

# Le restaurant

## MISE EN CONTEXTE

Dans la vie quotidienne, les personnes aphasiques peuvent être portées à éviter de poser des questions, de demander des informations ou d'exprimer un mécontentement en raison de leurs difficultés. Un repas au restaurant est un exemple de situation qui exige plusieurs habiletés langagières. Que ce soit pour lire le menu, mentionner une allergie, commander son repas ou compter le pourboire, la personne aphasique se retrouve devant plusieurs défis.

## OBJECTIF

Cette activité fera appel à la capacité des participants à composer avec leur aphasie et à s'y adapter dans le quotidien.

## MATÉRIEL REQUIS

- ✓ Jeu *Association des logos*
- ✓ Support visuel écrit
- ✓ Cartes défis
- ✓ Menu
- ✓ Factures fictives
- ✓ Carte d'Aphasie Québec - Le réseau

## PRÉPARATION

- ✓ Imprimer le matériel requis
- ✓ Consulter le *guide de l'animateur*.

## 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. Association des logos ♦

- ✓ L'animateur forme des équipes de 2 ou 3 participants.
- ✓ Il distribue une copie du jeu *Association des logos* et du support visuel écrit à chaque participant.
- ✓ L'animateur explique le jeu et le déroulement
  - Les équipes tentent d'être les premières à lever la main pour signifier qu'elles ont trouvé la réponse. À chaque tour, l'animateur désigne le participant qui donnera la réponse (pour favoriser la participation de tous).
  - Le participant choisi nommera (ou montrera) le nom de l'entreprise associée au logo présenté.
  - Les autres équipes auront un droit de réplique en cas d'erreur.

### 2. Mise en situation du repas au restaurant ♦♦

- ✓ L'animateur se transforme en serveur du restaurant éphémère J'AI FAIM
- ✓ Il distribue un menu à chaque participant
- ✓ Il explique l'activité et le déroulement
  - Il explique aux participants qu'on se trouve au restaurant et qu'ils devront relever 2 défis, qui sont reliés à la communication.
  - La première partie de l'activité se déroule pendant le choix du repas et la prise des commandes par le serveur. Un retour en groupe sera fait pour discuter des défis relevés et des stratégies utilisées (voir cahier de l'animateur)
  - La deuxième partie sera le repas et le paiement de la facture.
  - La troisième partie sera un retour en groupe sur le paiement des factures et sur l'ensemble de l'atelier.

# Le restaurant

## **Première partie : la prise de commandes**

---

- ✓ L'animateur distribue une carte défi à chaque participant. Il invite les participants à ne pas divulguer la nature de leur défi.
- ✓ L'animateur s'éloigne pendant que les participants regardent le menu et choisissent un repas fictif au menu. L'animateur s'éloigne mais demeure attentif aux échanges entre les participants (afin de pouvoir y revenir pendant le retour en groupe).
- ✓ L'animateur revient auprès des participants et prend les commandes;

## **Deuxième partie : le repas et le paiement.**

---

- ✓ L'animateur distribue une carte défi à chaque participant. Il invite les participants à ne pas divulguer la nature de leur défi.
- ✓ L'animateur remet les factures aux participants et leur indique que le pourboire n'est pas inclus dans le prix.
- ✓ L'animateur s'éloigne quelques instants mais demeure attentif aux échanges entre les participants (afin de pouvoir y revenir pendant le retour en groupe).
- ✓ L'animateur revient auprès des participants demande à chaque participant le montant qu'ils remettent pour payer leur facture

## **Troisième partie : retour sur l'atelier et échange sur les stratégies.**

---

- ✓ L'animateur et les participants reviennent sur les défis réalisés et les stratégies utilisées (voir cahier de l'animateur)
- ✓ Ils discutent des expériences qu'ils ont vécues au restaurant (ou ailleurs) et des défis en lien avec leur aphasie.