

# INFORMATIONS PRATIQUES

22 juin 2023

8H45-13H30

Centre l'Ilon

Rue des Tanneries, 1 NAMUR

Pour plus d'informations, rendez-vous  
sur notre site: [www.planningfamilial.net](http://www.planningfamilial.net)

## CONTEXTE

L'outil DPO pour la **Détection, la Prise en charge et l'Orientation des victimes de violences sexuelles et conjugales** a été élaboré à l'issu d'un processus collaboratif auquel ont participé plus de 300 professionnel.les, tous secteurs confondus.

Ce projet poursuit cette **démarche de co-construction**.

**Accompagner le mieux possible les victimes** est un enjeu et une volonté commune à tous les secteurs. Beaucoup de professionnel.les souhaitent **échanger en équipe ou avec leurs partenaires** et manquent parfois de temps et d'un cadre.

Le jeu collaboratif d'apprentissage entre pair.es sur l'outil DPO est un **moyen de se renforcer entre professionnel.les sur les violences** conjugales et sexuelles.

Les **modalités et objectifs du jeu seront déterminés lors des ateliers** de co-construction afin de s'adapter aux **besoins, demandes et contraintes des professionnel.les**.

**VIOLENCES  
CONJUGALES  
ET SEXUELLES**



**ATELIER DE  
CO-CONSTRUCTION  
POUR LE CAHIER DES  
CHARGES**

Jeu collaboratif  
d'apprentissage  
entre pair.es basé  
sur l'outil DPO

**COMMENT DÉTECTER, PRENDRE EN  
CHARGE ET ORIENTER LES VICTIMES ?**



Ce projet est rendu possible grâce au soutien de :



# ATELIER DE CO-CONSTRUCTION

## OBJECTIFS DE L'ATELIER

- Définir les lignes directrices du cahier des charges pour le jeu d'apprentissage entre pair.es ;
- Identifier les attentes, besoins et contraintes des professionnel.les auxquelles le jeu devra s'adapter ;
- Sensibilisation des professionnel.les aux thématiques des violences sexuelles et conjugales ;
- Mise en réseau intersectorielle.

## PUBLIC CIBLE DE L'ATELIER

Cette activité s'adresse à tous les professionnel.les de 1ère ligne en contact avec des victimes de violences sexuelles et/ou conjugales.

## DÉROULÉ DE L'ATELIER

- Introduction de l'atelier.
- Session d'imprégnation à l'univers des jeux:
  - Présentation différents types de jeux et de formats,
  - Présentation des mécaniques,
  - Présentation des compétences liées aux jeux
- Collecte des propositions des participant.es:
  - Objectifs pédagogiques ;
  - Spécifications techniques ;
  - A éviter
- Clôture



## CO-CONSTRUIRE LE JEU

### Éléments pré-définis

- Jeu basé sur l'outil DPO ;
- Jeu physique (et non en ligne) ;
- Jeu reproductible facilement ;
- Règles simples pour le jouer en autonomie, sans intervention externe ;
- Jeu favorisant les échanges, le soutien et la bienveillance ;
- Jeu "sérieux" (*serious game*) ayant une visée d'apprentissage ;
- Jeu commun à tous les secteurs de première ligne en contact avec des victimes.

### Contributions attendues

- Les objectifs pédagogiques ;
- Les besoins et attentes du jeu ;
- Spécifications techniques (format, durée ; nombre de participant.es; cible, etc.)
- Ce qui doit être évité.

## RÉSULTATS DES ATELIERS



### Résultats attendus

- Les lignes directrices du cahier des charges pour le jeu collaboratif d'apprentissage entre pair.es sont définies ;
- Les professionnel.les ont fait part de leurs attentes, de leurs besoins et contraintes vis-à-vis du jeu.

### Étapes de réalisation du jeu collaboratif

- Organisation de deux ateliers de co-construction pour le cahier des charges ;
- Rédaction du cahier des charges pour le jeu ;
- Réalisation et tests d'un prototype du jeu