



UN OUTIL PÉDAGOGIQUE ET LUDIQUE POUR SENSIBILISER AU HANDICAP



KESKI
Jeu Géant

Cet outil **ludique**, **expérientiel** et **convivial** est conçu selon un **processus pédagogique** qui amène les participants à :

Expérimenter des situations de handicap

Découvrir des troubles et maladies qui entraînent des situations de handicap et ainsi élargir leur définition du handicap

Réfléchir sur les attitudes concrètes qui facilitent les relations

Connaître des outils, dispositifs, aménagements, astuces utiles aux personnes concernées par le handicap

CONCEPT du JEU

KESKI®
Jeu Géant

Les joueurs sont invités à prendre place sur le tapis de jeu et vont, avec un dé géant, se déplacer sur le circuit pour :



expérimenter des situations de handicap par le biais du matériel qui leur sera proposé (case Handicap),



répondre à des quiz sur les différents handicaps et leurs impacts (case INFOS)



réfléchir sur les attitudes adaptées (case AIDE/ATTITUDE).

La dynamique de jeu permet de toucher les joueurs sur **trois niveaux** afin d'assurer une assimilation optimale :

ACTION

avec des mises en situation ludiques

RÉFLEXION

par l'apport de connaissances et l'invitation à l'échange

ÉMOTION

en mêlant humour, sensibilité et confrontation



MODALITES d'ANIMATION

Propositions d'animation :

- en individuel, pour 3 à 10 personnes,
- en équipe jusqu'à 30 personnes (6 équipes), avec un·e représentant·e jouant le rôle de pion, les autres membres, réunis en équipe autour du plateau, contribuent en réfléchissant aux questions et en soutenant leur·e équipier·e dans les actions proposées.

Durée :

- Participation libre en fonction de la durée que chacun·e peut/souhaite y consacrer
- Participation par groupe pré-inscrit sur des créneaux définis entre 20 et 60 min

LE + KESKI

>> Un guide d'animation vous accompagne pour prendre en main le jeu

>> Nos équipes peuvent également vous former ou faire la première animation avec vous

LE + KESKI

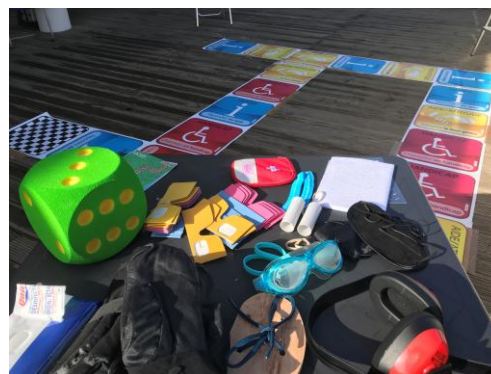
La sélection des cartes permet de personnaliser votre session de jeu à vos objectifs et votre public



COMPOSITION du JEU

>> Matériel de jeu

- Plateau de jeu (6 bandes de 300x50cm) à disposer selon votre espace.
- 144 Cartes :
 - 60 INFOS
 - 30 HANDICAP
 - 54 AIDE/ATTITUDE
- 1 dé géant 16 cm



>> Accessoires pour expérimenter des situations de handicap :

- 2 casques anti-bruit (malentendance)
- 1 kit lunettes (vision flou, tubulaire et borgne)
- 2 masques de nuit (cécité)
- 1 canne blanche (malvoyance)
- 1 calendrier braille (cécité)
- 1 paire de lunettes (dyspraxie visuelle)
- 2 paires de moufles de ski (dyspraxie)
- 1 planche avec lacet (dyspraxie)
- 2 charlottes (trouble moteur)
- 1 trousse de soin contenant 1 stylo (diabète)
- 2 tubes plastiques + élastiques (trouble moteur)



EXEMPLES de CARTES

MALADIES INVALIDANTES 50

Le diabète a pour origine unique la surconsommation de sucre.

VRAI ou FAUX ?

RÉPONSE : FAUX

Le diabète est un dysfonctionnement du système de régulation de la glycémie. Les principaux facteurs de risque sont les antécédents familiaux, l'âge, l'obésité, le grignotage, une consommation importante de graisse, sucre ou alcool.

HANDICAP SENSORIEL 46

Combien de personnes aveugles ou malvoyantes connaissent le braille ?

1. 10 %
2. 20 %
3. 30 %

RÉPONSE : 1

La formation pour apprendre le braille dure de 6 mois à un an, ce qui peut décourager. Les supports en braille sont coûteux, volumineux et peu répandus. Aujourd'hui, les outils numériques offrent des solutions de compensation très performantes.

EMPLOI 10

De quels aménagements une personne avec une RQTH peut-elle bénéficier ?

ÉLÉMENTS DE RÉPONSE

- aménagements matériels (siège ergonomique, écran agrandisseur, logiciel adapté...)
- aménagements humains (tuteur, interprète LSF, auxiliaire de vie professionnel...)
- aménagements organisationnels (horaires adaptés, répartition des tâches, télétravail...)
- financements (transport domicile/travail, remboursement de prothèses...)

2

Vous êtes paraplégique.

Vous allez donc devoir vous transférer de votre fauteuil à une autre chaise, à la seule force des bras. Choisissez si possible une chaise sans accoudoir.

Attention : vos jambes sont paralysées et vous ne pouvez absolument pas les utiliser, ni même vous appuyer dessus.

10

Vous êtes dyscalculique.

Comment écririez-vous le nombre suivant ? :

« quatre mille dix cent sept »

 ACCESSOIRE
NOTE

LES + du Jeu

>> UN JEU COMPLET ET ADAPTABLE

Toutes les familles de handicap sont représentées (troubles moteurs, sensoriels, cognitifs, psychiques, maladies invalidantes). Il est ainsi possible d'organiser une sensibilisation généraliste ou bien spécifique sur une typologie de troubles ou pathologies.



>> UNE EXPERIENCE COOPERATIVE

Le jeu suscite la coopération et l'échange. Les participants sont encouragés à s'aider pour répondre aux questions ou réaliser les expérimentations proposées.



GOODIES à OFFRIR...

...pour remercier les participants et les inviter à poursuivre la sensibilisation tout en les rendant AMBASSADRICE·EUR du sujet.



>> Les JEUX DE CARTES

Possibilité d'ajouter de 1 à 2 cartes personnalisées avec vos messages et logo : tarifs sur devis



Jeux de cartes éventail : 17,06 € HT/unité



Jeu de cartes Hand17Familles :
>> 28,44 € HT/unité

>> CAHIER 50p



>> 6,25 € HT/unité

>> Handi'Devine



>> 38,10 € HT/unité

>> Les DEPLIANTS

en version KESKI ou en version personnalisable à vos couleurs



Tarif des dépliants KESKI (sans personnalisation) :
2,50€ HT/unité pour toute commande à partir de 50 unités

Tarif des dépliants personnalisés à votre image (1 à 3 faces personnalisées) :
3,00€ HT/unité à partir de 500 unités, puis dégressif en fonction des quantités.
Délai de fabrication 3 à 4 semaines.

Nos RÉFÉRENCES



et bien d'autres...

Une question ? Envie d'en savoir plus ? Un devis ?
N'hésitez pas à nous contacter !



Claire CLARA
06 17 28 61 99

Anne-Laure CARPIER-RUEL
06 73 49 60 69

contact@keski.fr – www.keski.fr