

ANIMER UNE SEANCE « CONTES NUMERIQUES » AVEC UN PUBLIC EN SITUATION DE HANDICAP

Conseils de préparation de la séance :

1. Avoir fait le jeu / les manipulations soi-même, une ou plusieurs fois, afin de bien en maîtriser les astuces. Pour les applis-jeux qui demandent à découvrir des objets, résoudre des énigmes, si vous « séchez » sur une phase du jeu, cherchez les solutions en ligne qui existent toujours.
2. Préparez le matériel et faites des tests préalables : câble pour relier la tablette au vidéoprojecteur ou technologie sans fil Miracast pour Android ou Airplay pour Ipad.

Conseils pour le déroulement d'une séance :

1. Vidéoprojeter sur un écran ou un mur blanc dans une salle obscurcie pour l'occasion (sauf si certaines pathologies suscitent l'angoisse de l'obscurité, renseignez-vous auprès de l'accompagnateur) et branchée à des enceintes audio pour avoir une bonne qualité image et son.
2. S'il y en a, présentez le petit tutoriel du jeu / de l'appli
3. Commencer le jeu avec le groupe, avec 2 méthodes selon le groupe :
 - a. Soit confier la tablette à une personne du groupe pour quelques manipulations, puis la passer à une autre personne...c'est plus convivial mais ça risque de créer quelques tensions
 - b. Soit garder vous-même le contrôle de la tablette
4. Inviter le groupe à proposer une action : « là, la porte est bloquée. Que proposez-vous ? » ou « que ressent l'oiseau à ce moment-là, à votre avis ? » en veillant à ce que chacun puisse s'exprimer

Histoires courtes, graphiques et silencieuses pour favoriser l'expression



Rouge comme l'amour

Kite edizioni, 2012

Pour Ios, Apple store 2,99 € -

Version numérique du livre de même titre de Valentina Mai. Un petit oiseau rouge est en route pour trouver l'amour...mais il ne sait pas où chercher...

Une histoire poétique avec une illustration très simple, sur un fond discret d'accords de guitare...à chaque page, petites actions simples à faire..

Durée : 5 à 10 minutes

Publics :

Groupes d'enfants et adolescents à partir de 8 ans

Adolescents d'IME, d'IEM

Adultes en foyers de vie, foyers médicalisés, ESAT

Intérêt dans le cadre du handicap :

Histoire courte, simple, à partir de laquelle on peut développer l'imaginaire, aider à mettre des mots sur des images et prolonger avec d'autres supports.

Aucun texte à lire

Prolongements possibles :

L'album (Ed. Passepartout)

Appli Tellagami (création de messages vidéo courts)

Appli Pierrot Pierrette

Appli Messages et poèmes d'amour (Androïd)



Petites choses

Association C'est magnifique, 2014

Pour ios 1,99 € et android 1,79 €

Application poétique et ludique inspirée du film d'animation de Benjamin Gibeaux *Les petites choses de la vie*, parabole poétique évoquant le deuil.

7 scènes sur un graphisme fin et poétique sur fond de musique discrète,
7 clés à trouver pour libérer l'oiseau de sa cage
Actions très simples à réaliser

Durée : 20 à 30 mn

Publics :

Groupes d'enfants à partir de 2 ans

Adultes en foyers de vie, foyers médicalisés, ESAT

Personnes âgées

Intérêt dans le cadre du handicap :

Ambiance apaisante, dessin poétique, jeux simples accessibles pour personnes n'ayant pas l'habitude de manipuler une tablette

Utilisation de courte durée

Prolongements possibles :

Le film d'animation (8 mn, sans paroles...un peu triste...)

Appli Rouge comme l'amour



Lil'Red

Brian Main, 2013

Pour los, 3,99 €

Une histoire silencieuse et très graphique du Chaperon rouge à animer soi-même, en interaction avec les personnages et les éléments de décor.

Durée : 30 mn

Publics :

Groupes d'enfants à partir de 4 ans

Adolescents d'IME, d'IEM

Adultes en foyers de vie, foyers médicalisés, ESAT

Intérêt dans le cadre du handicap :

Un conte déjà bien connu mais avec une possibilité d'actions simples pour faire progresser l'histoire.

L'intérêt est de permettre aux personnes de s'exprimer sur chaque scène et de raconter eux-mêmes l'histoire.

Pour les adolescents, prendre la précaution de dire « c'est le Petit chaperon rouge mais ce conte n'a pas été écrit pour les enfants et il existe beaucoup de versions, même des mangas... ».

Prolongements possibles :

Toutes les versions du conte

Le livre accordéon chez Hélium

Combinatoires et cadavres exquis



Histoires farfelues

Tralalere, 2014

2,99€ pour IOS ou android

Un peu à la manière de *Cent Mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, c'est devant une machine combinatoire à fabriquer des histoires que l'on se trouve. Après avoir sélectionné deux contextes et deux personnages principaux plus ou moins insolites, l'histoire démarre : un surfeur ou un cosmonaute en montgolfière rencontre une araignée très affairée qui se téléporte dans l'espace intergalactique etc... Du cadavre exquis version numérique avec une mise en voix agréable : pas besoin de savoir lire !

En savoir plus : <http://www.histoiresfarfelues.com/>

Durée : quelques minutes pour une histoire.

Publics :

Groupes d'enfants à partir de 4 ans

Adolescents d'IME, d'IEM

Adultes en foyers de vie, foyers médicalisés, ESAT

Intérêt dans le cadre du handicap :

A partir de quelques éléments choisis, une histoire prend rapidement forme. L'intérêt est d'avoir la main au départ sur le choix des personnages, ce qui influence le court du récit. Le lecteur est acteur. Le plaisir naît aussi de la variation possible : un seul élément change et hop l'histoire est transformée ! (plus de 100 combinaisons possibles)

Prolongements possibles :

Avec la poésie surréaliste en général et des ateliers de dessin ou d'écriture combinatoire.

Appli : Petite fabrique à Histoire (Autrement)





Il était des fois, 2013

Conçu par Valentin Gall (travail de fin d'études).

Ipad, 3,59 €

Cette application repose elle aussi sur le choix du lecteur. Soit trois personnages classiques : une princesse, un chevalier, un dragon. Et trois rôles possibles : le méchant, la victime, le héros. En fonction de la distribution des rôles, différents récits prennent forme : en tout 6 histoires. Auxquelles viennent s'ajouter trois points de vue puisque le chevalier, la princesse et le dragon vivent différemment l'aventure. Il suffit de tourner la tablette d'un quart de tour pour lire le récit de l'un ou l'autre. Ce qui donne par exemple : le dragon amoureux / le chevalier orthophoniste / la princesse comblée OU le dragon maladroit / la princesse gourmande / le chevalier étourdi

En savoir plus : iletaitdesfois.fr

Durée : quelques minutes pour une histoire.

Publics :

Groupes d'enfants à partir de 4 ans

Adolescents d'IME, d'IEM pour leur montrer le mécanisme de construction d'une histoire...

Adultes en foyers de vie, foyers médicalisés, ESAT

Intérêt dans le cadre du handicap :

Plus complexe à manier et à comprendre, cette application met en avant les variations narratives possibles à partir de trois personnages. L'univers graphique est géométrique et la présentation des vignettes se rapproche de la bande dessinée. Le texte écrit peut aussi être écouté, vignette par vignette.



Dans mon rêve

E-Toiles editions, 2013.

Pour los, 3,99 €

Une création originale, écrite et illustrée par Stéphane Khiel.

Le principe est simple : l'écran est divisé verticalement en 3 parties, la tête, le corps, les pieds (pattes). On mélange à son gré pour obtenir un drôle d'être hybride. Puis, on lance le son et la voix de Tom Novembre nous dit une sorte d'Haïku insolite.

Durée : quelques minutes ou longtemps...à son gré

Publics :

Groupes d'enfants à partir de 7 ans

Adolescents d'IME, d'IEM

Adultes en foyers de vie, foyers médicalisés, ESAT

Intérêt dans le cadre du handicap :

Le graphisme surréaliste n'infantilise pas des adultes et les surprendra par l'association insolite des images et des mots.

C'est très court, on ne prend pas de risques à tester.

Prolongements possibles :

Appli Il était des fois

Appli Histoires farfelues

Livres « Méli-mélo de Merlin », « Ma grande marmite à merveilles »...

Art : cadavres exquis des Surréalistes

Histoires à écouter et regarder ensemble ou seul...



Pierrot Pierrette

Audois & Alleuil éditions, 2014

Pour Ios, 3,99 € et Android

Beau conte interactif et poétique, « lunaire »...
Les animations ne sont pas essentielles, elles sont discrètes, à utiliser dans un second temps, après une première écoute. On peut choisir l'écoute ou la lecture seule.
Voix d'adulte.



C'est pas de l'eau, c'est des mots

La Dentellière

Pour Ios, 3,99 €

Scénario de Marc Solal, illustrations de Marie-Paule Prot.

C'est l'histoire d'un dimanche de pluie, mais d'une pluie pas ordinaire : voilà qu'il pleut des mots. Des fins, des grands, des bons, et même des gros !

Voix d'enfant.

Grands contes à jouer sur plusieurs séances



Tengami

Nyamyam, 2014.

Pour Ios, Androïd et Microsoft Windows - Apple store

4,99 € -

Google play 3,49 €

Jeu d'aventure sous forme d'un livre pop-up dépliant tridimensionnel au décor japonais. L'interaction se fait en tirant des languettes et en dépliant des origamis.

Le scénario est volontairement succinct : la mission consiste à retrouver les fleurs perdues d'un cerisier.

La musique très zen, est apaisante. L'action est lente.

Pas d'énerverment à craindre dans ce jeu.

Solutions : <http://www.pocketgamer.fr/news/9213-trucs-et-astuces-la-solution-complexe-de-tengami.html?page=2>

Durée : plusieurs heures

Publics :

Groupes d'enfants et adolescents à partir de 10 ans

Adolescents d'IME, d'IEM

Adultes en foyers de vie, foyers médicalisés, ESAT

Intérêt dans le cadre du handicap :

Tengami est ludique mais apaisant et un peu magique par le déploiement des pages. Le jeu en groupe favorise la socialisation.

Prolongements possibles :

Peintures de fleurs japonaises

Haiku

Origami

Art de vivre au Japon





Lumino City

State of play games, 2014.

Pour PC, ios, 4,99 €.

Jeu d'aventure et de réflexion dans lequel la progression se fait en pointant et en cliquant pour se déplacer, interagir avec le décor et effectuer différentes actions : déchiffrer un code, brancher

un compteur électrique, etc.

L'intérêt réside dans le graphisme : le décor de ville est entièrement conçu à la main, à partir de papiers, cartons, lumières et moteurs.

Le personnage principal est une petite fille.

Solutions : <http://zoneasoluces.fr/solution-pour-lumino-city/>

Durée : plusieurs heures

Publics :

Groupes d'enfants et adolescents à partir de 10 ans

Adolescents d'IME, d'IEM

Adultes en foyers de vie, foyers médicalisés, ESAT

Intérêt dans le cadre du handicap :

Lumino city est à proposer à des personnes ayant un peu de pratique de ce type de jeu. On peut aussi animer en guidant beaucoup les personnes (par ex expliquer que sur le compteur électrique, il faut relier des + et des -)

Prolongements possibles :

Art : œuvre d'Hundertwasser





Monument Valley

Ustwo, 2014

Pour PC, IOS, Apple, Iphone

3,99€ sur l'Apple store, 2,99€ sur le Google play et l'App-shop d'Amazon.

L'application propose depuis fin 2014 un achat in-app à 1,99€ pour débloquent 8 nouveaux tableaux, les « Forgotten shores », les rivages oubliés.

Ce jeu nous plonge dans des édifices architecturaux énigmatiques. La princesse Ida doit sortir de cette ville fascinante et labyrinthique composée de formes géométriques impossibles (à la Escher). Au fur et à mesure que l'on avance dans les chapitres, la difficulté se complexifie tout en restant accessible : faire bouger des murs, découvrir des chemins cachés, tout en évitant les corbeaux qui barrent la route... Un voyage onirique à explorer.

Durée : de 40 min. à 1h30

Publics :

Groupes d'enfants et adolescents à partir de 7 ans

Adolescents d'IME, d'IEM

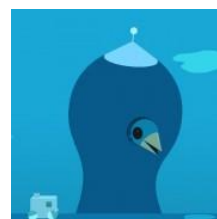
Adultes en foyers de vie, foyers médicalisés, ESAT

Intérêt dans le cadre du handicap :

L'évolution dans Monument Valley se fait de manière progressive : ce qui permet d'appréhender les mécanismes de logique tout en ajoutant des surprises à chaque étape. Ce jeu permet aussi de se rassembler pour manipuler l'appli à plusieurs mains et arriver à trouver les solutions communes.

Prolongements possibles :

L'appli *Widosill* (VectorPark sur Apple et PC, 2,99 €) s'apparente à Monument Valley pour son côté énigmatique et la beauté de l'univers calme qui se dégage de cette aventure.





Machinarium

Amanita design, depuis 2009 avec différentes mises à jour.

Pour PC, PS3, Mac, Vita, Android, iOS, et Wii. 4,99 €.

Un jeu d'aventures et d'énigmes complexes dans un univers urbain captivant. De chapitre en chapitre, il s'agit d'interagir avec le décor et d'aider le personnage principal, un petit robot – Josef - à retourner dans la ville dont il s'est fait expulser. Ce jeu sans parole ni texte fait appel au sens de l'observation et de la logique : connecter des fils pour manipuler une machine, passer un pont ou encore sortir de prison... captivant !

Présentation et aperçus : <http://amanita-design.net/games/machinarium.html>

Durée : plusieurs heures

Publics :

Famille, groupes d'enfants et adolescents à partir de 10 ans

Adolescents d'IME, d'IEM

Adultes en foyers de vie, foyers médicalisés, ESAT

Intérêt dans le cadre du handicap :

Machinarium demande un peu d'assiduité. Il est à proposer à des personnes ayant un peu de pratique de ce type de jeu. On peut aussi animer en donnant des clés qui permettent d'avancer en cas de blocage trop long (de nombreuses ressources video existent).

Une appli OVNI



Au pays de Belle et Sébastien

Europa-apps, 2014

Pour los

Jeu adapté de la série et des films Belle et Sébastien.

1 jeu de reconnaissance d'objets / personnages dans un décor

1 jeu de déplacements de photos dans un album

Durée : quelques minutes à plus longtemps...à son gré...

Publics :

Personnes âgées

Groupes intergénérationnels

Intérêt dans le cadre du handicap :

L'intérêt réside dans le fait qu'on a un support « photos » et film plutôt que dessin...ce qui est rare...

Les personnes âgées connaissent bien la série TV, les enfants connaissent plutôt les films récents.

Non utilisable pour des personnes déficientes visuelles.

Prolongements possibles :

Tous les supports autour de la montagne, les Alpes, les chiens de secours...