

## Ortholudo et méthodologies adaptées

### **Notre vision du jeu :**

Voici les diverses visions du jeu selon notre groupe :

- Le jeu implique un côté d'amusement et un côté ludique qui est utilisé dans le cadre familial
- Il permet de créer des liens sociaux
- Aspect interculturel (il ne faut pas forcément savoir parler la même langue pour jouer à un jeu de société)
- Aspect intergénérationnel
- Permet d'effectuer divers apprentissages et d'acquérir de nombreuses compétences
- Un jeu peut être modulable : possibilité d'utiliser un jeu et de le jouer de différentes manières (adapter les règles, changer l'objectif, ...)
- Le jeu est individuel ou collectif
- Il existe divers types de jeu : jeu de plateau, jeu de cartes, jeu sans matériel, jeu en ligne ...
- Il y a souvent un manque d'adaptations pour les personnes à besoins spécifiques, mais le jeu peut être inclusif si les adaptations nécessaires sont mises en place

Nos interrogations sur l'approche ludique en tant qu'orthopédagogues :

- Comment est-ce que l'orthopédagogue peut adapter un jeu déjà existant ?
- Quels sont les jeux adaptés qui existent déjà ? Qu'est-ce que l'orthopédagogue peut apporter en plus ?
- Comment garder le côté ludique du jeu lorsque celui-ci est censé correspondre à des attentes et à des besoins spécifiques ?

## **A la recherche des Aménasors !**

### Pendant la formation :

**Jeu :** Sensibilisation aux déficiences visuelles, auditives et motrices - inclusion

**Public :** Primaire (à partir de 8 ans), enfants ordinaires ou avec déficience visuelle, auditive ou motrice.  
Le jeu est prévu à partir de 3 joueurs et jusqu'à 10 joueurs.

### **Fil rouge :**

Un pirate-voleur a volé les aménagements prévus pour les différents handicaps. Il les a cachés dans des coffres et, confiant, est parti préparer son prochain vol. En apprenant que nous partons à la recherche des aménagements, il se dépêche pour arriver avant nous. Cependant, il a pris le temps de truffier notre chemin d'embûches... A nous de relever tous les défis qu'il nous impose afin de ne pas perdre une minute !

L'objectif est de récupérer les 9 codes qui permettront d'ouvrir les différents cadenas des coffres si on arrive avant le voleur.

### **Principes du jeu :**

- Inclusion
- Collaboratif (chacun avec son handicap et tous ensemble ils doivent réussir à faire une épreuve)
- Dé pour désigner le handicap
- Dé avec une face pour faire avancer (1-1-2) /reculer (1-2) le méchant ou ne pas le faire bouger.

Ysaline Gilson  
Pauline Ligoit  
Madison Marques  
Analisa Ramos Lopes

## **Classification Vortex :**

### 1. Animateur :

Étant donné que c'est un jeu pédagogique l'animateur sera probablement un instituteur ou un responsable. Celui-ci peut jouer avec, débiter le jeu avec le fil rouge et mener la discussion après le jeu.

### 2. Cadre du jeu :

→ Le jeu se déroule dans un local intérieur avec une table et un espace au sol disponible.

→ Temps : à évaluer

→ Avant la partie le fil rouge est expliqué

### 3. Joueurs :

→ âge : Enfants de primaire

→ il n'y a pas de profil socio-culturel particulier

→ profil : Les joueurs ayant des déficiences auditives, visuelles et motrices peuvent participer tout comme les joueurs ordinaires

→ Les joueurs n'ont pas de déficiences intellectuelles

→ Découverte de différents types de handicap

### 4. Auteur de jeu :

→ Jeu adapté à des fins pédagogiques

→ Pas de droits d'auteur de jeu à payer

### 5. Thématique

→ Thématique

→ Un seul thème

→ Narration introductive

→ Univers imaginaire

→ Il n'y a pas d'improvisation

→ Thématique en adéquation avec le matériel présenté

### 6. Matériel

→ Twister

→ Papier/crayon

→ Matériel adapté aux différents handicaps (casques anti-bruit, attelles, bandeaux, ...)

→ Cartes-épreuves et matériel des épreuves

→ Feuilles avec phrases en braille pour l'épreuve de lecture de braille

→ Dé désignant les différents handicaps du jeu (visuel, auditif et moteur)

→ Dé « pirate-voleur » (influence l'avancée du voleur des aménagements raisonnables)

→ Cartes aménagements

→ Codes

→ Cadenas et coffre-fort

Ysaline Gilson  
Pauline Ligoit  
Madison Marques  
Analisa Ramos Lopes

### 7. Règles et interaction induites

→ But du jeu : Sensibilisation à la question du handicap et présentation des différents aménagements raisonnables relatifs à ces handicaps.

→ Déroulement : Tous les aménagements ont disparu et il faut donc réussir les épreuves avant que le pirate-voleur puisse s'échapper.

À chaque tour chacun (enfants sans handicap) jette un dé qui désigne le handicap qu'il aura lors de ce tour. Une seule personne par tour va lancer le deuxième dé (avancement du voleur). Ensuite ils lisent la carte épreuve correspondant à la case sur laquelle la mascotte se trouve. L'épreuve est à réaliser tous ensemble. S'ils gagnent, ils gagnent un aménagement.

→ Conditions de fin de partie : Soit ils ont réussi à faire toutes les épreuves avant que le pirate-voleur ne sorte du plateau, soit ils ont perdu car le voleur disparaît avec certains des aménagements

→ les règles sont relativement simples mais multiples.

### 8. Compétences

→ (compétences transversales)

### 9. Mécanismes – Analyse ESAR

Facette A : Jeu de règles (A400)

→ Jeu de circuit et de parcours (A403)

→ Jeu sportif et moteur (A405)

→ Jeu de langage et d'expression (A410)

Facette B : conduite opératoire formelle (B500)

→ Système de représentations complexes (B505)

Facette C : Compétence (C300)

→ Discrimination auditive (C301)

→ Coordination œil-main (C311)

→ Coordination œil-pied (C312)

→ Latéralité (C313)

Facette D : Activité coopérative (D400)

→ Jeu coopératif et compétitif (D402)

Facette E : Langage réceptif oral (E100) et Langage productif oral (E200)

→ Décodage verbal (E101)

→ Discours informatif (E207)

Facette F : Confiance (F100)

→ Réaction face à l'étranger (F104)

### **Règles du jeu :**

1. On installe le jeu (le plateau, le pion « pirate-voleur », le pion « pirate » (mascotte des joueurs), les coffres des aménagements avec leurs cadenas, les cartes et les codes).
2. Les joueurs n'ayant pas de handicap lancent le dé « handicaps » pour désigner celui qu'ils auront pendant le tour (= l'épreuve).  
*Remarque : Si un joueur est déjà porteur de handicap, celui-ci ne doit pas lancer le dé « handicaps » afin de ne pas avoir une difficulté supplémentaire.*
3. Un des joueurs lance le dé « pirate-voleur » pour déplacer le pion correspondant sur le plateau de jeu.
4. Un des joueurs découvre et lit la carte « épreuve » correspondant à la case sur laquelle la mascotte se trouve.

Ysaline Gilson  
Pauline Ligoit  
Madison Marques  
Analisa Ramos Lopes

5. Les joueurs réalisent l'épreuve indiquée.
6. Si l'épreuve est réussie, le pion mascotte avance d'une case. Les joueurs gagnent un code qui permettra d'ouvrir un coffre-fort d'un aménagement raisonnable.
7. Si l'épreuve est ratée, le pion « joueurs » n'avance pas et l'équipe recommence l'épreuve.
8. Lorsque le pion « pirate » arrive à la fin du plateau, les joueurs ouvrent les cadenas grâce aux codes remportés et découvrent les différents aménagements raisonnables.
9. Si le pion « voleur » arrive à la fin du plateau avant le pion « joueurs », ces derniers peuvent tout de même récupérer les coffres correspondants aux codes qu'ils ont pu remporter.
10. Lorsque les joueurs ont ouvert les coffres, ils tentent de classer les aménagements par type de déficience (visuelle, auditive et motrice) et font ensuite un débat sur les aménagements qu'ils connaissent etc.

#### Les faces du dé « voleur » :

- Avance d'une case (2 faces)
- Avance de deux cases
- Recule d'une case
- Recule de deux cases
- Ne bouge pas

#### **Les épreuves :**

##### Visuel (malvoyant/ aveugle)

- Lecture de braille (lire une phrase – alphabet disponible)
- Parcours (à faire dans le local avec le matériel disponible)
- Kim toucher

##### Moteur (membres -> jambes, bras, doigts)

- Pictionary (le mot doit être deviné avant que le temps ne soit écoulé)
- Twister
- Mimes

##### Auditif -> casque (différents niveaux ? profonde, ...)

- Téléphone sans fil
- Whisper challenge
- « Story cubes » - Faire deviner une histoire uniquement sur base des images des dés (autorisation de mimer pour aider)

- Le déroulement de l'épreuve et les conditions de réussite sont indiqués sur les « cartes épreuves ».

Ysaline Gilson  
Pauline Ligot  
Madison Marques  
Analisa Ramos Lopes

### Matériel :

- Plateau de jeu avec 9 cases pour le voleur et 9 cases pour la mascotte
- Pion « pirate-voleur » et pion « pirate »
- Cartes épreuves (avec braille, texte et image)
- Matériel “handicaps” : bandeaux, casques anti-bruits, attelles
- Matériel “épreuves” : papiers, crayons, sablier, twister, casque de musique, matos parcours, cartes phrases pour le téléphone sans fil et le whisper challenge et cartes mots pour le pictionary et les mimes, au moins 10 objets pour le kim toucher...
- 9 codes et 9 cadenas-coffres
- La fiche histoire

Quelques photos :

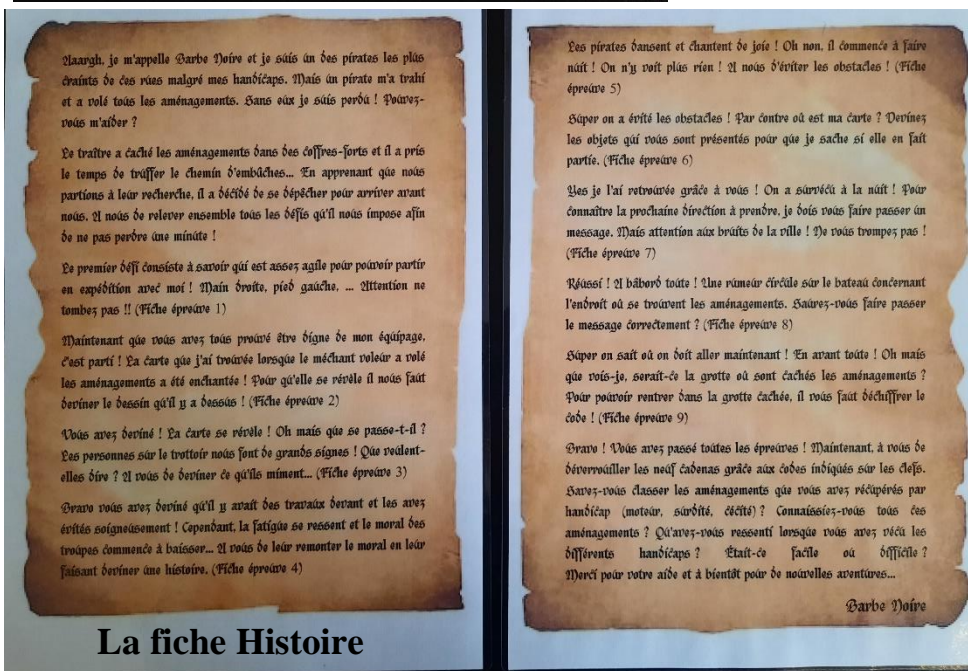


**Le matériel  
imprimé et  
plastifié**

Ysaline Gilson  
 Pauline Ligot  
 Madison Marques  
 Analisa Ramos Lopes



## Le plateau, les pions et les dés



## Les cartes épreuves



### Améliorations apportées au jeu à la suite de la période de testing :

Nous avons eu l'occasion de parler de notre jeu avec un de nos professeurs mais également de le tester dans un contexte privé. Le testing s'est bien passé mais nous avons pu nous rendre compte que nous avons beaucoup de matériel et que cela complexifiait la mise en place du jeu. Les participants ont cependant apprécié que les petits jeux proposés soient aussi variés. Ils trouvaient également que l'idée d'une sensibilisation aux déficiences sensorielles et motrices (qui passe par l'expérimentation) était très enrichissante. Nous avons testé le jeu avec des personnes de notre âge mais malgré cela, le temps de l'activité était un peu long. Nous imaginons donc que cela sera encore plus long avec des enfants de primaire.

- Fil rouge et imaginaire du jeu : Nous avons amélioré et enrichi l'histoire du jeu afin d'y intégrer les différentes épreuves. Maintenant, les joueurs ont une introduction pour chaque partie du jeu grâce à la fiche histoire. Cela permet de maintenir les participants dans l'univers des pirates.
- Système des coffres : A la base, nous avons imaginé que les joueurs remportent une clé à chaque épreuve réussie. Cela leur permettait ensuite de « déverrouiller » les coffres-forts pour récupérer les aménagements. Cependant, il n'y avait pas de manipulation et donc pas de plaisir à ouvrir les coffres. Par la suite, nous avons imaginé le système présenté plus haut. Les joueurs remportent un code à chaque épreuve réussie. A la fin du jeu, ils doivent déverrouiller les cadenas des coffres-forts pour accéder aux aménagements. Au moment de faire les photos, nous n'avions pas les cadenas. Nous pensons perforer les cartes coffres et les cartes aménagements afin de les faire passer dans les anneaux des cadenas.
- Adaptation du matériel : Mieux adapter le matériel pour les personnes atteintes d'une déficience sensorielle ou motrice (braille, relief pour illustrer les cartes et le plateau et préhension du matériel).
- Temps : Réduire le nombre d'épreuves et de coffres-forts (placer plusieurs aménagements par coffre) pour diminuer le temps de jeu. Les enfants auront en effet des difficultés à rester concentrés

Ysaline Gilson  
Pauline Ligot  
Madison Marques  
Analisa Ramos Lopes

et attentifs à l'activité si le temps s'éternise. Il faut aussi veiller à ce que le débat final reste pertinent et riche.

## Conclusion

Voici en conclusion les différents éléments que nous avons relevés en lien avec notre travail.

Les points forts :

- Destiné à plusieurs publics (enfants avec et sans handicap)
- Histoire attirante et ludique, imaginaire attirant derrière le jeu qui met en défi les joueurs et accroît ainsi leur motivation
- Permet le développement de la collaboration
- Jeu de sensibilisation et jeu inclusif qui mène à des questionnements en lien avec les handicaps → jeu informatif
- Jeu multi-tâche : utilisation de plusieurs outils car le jeu est basé sur des jeux existants
- Utilisation de matériel existant employé par les jeunes atteints de handicap

Les points faibles :

- Constitué de plusieurs mini défis donc il n'était pas évident de créer un fil rouge continu.
- Nécessité d'un certain nombre de matériel adapté (casque anti-bruit, lunettes, ...).
- Besoin d'un maître de jeu qui guide les jeunes tout au long de l'activité.

Nouvelles perspectives du jeu basées sur nos réflexions orthopédagogiques :

- Fiches techniques ou aide-mémoires des règles et du déroulement du jeu en fonction des handicaps des enfants (trouble cognitif, TDA/H ...). Ceci permet un suivi des étapes à effectuer sous formes de pictogrammes, mots-clés, ...
- Agrandissement des pions et du plateau de jeu et ajout d'un côté sensoriel sur le plateau de jeu afin de permettre un meilleur accès aux mal-voyants.
- Créer au fur et à mesure plus de cartes d'aménagements (évoluer avec le temps et les inventions).
- Ajouter un niveau plus élevé en mettant en place des cartes de « services existants » qu'il faut mettre en lien avec les différentes déficiences. Ceci permet des explications et des débats plus approfondis.

En général, nous ressentons une grande satisfaction et une certaine fierté en lien avec le jeu qu'on a élaboré. En effet, le rôle d'orthopédagogue ne se limite pas à l'aide et aux interventions prestées à la personne ayant le handicap, mais la sensibilisation représente également un aspect important de son métier. Ainsi, proposer une séance de sensibilisation qui n'est pas purement factuelle et qui permet au public de se mettre en situation grâce à un jeu qui est ludique et informatif en même temps.

## Bibliographie :

Image plateau de jeu : <https://pl.pinterest.com/pin/855613629196873552/>

Image ombre pirate – pion 1 : <http://clipart-library.com/clip-art/pirate-hook-transparent-6.htm>

Image pirate – pion 2 : <https://www.redbubble.com/fr/i/poster/Captain-Hook-Pirate-Cartoon-jambe-en-bois-par-patrimoine/15046715.LVTDI>

Logos dé handicaps : [https://www.weka.fr/action-sociale/dossier-pratique/action-culturelle-dt20/apprehender-les-typologies-de-handicap-et-les-besoins-des-personnes-deficientes-0768/?utm\\_source=weka\\_actuaalite&utm\\_medium=article-action-sociale&utm\\_campaign=/70/WQ/WAF0102](https://www.weka.fr/action-sociale/dossier-pratique/action-culturelle-dt20/apprehender-les-typologies-de-handicap-et-les-besoins-des-personnes-deficientes-0768/?utm_source=weka_actuaalite&utm_medium=article-action-sociale&utm_campaign=/70/WQ/WAF0102)

Image coffre-fort : [https://www.google.be/search?tbs=sbi:AMhZZiujHuPBWCnHti8RcoBFktr-F1uKjzccXSdYHBHZfccD3MQsTsm-xVl2K5ZBalZmHXYn6ok3QJHrruI4Ch244j1DXiDprNi6boa5CvcEdzn6LL9b01eKCUIzS5ycQ-eqOL5alBaRvFvDml7-BQLkijL5\\_1AQnrPad8mEm1VdokvIGVqFPQTS2xg4Rqx9LxK\\_1I4rJu38f3nA0G1ABCy3V7OWrz](https://www.google.be/search?tbs=sbi:AMhZZiujHuPBWCnHti8RcoBFktr-F1uKjzccXSdYHBHZfccD3MQsTsm-xVl2K5ZBalZmHXYn6ok3QJHrruI4Ch244j1DXiDprNi6boa5CvcEdzn6LL9b01eKCUIzS5ycQ-eqOL5alBaRvFvDml7-BQLkijL5_1AQnrPad8mEm1VdokvIGVqFPQTS2xg4Rqx9LxK_1I4rJu38f3nA0G1ABCy3V7OWrz)



Ysaline Gilson  
Pauline Ligot  
Madison Marques  
Analisa Ramos Lopes

[PV\\_1XEu52iTb2dN7cNIRIhIlaF8aQE-5b0EM3OpaZ2FKtPPIE0p3twa8QuUJCmIW8OyoIf9u7nqUN4aekQOHBA-NwNKs0K56rCc9X0dTYnqa7hPMG71bDfWipjJN28NPV-kqmA&btnG=Recherche%20par%20image&hl=fr](https://www.google.com/search?q=PV_1XEu52iTb2dN7cNIRIhIlaF8aQE-5b0EM3OpaZ2FKtPPIE0p3twa8QuUJCmIW8OyoIf9u7nqUN4aekQOHBA-NwNKs0K56rCc9X0dTYnqa7hPMG71bDfWipjJN28NPV-kqmA&btnG=Recherche%20par%20image&hl=fr)

Carte-épreuve Pictionary : <https://toykingdom.co.za/product/pictionary-board-game/>

Carte-épreuve Lecture de braille : <https://twitter.com/conamorrninita/status/1098746203846725632>

Carte-épreuve Twister : <https://www.alibaba.com/showroom/twister-mat-toy.html>

Carte-épreuve Mimes : [http://ressources.emf.free.fr/pagesweb/EPS/SYNTHESE\\_APSA.pdf](http://ressources.emf.free.fr/pagesweb/EPS/SYNTHESE_APSA.pdf)

Carte-épreuve Téléphone sans fil : [https://moodle.insa-rouen.fr/pluginfile.php/149759/mod\\_resource/content/1/CA.cycles.pdf](https://moodle.insa-rouen.fr/pluginfile.php/149759/mod_resource/content/1/CA.cycles.pdf)

Carte-épreuve Histoire à deviner : <https://www.zygomatic-games.com/jeux/rorys-story-cubes/>

Carte-épreuve Parcours :

[https://www.google.be/search?tbs=sbi:AMhZZisE8Wz3QbqBPkrYLVDUV029wKqUmAP4UM-YW7fKrNXRsptibU2jCX\\_1zowx55gz9OP8muJvCYOAxpUbONFhiIxvoR3SOZbNEtYvZPOMiCSVcjSGK\\_1ukO-GXe\\_1FAuzuc8RqG15jJxp9VqaB-6azkkF1F3tuX8eRTbIYDEqBx3eip5pxY7w5RjomJRe6EK CZumV6yhV5\\_1-HCN4GTtoHT9zHOK9nFjAsg76fTqju3f4okpM3lLum-8ygskRGU-vGFxEib5gFPpfKg1YIZsKJPuwAUEFMcOIOECU9OQjtw3UPctD2k2racEBTAY5SImlC-6m1zDgU\\_1KFMf\\_1sKITZZaFhMv23ZdRyWvg&btnG=Recherche%20par%20image&hl=fr](https://www.google.be/search?tbs=sbi:AMhZZisE8Wz3QbqBPkrYLVDUV029wKqUmAP4UM-YW7fKrNXRsptibU2jCX_1zowx55gz9OP8muJvCYOAxpUbONFhiIxvoR3SOZbNEtYvZPOMiCSVcjSGK_1ukO-GXe_1FAuzuc8RqG15jJxp9VqaB-6azkkF1F3tuX8eRTbIYDEqBx3eip5pxY7w5RjomJRe6EK CZumV6yhV5_1-HCN4GTtoHT9zHOK9nFjAsg76fTqju3f4okpM3lLum-8ygskRGU-vGFxEib5gFPpfKg1YIZsKJPuwAUEFMcOIOECU9OQjtw3UPctD2k2racEBTAY5SImlC-6m1zDgU_1KFMf_1sKITZZaFhMv23ZdRyWvg&btnG=Recherche%20par%20image&hl=fr)

[6azkkF1F3tuX8eRTbIYDEqBx3eip5pxY7w5RjomJRe6EK CZumV6yhV5\\_1-HCN4GTtoHT9zHOK9nFjAsg76fTqju3f4okpM3lLum-8ygskRGU-vGFxEib5gFPpfKg1YIZsKJPuwAUEFMcOIOECU9OQjtw3UPctD2k2racEBTAY5SImlC-6m1zDgU\\_1KFMf\\_1sKITZZaFhMv23ZdRyWvg&btnG=Recherche%20par%20image&hl=fr](https://www.google.com/search?q=6azkkF1F3tuX8eRTbIYDEqBx3eip5pxY7w5RjomJRe6EK CZumV6yhV5_1-HCN4GTtoHT9zHOK9nFjAsg76fTqju3f4okpM3lLum-8ygskRGU-vGFxEib5gFPpfKg1YIZsKJPuwAUEFMcOIOECU9OQjtw3UPctD2k2racEBTAY5SImlC-6m1zDgU_1KFMf_1sKITZZaFhMv23ZdRyWvg&btnG=Recherche%20par%20image&hl=fr)

[HCN4GTtoHT9zHOK9nFjAsg76fTqju3f4okpM3lLum-8ygskRGU-vGFxEib5gFPpfKg1YIZsKJPuwAUEFMcOIOECU9OQjtw3UPctD2k2racEBTAY5SImlC-6m1zDgU\\_1KFMf\\_1sKITZZaFhMv23ZdRyWvg&btnG=Recherche%20par%20image&hl=fr](https://www.google.com/search?q=HCN4GTtoHT9zHOK9nFjAsg76fTqju3f4okpM3lLum-8ygskRGU-vGFxEib5gFPpfKg1YIZsKJPuwAUEFMcOIOECU9OQjtw3UPctD2k2racEBTAY5SImlC-6m1zDgU_1KFMf_1sKITZZaFhMv23ZdRyWvg&btnG=Recherche%20par%20image&hl=fr)

[vGFxEib5gFPpfKg1YIZsKJPuwAUEFMcOIOECU9OQjtw3UPctD2k2racEBTAY5SImlC-6m1zDgU\\_1KFMf\\_1sKITZZaFhMv23ZdRyWvg&btnG=Recherche%20par%20image&hl=fr](https://www.google.com/search?q=vGFxEib5gFPpfKg1YIZsKJPuwAUEFMcOIOECU9OQjtw3UPctD2k2racEBTAY5SImlC-6m1zDgU_1KFMf_1sKITZZaFhMv23ZdRyWvg&btnG=Recherche%20par%20image&hl=fr)

[6m1zDgU\\_1KFMf\\_1sKITZZaFhMv23ZdRyWvg&btnG=Recherche%20par%20image&hl=fr](https://www.google.com/search?q=6m1zDgU_1KFMf_1sKITZZaFhMv23ZdRyWvg&btnG=Recherche%20par%20image&hl=fr)

Carte-épreuve Whisper Challenge : <https://silvifort.com/top-10-games-to-play-with-friends/>

Carte-épreuve Kim toucher : [http://valeska.centerblog.net/6565561-jeux-\\*-kim-toucher](http://valeska.centerblog.net/6565561-jeux-*-kim-toucher)