



HANDI-DÉFIS 12 FAMILLES LES RÈGLES

« Jouons en groupe ! »

4 à 12 joueurs (jeu mené par équipe de 2) + 1 meneur de jeu/animateur.

OBJECTIF :

- ▶ **Compléter trois catégories de handicap** - Moteur, sensoriel, cognitif, grâce aux cartes : ACTIONS / QUESTIONS / AIDES ET COMPENSATIONS (moteur, sensoriel et cognitif). Les étiquettes des trois catégories sont posées sur la table.
- 1. **Reconstituer une famille de handicap grâce aux cartes actions/questions/aides et compensation** (ex : Dyspraxie)
- 2. **Mettre la famille de handicap dans la bonne catégorie de handicap** (moteur, sensoriel ou cognitif). Chaque type de famille est identifié par une même couleur au niveau des cartes.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- ▶ 1 dé
- ▶ Les cartes ACTIONS / Les cartes QUESTIONS / Les cartes AIDES ET COMPENSATIONS (attention, dans certaines familles, il peut avoir une ou deux actions à faire !)
- ▶ Les fiches INFORMATIONS FORMATEURS

Les éléments complémentaires associés aux fiches actions :

- ▶ Pour l'action DYSGRAPHIE : le petit tableau blanc effaçable et feutre encre effaçable
- ▶ Pour l'action DYSPRAXIE : gants de ski pour la dictée
- ▶ Pour l'action DYSCALCULIE : le petit tableau blanc effaçable et feutre encre effaçable
- ▶ Pour l'action TDAH : la fiche « gestion du temps »
- ▶ Pour l'action HANDICAP MOTEUR (la paralysie cérébrale) : le petit tableau blanc et feutre effaçable
- ▶ Pour l'action HANDICAP SENSORIEL - LE TOUCHER : la planche de pièces effets tactiles
- ▶ Pour l'action HANDICAP SENSORIEL - LA VUE : les pièces formes géométriques grises
- ▶ Pour l'action HANDICAP SENSORIEL - L'OUIE : les casques anti-bruit.
- ▶ Pour l'action HANDICAP SENSORIEL - L'ODORAT/GOÛT : les flacons aromatiques et tiges en bois ou en boîtes et tests sur différents goûts + images (on donnera au début, un questionnaire aux personnes pour connaître leurs allergies afin d'effectuer les expériences).

DÉROULEMENT DU JEU :

Le meneur de jeu/animateur prend possession des fiches informations formateurs et des éléments complémentaires associés aux fiches actions (il connaît les réponses).

Il dispose au centre de la table les cartes ACTIONS / QUESTIONS / AIDES ET COMPENSATIONS face non visible en tas respectifs des 3 thèmes.

Chaque équipe lance le dé tour à tour. Une première équipe commence.



HANDI-DÉFIS 12 FAMILLES

LES RÈGLES

- ▶ Pour le 1 : tirer une carte ACTIONS
- ▶ Pour le 2 : tirer une carte QUESTIONS
- ▶ Pour le 3 : tirer une carte AIDES ET COMPENSATIONS
- ▶ Pour le 4 : passer son tour
- ▶ Pour le 5 : piocher une carte dans le paquet d'un adversaire (ne pas toucher aux cartes posées sur la table)
- ▶ Pour le 6 : piocher une carte au choix dans les tas du centre de la table et rejouer

Pour démarrer une famille, il faut obligatoirement avoir une carte action (tant que le joueur ne peut pas poser sur la table une carte action, il ne peut pas commencer à créer une famille).

Dès que le joueur possède une carte action, il la pose sur la table et débute sa famille (il doit associer la carte action aux cartes Questions et Aides et compensations qui correspondent au même type de famille).

Quand on pose une carte action, on réalise l'action indiquée sur la carte.

Le meneur de jeu utilise la fiche informations formateurs, pour donner les réponses et transmettre les informations complémentaires. Il fournit aussi les éléments nécessaires pour réaliser l'action. Il en est de même pour les exercices et questions qui figurent sur les autres catégories de cartes (questions / aides et compensations).

Dès qu'un joueur complète une famille avec les cartes actions, aides et compensations et questions, **il la place sous la bonne catégorie.**

Les groupes jouent tour à tour de sorte à compléter les 3 catégories de handicap.

Le gagnant est celui qui complète les 3 catégories de handicap en premier.

Liste des 12 familles de handicap :

1. LE TDAH
2. L'AMNÉSIE
3. LA DYSLÉXIE
4. LA DYSCALCULIE
5. LA DYSGRAPHIE
6. LA DYSPHASIE
7. LA DYSPRAXIE
8. HANDICAPS MOTEUR (LA PARALYSIE CÉRÉBRALE)
9. HANDICAP SENSORIEL L'OUÏE
10. HANDICAP SENSORIEL LA VUE
11. HANDICAP SENSORIEL LE TOUCHER
12. HANDICAP SENSORIEL L'ODORAT/LE GOÛT