



la Ment'

Jeux de rôle

LO5-B-D-E-J-2, Activity 3

Dordonnat C., Terrier de la Chaise C.,



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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

ETAPE 1: ARGENT

- L'enseignant a besoin de préparer en avance deux jeux complet de pièces et billets de banques si possible(fortement recommandé)
- Préparer 5 bols pour mettre les pièces .
- L'enseignant demande avant le cours aux étudiants d'apporter billets et pièces de monnaie

ETAPE 1: EXEMPLES D'OUTILS DE RANGEMENT ET RECONNAISSANCE DE LA MONNAIE



ETAPE 1 : UTILISATION D'UN OUTIL



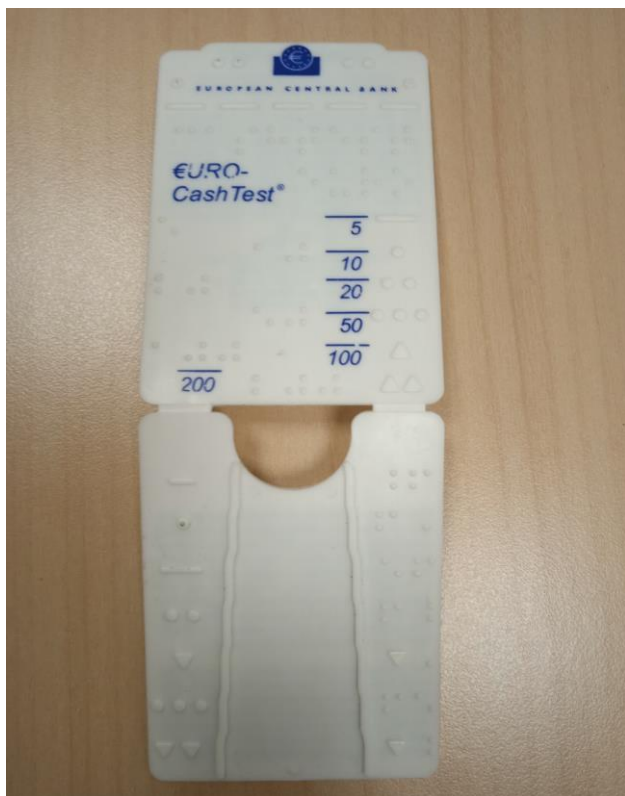
ETAPE 1 : UTILISATION D'UN OUTIL



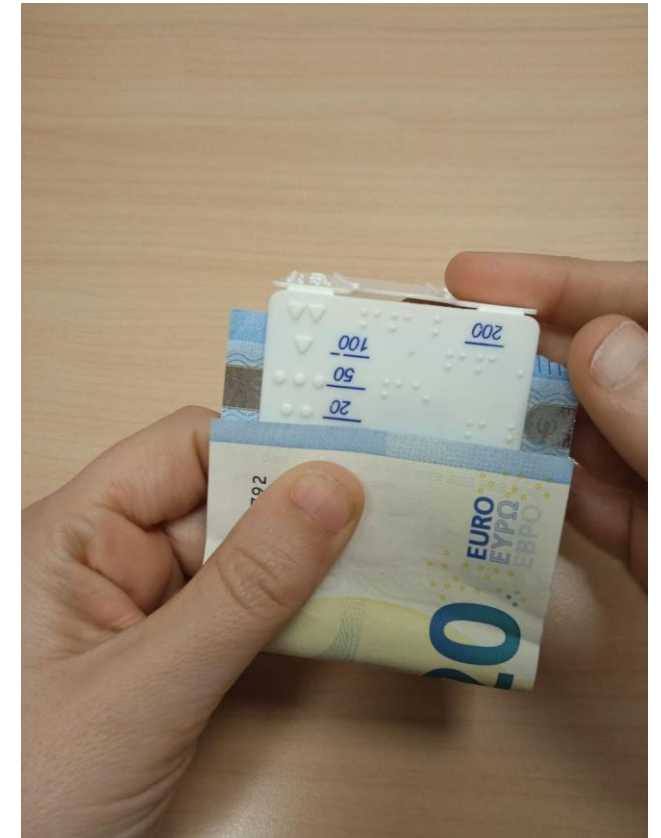
ETAPE 1 : UTILISATION D'UN OUTIL



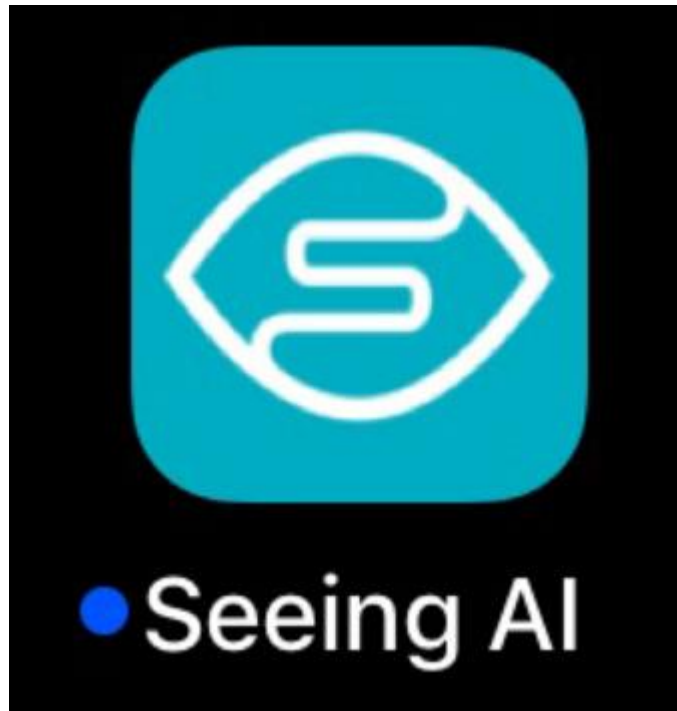
ETAPE 1 : UTILISATION D'UN OUTIL



ETAPE 1 : UTILISATION D'UN OUTIL



EXEMPLE D'APPLICATIONS OCR ET APPLICATIONS SANS CONTACTS



LookOut



ETAPE 2 : STRATEGIES (30 MIN)

- Activité de groupe: 3-4 étudiants .
- Objectif: Identifier les stratégies pour organiser leur porte monnaie / portefeuille
- Les étudiants partagent leur stratégies avec les autres groupes
- Après l'échange entre les groupes: l'enseignant fournit des astuces/ conseils à ceux qui rencontrent des difficultés à trouver une stratégie leur convenant.

STEP 2: STRATEGIES – EXAMPLES

- Utiliser un porte monnaie a 4 soufflets pour l'organisation des pièces de monnaie
- Classer les pièces en famille et les placer dans les différents soufflets
 - Soufflet 1: 1 euro, 10 centimes, 1 centime ensemble
 - Soufflet 2: 2 euros, 20 centimes, 2 centimes ensemble
 - Soufflet 3: 50 centimes, 5 centimes ensemble
 - Soufflet 4: Pour la monnaie rendue à la caisse en vrac
- Pour les billets, les plier, par exemple, plier 2 fois pour les billets de 20 euros.

ETAPE 3: JEU DE ROLE (60 MIN)

- Il y a 3 scénarios de jeux de rôle .
- Chaque jeu de rôle sera réalisé en binômes (4 personnes pour le même jeu de rôle).
- 15 min max par situation.
- Préparation: Les 4 étudiants participants font se réunir 5 min pour sélectionner les outils qu'ils vont utiliser et ils vont décider comment ils vont organiser la mise en situation.
- Chaque binôme doit jouer le jeu de rôle devant la classe entière pour prise de note et recevoir un feed back.
- L'étudiant qui jouera la personne en situation de handicap visuel portera un bandeau durant le jeu de rôle.

ETAPE 3: JEU DE ROLE 1 (15 MIN)

Cadre – Au Marché

- Vous ne pouvez acheter que deux produits.
- Vous n'avez qu'un billet de 10 euros .
- Vérifier le change que vous rend le marchand et organiser le dans votre portefeuille/porte monnaie

ETAPE 3: JEU DE ROLE 2 (15 MIN)

Cadre- Au supermarché (15 min max)

- 2 étudiants sous bandeaux
- 1^{er} binome : Essayer de faire un payment sans contact avec votre carte, mais cela ne fonctionne pas (l'étudiant doit comprendre qu'il a besoin d'entrer son code et comment faire)
- 2nd Binome: Essayer de payer avec une application de paiement sans contact sur votre téléphone

STEP 3: JEU DE ROLE 3 (15 MIN)

Cadre - Boulangerie

- 2 étudiants portent des bandeaux
- Vous n'avez que des pièces pour payer.
- Vous devez donner la somme exact demandée
- 1er binome :
 - Vous avez des pièces de 2 , 1 euros et 50 centimes
- 2^{ème} binome :
 - Vous avez des pièces de 20 , 10 , 5, 2 et 1 centimes

Utiliser des outils différents pour le rangement de la monnaie .

ETAPE 3: BRAINSTORMING (10 MIN)

- Rassembler les différents vécus suite aux jeux de rôle
- Proposer des solutions pour les jeux de rôles qui ont posés des problèmes
- Les exemples de solutions peuvent inclure la demande d'aide, être flexible, améliorer sa stratégie de communication...

ETAPE 4: CREATION D'UNE FICHE RECAPITULATIVE (10 MIN)

- Réfléchir sur les stratégies de gestion de la monnaie en fonctions des différents profils et des objectifs individuels .
- Les étudiants vont aider l'enseignant dans la création d'une fiche récapitulative en s'appuyant sur des thèmes nécessaires pour soutenir la personne déficiente visuelle dans la gestion de la monnaie
- Cette fiche pourra être réalisée sous le triptyque PERSONNE – ACTIVITE - ENVIRONNEMENT