

Expressionne-moi!

MISE EN CONTEXTE

Dans la vie quotidienne, on utilise souvent, parfois sans s'en rendre compte, des expressions ou des analogies. Ces dernières permettent de nuancer nos propos, de les clarifier ou de les rendre plus percutants. Chez les personnes aphasiques, ces expressions peuvent être plus difficiles à comprendre et à utiliser. Cela peut entraîner des *bris de communication* (moments où la communication n'est pas efficace en raison d'une incompréhension réciproque) dans les échanges.

OBJECTIF

Cet atelier invite les participants à utiliser et interpréter des expressions familières et à jouer avec les mots. Cela donne l'occasion aux participants d'utiliser des mots moins fréquents, d'activer des souvenirs et de réfléchir sur le sens des expressions figurées.

MATÉRIEL REQUIS

- ✓ Jeu *Compléter l'expression*
- ✓ Jeu *Encore des expressions*
- ✓ Projecteur
- ✓ Jeu *Rébus*

PRÉPARATION

- ✓ L'animateur aura fait imprimer le matériel requis.

ACTIVITÉS

N.B. Les losanges indiquent le niveau de difficulté de l'activité. Plus les losanges sont nombreux, plus les participants auront besoin de support.

1. Complète l'expression ♦♦



- ✓ Ce jeu peut se faire en individuel ou en équipe de 2 personnes.
- ✓ L'animateur distribue les feuilles de jeu et les supports visuels aux participants.
- ✓ Il explique l'activité et le déroulement
 - Les participants doivent compléter les expressions par le mot manquant; pour s'aider, ils peuvent utiliser les supports écrits et imagés mis à leur disposition.
 - Une fois les feuilles complétées, l'animateur reviendra en groupe sur les réponses.
 - Par exemple: Ne pas dire un mot ou... Être muet comme une _____carpe_____
- ✓ Tout au long de l'activité, l'animateur offre tout le support nécessaire aux participants. Il alimente également les discussions en posant des questions et en faisant des commentaires.

2. Encore des expressions ♦♦

- ✓ Ce jeu peut se faire en individuel ou en équipe de 2 personnes.
- ✓ L'animateur distribue les feuilles de jeu et les supports visuels aux participants.
- ✓ Il explique l'activité et le déroulement
 - Les participants devront compléter les expressions par le mot manquant; pour s'aider, ils pourront utiliser les supports écrits et imagés mis à leur disposition.
 - Une fois l'expression complétée, l'animateur invitera les deux équipes à discuter du sens.
- ✓ Par exemple :
 - Aux grands maux les grands _____ **Remèdes** / arbres / médicaments
 - Avez-vous déjà entendu cette expression? Dans quel contexte est-elle utilisée ? Qu'est-ce que ça veut dire pour vous?

Expressionne-moi!

3. Rébus ♦♦♦

- ✓ L'animateur forme des équipes de 2 à 4 participants.
- ✓ Il distribue à chaque équipe le document *Rébus- feuille réponse*.
- ✓ L'animateur explique l'activité et le déroulement
 - Il s'agit d'un jeu de rébus où, avec l'aide d'image, il faut compléter les expressions.
 - Étant donné la difficulté de ce type de jeu, il est important de favoriser les échanges entre les gens pour qu'ils puissent trouver les réponses.
 - Exemple : _ _ _  (**œuf**) _ _  (**boeuf**) représente
l'expression *Qui vole un œuf, vole un boeuf*
- ✓ L'animateur projette les images à l'écran.
- ✓ Tout au long de l'activité, l'animateur offre tout le support nécessaire aux participants. Il alimente également les discussions en posant des questions et en faisant des commentaires.