La feuille N°23 de l'accueil de jour APF AVRIL 2016

SAVS & ACCUEIL DE JOUR « LA CHRYSALIDE »

Sommaire :

* Editorial p 1,2
* Ce que m'apportent les jeux vidéo p 3- 10
* Effets négatifs et positifs des jeux vidéo p11 à 13
* Humour p 13
* Présentation de jeux vidéo p 15 à 17
* Evènements à l'accueil de jour:
  - The artistic Project ou projet fresque p 18, 19
  - Visite de l'école des Beaux Arts de MULHOUSE p 20 et p 21
  - Le stage d'une éducatrice spécialisée à l'accueil de jour p 22
  - L'aquariophilie p 23, 24
  - La médiation animale p 25, 26

Les jeux vidéo

Pour notre numéro 23, les personnes accueillies de la rédaction de « La Feuille » ont souhaité traiter le thème des Jeux vidéo. Il est vrai que ceux-ci sont en plein essor, à un tel point que l'on pourrait croire qu'un nourrisson naît déjà avec une manette en main.!
Les personnes à difficultés physiques ne sont donc pas en reste.
On en veut pour preuve les témoignages de nombreuses personnes accueillies et professionnels dont les jeux vidéos sont un loisir.

Dans une première partie, les témoignages mettront l'accent sur l'apport des jeux vidéo aussi bien moral que physique.

Editorial

Pour nombre de personnes accueillies l'idée centrale est que l'handicap disparaît lors de parties car ils jouent au même titre que les valides.

Mais comme nombre de choses tel que internet, les jeux vidéo ont également des effets néfastes qui seront développés dans une seconde sous partie.

Puis, afin de détendre nos neurones, une page humour illustrant des jeux vidéo s'intercalera avec des pages présentant de nombreux jeux pour les adeptes ou futurs adeptes de ce loisir.

Ainsi se clôturera la première partie de notre journal, la seconde étant dédiée comme régulièrement aux évènements de l'accueil de jour.

En effet, cette partie portera sur quatre activités ayant pris forme ces derniers temps tels que le projet fresque initié par M. GERARD Thibaut nous ayant quitté prématurément en septembre. Nous en profitons pour joindre une amicale pensée à sa famille.

Pour matérialiser ce projet, l'accueil de jour a organisé une visite à l'école des Beaux Arts de MULHOUSE. car trois élèves de cette école vont nous aider à réaliser cette fresque. Merci d'avance à eux!

Pour clore ce journal, nous développerons deux projets qui ont été concrétisés par une stagiaire éducatrice spécialisée: Erika. Cette personne a effectué un stage de 9 mois dans notre structure et pour valider son stage elle devait monter des projets susceptibles d'apporter un plus aux personnes de l'accueil de jour.

Nous développerons deux d'entre eux: l'activité aquariophilie et la médiation animale. Personnellement je fais partie de ces deux activités et cela m'aide moralement. Je finis cet éditorial en souhaitant à Erika une bonne continuation et en lui disant un grand merci au nom de toutes les personnes de l'accueil de jour.

Philippe KIRBIHLER

Ce que m'apportent les jeux vidéo

Les jeux m'aident à me détendre. Je m'entraine à utiliser les touches de ma DS Nintendo, car ce n'est pas facile à utiliser à une main. Je dois tout contrôler. Pour jouer, je mets un antidérapant et j'arrive mieux à jouer.
A force de jouer, j'y arrive de mieux en mieux.
Mon jeu préféré c'est Fifa 2013 et je joue aussi à des Memory, ou des jeux d'attention.
Je choisis souvent l'équipe de France et sinon de temps en temps Sochaux. Je me mets à la place de Zidane.
Je fais quand même attention, car cela peut me déclencher des crises.
C'est dur de s'arrêter et de jouer qu'une partie. Parfois je joue une matinée entière.

Vu que je joue souvent aux jeux vidéo de foot (Fifa), je regarde aussi les matchs à la télé.

Je suis contente quand je marque un but et que je me débrouille.

Eléonore GUILLAUME

Ce que m'apportent les jeux vidéo

Les jeux Fifa m'apportent de la concentration, par exemple regarder l'écran quand il y a du mouvement. Je m'entraine à tenir la manette dans les mains. Les jeux Fifa m'aident à m'évader, à penser à autre chose. La question d'être sur le terrain de foot, je m'imagine à la place du joueur.

Fifa 2015 est mon préféré car il est plus facile à jouer. Les joueurs sont un peu plus grands donc je les vois mieux .

Je serre la manette dans la main droite mais je suis vite fatigué quand je la tiens trop longtemps. Il faut que je fasse des pauses.

Présentation du jeu Fifa :

Il faut choisir une équipe et son maillot, les joueurs. Choisir aussi l'équipe adverse. Il faut choisir un capitaine dans chaque équipe. Le but du jeu est de mettre des buts dans l'équipe adverse et de ne pas s'en prendre ! Mais aussi de défendre son but. A chaque mi- temps, les buts sont inversés. Un match dure 90 minutes. Une mi-temps est faite à la 45ème minute. S'il y a égalité il y a des prolongations. Si c'est un match de coupe et que je gagne, je reçois une coupe. Lors d'un championnat gagné je ne reçois aucune récompense. Quand je gagne des matchs je peux aussi gagner des joueurs. Je peux aussi vendre des joueurs.

Alexandre Bertheau

Ce que m'apportent les jeux vidéo

Les jeux vidéo m'apportent une grande liberté, une grande dextérité et une grande agilité que je n'ai pas à cause de mon handicap.

Ils me permettent de me transposer dans des univers et des situations incroyables et de vibrer, de transpirer et même de m'effrayer. J'arrive à me sentir à la fois adroit, rapide, posé, et vivre des moments forts.

Je peux à la fois être un footballeur, dans la série des FIFA (ce que j'aurais voulu être si je n'avais pas été handicapé), un pilote de course émérié, dans la série des Need For Speed, un soldat, dans la série des Call of Duty, un justicier, dans la série des Batman Arkham, ou un aventurier, dans la série des Tomb Raider… bref, dans les jeux vidéo, je peux être n'importe qui et faire tout ce que j'aurais aimé réaliser.

Ils m'apportent également un regard historique via la série des Assassin's Creed ; série qui débute du Temps des Croisades en passant par la Renaissance italienne, la Révolution Américaine, l'Âge d'Or de la Piraterie et la Révolution Française, et qui pour le dernier opus sorti ,se déroule durant l'Epoque Victorienne avec néanmoins quelques anachronismes.

En conclusion, les jeux vidéo me permettent de m'évader de mon quotidien de personne handicapée.

Guillaume SALZIGER

Ce que m'apportent les jeux vidéo

Pour ma part c'est mes grands frères qui m'ont initié aux jeux vidéo quand j'étais petit. J'ai des souvenirs de longues parties à Mario Kart, un jeu simple auquel n'importe qui peut jouer. Encore aujourd'hui j'y joue avec mes frères.
Ils m'ont appris à jouer aux jeux de foot. Ils me laissaient 3 buts d'avance et ils essayaient de me battre. Au fur et à mesure mon avance diminuait. A l'heure d'aujourd'hui, c'est à moi de leur laisser des buts d'avance !

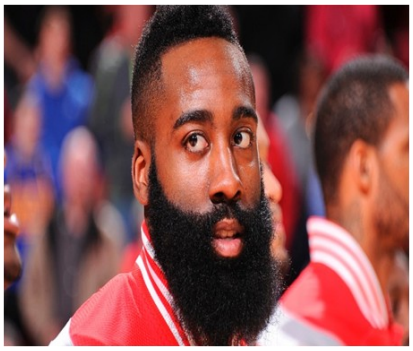
Plus les années passaient plus j'y jouais, La variété des jeux qui sortaient était gigantesque. Je me souviens avoir joué à Tiny Toon, Burnhoupt, Gta, Tony Hawk, Bomberman.
La variété de jeux était vraiment diversifiée.

Bomberman	GTA	Tony Hawk

Je trouve qu'actuellement il y a beaucoup moins de diversité dans les jeux mais ils sont vraiment mieux faits. Pour exemple, voici une image de gta3 et une autre de gta5

Ce que m'apportent les jeux vidéo

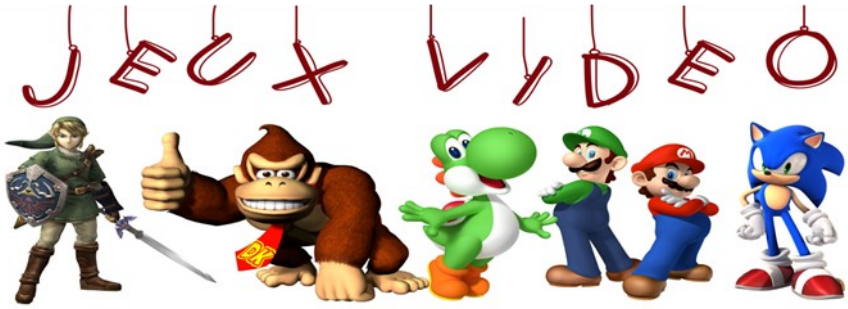
Autre exemple du réalisme des jeux d'aujourd'hui avec cette photo du joueur de basket James Harden et son personnage dans le jeu vidéo NBA 2k16



Aujourd'hui je passe beaucoup de mon temps à jouer notamment en hiver car les sorties sont plus difficiles pour moi,. Cela me permet de garder une vie sociale et de jouer avec mes amis. On peut discuter, partager des fous-rire à travers les jeux.
Je rencontre même de nouvelles personnes, notamment Thomas qui vit en Bretagne. Nous nous sommes rencontrés sur le live d'un jeu et aujourd'hui nous discutons tous les jours ensemble. Bientôt il viendra me voir chez moi. Nous jouons régulièrement à FIFA ensemble et nous sommes classé 24ème mondial.

Actuellement j'ai beaucoup moins de jeux qu'auparavant, mais je joue tous les jours que ce soit à FIFA, Rainbow six ou NBA 2k16.

Jérémy MASTROIANNI



Ce que m'apportent les jeux vidéo

Pour ma part j'ai l'impression d'avoir grandi avec les jeux vidéo. Je ma souviens de la première fois que j'ai joué à la Nintendo j'avais 5 ans et c'était à Mario. J'ai pleuré après avoir perdu car j'étais persuadé que j'allais mourir comme Mario.
J'ai ensuite découvert les jeux de foot sur console, étant un fan de ce sport j'ai de suite aimé pouvoir y joué dans ma chambre. Je ressentais les mêmes émotions. Je criais lorsque je marquais et vivais mes matchs intensément. J'ai depuis toujours joué aux jeux de foot jusqu'à aujourd'hui encore.

Adolescent j'ai découvert un autre jeu qui m'a marqué et qui reste encore aujourd'hui le meilleur jeu auquel j'ai joué sur console. The Legend of Zelda: Ocarina of Time, tous mes amis y jouaient, c'était devenu notre sujet de conversation à la récréation. Il y avaient des énigmes, de l'aventure, des magnifiques paysages. Il m'a aidé à avoir une certaine logique. Il fallait vraiment réfléchir pour passer des niveaux.

Ensuite j'ai découvert la saga GTA, ou l'on incarne un personnage qui a pour but de devenir riche aux Etats-Unis. Ce jeu est relativement violent car les missions sont de tuer, de braquer des banques, défendre son quartier avec des guerres de Gangs etc…. Ce qui me plait c'est d'avoir le choix sur mon mode de jeu. Je peux suivre l'histoire, réussir les missions ou me promener, terroriser toute une ville, semer la police, monter sur le plus haut toit et sauter, rouler à contre sens sur l'autoroute etc… Il n'y a quasiment aucune limite notamment dans le dernier GTA où la carte est gigantesque.

Ce que m'apportent les jeux vidéo

Plus tard j'ai découvert les jeux d'armes notamment Call of Duty. C'est un jeu qui simule une guerre dans laquelle nous choisissons une arme et combattons une autre équipe. Le jeu donne l'impression d'être le personnage que l'on commande. La vue du jeu est celle que nous aurions à la place du personnage. C'est également à cette période que j'ai commencé à jouer en ligne. C'est un mode de jeu qui permet de jouer contre d'autres personnes du monde entier qui sont en ligne également. On peut retrouver ses amis et jouer avec eux.

Les jeux en ligne ont révolutionné les jeux vidéo. Non seulement on peut jouer avec ses amis mais on peut s'en faire de nouveaux à travers les jeux. Avec un casque il est possible de communiquer avec n'importe quelle personne du jeu. Il m'arrive aujourd'hui d'avoir des amis avec qui je joue régulièrement mais que je n'ai jamais vu dans la vie car ils peuvent vivre à 800km de chez moi.
Les jeux en ligne permettent également de se mesurer face aux autres, que se soit sur les jeux de foot ou les jeux d'armes. Des classements sont mis en place.

Avec les nouvelles générations de consoles les jeux deviennent de plus en plus réalistes. Les déplacements sont plus fluides et les décors beaucoup plus beaux.
Actuellement je joue à Tom Clancy's Rainbow Six: Siege qui est un nouveau jeu d'arme dans lequel le but est de défendre ou attaquer un objectif. Ce jeu demande une réelle stratégie d'attaque.

Ce que m'apportent les jeux vidéo

Avec mes amis nous communiquons à l'aide du casque et avons l'impression d'agir comme un vrai RAID. Dans ce jeu tous les décors peuvent être détruits, il est utile de le préciser car dans les anciens jeux un tir de roquet ne déplaçait pas une chaise ou une table.

Je joue régulièrement à FIFA qui est pour moi le meilleur jeu de foot sur console avec Jérémy M. L'année dernière nous avons été classé 50ème dans le top 100 mondial des meilleurs joueurs en double par équipe. Nous étions vraiment très soucieux de nos statistiques match gagné, match perdu. Nos scores étaient de 300 victoires pour 30 défaites.

Je pense que je jouerai toujours à la console. Auparavant j'y jouais 1 à 2 heures par jour. J'ai nettement diminué mon temps de jeu et cela est dû à ma situation familiale, j'y joue maintenant environ 2 fois par semaine pendant 1 ou 2 heures.

NOLL William

Les jeunes et les écrans : les effets positifs et négatifs du jeu vidéo selon l'Académie des Sciences

Après deux ans de travail, l'Académie des Sciences publie aujourd'hui son rapport « l'enfant et les écrans ». Dense, instructif et richement documenté, le rapport s'intéresse notamment aux jeux vidéo, sans a priori ni idées reçues.

Après deux ans de travail et d'auditions nombreuses, l'Académie des Sciences dévoilait hier son rapport consacré « **l'enfant et les écrans** ». Un rapport de 124 pages rendant compte des effets, positifs et négatifs, des « écrans » (de télévisions, de cinéma, d'ordinateurs ou encore de mobiles) sur le cerveau, le psychisme et les comportements des plus jeunes (des bébés aux adolescents). Une étude instructive qui s'intéresse notamment aux influences des jeux vidéo (au pluriel, car l'Académie estime que « le » jeu vidéo en général ne peut être appréhendé comme une unique entité homogène), qui va à l'encontre de certaines idées reçues.

En substance, on retient par exemple de cet avis de l'Académie que « les écrans » engendrent une **révolution de la culture numérique**, qui influence durablement les comportements : l'intelligence numérique qu'ils développent serait ainsi « plus fluide, plus rapide et multitâche », mais aussi sans doute plus superficielle (la culture du lien et du clic engendre une pensée « trop rapide » encline au « zapping ») en comparaison avec une culture littéraire plus lente, mais plus profonde. Deux approches qui ne sont pas pour autant en opposition, mais qui se complètent.

Au-delà de l'impact sur les modes de réflexion, les écrans sont aussi susceptibles d'induire des comportements. Si les images violentes pourront susciter une forme d'agressivité, on constate aussi par exemple des « comportements pro-sociaux dans la réalité, chez les joueurs de jeux vidéo coopératifs et valorisant l'entre-aide ». Mais dans tous les cas, l'Académie ne voit aucun déterminisme chez les jeunes «
consommateurs d'écrans » et préconise ainsi un accompagnement des enfants par leurs parents (éviter les « expositions passives » et au contraire, « éduquer les enfants aux écrans, leur expliquer et dialoguer avec eux sur les images qu'ils reçoivent »).

Et dans son chapitre plus spécifiquement dédié aux jeux vidéo, l'Académie compile des effets positifs et négatifs des pratiques vidéo ludiques, soulignant leur « **variété d'usages** » vidéo ludique. Selon les experts, si chaque enfant a sa propre pratique des jeux vidéo, elle développerait néanmoins une double intelligence : une intelligence opératoire d'abord (l'exécution, la résolution des obstacles posés par le gameplay) et ensuite une intelligence plus émotionnelle immergeant le joueur dans un univers et une histoire (s'appuyant sur une évolution du joueur, au coeur d'une trame dont il est la principal acteur).
De quoi **produire des effets jugés positifs** armant le jeune joueur pour évoluer dans la société de l'information. Les jeux développeraient ainsi la réflexion stratégique (« capacité de concentration, d'innovation, de décision rapide et de résolution collective des problèmes ») et favoriseraient la résolution intuitive de problèmes et l'apprentissage (une solution est inefficace, le joueur en teste une autre jusqu'à trouver l'option la plus efficace dans la mesure où le jeu « valorise la pensée hypothético déductive »). Logiquement mais contrairement à certaines idées reçues, le jeu en réseau encouragerait la socialisation : les jeunes joueurs les plus assidus (qu'on classe habituellement parmi les joueurs excessifs) seraient ainsi « statistiquement ceux fréquentant le plus leurs amis après l'école » (les plus sociaux dans la réalité sont les plus sociaux in-game, reléguant loin l'image du jeu comme facteur de désocialisation).

Les jeux vidéo

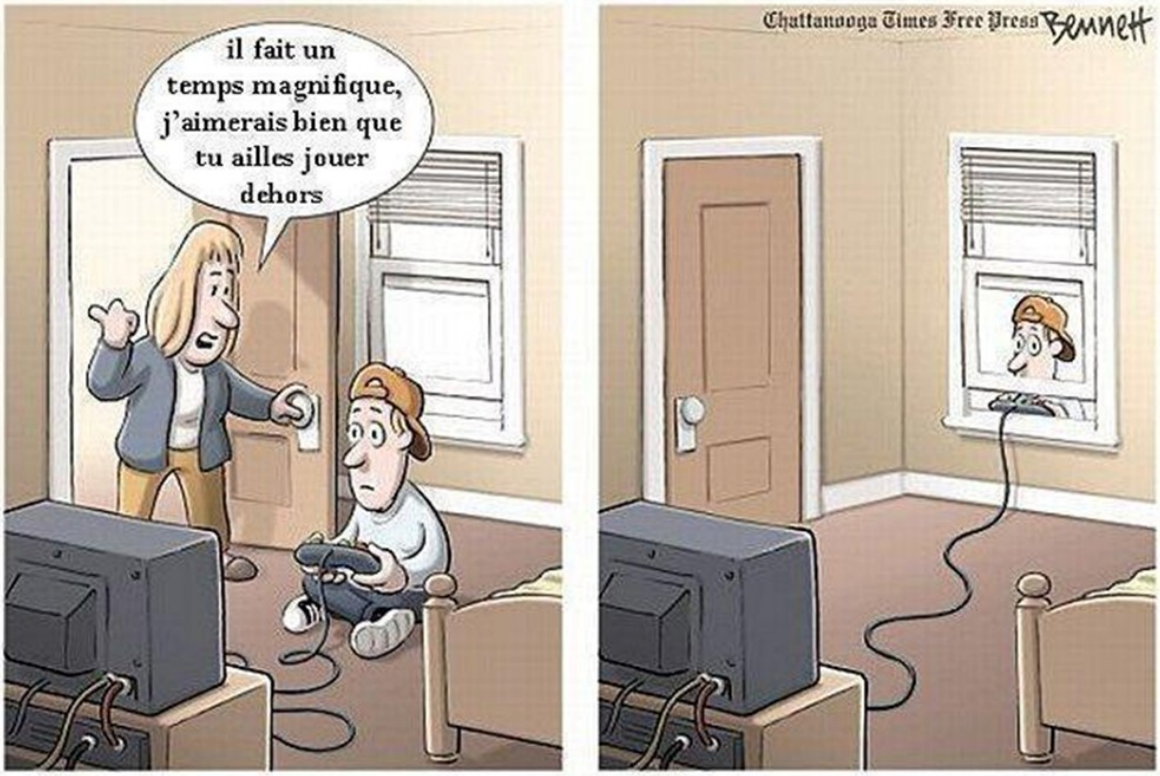
À l'inverse, les jeux vidéo peuvent **aussi avoir des effets négatifs**. Outre la violence qui nécessite un encadrement, l'Académie souligne notamment que le jeu vidéo peut « constituer un refuge pour fuir une réalité concrète quotidienne trop douloureuse », pour lui préférer « des scénarios de toute puissance fantasmatique ». Une volonté de fuite « qui a toujours existé », mais que le jeu vidéo (qui ne sert que d'exutoire pour occuper des pensées et non plus d'objet ludique) « rend plus accessible et tentante ». Selon le psychiatre Serge Tisseront, « il y a certes des pratiques excessives pathologiques, mais pas toutes, loin de là ».

Sans doute retiendra-t-on que « les écrans » représentent des outils (créatifs, ludiques, socialisants, etc.), mais que comme tous les outils, ils nécessitent un encadrement. Quelques pistes de réflexion et clefs de mise en oeuvre sont disponibles dans le long rapport de l'Académie (téléchargeable à **cette adresse**), dense mais éclairant et richement documenté.

Extrait du site:

www.jeuxonline.info/.../enfant-ecrans-effets-positifs-negatifs-jeu-video-s...

Humour !



Présentation de jeux video

Tomb Raider

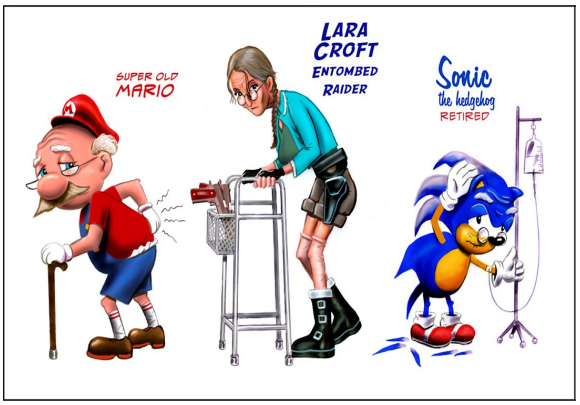
Dans ce jeu, qui se déroule de nos jours, on se met dans la peau de l'héroïne, **Lara Croft**, âgée de 21 ans qui part, pour sa première expédition, avec des amis et des collègues (Roth, Samantha, Reyes, Jonah, le Dr Whitman) à bord d'un bateau « l'Endurance » à la recherche du Royaume perdu du Yamatai, autrefois gouverné par la Reine solaire Himiko. Ce royaume serait situé dans le « Triangle du Dragon », une zone du sud du Japon, particulièrement connue pour ses violentes tempêtes. Malheureusement suite à une tempête, l'Endurance s'échoue sur une île.

Ainsi, suite à maintes mésaventures où le danger est omniprésent et les poussées d'adrénaline pour le joueur sont plus qu'impressionnantes, Lara se retrouve seule, livrée à elle-même sur cette île où elle va devoir survivre et retrouver ses amis afin de quitter cet endroit dangereux. Elle devra aussi faire face à de nombreux ennemis : les Solarii, une sorte de secte avec à sa tête Mathias (qui joue double-jeu), ainsi que les Oni (une sorte d'armée de soldats agressifs) et les gardes-tempêtes qui sont les protecteurs et les gardiens du souvenir de la Reine solaire.

Pour les vaincre, Lara dispose de nombreuses armes, dont un arc, un piolet, un pistolet, un fusil mitrailleur et un fusil à pompe. Au début, elle est novice quant au maniement de toutes ces armes. Mais au fur à mesure de l'aventure, elle prend de l'assurance et devient une véritable experte en matière de self-défense.

Dans ce jeu, il y a une partie exploration de l'île et également une seconde partie exploration de tombeaux avec de nombreuses énigmes à résoudre.

SALZINGER Guillaume



Présentation de jeux video

Une fois l'aventure terminée, le message « ***a survivor is born*** » apparaît à l'écran ; ce qui peut se traduire par « une aventurière est née ». Le fait que Lara soit devenue une véritable aventurière, l'incite à poursuivre ses recherches et elle est donc déterminée à continuer d'étudier les mythes afin de comprendre leurs secrets. C'est ainsi que nous, joueurs, savons qu'il y aura une suite à ces aventures.

Il faut reconnaître que Tomb Raider est un jeu relativement violent mais on parle de survie et évidemment ce n'est qu'un jeu. Pour ma part, j'ai dû le refaire au moins 7 ou 8 fois, mais je dois dire qu'à chaque fois, j'ai eu l'impression de découvrir un nouveau jeu et de vivre des moments différents, ce que j'ai bien apprécié.

En conclusion, j'aime beaucoup Tomb Raider même si le monde dans lequel on évolue n'est pas des plus exemplaires ni des plus idylliques.
Mais si j'avais un conseil à donner : ne partez jamais à l'inconnu sur une île déserte ; on n'est jamais aussi bien que chez soi !

Guillaume SALZIGER

Je m'appelle Thibaut j'ai 18 ans et j'aime jouer au jeux vidéo du genre: action, aventure, guerre mais pas trop.
Je vais vous présenter 3 de mes jeux favoris auxquels j'ai l'habitude de jouer.
En 1er: Je vous présente tout se qui tourne autour de Call of Duty par exemple: advenced warfare, modern warfare du style action et guerre.
On peut jouer à plusieurs dans toute l'Europe avec une connexion internet bien sûr, mais faites attention au âmes sensibles qui ont peur du sang parce qu'il y a dedans des scènes qui sont vraiment horribles, même moi j'étais choqué dans certaines scènes

voici quelques images:

Modern Warfare 3 en multi-joueurs

Présentation de jeux video

Modern Warfare 3 en campa-

Advenced warfare campagne solo aussi mais d' un autre style

Advenced warfare est un jeu d' un autre style
Ce jeux vous emmène au cœur d'une guerre entre pays, par exemple en Syrie ou dans d'autres pays où il y a la guerre,. Le joueur incarne un soldat avec une arme. Il a des alliés et doit tuer toute personne pour avancer, mais attention s'il prend des balles c'est comme si un soldat s'en prenez une !
Un 2e world: Battle Warship un jeu sur ordinateur . Il y a aussi de l'action et il faut avoir un sens de la stratégie et de la coopération entre les alliés.
Quelques images du jeux :

Vue de tout le navire

Vue en visée. C'est joli non ? En rouge c e sont les vaisseaux ennemis

Présentation de jeux video

Vous avez vu, c'est déjà très différent que le 3e jeux avent. Là c'est de la pure stratégie: vous êtes à bord d'un navire ou d'un vaisseau pour ceux qui s'y connaissent. Vous le pilotez, ça veut dire tirer, avancer, tournez,. Vous devez êtres le plus rusé pour pas vous faire couler. Vous avez tout type de navire du destroyer, au cuirasse, au porte avion, ou au croiseur. Il n'est pas comme les autres jeux de navire, car il s'agit d'une bataille navale presque réaliste.

Et en premier, le jeu où grands et petits peuvent y jouer, c'est Minecraft , un jeu populaire qui dévoile votre créativité. A vous de construire ce que vous voulez en créant. Les blocs de construction sont à la portée de main des joueurs. Il peut se jouer seul ou en multi joueurs. Je vous préviens cela peut vous choquer:

J'ai fais un grand château avec l'aide de personne : si, mon IMAGINATION!!!

Voilà j'espère que ca vous a plût et cela a été un plaisir de parler de jeux avec lesquels je joue en ce moment,

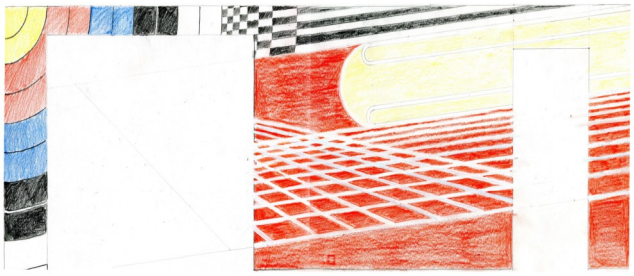
Thibaut GRAVELINE

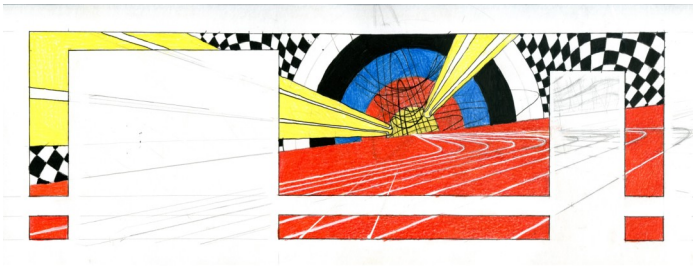
Evènements à l'accueil de jour

THE ARTISTIC PROJECT OU LE PROJET FRESQUE

Le projet artistique a débuté lors d'un CVS en 2014, suite à l'idée de Thiébaud GERARD. Il a fait part de son désir à Evelyne de donner vie au mur du passio de l'accueil de jour, en y ajoutant de la couleur et des formes. Commence alors les démarches auprès des Lycées et l'école des beaux-arts en septembre 2014.
Dans les premiers temps et après plusieurs coups de téléphone rien de concret n'a été mis en place.
En Octobre 2014 le projet est relancé avec Evelyne et Erika qui reprennent contact avec le Lycée des beaux-arts. C'est alors Mme Stevens trouvant ce projet intéressant décide de répondre favorablement à notre idée de fresque. Ce projet nous tient particulièrement à cœur, car l'idée de départ est née de Thiébaud, qui nous a malheureusement quitté le 09 septembre 2015.
Sa maman tenait également à participer à ce projet.

Trois élèves intéressés par le concept sont venus pour une première rencontre à l'ADJ le 12/01/2016, ils se prénomment Emmanuel, Fred et Jacques, et nous avons partagé avec eux nos idées.
La majorité des personnes accueillis ont choisi le sport comme thème, (mais surtout nous tenons à ce que le handicap ne soit pas représenté).
Lors de la deuxième rencontre le 02 Février 2016 les étudiants sont venus nous proposer trois esquisses.





Evènements à l'accueil de jour

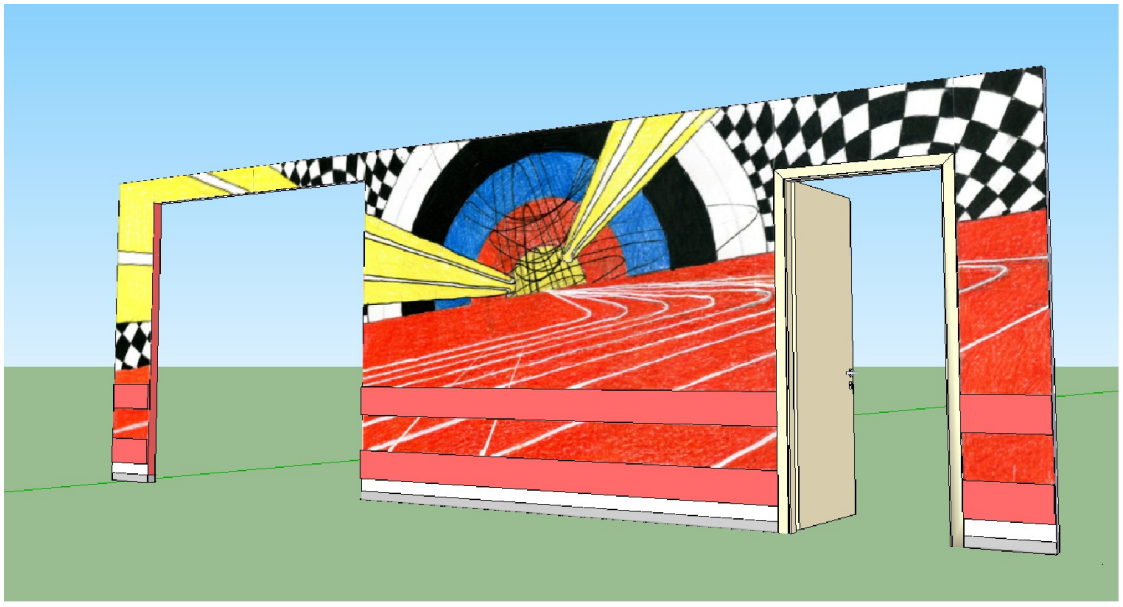
THE ARTISTIC PROJECT

Nous avons retenu une proposition par étudiant en leur indiquant que nous tenions à participer activement à la réalisation de la fresque.
La troisième visite a eu lieu dans nos locaux le 22 mars, pour pouvoir leur exposer l'esquisse qui a été sélectionné lors d'un vote faisant participer toutes les personnes accueillies.
La fresque retenue est également réalisée en Dessin Assisté par Ordinateur dont les participants sont: Jérémy, Victor et Anthony.

Deux séances sont prévues afin que nous puissions participer concrètement à la réalisation de cette fresque murale.

Du bois a été commandé pour la réalisation car la fresque va être réalisée sur des panneaux, de façon à pouvoir les retirer facilement.
Nous nous sommes fixés comme objectif de finaliser la fresque et sa pose pour fin mai avant la période d'examen de nos étudiants.
Nous souhaitons organiser un vernissage courant juin. Ce sera un moment festif auquel tout le monde sera invité. Nous vous communiquerons la date très rapidement.

Anthony, Victor, Jérémy



Evènements à l'accueil de jour

Visite de la Haute Ecole des Arts du Rhin de Mulhouse

Rédigé par :
Nadège M. : aide à la mise en forme
Mélanie H. : raconte son vécu
Eléonore G. : aide à la mise en forme
Romain E. : raconte son vécu

La visite de l'école des arts s'est effectuée le mardi 23 février 2016 dans l'après-midi.

- Haute Ecole des Arts du Rhin (H.E.A.R.):

L'école est réparti sur deux sites Mulhouse et Strasbourg. Elle a une grande diversité de filières tel que la Musique, l'Art, le Design (création d'objet moderne), l'Illustration (affiche), le Design textile (broderie et tissage), la Scénographie (mettre en scène), la Communication graphique (mise en page, vidéo, photo), la Didactique visuelle (art numérique, informatique).

- Visite vécue par les personnes de l'Accueil de Jour :

On est arrivé par le Hall, le groupe de l'Accueil de Jour s'est présenté par le projet fresque qui est en cours en partenariat avec des étudiants de l'H.E.A.R..

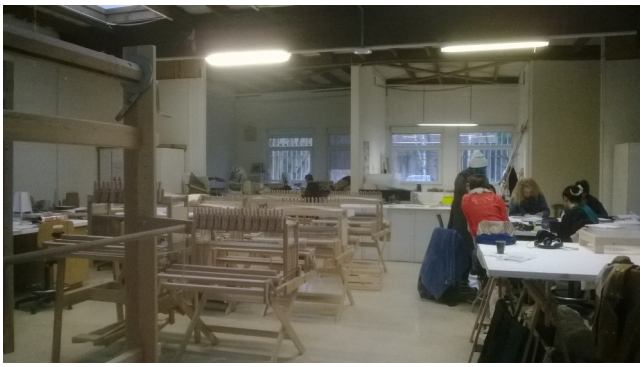
Deux jeunes femmes sympathiques accompagnées d'un professeur d'anglais nous ont accueillies. Elles nous ont présenté les deux écoles (Strasbourg et Mulhouse).
L'école de Strasbourg a plus de 500 élèves et celle de Mulhouse a 450 élèves.
Puis nous avons découvert différents ateliers : la fabrication des lampes design, d'un miroir original, d'une technique de dessin sur du papier fragile, d'un costume sculpté.
Les élèves ont présentés différents travaux en cours.
Par la suite, nous avons parcourus plusieurs filières, tel que l'impression sur papier avec 4 grandes machines pour imprimer des cd, des affiches ; puis la filière de la broderie.

Evènements à l'accueil de jour

Visite de la Haute Ecole des Arts du Rhin de Mulhouse

HEAR
Haute école des arts du Rhin

- Impressions de Mélanie :
« J'ai trouvé la visite instructive, j'ai découvert une école que je ne connaissais pas. »
- Impressions de Romain :
« La visite était agréable, j'ai apprécié de découvrir les techniques pour la broderie. »



Impressions recueillies de deux élèves qui nous ont fait visiter leur école :

« Nous avons été très heureuses de pouvoir présenter notre école à des personnes de l'extérieure. Pour nous, la visite a été gratifiante, car les visiteurs étaient à l'écoute et enthousiastes (ce qui n'est pas toujours le cas, ici les personnes étaient concernées par le projet de fresque en amont, c'était donc des personnes intéressées). Nous avons toutes deux noté des petites gênes lorsque par exemple nous avons voulu leur mettre quelque chose dans les mains et qu'ils ne pouvaient pas le saisir. Néanmoins, le climat qui se dégage de ce groupe nous à toujours remises à l'aise malgré nos petits "impairs". Nous avons aussi été agréablement surprises par les questions, cette visite s'est transformée en plateforme d'échanges ce qui a été très intéressant pour nous qui n'avons pas l'habitude d'avoir des avis extérieurs. »

Evènements à l'accueil de jour

Bonjour à tous !

Moi c'est Erika, je suis en formation d'éducatrice spécialisée et j'ai réalisé un stage de neuf mois au sein de l'Accueil de Jour. Je termine mon stage le 24 mars et je tenais, par le biais de cet article, à vous faire part de ce que m'a apporté cette expérience.
Tout d'abord, je tiens à remercier les professionnels de l'équipe, qui grâce à leur accompagnement, leurs conseils et leur bienveillance, m'ont permis de travailler, d'affiner ma posture professionnelle. Sur le plan théorique, j'ai eu l'occasion de m'investir dans plusieurs projets et démarches (Projets Personnalisés, partenariat avec la Haute Ecole d'Art du Rhin etc.) ce qui m'a permis de consolider mes savoirs.
J'ai également eu la chance de pouvoir monter deux activités tournant autour de la médiation animale, qui est le sujet de mon mémoire de fin de formation. Je tiens d'ailleurs à remercier la direction, l'équipe, et les personnes accueillies de m'avoir accompagnée et soutenue dans toutes ces démarches !
Cet article est également un moyen pour moi de remercier tout particulièrement les personnes accueillies. Merci pour votre accueil, merci de m'avoir permis au quotidien de me préparer à mon futur métier, merci de votre patience envers moi, et de votre gentillesse. Vous m'avez tous apporté quelque chose, et je ne parle pas que de l'aspect professionnel. J'ai rencontré des personnes avec une personnalité en or, un humour incroyable et ces rencontres m'ont également enrichie sur le plan personnel...
Voilà, une page se tourne pour moi, mais sachez que je ne suis pas prête d'oublier mon passage à l'Accueil de Jour, grâce à vous tous !!!
A très bientôt j'espère, et encore merci !

Erika BROMMER

Evènements à l'accueil de jour

Atelier aquariophilie

Durant l'été 2015, Erika, une stagiaire éducatrice spécialisée, nous a parlé de deux projets d'activités en rapport avec les animaux. Elle souhaitait mettre cela en place afin d'apporter un bien-être, mais aussi pour travailler des compétences et la responsabilité des personnes volontaires.

D'après nos envies et nos moyens, notre choix s'est fixé sur la médiation animale et sur l'aquariophilie.

Pour débuter cette dernière activité, il nous fallait du matériel de base (aquarium, meuble, pompe) qui nous a été offert.

Dans un premier temps, pendant les séances, nous avons préparé une liste de questions pour la vendeuse, afin de se familiariser avec la composition et l'entretien d'un aquarium.

Nous avons très bien été accueillis au magasin spécialisé, et la personne a vraiment été disponible et à l'écoute ! Grace à elle, nous savions vraiment quoi faire pour lancer l'aquarium.

Les premiers achats ont été effectués et les poissons intégrés en septembre 2015.

Evènements à l'accueil de jour

A partir de là, pour que tout le monde puisse s'occuper des poissons, un planning a été mis en place pour vérifier la température de l'eau, l'état de la pompe, analyser le comportement des poissons, et les nourrir.
A part les tâches du quotidien, nous avons fait des recherches sur les poissons pour réaliser des panneaux de fiches d'identités. Cela nous a pris beaucoup de temps mais c'était intéressant !
Lorsqu'il y a un problème, par exemple la température de l'eau trop élevée, on est inquiet, parce qu'on s'est engagé à prendre soin des poissons. On en a déjà perdu quelques-uns et ce n'est pas un moment plaisant parce qu'on s'habitue à eux.
Nous trouvons cet aquarium très beau. Il met de la vie dans le patio, et est agréable à regarder. C'est un moment de détente, d'échanges et d'observations.

Nathalie GRAVELINE et Eléonore GUILLAUME

ACTIVITE DE MEDIATION ANIMALE

Nous accueillons Erika, une stagiaire éducatrice spécialisée en dernière année de formation, depuis le 15 juin 2015. Au cours de son stage, elle souhaitait mettre en place de nouvelles activités, qui pourraient nous apporter des choses positives. Elle nous a donc proposé de mettre en place des séances de médiation animale. Un premier groupe de 7 personnes volontaires a donc été constitué afin de créer un partenariat avec une association Alsacienne qui interviendrait dans la structure, avec plusieurs animaux.

Evènements à l'accueil de jour

ACTIVITE DE MEDIATION ANIMALE

Nous avons contacté l'association Ami-Maux, afin de savoir si des séances pouvaient être mises en place. Cécilia, l'intervenante, est venue une première fois à l'Accueil de Jour pour nous présenter la médiation animale, à quoi ça sert et comment se déroule l'activité. Elle est venue accompagnée de plusieurs rongeurs (lapins, cochon d'inde…). C'était aussi un moyen pour les 7 personnes inscrites de voir si elles étaient motivées à continuer l'activité, ce qui était le cas. Cécilia, qui attendait un bébé, nous a donc trouvé une nouvelle intervenante, Séverine, pour assurer les prochaines séances (une par mois, jusqu'au mois de juin).

La première séance s'est déroulée le 16/12/2015, et nous avions tous alors un objectif à travailler, comme la mémorisation, le sens du toucher ou la relaxation. Sévérine vient avec plusieurs rongeurs (lapins, cochons d'inde, hamster, octodons) mais aussi avec Rodin, un chien lévrier Afghan, et bientôt un chat. L'intervenante place sur la table des tapis, des gamelles, des cabanes pour les animaux, pour qu'on puisse tous les observer, les nourrir et les caresser. Sévérine, aidée des professionnels de la structure qui l'épaule, adapte ses exercices à l'objectif de chacun.

Je vous propose à présent de lire les quelques commentaires des personnes inscrites sur l'activité :

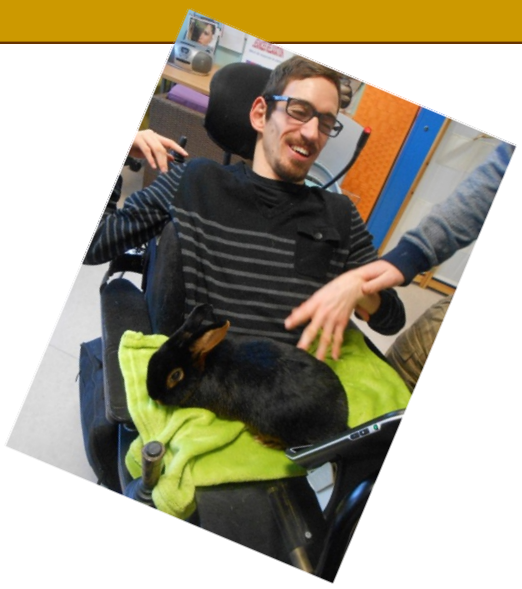
Victor : « J'aime bien le contact avec les animaux, surtout les lapins. Je souhaitais travailler la motricité de la main gauche. Pendant les séances, je fais travailler ma main en épluchant les légumes, en brossant et en caressant les animaux, surtout Rodin. Les séances me plaisent bien !

Evènements à l'accueil de jour

Gabriel : « Je trouve ça important de voir une nouvelle activité à l'Accueil de Jour. J'aime beaucoup les chiens, les chats et les lapins. Je voulais travailler le sens du toucher et j'aime beaucoup quand le chien vient vers moi. J'ai comme projet d'en acheter un, peut-être un bulldog ou un amstaff. »

Yannick : « Je suis venu assister à une séance par curiosité. J'ai pu toucher les animaux et voir un peu autre chose. Au départ, quand quelque chose est nouveau je n'arrive pas forcément à m'investir mais petit à petit, j'ai pris confiance.

Anne-Marie : « A la maison, on avait des poules et des lapins, c'est un peu un retour aux sources pour moi. J'aime bien les animaux, surtout les chiens et je caresse souvent Rodin.

Stefania : « J'aime beaucoup les animaux et je souhaitais ne plus avoir peur de certaines bêtes. J'ai vraiment réussi, les cochons d'inde s'endorment sur moi maintenant. Je suis vraiment contente de découvrir de nouveaux animaux, comme les octodons. »

Carole : « Moi j'ai l'habitude des animaux, j'avais même un lapin qui mangeait avec le chien ! Je souhaitais travailler et tenter de contrôler mes gestes brusques. Pour l'instant je n'y arrive pas .très bien, mais les séances me plaisent ! »