

## **Signe et gagne**

### **L'Histoire de la langue des signes :**

La langue des signes est une langue qui n'est pas universelle, contrairement à ce que l'on pourrait croire. Chaque pays ou région possède sa propre langue des signes, avec ses spécificités culturelles et linguistiques. Par exemple, la Langue des Signes Française (LSF) est distincte de l'American Sign Language (ASL).

L'origine des langues des signes remonte à des siècles, utilisées naturellement par les communautés sourdes pour communiquer. Leur reconnaissance officielle comme langues à part entière est relativement récente, bien que leur richesse expressive et leur complexité aient toujours existé. Aujourd'hui, elles représentent un pont essentiel pour l'inclusion et la communication entre les personnes sourdes et entendants.

Ce jeu sur la langue des signes vous invite à découvrir cette richesse et à vous initier à un mode de communication unique, visuel et profondément humain. Plongez dans cet univers fascinant, apprenez des gestes simples et rapprochez les communautés !

### **Les forces et les faiblesses du projet**

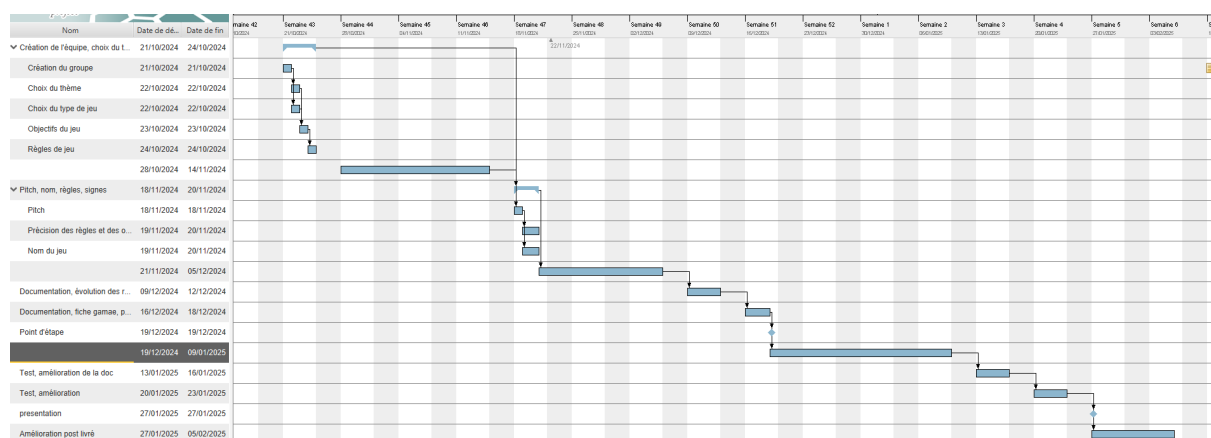
#### **Les forces :**

- Le jeu atteint pleinement son objectif de sensibilisation et d'apprentissage de la langue des signes.
- Il est adaptable à différents publics et tranches d'âge.
- L'équipe dispose des compétences nécessaires pour concevoir et développer ce jeu.
- Le jeu offre des possibilités d'évolution (ajout de nouvelles règles, contenus, etc.).
- Sa mise en place est simple grâce à des supports comme les cartes et le totem.

#### **Les faiblesses :**

- Les joueurs doivent mémoriser les signes (via le manuel) pour bien comprendre avant de jouer.
- Le nombre de cartes est limité, ce qui restreint le vocabulaire disponible.
- Les signes complexes ne peuvent pas être intégrés sur les cartes sans l'aide de vidéos explicatives.
- Le jeu n'a pas une portée universelle, car chaque pays possède sa propre langue des signes.

## Diagramme de Gantt sur le projet global



## Fiche Gamea retravaillée

### Caractéristiques du jeu Signe et gagne

Support	Objectifs	Type de jeu (ESAR)	Durée	Accessibilité
X Cartes	Transmettre un savoir (Apprentissage de la langue des signes )	Exercice	0-20 mins(Relatif au nombre de joueurs et de cartes)	X Payant
Dés	X Sensibilisation	Symbolique	X 20-40 mins	X Gratuit ( pour la version en ligne)
Pièces ou tuiles		Assemblage	40-60 mins	Imprimable
Plateau		X Règles	60-90 mins	Par demande aux créateur.ices
X Totem			90-120 mins	Location
			120+ mins	
Cadre de l'action				
	Enseignement et formation			
	Accompagnement des actrices / aide à l'action			
	X Sensibilisation grand public			
Joueuses cibles	Animatrices cibles	Âges du public cible	Stade d'avancement	
Chercheuses	Chercheuses	Enfants en bas âge 0-6 ans	X	En développement (sans prototype)
Élu.es et représentant.es de l'état	Élu.es et représentant.es de l'état	X Enfants 6-11 ans		En développement (avec prototype)
Enfants / Élèves	Enfants / Élèves	X Pré-ados/ados 11-18 ans		Version jouable avec suivi
Enseignant.es	Enseignant.es	X Adultes		Version jouable finalisée (sans suivi)
Étudiant.es	Étudiant.es	Personnes âgées		Plus disponible
X Grand public	Grand public			
Professionnel.les et monde associatif	X Pas d'animateur			

### •Lien sur quelques verbes en langue des signes :

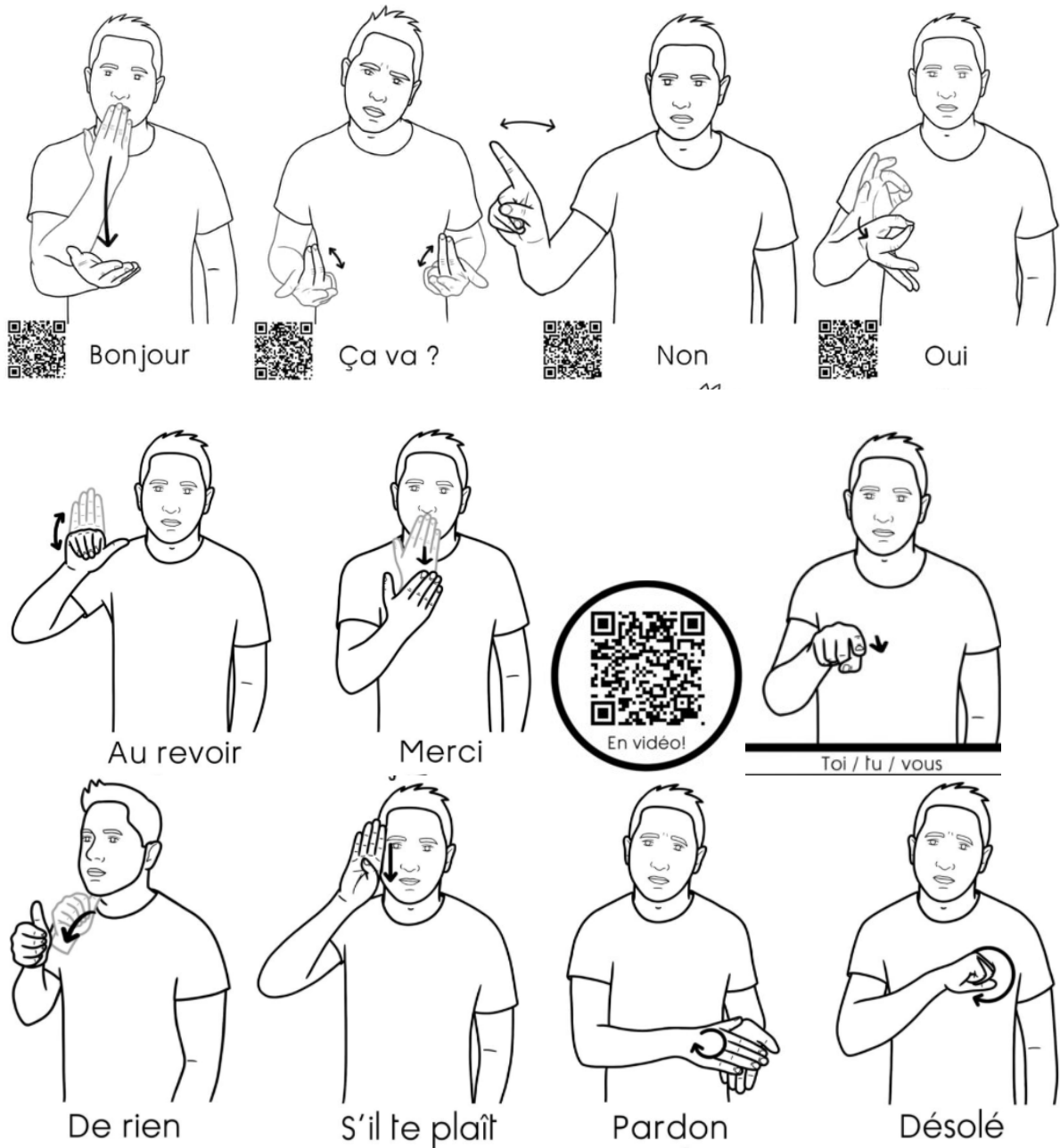
<https://commentcasesigne.fr/verbes-lsf-langue-des-signes/>

### •Lien sur quelques signes utiles en langue des signes :

<https://commentcasesigne.fr/medical-lsf-langue-des-signes-consultation/>


## Quelques signes utiles en LSF

Voici quelques exemples sur la langue des signes : chaque illustration présente un signe accompagné de sa signification écrite juste en dessous. De plus, un QR code est inclus sous chaque illustration, permettant d'accéder à une vidéo démontrant le signe en question.



## Quelques verbes en LSF



 Travailler



 Aider



 Arriver




 Acheter



 Payer



 Rencontrer



 Faire



 Jouer



 Écouter (LSF)



 Habiter



 Demander



 Penser