés de l'éducation sexuelle (éducateurs et familles de personnes en situation de handicap) ;

- assurer un travail coordonné des acteurs clés, afin d'établir un environnement éducatif officiel exempt de discrimination et de négligence pour les personnes ayant une déficience intellectuelle, afin de garantir qu'elles reçoivent une éducation sexuelle.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Les modules sur l'éducation sexuelle préparés pour la formation des enseignants spécialisés, des professeurs d'orientation et des familles de personnes ayant une déficience intellectuelle seront transférés sur la plateforme d'E-Learning.

La plateforme d'apprentissage en ligne permettra un apprentissage individuel et indépendant qui réduira les dépenses d'éducation des formateurs et des familles qui ne sont pas dans le système éducatif et offrira des chances égales de réinsertion et d'éducation. Elle soutiendra le développement professionnel des éducateurs/spécialistes de l'orientation en proposant des méthodes et des outils innovants basés sur les TIC pour travailler avec des personnes ayant une déficience intellectuelle. Il permettra une communication efficace entre les éducateurs des pays partenaires.

Le développement de la plateforme d'apprentissage en ligne jouera un rôle prépondérant dans la durabilité du projet, il permettra de quitter l'environnement d'apprentissage formel et donnera accès à l'éducation sans limites de temps, d'espace et de ressources.

Lien de la bonne pratique

<https://www.desemproject.eu/e-learning-platform/>

Sources

European Agency for Special Needs and Inclusive Education (website)

<https://www.europeanagency.org/>
<https://mail.google.com/mail/u/0?ui=2&ik=86b5bfd8ca&attid=0.1&permmsgid=msgf:1648718579887693203&th=16e16cd028cadd93&view=att&disp=inlineagency.org/>

Greek law 3699/2008 about "Special Education and Training of Persons with Disabilities or Special Educational Needs."

https://www.kodiko.gr/nomologia/document_navigation/142858/nomos-3699-2008 <https://www.desemproject.eu/>

ÉDUCATION SEXUELLE - PROGRAMME D'AUTOPROTECTION DANS LES ÉCOLES SPÉCIALISÉES

Description

Caractéristiques :

Durée du programme : 6 mois

But : Autoprotection contre les contacts ou les approches inappropriés

Objectifs :

- Connaître son corps
- Distinguer les deux sexes
- Exprimer ses sentiments de manière appropriée
- Apprendre à dire « non » aux attouchements inappropriés

Approche interdisciplinaire : Langage, compétences sociales, communication

Méthodologie de mise en œuvre : plans de travail de projet, processus expérimentaux collaboratifs de groupe, jeux de rôle, entretiens, étude et observation sur le terrain (lors de l'évaluation), expérience sociale.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Mis en œuvre sur la base de 6 axes thématiques :

- Conscience du corps et hygiène corporelle + conscience de soi
- Discrimination fondée sur le sexe
- Apprentissage des émotions
- Contexte de socialisation avec d'autres personnes et le sexe opposé
- Expression appropriée des sentiments
- Protection de soi contre les autres

Sources

Couwenhovem, T. (2007). *Teaching children with Down syndrome about their bodies, boundaries and sexuality: A guide for parents and professionals*, Woodbine House.

Greek law 3699/2008 about “Special Education and Training of Persons with Disabilities or Special Educational Needs.”
https://www.kodiko.gr/nomologia/document_navigation/142858/nomos-3699-2008

Morfa, X., Candia, K, Lopetora, P. & Botea, M. (Spanish Association of Clinical Sexology) (2003). I want to know about sex, (trans.: Christodoulou, K.), , published by Kastaniotis, Athens.

Informations complémentaires

Le programme a été efficace, car tous les enfants ont atteint les objectifs individuels et le dernier et le plus important, celui de dire « non » à un mauvais contact.

Il est clair que la poursuite du programme et la persévérance sont nécessaires pour consolider et généraliser les connaissances aux personnes et aux environnements.

Pour les enseignants eux-mêmes, ce fut un défi, car il s'agissait d'un sujet peu familier qui nécessitait de la finesse dans le maniement, mais la satisfaction que procure le succès nous a justifiés.

INFODAYS DE LA SEXUALITÉ ET DU HANDICAP

Description

Une série de journées d'information organisées par l'Association des parents, tuteurs et amis des personnes en situation de handicap « The Open Embrace ».

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Grâce à ces journées d'information, les participants ont eu l'occasion de s'informer sur des sujets tels que :

- le concept d'éducation sexuelle
- qui fait l'éducation
- ce qu'il faut enseigner en premier lieu
- le développement psycho-sexuel ayant une déficience intellectuelle
- les bases de l'éducation sexuelle

Source

<https://anixtiagkalia.gr/imerida-sex-and-disability/>

informations complémentaires

Pour les personnes ayant des besoins particuliers, deux points de vue différents ont prévalu en ce qui concerne le développement sexuel. L'une veut que ces personnes aient une pulsion sexuelle incontrôlable, à tel point qu'elles sont considérées comme dangereuses pour la société dans son ensemble et pour elles-mêmes. La conséquence est l'exclusion de ces personnes de la société de diverses manières.

Le second point de vue veut que les personnes ayant une déficience intellectuelle ou une autre forme de déficience soient asexuées. En d'autres termes, des personnes qui ne vont pas avoir de comportement sexuel puisqu'elles sont « innocentes » comme des enfants. Ces deux perceptions rendent inutile l'idée d'une éducation sexuelle. Mais qu'en est-il réellement de la sexualité des personnes en situation d ?

La vérité, c'est qu'au cours du développement humain, la maturation biologique se produit chez tous les individus. Comme la maturation est biologiquement la même, les besoins sexuels des personnes ayant des besoins particuliers font partie de leur développement, comme pour tous les autres individus. Les enfants ayant une déficience intellectuelle, par exemple, attendent l'adolescence pour nouer des relations, parler de sexualité et parfois souhaiter fonder leur propre famille. Le problème réside dans la manière dont ce besoin instinctif se manifeste et est satisfait. Les personnes présentant une déficience intellectuelle sévère ne manifestent pas de sexualité ouverte et, lorsqu'elles le font, le principal moyen d'expression est la masturbation. D'autre part, les personnes présentant une déficience intellectuelle sévère peuvent également trouver un objet auquel elles donnent un contenu émotionnel afin d'être satisfaites sexuellement. Les personnes présentant une déficience intellectuelle modérée vivent leur développement sexuel de manière plus complète et ne se concentrent pas uniquement sur la stimulation des organes sexuels. En fait, elles ont tendance à rechercher une autre personne avec laquelle elles seront sexuellement satisfaites. Les ayant une déficience intellectuelle moindre sont assez proches du comportement sexuel d'autres personnes.

Par conséquent, l'expression « personnes ayant des besoins particuliers » désigne de nombreuses personnes présentant des caractéristiques et des difficultés différentes. Il est donc difficile de généraliser et d'indiquer avec certitude une méthode d'éducation, car chaque cas est différent et dépend beaucoup de la nature de la difficulté. Cependant, il existe certains points fondamentaux concernant l'éducation des enfants qui se rapportent aux problèmes auxquels les parents de personnes ayant des besoins particuliers sont le plus souvent confrontés. Comme la masturbation, les agressions sexuelles et les abus sexuels.

INCLUDED: L'ÉDUCATION SEXUELLE INCLUSIVE PAR DES MÉTHODES CRÉATIVES

Description

INCLUDED réunit 7 pays européens pour développer un programme innovant d'éducation sexuelle destiné aux élèves, avec la participation de leurs enseignants et de leurs familles.

INCLUDED est un projet financé par l'Union européenne qui vise à concevoir et à mettre en œuvre un programme d'éducation sexuelle ouvert à tous pour les élèves du secondaire, ainsi qu'un modèle destiné à favoriser une approche de l'éducation sexuelle à l'échelle de l'établissement, tous deux fondés sur des techniques théâtrales adaptées aux élèves.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Le projet INCLUDED doit développer :

- Un programme de formation pour les élèves, destiné à aider les élèves adolescents, y compris ceux qui présentent des déficiences intellectuelles, à atteindre efficacement les principaux résultats de l'apprentissage de l'éducation sexuelle (selon les normes de l'OMS).
- Un cours en ligne, qui aidera les enseignants et le personnel scolaire à appliquer les pratiques actuelles en matière d'éducation sexuelle à leurs élèves par le biais de méthodes créatives.
- Un guide méthodologique permettant aux écoles de développer des ateliers d'éducation sexuelle inclusifs pour les familles et la communauté scolaire. Ce guide vise à permettre aux écoles d'obtenir la coopération active des parents et des tuteurs dans le programme d'éducation sexuelle des élèves, conformément aux recommandations de l'OMS.
- Des lignes directrices politiques et une feuille de route détaillée, basées sur l'expérience de chaque pays partenaire, sur la manière de mettre en œuvre une approche créative de l'ensemble de l'école pour une éducation sexuelle holistique et positive, à l'intention des autorités scolaires et des décideurs politiques.

Sources

<https://www.kmop.gr/el/projects-vf/included/>
<https://includedproject.eu/educational-resources/>

Informations complémentaires

Les résultats attendus du projet INCLUDE sont : la conception, le pilotage et l'évaluation d'un programme d'éducation sexuelle inclusif pour les élèves de l'enseignement secondaire, complété par des méthodologies visant à former et à impliquer activement dans le processus d'éducation sexuelle l'ensemble de la communauté scolaire (y compris les parents), en utilisant des méthodes créatives et théâtrales.

RÉCIT OU JEUX DE RÔLE

Description

Les jeux de rôle, qui peuvent s'appuyer sur des scénarios, leur donnent l'occasion d'essayer de nouvelles compétences interpersonnelles qui peuvent être utilisées dans de nombreuses situations. Grâce à la narration, les jeunes personnes ayant une déficience intellectuelle peuvent aborder des sujets tels que les limites personnelles et le consentement. Cela peut également déclencher leur empathie et les aider à se situer dans des situations et à comprendre les comportements appropriés.

Serious Game est un jeu conçu pour informer et sensibiliser les personnes en situation de handicap à la vie affective, relationnelle et sexuelle. Il s'agit d'un jeu en ligne accessible depuis n'importe quel appareil numérique (ordinateur, tablette ou téléphone). Adapté en Facile à Lire et à Comprendre (FALC) avec un système audio intégré, le jeu est accessible aux personnes ayant une déficience intellectuelle. Le jeu s'articule autour d'une rencontre. Le joueur découvre l'histoire de 2 personnes qui travaillent dans un ESAT et suit leur aventure à travers 15 scènes. Chaque scène aborde un thème différent (par exemple, la rencontre, le sentiment amoureux, la vie de couple, les émotions et les disputes, la santé sexuelle, la violence, la grossesse, la parentalité). Dans chaque scène, le joueur peut choisir d'avancer sur des sujets qui l'intéressent particulièrement. Les personnages, les dialogues, les informations, les jeux et les voix ont été créés par et pour des personnes en situation de handicap.

Un guide méthodologique a également été élaboré pour aider les aidants professionnels et familiaux à découvrir et à s'appropriier l'outil.

D'où vient-il ? De l'UNAPEI, en France.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

- Apprentissage ludique qui informe et sensibilise à la vie affective, relationnelle et sexuelle.
- Méthodologie basée sur des jeux de rôle pour rendre la compréhension des sujets plus concrète.
- Accessible en ligne depuis n'importe quel appareil numérique (ordinateur, tablette ou téléphone).
- Adapté en Facile à Lire et à Comprendre (FALC) avec un système audio intégré.
- Guide méthodologique pour aider les professionnels et les aidants familiaux.

Liens de la bonne pratique

- https://adapeipapillonsblancs.alsace/index.php/2022/06/20/le-serious-game-est-pret-connectez-vous/?fbclid=IwAR3CUvjcbgIXQr-WwEWAejZ1FCyPnCqjkBolj7K_zw5mEeMS0a5oAKCdrEs
- <https://adapeipapillonsblancs.alsace/wp-content/uploads/2022/06/Livret-A5.pdf>
- <https://prod05.almedia.fr/adapei/>

FACILITER L'ÉTABLISSEMENT DE LIENS POSITIFS ENTRE PAIRS

Description

Cette méthodologie consiste à faciliter la connexion entre pairs et l'inclusion communautaire en rassemblant les jeunes, en veillant à ce qu'ils disposent d'informations exactes et positives sur la santé sexuelle et en les aidant à avoir des conversations ouvertes et honnêtes sur les relations et la santé sexuelle. La promotion de discussions interactives peut se faire en engageant le débat et l'échange à l'aide d'un langage simplifié et de questions ouvertes. Il est également possible d'encourager le partage des pensées et des sentiments en offrant un espace de discussion sûr.

Formations (6 sessions) réservées aux personnes ayant une déficience intellectuelle de plus de 18 ans.

Contenu :

- Comment je vis ma vie en tant que femme ou homme...
- Comment je me comporte en tant que femme/homme dans ma vie affective...
- Comment je vis dans mon corps...
- Ce que je ressens dans mon cœur...

D'où cela vient-il ?

Belgique, Inclusion asbl « Parlons d'Amour ».

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Objectifs :

- Apprendre à être à l'aise avec son corps, ses désirs, ses frustrations et ses difficultés.
- Se déculpabiliser par rapport au sujet du cours : la vie affective et la sexualité.
- Obtenir plus d'informations sur le sujet.

Méthodologie :

- Au cours d'une même session, le formateur utilisera différentes méthodes d'animation : discussions de groupe, sessions d'information et sessions d'animation.

Liens de la bonne pratique

- <https://www.inclusion-asbl.be/formations-sensibilisation/formations-sensibilisation-2/formations-pour-les-personnes-avec-un-handicap-intellectuel/parlons-damour-description-detaillee/>
- Document en Facile à Lire et à Comprendre (FALC) : <https://www.inclusion-asbl.be/formations/parlons-damour/>

MÉTHODE D'ENSEIGNEMENT MULTISENSORIEL

Description

Cette méthode rend l'enseignement plus inclusif et renforce les connaissances et les compétences de l'apprenant. Elle inclut différents types d'apprentissage sensoriel, tels que l'apprentissage visuel, auditif, kinesthésique, tactile ou olfactif.

Par exemple, les outils pédagogiques tactiles ou pouvant être touchés, tels que les modèles d'anatomie, les poupées, les produits contraceptifs et les produits d'hygiène, rendent beaucoup plus concrets les concepts abstraits d'anatomie, de prévention de la grossesse et d'hygiène.

Modèles réduits détaillés de corps humains complets et réalistes, les poupées Matassa sont des poupées en tissu représentant des adultes et des enfants.

Elles sont destinées à un usage professionnel comme supports pédagogiques et outils de médiation dans le domaine de la vie affective, relationnelle et sexuelle.

Modèles réduits détaillés de corps humains complets et réalistes, les poupées Matassa sont des poupées en tissu représentant des adultes et des enfants.

Un support d'expression – L'utilisation des poupées Matassa crée une distance qui favorise la discussion. Elles s'approprient les questions et les problèmes. Comme les marionnettes, elles jouent des rôles et mettent en scène des situations, parfois inventées, parfois vécues.

Elles peuvent devenir un moyen d'expression sans mise en mots. En ce sens, elles sont particulièrement pertinentes pour les personnes qui ont peu ou pas de compétences verbales (en raison de l'âge, d'un handicap, d'un traumatisme, de barrières linguistiques ou d'autres facteurs).

D'où cela vient-il ?

Créé par Julie Lachazette à l'atelier de couture Anamaya, en partenariat avec le Planning Familial (Belgique). Les créations Matassa sont fabriquées à la main en France.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

- Pratique : apprentissage sensoriel grâce aux poupées tactiles
- Des corps réalistes et tangibles
- Accès facilité à l'intimité pour favoriser la parole
- Un outil adaptable

Lien de la bonne pratique

- <https://www.les-poupees-matassa.fr/>

DÉCOMPLEXIFIER LES THÈMES SEXUELS PAR LE BIAIS DE JEUX

Description

Sous la forme d'un jeu de société, avec des pions, des dés, des puzzles et des supports visuels, le jeu fournit un certain nombre d'outils pour aider les gens à parler de sujets liés à la sexualité et à l'affectivité.

Les joueurs doivent répondre correctement aux questions posées par le meneur de jeu, un éducateur ou un psychologue, pour obtenir une pièce de leur puzzle. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a complété le puzzle représentant des personnages masculins et féminins. 7 thèmes sont abordés : Normes sociales, Droits et devoirs, Intimité, Vie affective, Hygiène et santé, Faire des choix, Emotions.

Il combine la logique d'un jeu de l'oie, d'un Trivial Pursuit et d'un puzzle. Une partie dure une vingtaine de minutes, avec un maximum de trois à cinq joueurs.

Destiné aux adultes ayant une déficience intellectuelle, le jeu a pour objectif l'éducation sexuelle par l'acquisition des codes, des droits, des devoirs et des interdits dans ce domaine. Le jeu peut être adapté pour les adolescents.

D'où vient-il ?

Élaboré par des personnels éducatifs et un psychologue dans un foyer de vie de l'UNAPEI dans l'Oise (France).

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

L'objectif de ce jeu est de rendre efficace et pragmatique la découverte de l'accès à la vie sexuelle et affective pour les personnes ayant une déficience intellectuelle.

- Il leur permet de s'approprier plus facilement leur propre identité sexuelle et affective.
- Il est utilisé comme un outil d'évaluation pour comprendre où elles en sont dans leur perception de leur sexualité et leur représentation de leur vie affective.
- Il permet d'encourager les participants à parler des traumatismes et à agir de manière préventive sur le respect du corps, les conventions sociales, les interdits et le consentement.
- Il offre un espace pragmatique et adapté, stimulant et permettant d'exprimer ses propres représentations.

Lien de la bonne pratique

<https://esat-unapei60.com/nos-metiers-et-savoir-faire/keskesex-jeu-deducation-a-vie-affective-sexuelle/>

LE JEU DU DILEMME

Brief description

Le « Jeu du dilemme » est un GBL basé à Freetown, en Sierra Leone, qui permet d'explorer différents lieux tels que l'école, le marché, le dispensaire, l'église et la mosquée. Il présente des dilemmes et des opportunités d'apprentissage liés aux droits sexuels, à la puberté, à la grossesse, aux IST et aux contraceptifs. Les utilisateurs participent à des quiz éducatifs, à des vidéos interactives et à des mini-jeux pour se responsabiliser et s'éduquer.

Il peut être joué en ligne ou téléchargé via l'application et est fourni par la Start UP Lululab.

Il est destiné aux filles et aux garçons âgés de 12 à 16 ans.

Il peut être joué individuellement ou en groupe, ce qui en fait un outil de dialogue précieux pour discuter de la santé et des droits sexuels et reproductifs d'une manière sûre et engageante, que ce soit dans un club de jeunes, une salle de classe ou d'autres lieux similaires. Il aide à normaliser les discussions sur des sujets parfois tabous par le biais de jeux et de récits.

Le jeu a été créé en partenariat avec Save the Children Sierra Leone, Save the Children Danemark, BRAC Ouganda et de jeunes participants de Sierra Leone et d'Ouganda.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Il s'agit d'une bonne pratique car elle utilise une approche interactive et sensible à la culture pour éduquer et impliquer les utilisateurs dans les sujets relatifs à la santé et aux droits sexuels et reproductifs, en mettant particulièrement l'accent sur les jeunes. Elle ne se contente pas de transmettre des connaissances, mais encourage également les discussions ouvertes et favorise la compréhension d'une manière sûre et agréable. En particulier, il fait participer les utilisateurs grâce à des éléments interactifs qui font de l'apprentissage une expérience agréable et participative, tout en couvrant un large éventail de sujets. Cette approche globale garantit une compréhension approfondie.

L'application offre un espace sûr et attrayant pour discuter de sujets souvent tabous liés à l'éducation sexuelle. En transformant ces sujets en défis et en récits, elle contribue à déstigmatiser et à normaliser ces conversations. Particulièrement pour le jeune public, lorsqu'il est joué en groupe, il sert d'outil de dialogue, permettant aux utilisateurs de discuter avec leurs pairs, promouvant des conversations ouvertes et une compréhension mutuelle.

Enfin, le jeu Dilemma Game responsabilise les utilisateurs en leur fournissant des connaissances et des informations essentielles sur l'éducation sexuelle, le consentement, la puberté et l'hygiène, ce qui est crucial pour les objectifs du projet GIAff4ID.

Photo de la bonne pratique



Source

<https://lululab.org/educationalgames/sexualeducation>

Informations complémentaires

Les principaux bénéficiaires du jeu sont surtout les jeunes, en particulier les adolescents, qui sont en train de développer leur compréhension de l'éducation sexuelle. Le jeu vise à leur fournir des informations adaptées à leur âge et à leur donner les moyens de prendre des décisions éclairées concernant leur santé.

Cependant, les enseignants, les animateurs de jeunesse et les facilitateurs peuvent également utiliser le jeu comme un outil pédagogique pour impliquer et éduquer les jeunes apprenants en classe ou en groupe.

JEU D'ÉDUCATION SEXUELLE "TAP THAT"

Description

« Tap That » est un jeu mobile éducatif conçu pour Android et iOS, qui cible les adolescents et les informe sur les infections sexuellement transmissibles (IST). Le jeu a été développé dans le cadre d'un projet d'un an en design et technologie.

Le concept de « Tap That » implique que les joueurs jouent le rôle d'anges gardiens chargés de veiller à la santé et au bien-être de leurs protégés sexuellement actifs. Ils doivent les protéger d'un monstre qui propage les IST et menace leur vie. Pour ce faire, les joueurs utilisent des outils tels que des préservatifs, des vaccins, des examens, des remèdes et des traitements pour garder leurs protégés en bonne santé et finalement vaincre le monstre. Le jeu met les joueurs face à des défis de plus en plus complexes à mesure qu'ils gèrent un nombre croissant de protégés et d'infections au fil des niveaux.

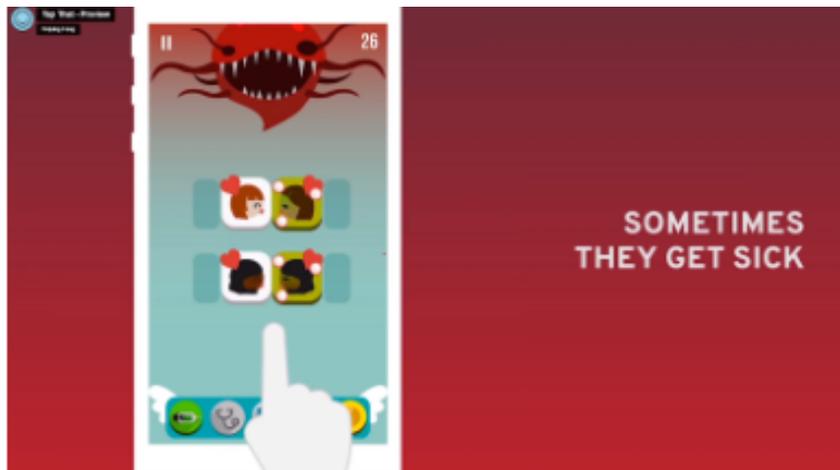
Le jeu s'adresse aux enfants de 12 à 17 ans.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Le jeu combine efficacement l'éducation et le divertissement, cible un groupe d'âge spécifique avec des informations importantes et a obtenu la reconnaissance des médias. Ses scénarios interactifs et réels, ainsi que la disponibilité d'une documentation détaillée, contribuent à sa valeur dans le domaine de l'éducation à la santé sexuelle. En outre, le projet a le potentiel de sensibiliser et d'avoir un impact sur un public plus large.

Le GBLA démontre la valeur de l'utilisation d'outils éducatifs innovants, tels que les jeux mobiles, pour engager et éduquer les adolescents sur des sujets importants tels que la santé sexuelle. Il met en évidence le potentiel de la gamification pour diffuser des contenus éducatifs de manière attrayante et interactive. Ce jeu permet de découvrir une approche innovante dans le domaine de l'éducation à la santé sexuelle. Il démontre que les approches traditionnelles peuvent être complétées ou améliorées par des solutions créatives et technologiques, en particulier lorsqu'elles s'adressent à des publics plus jeunes.

Photo et liens de la bonne pratique



- <https://pfeng.cc/work/tap-that>
- https://pfeng.cc/work/tap-that/tapthat_peiyingfeng.pdf

Sources

Paul, Annie Murphy. "What's the Secret Sauce to a Great Educational Game?". kqed.com. April 26th, 2012. Web.
<http://ww2.kqed.org/mindshift/2012/04/26/whats-these-secret-sauce-to-a-great-educational-game/>

Future of Sex Education Initiative. "National Sexuality Education Standards: Core Content and Skills, K-12". A special publication of the Journal of School Health. 2012. Retrieved from <http://www.futureofsexed.org/documents/josh-fose-standards-web.pdf>

MY SEX DOCTOR

Brief description

My Sex Doctor (Mon sexologue) est une application mobile disponible pour iOS et Android conçue pour fournir une éducation sexuelle positive aux adolescents âgés de 17 ans et plus. Elle couvre des sujets liés à la santé sexuelle, notamment le consentement, les maladies sexuellement transmissibles (MST) et les compétences en matière de communication interpersonnelle. L'application propose un dictionnaire pour comprendre les termes relatifs à la santé sexuelle, peut être sécurisée par un mot de passe PIN personnalisé et encourage un dialogue ouvert sur la santé sexuelle. Elle est disponible en trois versions : My Sex Doctor Lite, My Sex Doctor et My Sex Doctor Plus, avec différents niveaux de fenêtres publicitaires. Il vise à combler le fossé entre les adolescents, les praticiens et les parents en matière de santé sexuelle. Il offre des informations sur divers sujets, notamment les changements biologiques pendant la puberté, les compétences en matière de relations interpersonnelles, les classifications LGBTQ+ et l'éducation sur les MST.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

My Sex Doctor est considérée comme une bonne pratique parce qu'elle dispense efficacement une éducation à la santé sexuelle, favorise le respect de la vie privée et la discrétion, comble le fossé dans les discussions sur la sexualité, responsabilise les adolescents et fournit des ressources aux praticiens et aux parents. L'application reconnaît le besoin d'intimité et de discrétion lors des discussions sur la santé sexuelle, en particulier chez les adolescents. Elle offre un espace sûr et confidentiel pour l'apprentissage et la recherche d'informations.

Le contenu du jeu souligne l'importance de donner aux adolescents les moyens d'acquérir des connaissances en matière de santé sexuelle. La prise de décision éclairée est un aspect crucial de la promotion de pratiques sexuelles sûres et du bien-être général. Un autre mérite extraordinaire de l'application est qu'elle sert de pont pour améliorer la communication entre les adolescents, les praticiens et les parents en matière de santé sexuelle. Elle facilite ainsi des discussions plus ouvertes et plus honnêtes sur ce sujet sensible.

Photo et lien de la bonne pratique



<https://ubwp.buffalo.edu/happe/2020/09/09/my-sex-doctor/>

Informations complémentaires

Les principaux bénéficiaires sont les adolescents âgés de 17 ans et plus. L'application leur fournit des informations et des ressources essentielles sur la santé sexuelle, les aidant à prendre des décisions éclairées et à aborder des sujets sensibles. Les professionnels de la santé, les conseillers et les éducateurs peuvent l'utiliser. Fondamentalement, elle aborde les compétences liées à la connaissance de la santé sexuelle, à la protection de la vie privée, à l'autonomisation par la connaissance, aux compétences de communication, à l'orientation professionnelle et à la maîtrise de la technologie, contribuant ainsi à une approche plus informée et plus ouverte de l'éducation à la santé sexuelle et des discussions à ce sujet.

Description

Otsimo est une plateforme technologique éducative et une application mobile conçue pour offrir des expériences d'apprentissage personnalisées et accessibles aux enfants ayant des besoins particuliers. Elle offre un large éventail de jeux et d'activités éducatives pour soutenir le développement des compétences cognitives, de la communication et de la motricité d'une manière amusante et attrayante. La plateforme adapte son contenu aux besoins et aux capacités spécifiques de chaque enfant, ce qui en fait une ressource précieuse pour les parents, les éducateurs et les thérapeutes qui travaillent avec des enfants atteints d'autisme, de troubles du déficit de l'attention et d'hyperactivité (TDAH) ou d'autres problèmes de développement. Otsimo vise à rendre l'apprentissage plus inclusif et plus agréable pour tous les enfants, quels que soient leurs besoins particuliers en matière d'apprentissage.

Plusieurs applications et jeux sont disponibles sur le site web, tels que : l'application CAA (Communication Alternative et Augmentée), conçue pour les enfants ayant des problèmes de communication, y compris ceux qui ont des difficultés d'élocution, l'autisme ou d'autres troubles du développement. Cette application aide les enfants à développer leurs compétences en matière de communication grâce à l'utilisation de la communication alternative et augmentative. Elle fournit un système de communication visuelle qui permet aux utilisateurs d'exprimer leurs besoins et leurs désirs par le biais d'images et de symboles.

Otsimo Special Education, conçu pour répondre aux besoins éducatifs des enfants atteints d'autisme et de TDAH, propose une gamme de jeux interactifs et éducatifs axés sur divers domaines tels que les compétences cognitives, le développement de la parole et du langage et les aptitudes motrices. Ces jeux sont personnalisés pour répondre aux besoins d'apprentissage uniques de chaque enfant.

Otsimo Speech Therapy (orthophonie) : adapté aux enfants qui ont besoin d'une thérapie de la parole et du langage, y compris ceux qui ont des retards de parole et des troubles de la communication.

Ce qui en fait une bonne pratique et ce qu'on apprend

Otsimo est conçu pour être inclusif et répondre aux besoins des enfants ayant des besoins particuliers, y compris l'autisme et le TDAH. Il s'efforce d'offrir une expérience d'apprentissage équitable pour tous, indépendamment des difficultés d'apprentissage individuelles. La plateforme utilise des jeux et des activités interactives pour rendre l'apprentissage agréable et engageant. Cela peut s'avérer particulièrement efficace pour les enfants qui peuvent avoir des difficultés avec les méthodes éducatives traditionnelles.

En ce qui concerne Giaff4ID, cette plateforme peut être utile pour identifier l'utilisation d'images et les types de jeux qui ciblent les jeunes en situation de handicap. Notre équipe peut également se concentrer sur l'approche holistique adoptée par Otsimo, qui propose une gamme variée de jeux éducatifs et de développement, soulignant la valeur de la promotion de la sensibilité et de la prise de conscience chez les enfants ayant des besoins particuliers.

Photo de la bonne pratique



Sources

- <https://otsimo.com/en/about-us/>
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hitapps.associations&hl=it&gl=US>

Informations complémentaires

Les principaux bénéficiaires d'Otsimo sont les enfants ayant des besoins particuliers, tels que ceux ayant des troubles du spectre de l'autisme, de TDAH et de troubles du développement. En outre, les parents et les soignants de ces enfants bénéficient des ressources de la plateforme. Otsimo leur permet de soutenir activement l'éducation et le développement de leurs enfants. En outre, les éducateurs et les thérapeutes qui travaillent avec des enfants ayant des besoins particuliers peuvent utiliser Otsimo comme un outil précieux pour améliorer leurs séances d'enseignement et de thérapie.

Otsimo se concentre sur le développement des compétences dans différents domaines, y compris les compétences cognitives, motrices, vocales et linguistiques, en abordant la compétence du développement des compétences ciblées.



GIAff4ID

SUIVEZ-NOUS !

