

# FICHE OUTIL D'ANIMATION

# À TON TOUR

# DES JEUX POUR TOUS

LE BIBLIOPÔLE  
Juillet 2023



*Quand le jeu ne connaît plus le handicap*

## I. PRÉSENTATION

Tout en donnant une image attractive et conviviale de la bibliothèque, le jeu, véritable objet culturel, éducatif et thérapeutique, est également l'un des outils fondateurs de cohésion sociale.

Il permet de toucher un public varié, facilite la mixité des publics (notamment les publics en situation de handicap et les publics dit valides), favorise les rencontres intergénérationnelles, l'échange et la connaissance de l'autre. Il contribue à l'épanouissement de tous les individus en offrant un espace d'autonomie, de créativité et de liberté.

*À ton tour - des jeux pour tous* propose de découvrir un panel de 50 jeux connus ou plus confidentiels, certains faisant l'objet d'adaptations dans leur fond ou forme. Ces jeux sont répartis en 5 kits, chacun étudié pour convenir au plus grand nombre mais aussi particulièrement à un public visé, selon ses besoins spécifiques, ses difficultés ou handicap :

- Kit Cécité et malvoyance
- Kit Surdité et malentendance
- Kit Troubles du Spectre Autistique et handicap intellectuel
- Kit Troubles DYS (troubles du langage écrit)
- Kit Seniors.

À utiliser dans son ensemble ou en choisissant son kit, la malle permet également de proposer des temps de sensibilisation et d'expérimentation, en se mettant « à la place de ».

La création de cette malle de jeux accessibles est issue d'une volonté de s'inscrire dans un dispositif inclusif où chacun pourra s'exprimer dans sa diversité et sa singularité, valoriser ses compétences et se faire plaisir en jouant ensemble. Il s'agit donc de donner toute sa place à l'altérité et à la différence et de contribuer à changer le regard du public sur le handicap.

*À noter : ces jeux proviennent de fournisseurs grand public et de fournisseurs spécialisés et adaptés pour des publics à besoin spécifique.*

## II. OBJECTIFS

La malle *À tout tour* a pour objectifs de :

- Permettre l'organisation d'un temps ludique, et favoriser le plaisir d'être ensemble,
- Accompagner par le jeu, l'enrichissement des compétences et apprentissages, l'éveil des sens et la mise en mouvement du corps,
- Favoriser le développement de pratiques inclusives, avec une offre de jeux adaptée où toute personne trouvera sa place et où toute personne quelles que soient ses particularités, pourra bénéficier du même accueil et accès aux loisirs,

- Favoriser la **création de lien et l'échange** entre les participants en dépassant la situation de handicap pour permettre de mieux vivre et jouer ensemble,
- **Sensibiliser** à la situation de handicap, interpeler la personne sur son rapport à l'autre lorsqu'il est question de handicap ou plus largement de différence,
- **Apporter un autre regard sur la différence**, en permettant d'ouvrir la discussion, de favoriser la connaissance d'autrui, la rencontre de l'autre dans sa diversité et dans ce qu'il peut mobiliser en terme de ressources pour contourner ses difficultés.

---

### III. CONTENU

#### Des jeux

- Un kit de 12 jeux adaptés ou accessibles aux personnes DYS
- Un kit de 9 jeux adaptés ou accessibles aux personnes déficientes visuelles ou non voyantes
- Un kit de 10 jeux adaptés ou accessibles aux personnes sourdes ou malentendantes
- Un kit de 11 jeux adaptés ou accessibles aux personnes déficientes intellectuelles ou ayant un trouble du spectre autistique
- Un kit de 9 jeux adaptés ou accessibles aux personnes âgées.



#### Des ressources

- Une malle dédiée à la sensibilisation aux handicaps
- Des fiches médiations pour mieux comprendre les handicaps et adopter la bonne attitude envers les personnes empêchées du fait d'un handicap
- Des propositions de médiation et d'animations pour aller plus loin
- Des sites autour du jeu dont le groupe facebook « Jeu en bibliothèque » ([www.facebook.com/groups/jeubibliotheque](https://www.facebook.com/groups/jeubibliotheque)) et FM2J, le Centre national de formation aux métiers du jeu et du livre ([www.fm2j.com](http://www.fm2j.com)).

---

### IV. QUE FAIRE AVEC CET OUTIL D'ANIMATION ?

- Organiser des après-midis ou soirées jeux
- Organiser des temps de sensibilisation au handicap et d'expérimentation
- Valoriser un fonds thématique autour de la diversité, de la différence, du handicap,
- Faire le lien entre jeux et éditions accessibles
- Faire le lien entre jeux et matériels d'aide à la lecture
- Proposer des ateliers de fabrication de jeux inclusifs.

---

Le BiblioPôle  
ZI La Croix Cadeau  
5, rue Paul Langevin  
49240 AVRILLÉ  
Tél. : 02 41 33 03 20  
[accueil.bibliopole@maine-et-loire.fr](mailto:accueil.bibliopole@maine-et-loire.fr)  
<https://bibliopole.maine-et-loire.fr>