

# Fiche mémo animateur

## 1. Pourquoi ce jeu ?

Ce jeu permet de se mettre à la place d'une personne malvoyante ou non-voyante à travers des mini-jeux immersifs et éducatifs. Chaque étape est pensée pour simuler des obstacles de la vie quotidienne. Si vous souhaitez approfondir vos connaissances, notre documentation complète est disponible pour mieux comprendre les enjeux liés aux déficiences visuelles.

---

## 2. Déroulement du jeu

Les participants réalisent **plusieurs mini-jeux** en utilisant des outils spécifiques pour **simuler des handicaps visuels**. Voici un exemple de matériel à disposition :

- **Lunettes floues** : Pour simuler une vision altérée.
- **Bandeaux** : Pour une immersion totale dans l'obscurité.
- **Canne pour aveugle** : Un outil essentiel pour naviguer en sécurité.

Avant de commencer, une explication sur l'utilisation de la canne est préférable, afin de garantir que chaque participant puisse avancer sereinement dans le parcours.

---

## 3. Le rôle de l'animateur

L'animateur a un rôle central pour **garantir la sécurité** et **l'engagement des participants**. Il doit :

- **Rassurer et vérifier** que chaque joueur est prêt à tenter l'expérience.
- **Expliquer les consignes** et les **objectifs** de chaque étape avec clarté.
- **Rester proche du joueur** pour garantir sa sécurité sans trop intervenir.
- **Encourager et motiver le joueur** tout au long du parcours, en créant une **ambiance bienveillante et stimulante**.

L'animateur doit aussi adapter son accompagnement à chaque joueur pour permettre une immersion optimale.

---

## 4. Les Mini-Jeux

Les défis proposés permettent aux participants de découvrir les difficultés de navigation et de reconnaissance sans l'aide de la vision. L'objectif est de reproduire des situations contraignantes qu'une personne malvoyante ou aveugle pourrait rencontrer. Quelques exemples de situations :

- **Associer des objets à des images** en se basant uniquement sur le toucher.
- **Naviguer** avec une canne et **déplacer un objet** dans un espace inconnu.
- **Retrouver des objets** qui ont été **déplacés** sans la connaissance du joueur.
- **Utiliser les autres sens** tel que l'ouïe, le touché ou la proprioception.

Mais le plus important : soyez créatifs ! Les animateurs sont encouragés à imaginer de nouveaux jeux en fonction du matériel à disposition pour enrichir et diversifier l'expérience.

---

## **5. Sécurité avant tout**

**La sécurité est primordiale** pour garantir une expérience positive. Voici quelques consignes clés :

- Veillez à **protéger les coins de table** et à placer les obstacles de manière mesurée.
- Assurez-vous qu'aucune perturbation extérieure ne vienne distraire les joueurs.
- Encouragez les **déplacements calmes et contrôlés**.
- **Arrêtez immédiatement** le jeu en cas de danger ou d'inconfort du participant.

En respectant ces consignes, chaque joueur pourra évoluer en toute sérénité dans le parcours.

---

## **6. Conseils d'animation**

Pour une immersion réussie, les animateurs doivent accompagner les participants tout en respectant leur autonomie. Il est important de :

- **Laisser les joueurs prendre leurs décisions** sans leur donner la solution directement et intervenir uniquement en cas de nécessité.

En donnant juste ce qu'il faut d'aide, les animateurs permettent aux participants de mieux comprendre les défis tout en développant leurs propres stratégies.

---

## **7. Sensibilisation et Retours**

À la fin du parcours, prenez le temps de discuter avec les participants pour recueillir leurs impressions. Reliez leurs réponses aux défis quotidiens des personnes malvoyantes ou non-voyantes. Cette discussion est essentielle pour encourager une réflexion plus profonde sur l'importance de l'inclusion et des aménagements adaptés.