

LIRE AUTREMENT

1

Présentation

2

Outils

3

Ludographie



A la fois malle de sensibilisation à la différence et malle de découverte de livres accessibles, la malle *Lire autrement* propose également de découvrir des petits matériels d'aide à la lecture et des jeux accessibles.

Vous trouverez une sélection de livres, vidéos, jeux, pour mieux comprendre le handicap (dyslexie, handicap intellectuel, troubles autistiques, handicap visuel...) et sensibiliser à la différence. Vous pourrez ainsi organiser des animations, mise en situation et actions de sensibilisation ludiques à destination des divers publics.

LIRE AUTREMENT

Une sélection de documents et ressources vous permettra de découvrir et faire connaître l'offre éditoriale adaptée et accessible spécialement conçue pour les personnes en situation de handicap, ainsi que les adaptations proposées (livres audio, en braille, tactilo-illustrés, livres Facile à lire et à comprendre, livres en makaton, ouvrages en Langue des signes, livres syllabiques, livres proposant une police dys). Vous pourrez vous familiariser avec une dizaine de petits matériels d'aide à la lecture (loupes, réglettes, lecteurs...).

Enfin, la malle propose également quelques jeux accessibles à partager tous ensemble que l'on soit ou pas en situation de handicap. Les différences de chacun sont ici l'occasion de communiquer et partager via des expériences, des jeux des lectures plaisirs ou informatives.

1

Présentation

LIRE AUTREMENT

2

Outils

- Lecteur d'étiquettes
- Lecteur Daisy
- LexiLight
- Guides de lecture
- Loupe-réglette
- Loupe éclairante
- Loupe numérique
- Lutrin
- Scanner portable



LECTEUR D'ÉTIQUETTES

Le *PenFriend* est un lecteur d'étiquettes parlant, simple d'utilisation. Il vous permet d'enregistrer le contenu texte d'une ou plusieurs pages. Il dispose également d'une fonction lecteur qui vous permet d'écouter vos fichiers musicaux et livres Daisy.

CONTENU

- 1 boîtier plastique
- 1 stylo *PenFriend* dans son étui
- 1 cordon de cou
- 1 fiche *Instructions Audio*
- Des étiquettes
- 1 livre étiqueté servant d'exemple



LECTEUR DAISY

Le lecteur *Daisy Victor Reader Stratus 4* est un lecteur de livres audio portable destiné aux personnes en difficulté de lecture. Il permet d'écouter tout type de format : DAISY, audio, MP3 et CD. Il permet notamment : une navigation structurée dans le livre ; une possibilité de faire varier la vitesse de lecture ; une pose de signets ; une mémorisation de la dernière position de lecture...

CONTENU

- 1 lecteur Daisy Victor Reader Stratus 4
- 1 prise secteur
- 2 guides d'utilisation (1 CD + 1 notice)
- 1 pochette



LEXILIGHT

Cette lampe a été spécialement conçue pour aider les personnes dyslexiques. *Lexilight* est doté d'une lumière blanche afin de mieux voir la forme de chaque lettre et de les différencier plus rapidement. Les mots sont ainsi lus entièrement, avec plus de facilité. La lecture devient plus fluide et les phrases sont mieux comprises.

CONTENU

- 1 lampe
- 1 étui

Jojo voulait devenir magicien. Il était équipé pour ça.
Ses jeux de cartes étaient pleins d'as... ses boîtes d'allumettes avaient

n'as plus besoin de ton journal ? » ou une attention soutenue.

7 mm

MaterielDys.com

« On voit tes yeux ! » « Tu serais pas sous ton lit ?

GUIDES DE LECTURE

Ce lot de règles de lecture propose différentes utilités pour les personnes présentant un trouble de l'apprentissage de la lecture. Elles augmentent la vitesse, la compréhension et la précision de la lecture, mais améliorent également la durée d'attention.

CONTENU

- 3 règles de lecture (5 mm, 7 mm, 10 mm)
- 2 curseurs-dyslexie
- 1 règle de lecture double-utilisation
- 1 pochette



LOUPE RÉGLETTE AVEC REPÈRE VISUEL

La poignée de cette réglette permet une bonne prise en main et un usage prolongé. Le repère visuel facilite la lecture et la netteté immédiate. Le grossissement de la règle est de $x1,5$ et celui de la lentille $x3$.

CONTENU

- 1 loupe-réglette
- 1 étui souple



LOUPE ÉCLAIRANTE AVEC SUPPORT

Cette loupe est adaptée à la lecture des petits caractères. Le support permet de lire sans tremblement en position horizontale et verticale et de conserver une distance de lecture adaptée au grossissement.

CONTENU

- 1 loupe éclairante
- 1 support
- 1 étui pour la lentille
- 1 pochette



LOUPE NUMÉRIQUE

Cette loupe numérique portable dispose d'un grand écran et d'un éclairage intégré avec un grossissement de $x4$ à $x32$. Elle permet aux personnes à faible vision de lire facilement. Avec la sortie USB, elle peut se brancher sur une télévision, ce qui permet d'obtenir un champ de vision encore plus large.

CONTENU

- 1 loupe numérique
- 1 prise secteur
- 2 câbles de recharge USB
- 1 câble de recharge HDMI
- 1 câble *sortie vidéo TV*
- 1 étui de transport
- 1 dragonne
- 1 pochette



LUTRIN

Ce lutrin grand format et réglable sur 9 hauteurs permet un confort et une facilité de lecture. Deux clips de maintien permettent de lire les mains libres.

CONTENU

- 1 lutrin pliable



SCANNER PORTABLE

L'*IRIScan Book* est un scanner de livres ultracompact permettant de numériser n'importe quel document d'un geste. Le contenu souhaité est alors scanné, numérisé et enregistré sur la carte microSD.

CONTENU

- 1 scanner portable
- 1 notice
- 1 étui rigide
- 1 étui souple
- 1 carte micro SD et son adaptateur
- 1 câble USB

LIRE AUTREMENT

- Mémo auditif
- Le loto des odeurs
- Toutilix
- Kit de sensibilisation au braille
- Masque de simulation visuelle
- Lot de masques
- Puissance 4 3D
- Mémo tactile
- Perception tactile et association
- Jeu de cartes XXL
- Dites-le en langue des signes !
- Boucle d'or et les trois ours
- Mak'Dobble
- Dobble
- Twin It !
- Le jeu du Prince de Motordu
- Cartaflex
- Mots magiques
- Clefs de DYS
- Les ateliers autonomes handicap

3

Ludographie



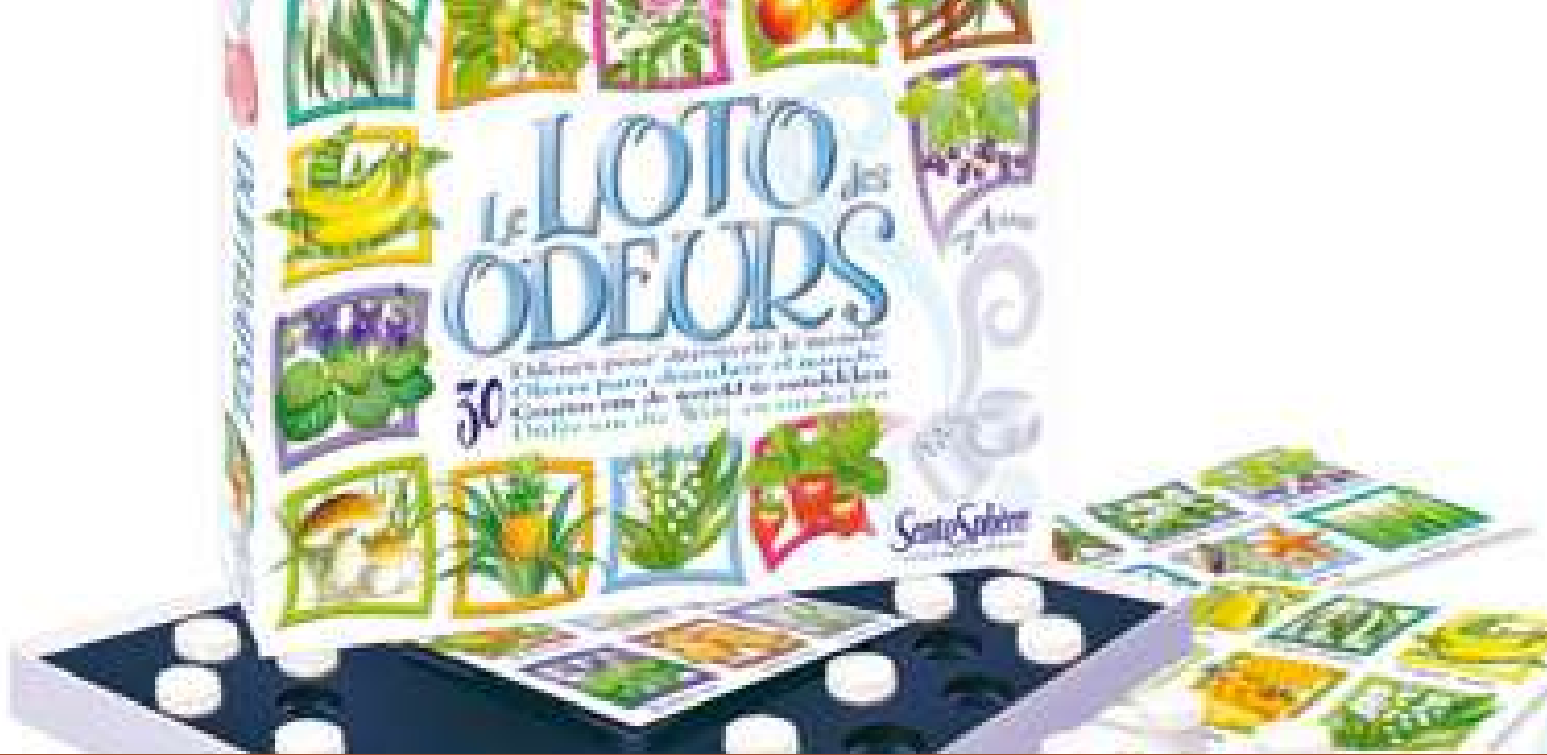
MÉMO AUDITIF

Hear Mémo est un mémo auditif qui va stimuler l'écoute active, la mémoire, la concentration et la discrimination des sons. Le but de ce jeu est de reconnaître et d'associer deux sons identiques, soit deux boîtes au même contenu. Celui qui a reconnu le plus de sons a gagné.

CONTENU

- 1 boîte
- 1 notice
- 12 contenants avec leur contenu





LE LOTO DES ODEURS

Des fruits exotiques ou de nos sous-bois aux fleurs des jardins en passant par le parfum d'éléments de la vie quotidienne, redécouvrez le monde dans toute sa dimension olfactive. Il suffit de reconnaître une odeur puis de l'associer à l'image qu'elle représente. Le premier joueur qui a complété sa planche illustrée remporte la partie !

CONTENU



- 1 boîte
- 1 notice
- 5 planches de jeu
- 30 boîtiers



TOUTILIX

40 jeux en 1, créés par une orthophoniste pour jouer avec les lettres, les mots et les phrases et aider les enfants dans l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe dans toutes les écritures de lettre. Des adaptations de jeux classiques et des jeux inédits font travailler la mémoire, l'attention, la rapidité, la créativité.

CONTENU

- 1 boîte
- 2 notices (1 CD + 1 notice papier)
- 90 cartes



HANDI'ZOOM

Un livre complet
pour répondre à vos questions
sur la déficience visuelle



KIT DE SENSIBILISATION AU BRAILLE

Mon Kit braille est un essentiel pour s'initier au braille et mieux connaître la déficience visuelle. Tout le matériel nécessaire pour vous initier au braille et réussir vous-même une initiation est mis à disposition.

CONTENU

- 1 livre « Handi'Zoom »
- 1 fiche-atelier
- 1 fiche d'utilisation
- 2 alphabets (sens de lecture et sens d'écriture)
- 1 alphabet braille
- 1 tablette et 1 poinçon
- 1 pochette



MASQUES DE SIMULATION VISUELLE

Les masques de simulation visuelle sont parfaits pour une première découverte de la déficience visuelle. Une première approche de ce que « être aveugle ou malvoyant » signifie...

CONTENU

- 7 masques de simulation
- 1 notice
- 1 pochette

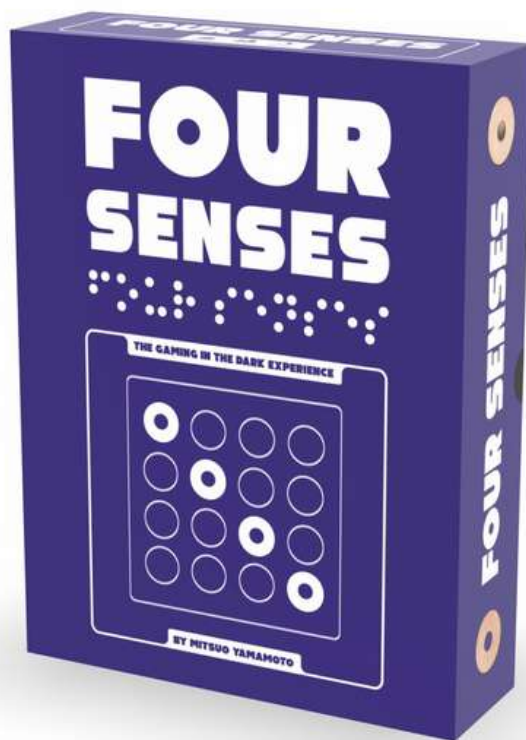


LOT DE MASQUES

Ce lot de masques peut être utilisé pour tous jeux nécessitant une privation de la vue.

CONTENU

- 6 masques de couleur
- 1 pochette



PUISSANCE 4 3D

Moins simple qu'il n'en a l'air, *Four Senses* propose de découvrir une façon complètement différente de jouer. Il faut faire preuve de logique et de stratégie pour réussir à aligner 4 pièces identiques, 4 pièces de la même hauteur ou créer un escalier avec 3 pièces de hauteurs différentes.

CONTENU

- 1 boîte
- 1 notice
- 1 plateau
- 24 pions
- 3 masques en tissu
- 1 pochette





MÉMO TACTILE DES SURFACES

Un jeu modulable, avec des textures bien différentes, qui développe le sens du toucher. Chaque joueur à son tour plonge une main dans le sac pour tenter d'en ressortir deux pièces identiques. Si c'est bien le cas, il les garde. On peut également jouer au memory en plaçant les pièces faces cachées sur la table. Chaque joueur à son tour peut palper un nombre de pièces convenu à l'avance puis retourne deux pièces qu'il estime identiques. Si c'est le cas il les gagne !

CONTENU

- 1 sachet en tissu
- 1 notice
- 1 fiche explicative
- 32 pièces



PERCEPTION TACTILE ET ASSOCIATION

Choisissez une carte et retrouvez la forme représentée dans le sac. Ce jeu permet de travailler la discrimination tactile et l'association des sens vue-toucher.

CONTENU

- 1 sac en tissu
- 1 notice
- 24 formes en bois
- 12 planches



JEU DE CARTES XXL

Cartes adaptées où l'ensemble des symboles inscrits sont écrits en grand.

CONTENU

- 1 boîte
- 1 notice
- 54 cartes



DITES-LE EN LANGUE DES SIGNES !

initiez-vous aux bases de la LSF de manière ludique. À partir d'une carte, lancez un défi à l'adversaire de votre choix : faites-lui deviner un mot en français en le signant... Ou demandez-lui de signer le mot. Celui ou celle qui réussit remporte la carte. La personne qui obtient le plus de cartes gagne la partie.

CONTENU

- 1 boîte
- 1 notice
- 100 cartes



BOUCLE D'OR ET LES TROIS OURS

Cet outil pédagogique aide à la compréhension de l'histoire de *Boucle d'or et les 3 ours* : le livre-accordéon permet de se promener dans l'histoire, de mieux identifier les séquences et d'accéder plus facilement à la chronologie des événements ; la traduction picturale du texte favorise la compréhension des scènes et l'échange, grâce aux magnets.

CONTENU

- 1 boîte
- 1 livret
- 1 livre-accordéon
- 2 pochettes
- 65 magnets
- 1 tableau magnétique



MAK'DOBBLE

Créé à partir du jeu *Dobble*, *Mak'Dobble* permet d'entraîner de manière ludique la reconnaissance des pictogrammes et le vocabulaire makaton. Deux niveaux plus simple sont fournis.

CONTENU

- 3 jeux
- 2 pochettes



TWINT IT !

Tu paires ou tu perds ! À *Twin it*, les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Votre but ? Essayer de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs exactement identiques ! La plupart des motifs sont en double, certains sont en triple et quelques pièges sont uniques ! 4 modes de jeu : compétitifs, en équipes et coopératif.

CONTENU

- 1 boîte
- 1 notice
- 135 cartes



LE JEU DU PRINCE DE MOTORDU

Un jeu de plateau idéal pour jouer avec les mots (les syllabes, les mimes, et les initiales). Relevez des défis et remportez des cartes récompenses. Celui qui amasse le plus de points sur ses cartes récompenses gagne la partie.

CONTENU

- 1 boîte
- 1 notice
- 1 plateau
- 1 pochette
- 1 château en carton (3 éléments)
- 64 cartes
- 1 dé rond
- 1 sablier
- 1 pion Prince de Motordu et son support en plastique



CARTAFLEX'

Cartaflex' entraîne la lecture et la compréhension des mots, les capacités de classifications et entraîne au développement d'une flexibilité mentale indispensables aux apprentissages. Chaque joueur reçoit 6 cartes. Le premier qui s'en défasse gagne la partie. 3 règles de jeu sont proposées.

CONTENU

- 1 boîte
- 1 notice
- 110 cartes



MOTS MAGIQUES

Mots magiques un jeu de lettres et de vocabulaire pour découvrir l'alphabet en s'amusant et stimuler la concentration et l'observation précise, en duel ou en version coopérative. On retourne une carte lettre et une carte illustrée. Il faut être le premier à trouver un mot dans l'illustration qui commence par la lettre retournée.

CONTENU

- 1 boîte
- 1 notice
- 44 cartes
- 2 pions



CLEFS DE DYS

Cet outil ludique, expérientiel et convivial est conçu selon un processus pédagogique qui amène les participants à prendre conscience des difficultés qu'entraînent les troubles DYS, mieux comprendre leurs manifestations et leurs impacts et interroger les comportements adaptés dans la relation.

CONTENU

- 39 cartons reliés



LES ATELIERS AUTONOMES HANDICAP

Ces 12 ateliers abordent les différents types de handicap : visuel, auditif, moteur, mental, psychique, invisible, DYS... Ils favorisent la compréhension des contraintes et des difficultés rencontrées par les personnes en situation de handicap. Ces dernières peuvent d'ailleurs les mener en toute autonomie.

CONTENU

- 1 valisette
- 1 notice
- 38 fiches-jeu
- 12 languettes
- 1 paire de lunettes de « *vision tubulaire* »
- 1 bandeau rose

Réalisé par
Nathalie Pommier
et Elsa Delaforge

Printemps 2022

