

Mots de tête

Usagers:

voyants, malvoyants et non-voyants de 7 à 99 ans.

Favoriser l'échange entre voyants et non ou mal-voyants à travers le jeu.

Bénéfices:

Voyant:

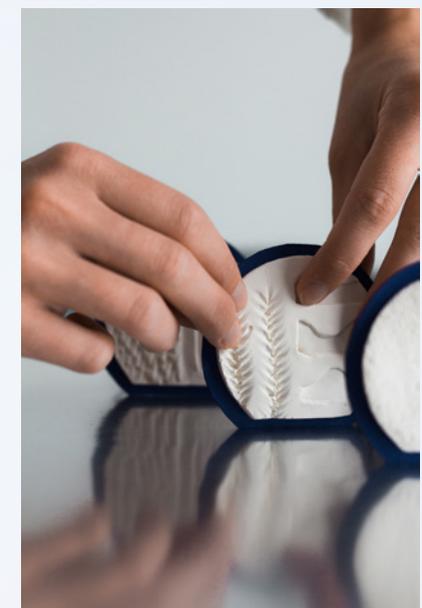
meilleure compréhension des capacités du mal-voyant. Une nouvelle manière d'appréhender l'usage des autres sens.

Les deux interlocuteurs:

outil d'échange entre voyant et mal-voyant.

Mal-voyant:

un support adapté qui permet de s'intégrer.



Qui suis-je, à qui et pourquoi ?

Diplômée d'un diplôme supérieur d'arts appliqués en design, mention graphisme, cette invention est extraite de mon projet de diplôme. J'ai orienté ma démarche de design autour du sensoriel et de l'interaction sociale. Pour mon projet de fin d'études, je me suis focalisée sur l'interaction sociale entre des personnes voyantes et des personnes atteintes de déficience visuelle. Le but est d'aller au delà du handicap visuel en proposant un jeu de société qui ne favorise ni la personne voyante, ni la personne atteinte de déficience visuelle. MOTS DE TÊTE est accessible aux voyants, malvoyants et non-voyants de 7 à 99 ans. Il permet de favoriser l'échange entre voyants et non ou mal-voyants à travers le jeu tout en faisant appel à l'imaginaire de chacun. C'est un support adapté qui permet aux personnes atteintes de DV de s'intégrer. C'est également un outil d'échange entre voyant et mal-voyant. Et cela donne aux personnes voyantes une meilleure compréhension des capacités des personnes atteintes de DV et une nouvelle manière d'appréhender l'usage des autres sens.



Concept

Mots de tête est un jeu de société qui s'inspire du time-up et du memory. En binôme, une personne tire une carte avec un mot et une texture associée. Il doit faire deviner le plus de mots possible dans un temps limité sans dire le mot en question et en se basant sur des indices.

En plus de trouver le mot, la personne en face doit retrouver la carte texture associée. Le packaging du jeu permet de toucher les cartes sans les voir et met la personne voyante à la place de d'une personne atteinte de déficience visuelle.

Le dialogue généré permet d'échanger autour des sensations et du langage, en lien avec la représentation mentale et la mémoire. Des gages peuvent être associés à la perte d'un point et ancrer un peu plus le jeu dans un dynamisme de fête entre jeunes.

Technique

Matériaux pérennes et avec des propriétés de textures (pâte auto-durcissante, bois, PVC, ect...) pour les cartes textures aux choix les matériaux à disposition de chacun et les savoir-faires. Impression et embossage pour la lecture. J'ai également tenu compte de l'usage pour proposer une forme de carte ergonomique et faciliter la lecture.

Liste des matériaux

(20€ et 30 € si vraiment vous n'avez aucun matériel basique)

- Ciseaux - 2€
 - Papier épais (120g à 250g) - 3€
 - Papier autocollant - 5€
 - Imprimante
 - Pâte auto-durcissante - 5€
 - Objets divers pour faire les creux et les volumes dans la pâte
- (ces deux matériaux peuvent être remplacés par du bois sculpté, du papier plié, du thermo-gonflage, ect... selon les talents de chacun !)
- Colle ou double-face - 2€
 - 2 Rouleaux de sopalin ou tube en carton -3€
 - Peinture jaune - 3€
 - Tablette et poinçon Braille - 10€

Hors mis la tablette et le poinçon Braille qu'il faut se procurer auprès d'une association ou acheter sur internet (sur amazon par exemple), tous les matériaux peuvent être trouvés en supermarché, chez soi ou dans des rayons de loisir créatif.

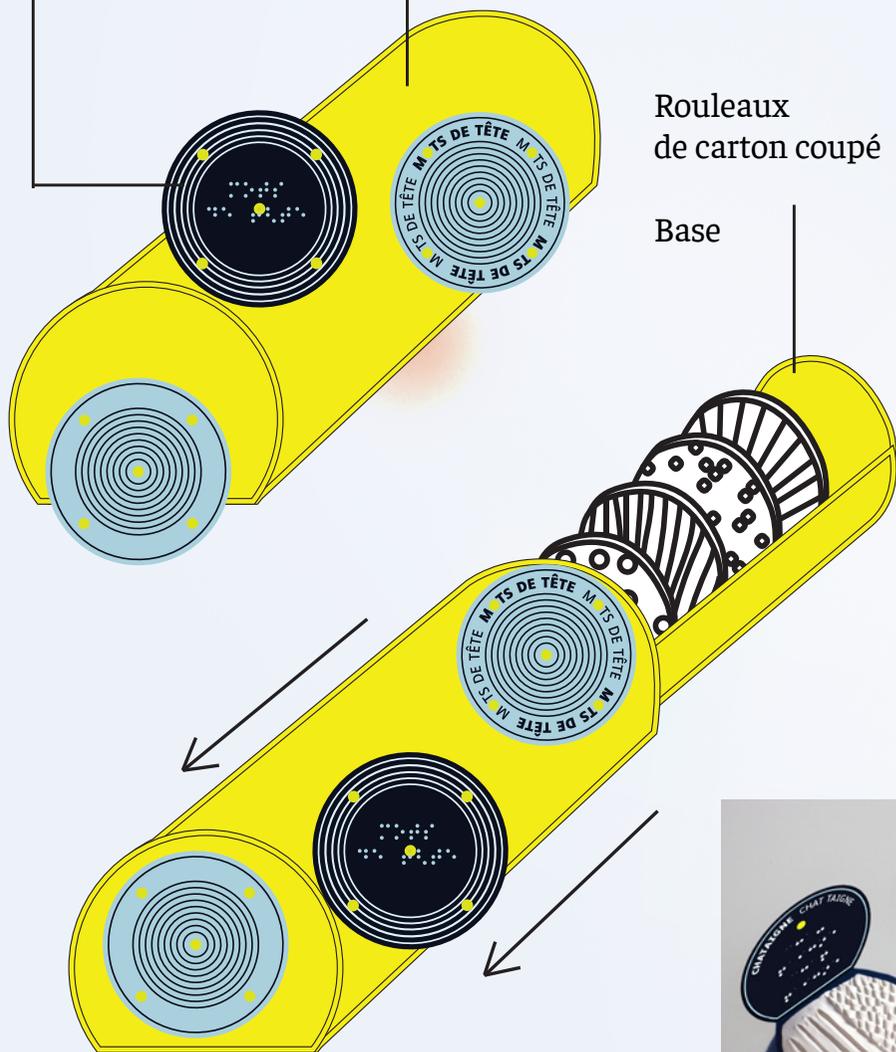
Imprimer sur papier auto-collant découper et coller sur la boîte pour retrouver son jeu et lui donner du graphisme !

Rouleaux de carton coupé à la base et peint en jaune.

Couvercle

Rouleaux de carton coupé

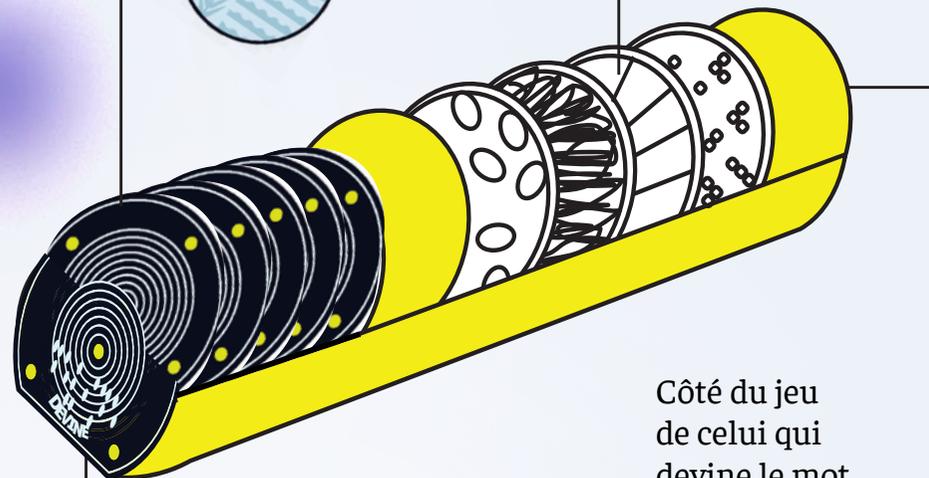
Base



Carte «DEVINE» fermée

Carte «DEVINE» ouverte

Carte «TOUCHE» texturée



Côté du jeu de celui qui devine le mot.

Une fois deviné, il cherche sans voir les carte texture, celle qui correspond au mot.

Côté du jeu de celui qui fait deviner

Il pioche une carte, l'ouvre, et découvre le mot et la texture.



Étape 1

Cartes

Imprimer sur papier épais la dos des cartes puis découper les cartes.

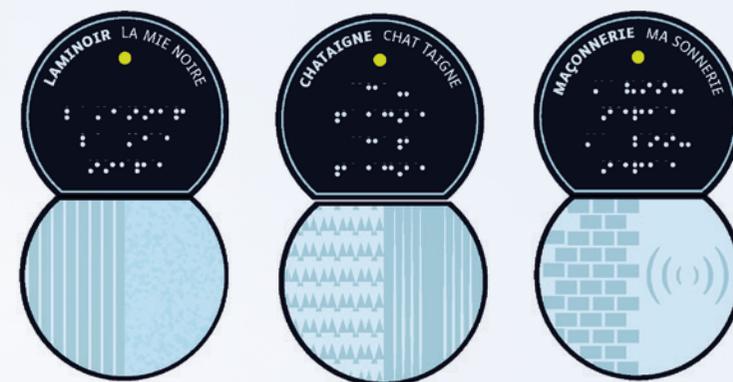
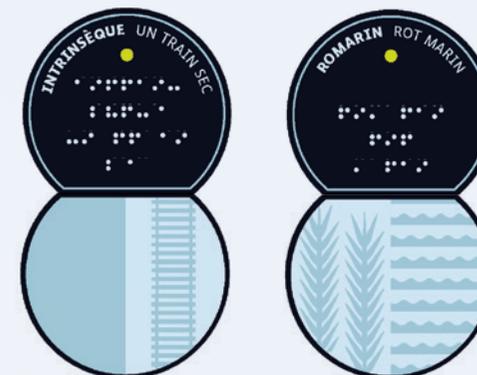
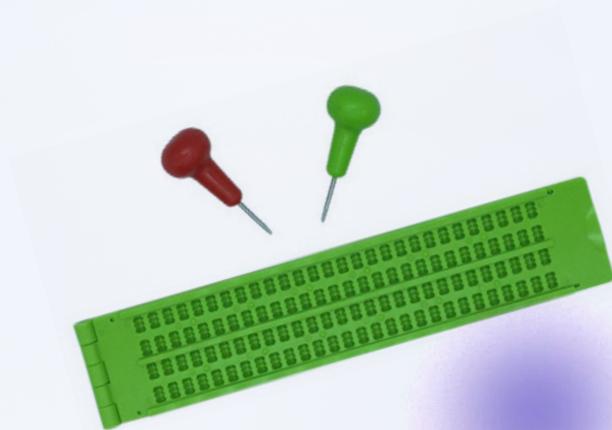
Imprimer sur papier autocollant la partie lisible des cartes.
(Imprimer puis coller cette partie sur l'avant de la carte évite que le poinçonnage soit visible sur le dos).

Poinçonner le Braille à l'aide de ta tablette et du poinçon.

Former la partie texture avec de la pâte auto-durcissante. Faire deux parties selon ce que vous évoque les jeux de mots.

Sur la base des modèles proposés, inventer vos propres cartes à partir de vos propres jeux de mots sur les cartes vides.

Coller la partie texture sur les parties vides des cartes



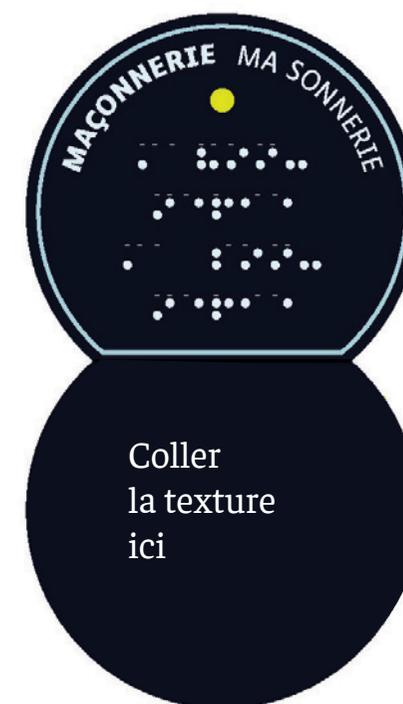
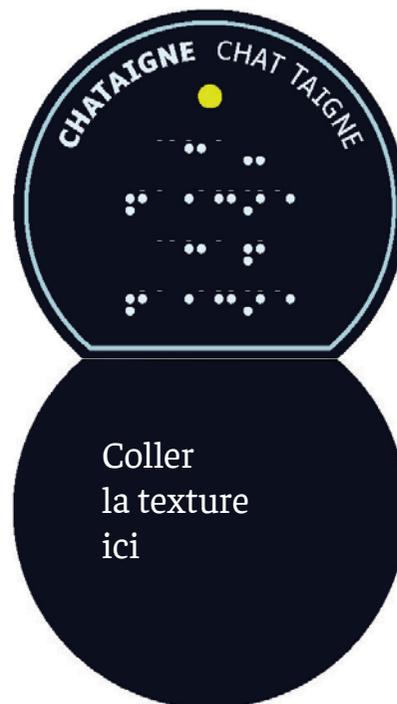
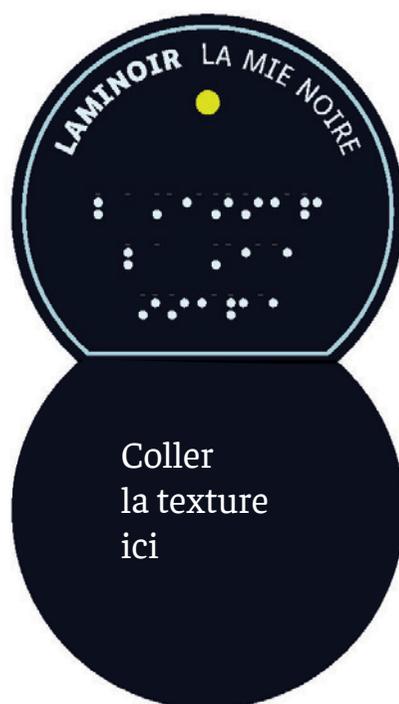
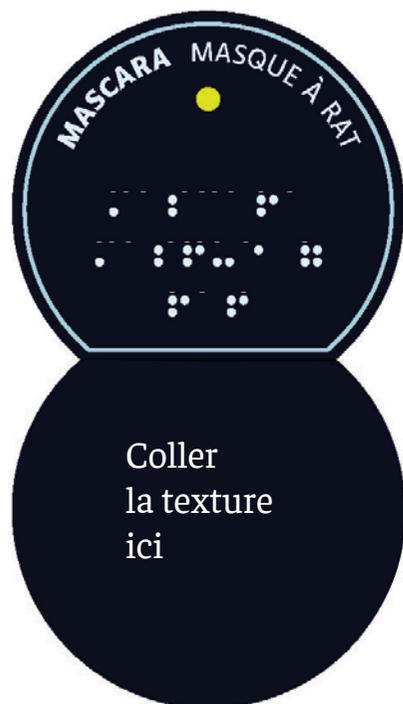
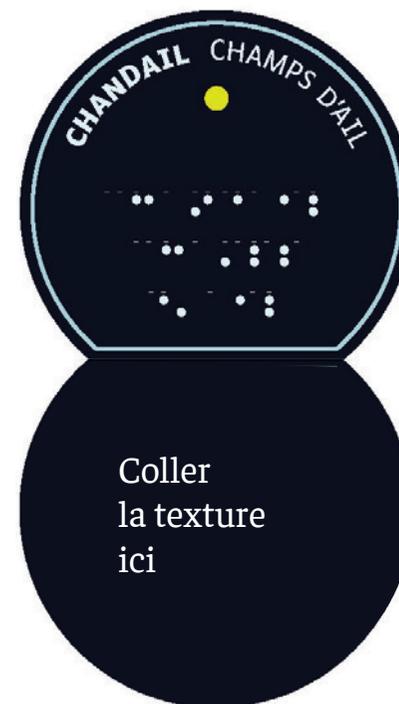
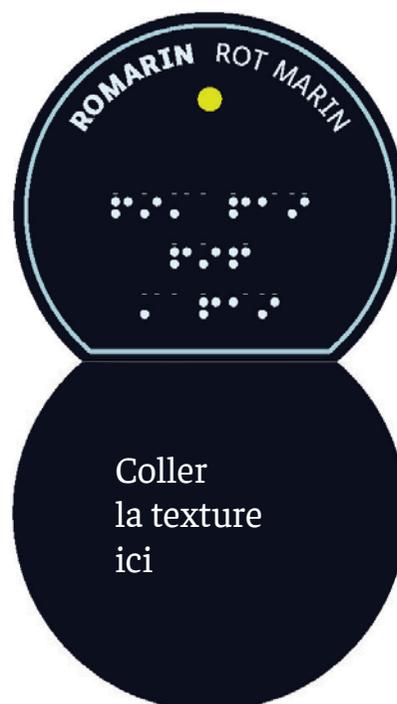
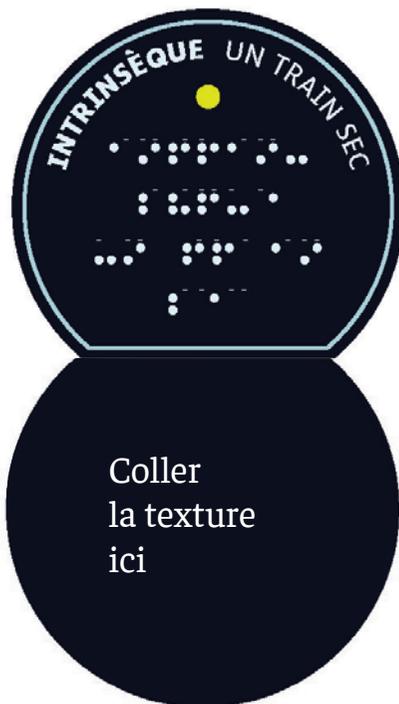
idées de textures



Doc à imprimer

A4 papier autocollant
Recto page 1
Braille à embosser

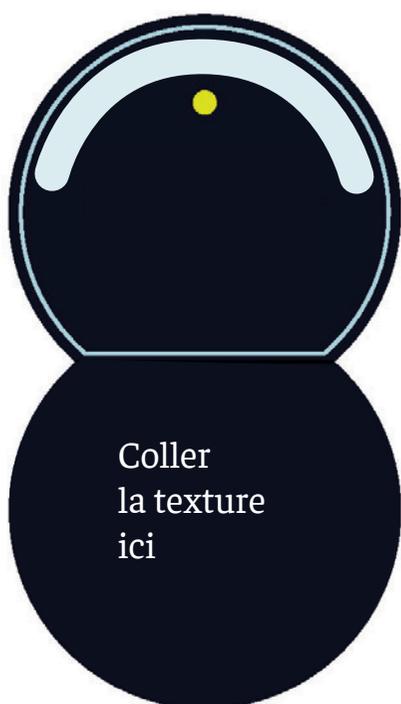
CARTES «DEVINE»



Doc à imprimer

A4 papier autocollant
Recto page 2
Braille à embosser

CARTES «DEVINE»
à remplir soi-même



Doc à imprimer

A4 papier épais
Recto page 3
CARTES «touche»

Coller
la texture
ici

Étape 2

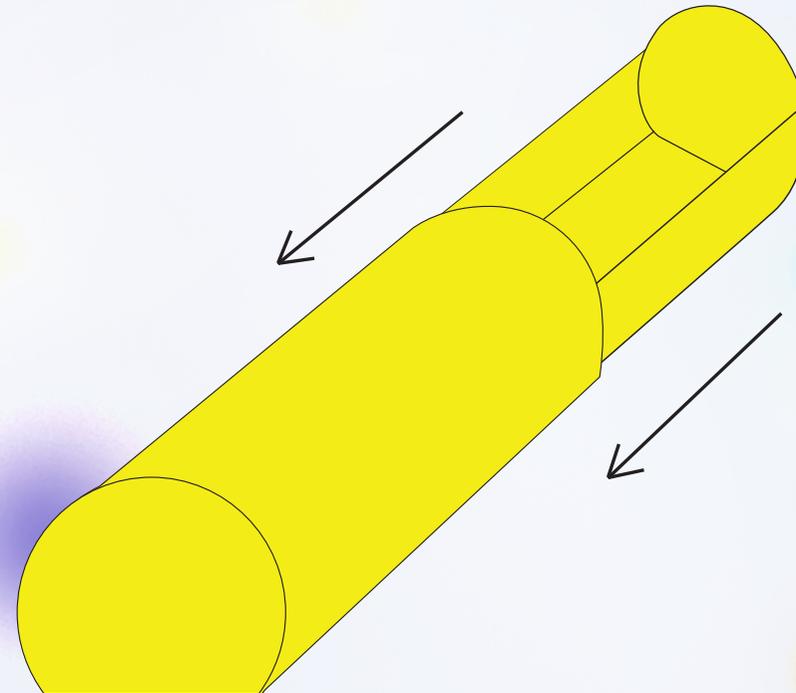
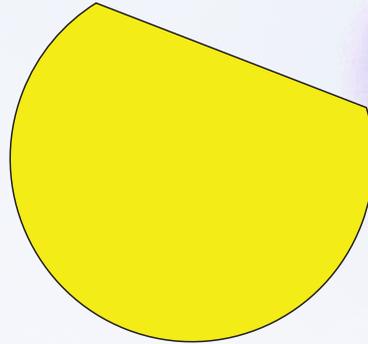
Packaging

Couper les deux rouleaux selon les photos.

Coller les fond sur les rouleaux coupés et peindre l'ensemble en jaune.

Imprimer l'identité visuelle du jeu sur du papier autocollant (cf fichier suivant).

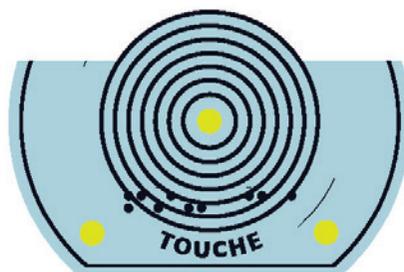
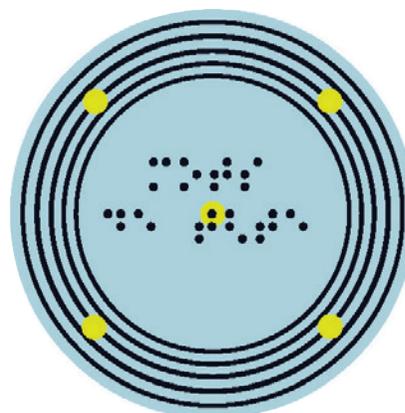
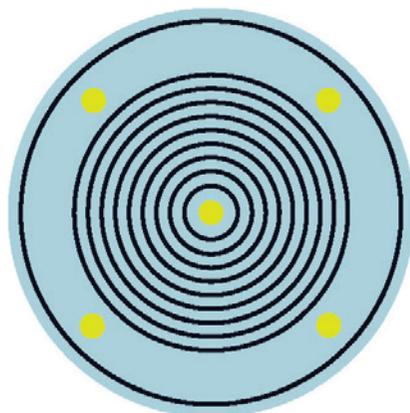
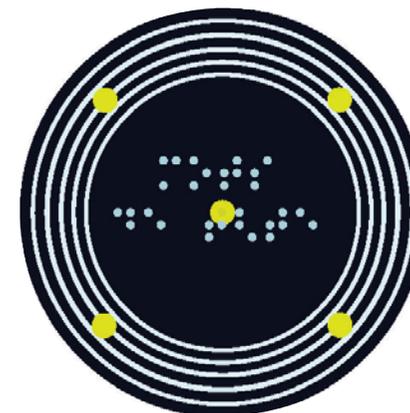
Placer les cartes du côté correspondant (cartes pliées = devine, cartes simple = touche).



Doc à imprimer

A4 papier autocollant
Recto page 1
Braille à embosser

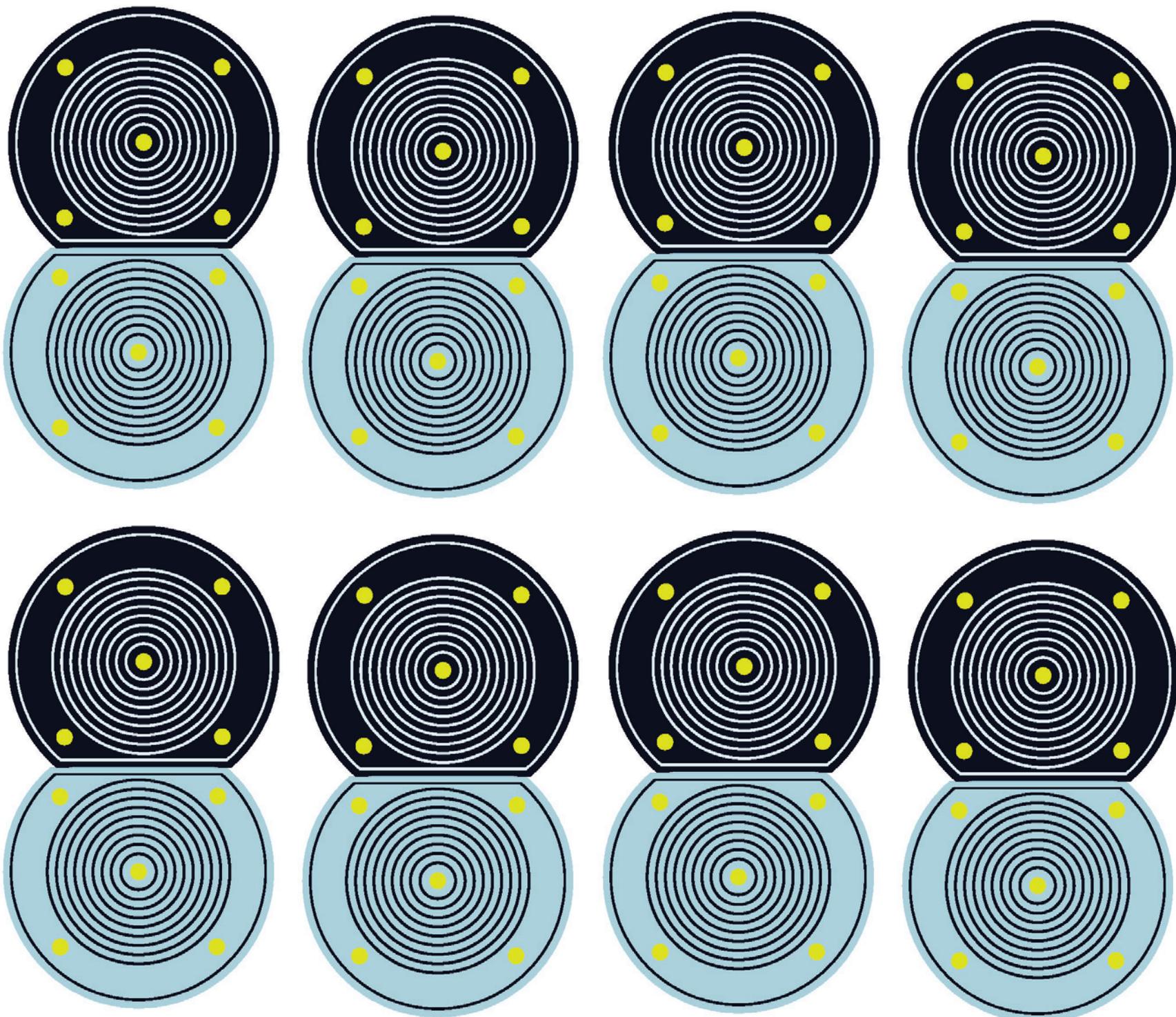
éléments graphiques
(identité visuelle) à coller
sur la boîte du jeu.



Doc à imprimer

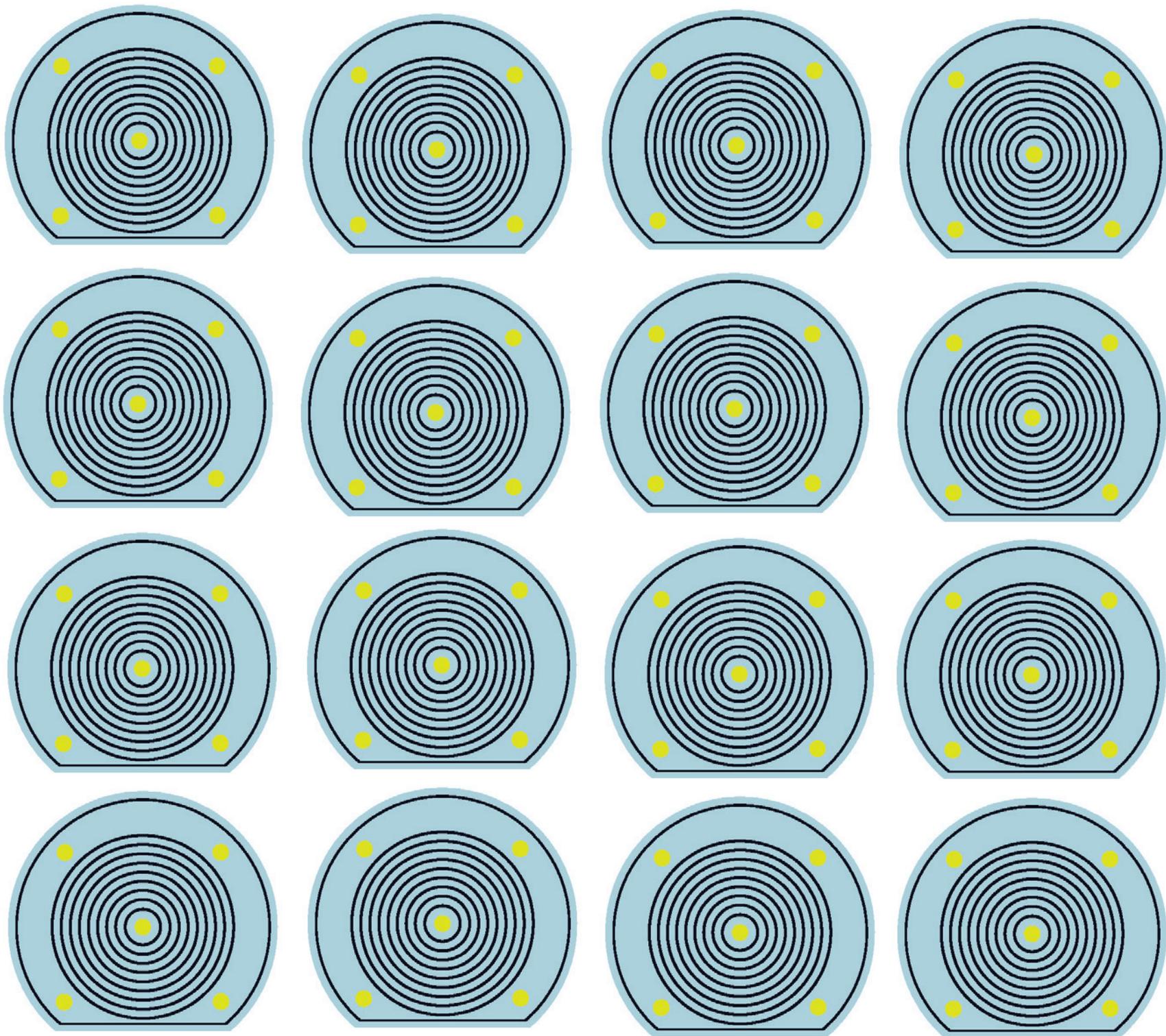
A4 papier épais
Recto page 2
Verso des cartes « DEVINE »

(à imprimer autant de fois
qu'il y a de cartes :))



Doc à imprimer

A4 papier épais
Recto page 3
Verso des cartes
«TOUCHE»



Étape 3

Règles

Imprimer les règles sur 3 feuilles A4 et poinçonner le braille. Découper, plier et faire tenir avec deux agrafes ou laisser en feuille volantes



MOTS DE TÊTE

LE BUT DU JEU :

1 :
Devinez des mots !

2 :
Trouver la texture correspondante !

La personne ou l'équipe totalisant le plus de points remporte la partie.

DÉROULEMENT :

1 : La première partie peut se dérouler de 1 à 3 manches.

Durant son tour, une équipe dispose de 30 sec pour deviner le maximum de mots.

L'orateur essaie de faire deviner les mots à ses coéquipiers en piochant devant lui une carte « devine ».

Braille representation of the 'Mots de tête' rules page, including the title, objective, and game flow instructions.

Les manches :

Première manche : l'orateur parle librement sans dire le mot à trouver ni de mots de la même famille.

Deuxième manche : L'orateur ne peut dire qu'un mot, celui-ci étant différent du mot à trouver.

Troisième manche : L'orateur ne peut plus parler, il doit choisir des bruitages.

À l'issue des 3 manches, l'équipe totalisant le plus de points remporte la partie 1.

Revanche avec la partie 2 !

Braille representation of the 'Mots de tête' rules page, showing the objective and game flow instructions.

2 : Dans la deuxième partie, le coéquipier qui devine, à face à lui une rangée de cartes, disposée dos à lui. Avec ses mains il doit les toucher sans les regarder et trouver la carte « texture » correspondant au mot annoncé par l'orateur. Une fois son choix réalisé, la comparaison se fait avec la carte de l'orateur. Si elles sont identiques, le point est donné à l'équipe et les cartes mises de côté, sinon, elles sont remises en jeu.

À l'issue de cette partie, l'équipe totalisant le plus de points remporte la partie 2.

Bien-évidemment, **Mots de tête** vous laisse libre d'établir vos propres règles, vos propres défis et vos propres gages !

Amusez-vous bien !

Braille representation of the 'Mots de tête' rules page, showing the objective and game flow instructions.



MOTS DE TÊTE

LE BUT DU JEU :

1 :

Devinez des mots !

2 :

Trouver la texture correspondante !

**La personne ou l'équipe
totalisant le plus de points
remporte la partie.**

DÉROULEMENT :

1 : La première partie peut
se dérouler de 1 à 3 manches.

Durant son tour, une équipe dispose
de 30 sec pour deviner le maximum
de mots.

L'orateur essaie de faire deviner
les mots à ses coéquipiers en piochant
devant lui une carte « devine ».

Le monde est un village
et nous sommes tous
des voisins. C'est
pourquoi nous devons
nous respecter et
nous aimer.

La vie est un voyage
et nous sommes tous
des voyageurs. C'est
pourquoi nous devons
nous respecter et
nous aimer.

Le monde est un village
et nous sommes tous
des voisins. C'est
pourquoi nous devons
nous respecter et
nous aimer.
La vie est un voyage
et nous sommes tous
des voyageurs. C'est
pourquoi nous devons
nous respecter et
nous aimer.
Le monde est un village
et nous sommes tous
des voisins. C'est
pourquoi nous devons
nous respecter et
nous aimer.
La vie est un voyage
et nous sommes tous
des voyageurs. C'est
pourquoi nous devons
nous respecter et
nous aimer.

Recto page 2

Braille à embosser

The image shows a large, arched frame on a light blue background. Inside the frame, there is Braille text arranged in several lines. At the top center of the frame is a yellow circle. At the bottom left and bottom right corners of the frame are two more yellow circles. The Braille text is as follows:

Line 1: A group of Braille characters, including a space character.

Line 2: A group of Braille characters.

Line 3: A group of Braille characters.

Line 4: A group of Braille characters.

Line 5: A group of Braille characters.

Line 6: A group of Braille characters.

Line 7: A group of Braille characters.

Line 8: A group of Braille characters.

Line 9: A group of Braille characters.

Line 10: A group of Braille characters.

Line 11: A group of Braille characters.

2 : Dans la deuxième partie, le coéquipier qui devine, à face à lui une rangée de cartes, disposée dos à lui. Avec ses mains il doit les toucher sans les regarder et trouver la carte « texture » correspondant au mot annoncé par l'orateur. Une fois son choix réalisé, la comparaison se fait avec la carte de l'orateur. Si elles sont identiques, le point est donné à l'équipe et les cartes misent de côté, sinon, elles sont remises en jeu.

À l'issue de cette partie, l'équipe totalisant le plus de paires remporte la partie 2.

Bien-évidemment, ***Mots de tête*** vous laisse libre d'établir vos propres règles, vos propres défis et vos propres gages !

Amusez-vous bien !

Les manches :

Première manche : l'orateur parle librement sans dire le mot à trouver ni de mots de la même famille.

Deuxième manche : L'orateur ne peut dire qu'un mot, celui-ci étant différent du mot à trouver.

Troisième manche : L'orateur ne peut plus parler, il doit choisir des bruitages.

À l'issue des 3 manches, l'équipe totalisant le plus de points remporte la partie 1.



**Revanche
avec la partie 2 !**

The image shows a large rectangular frame with a black border, containing three paragraphs of Braille text. The text is arranged in three distinct blocks, each consisting of several lines of Braille characters. The Braille is black on a light blue background. There are four yellow circular markers, one in each corner of the frame, likely indicating where to punch holes for a binder. The text is a mix of uppercase and lowercase letters, numbers, and punctuation, including apostrophes and hyphens. The first paragraph has 5 lines, the second has 7 lines, and the third has 4 lines.