

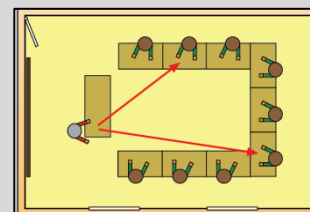
Needs

Temps 50 minutes	Nombre d'apprenants 12	Stratégies d'Apprentissage Exercices ^{MD15}
Espaces de travail En U ^{CA02} En Joutes scéniques ^{CA90}	Intelligences Multiples Kinesthésio-Corporelle ^{PC03} Visuo-Spatiale ^{PC05}	Moyens Didactiques Jeu de société ^{MD09} Photolangage ^{MD15}
Conditions d'apprentissage Gestion de l'erreur ^{CA73} Questions ouvertes ^{CA66} Représentations initiales ^{CA47} Registres de pensée ^{CA34} Niveau de rétention ^{CA22}	Mécaniques Socialisatrices Pyramide des besoins ^{M06-07-07} Spirale de la violence ^{MS14} Estime de soi ^{MS22} Raison d'être ^{MS35} Progression ^{MS37}	Matériel Pyramide à 5 étages Cartes besoins Cartes mini pyramide
Description de l'Activité Pédagogique Les animés identifient leurs besoins par rapport à une image. Ensuite, ils les classent dans la pyramide des besoins selon leur propre hiérarchie.		Sources (Maslow) (Alvarez, 2016) (Darwin, 1992) (De Grandmont, 1995)

Procédure :

Temps 1 :

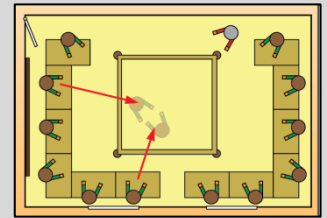
- Dispose l'espace de travail en U.
- Place le matériel sur le bureau de l'enseignant :
 1. La pyramide des besoins.
 2. Les petites cartes besoins imagées étalées à côté de la pyramide.
- Regroupe les participants par groupes de 2 (Binômes)
- Distribue aux binômes une carte mini-pyramide et un pion qu'ils placent devant eux.
- À tour de rôle, les participants viennent piocher une carte-besoin qu'ils montrent aux autres participants.
- Chaque participant réfléchit alors à la position idéale de la carte-besoin en plaçant son pion sur sa carte mini-pyramide.
- Donne les consignes suivantes :
 1. Un apprenant du premier groupe vient choisir une carte besoin et la montre à chacun des groupes sans dire ce qu'il y a sur la carte.
 2. Chaque groupe à tour de rôle, justifiez votre choix.
- À tour de rôle, les participants justifient et argumentent leur choix.
- Le joueur qui a choisi la carte-besoin écoute attentivement les argumentations avant de trancher et de conclure en plaçant la carte sur l'étage de la grande pyramide de son choix.
- Le prochain joueur pioche une carte-besoin.



Variantes :

Variante 1 Besoin en Jeu de rôle

- Place l'espace de travail en joutes scéniques
- Demande aux acteurs (élèves), de jouer des situations de besoin.
- Après chaque jeu de rôle, mène un débriefing en posant les questions suivantes :
 1. C'est quoi un besoin ?
 2. C'est quoi un manque ?
- Propose aux acteurs de jouer les différentes situations, à tour de rôle :
 1. Manque de sommeil :
 - joueur 1 arrive crevé
 - joueur 2 propose de se reposer dans le divan
 2. Manque de sécurité :
 - joueur 1 se cogne à une table
 - joueur 2 change la table
 3. Manque de social
 - joueur 1 intègre le groupe et est content de les voir car seul durant le we
 - joueur 2 Exprime la reconnaissance du groupe de te voir. Semaine avec nous.
 4. Manque d'estime de soi - sous-estime
 - Joueur 2 Et ton weekend, comment ça s'est passé ?
 - Joueur 1 exprime son manque de reconnaissance en mode tristesse
 - Joueur 2 rassure en cherchant ses compétences en musique (logiciel)
 5. Manque de me réaliser
 - Joueur 2 Demande un morceau pour son fils
 - Joueur 1 Veut réaliser une belle. Quel type de musique ?



Apprentissage :

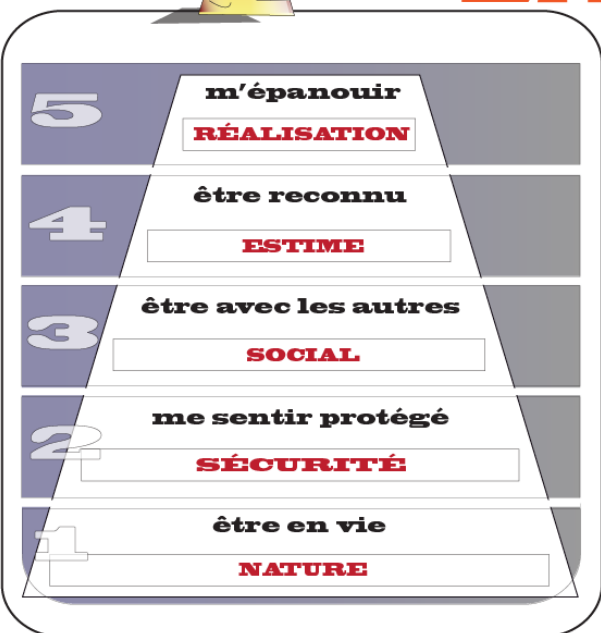
Évaluation :

Évaluation de l'activité :	Needs											
Nom du participant	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Je joue le besoin correctement												
J'identifie un besoin lié à la carte												
Je place les cartes dans la pyramide												
J'argumente mon choix												
Je distribue la parole												

Notions :

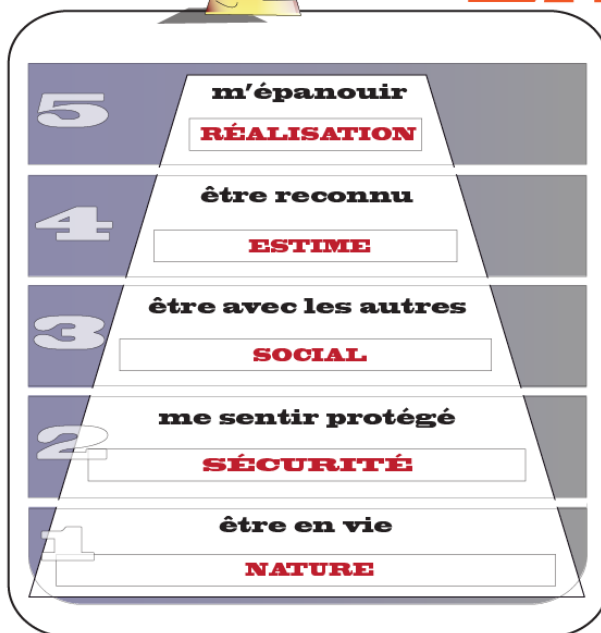
Needs

EA



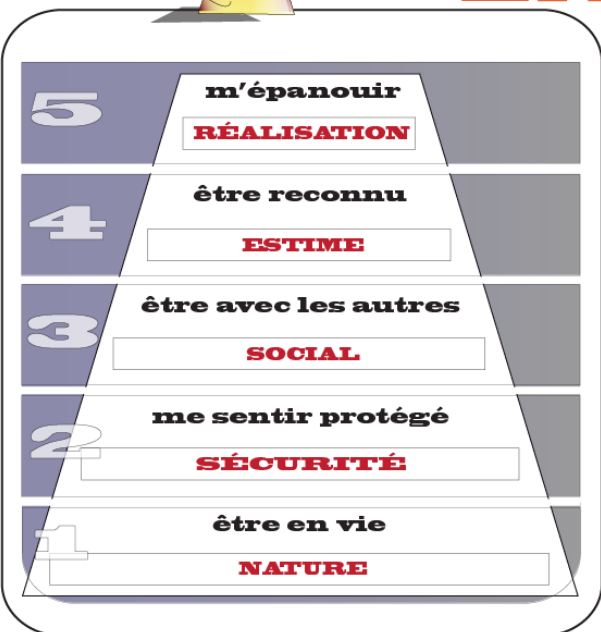
Needs

EA



Needs

EA



Needs

EA

