



Compte-rendu de l'Hands'cape Game

La genèse du projet

C'est assez naturellement que nous avons décidé (Lola, Justin, Elisabet et Maya) de se mettre en groupe dans le cadre de cette quatrième unité de DU, sans savoir encore la forme que prendrait le projet que l'on allait réaliser. Nous nous sommes cependant mis d'accord sur le fait d'allier le ludique à l'apprentissage, afin que notre projet soit accessible à des personnes quels que soient leurs études, âge ou milieu social.

C'est au mois de décembre que nous avons choisi le sujet que nous voulions aborder dans notre projet : le Handicap. En effet, le frère de Lola ayant une déficience mentale "sévère", ce sujet lui parlait et l'intéressait, et ce d'autant plus qu'elle avait l'impression qu'il n'était pas tant abordé dans l'actualité juridique. De manière générale, ce sujet a plu à tout le monde et nous nous sommes rapidement décidés à l'aborder.

Nous avons fait part de notre choix à notre professeure encadrante Estelle Fohrer-Dedeurwaerder qui nous a proposé d'adopter le format de l'Escape Game, idée qui nous a séduite. C'est ainsi que nous nous sommes lancés dans la conception d'un jeu de sensibilisation et d'information sur le handicap et sur les politiques de l'union européenne menées à ce sujet.

Le 13 Décembre 2019, nous avons eu notre premier entretien Skype avec la Professeure Estelle Fohrer-Dedeurwaerder. Au cours de cet appel, nous avons discuté de la dimension de notre projet; locale ou européenne? La dimension locale ne nous permettant pas de faire appel au financement Erasmus+ , nous devrions alors chercher d'autres moyens comme le financement via des Associations, partenaires, une cagnotte...

Ce financement nous demandait en effet un effort personnel pour le financer et nous ne pensions pas obtenir un montant équivalent à celui d'un financement Erasmus+, donc cela nous limitait dans l'envergure du projet. Nous redoutions en revanche la complexité d'un projet de dimension européenne qui impliquait la constitution d'un dossier de demande de financement Erasmus+, ainsi que de prévoir le déplacement de ressortissants d'autres Etats membres de l'UE pour se rendre sur place.

Sous les conseils de notre professeure encadrante, nous avons envoyé un mail à Lucas Sutto, ancien élève du DU ayant brillamment mené à bien un projet d'envergure européenne afin de lui poser des questions quant aux difficultés de son organisation. Nous y avons appris que les conditions pour obtenir une telle subvention étaient, entre autres, que

le projet doit se dérouler sur un minimum de 5 jours, impliquer entre 16 et 60 jeunes âgés de 13 à 30 ans. Nous avons dès lors choisi de nous orienter vers un projet de dimension locale.

Pourquoi un projet à dimension locale? Bien que cela puisse paraître peu ambitieux, nous souhaitons absolument que notre Escape Game, comme fortement recommandé par notre professeur encadrante, soit réalisé. Un projet à petite échelle nous garantissait sa réalisation (force est de constater que nous avons bien fait, en raison de la pandémie mondiale qui s'est déclarée les mois suivants cette décision).

L'intérêt du projet et l'impact attendu

L'intérêt du projet était bien sûr de sensibiliser au Handicap, et d'informer sur les différentes législations et initiatives européennes existantes à ce sujet. Le format adopté de l'Escape game permettrait d'informer ludiquement, à travers différentes épreuves et énigmes. Le concept d'Escape Game s'étant popularisé ces dernières années et s'adressant à un large public, nous pensions que cela aiderait à susciter la curiosité des plus jeunes face à notre projet.

Le plan d'action ; financement, budget, diffusion du projet, participants, location de la salle communale

Budget et financement

Nous avons appréhendé les différentes formes de financements qui s'offraient à nous. La difficulté résidait premièrement en ce que, comme mentionné plus tôt, notre projet n'était pas éligible à recevoir une aide financière Erasmus+. La dimension locale du projet impliquait nécessairement d'envisager un budget plus "raisonnable" qu'on pourrait financer par cagnotte personnelle, aide financière du doyen de la faculté de droit, subvention du CROUS (via Culture-ActionS), sponsors...

Concernant la subvention Culture-ActionS, nous avons réalisé que notre Escape Game n'y était pas éligible car il figure dans les conditions de réception du projet que celui-ci doit être externe au cursus académique. Concernant les autres aides qui s'offraient à nous, nous y avons finalement renoncé car à mesure que le projet avançait, nous avons réalisé que grâce au matériel fourni gratuitement par les différentes associations et le fait que la location de la salle ne nous coûterait que 10 euros (voir parties "les contacts avec les associations" et "location d'une salle"), la somme demandée ne serait probablement pas assez conséquente pour faire l'objet d'une demande de financement.

Diffusion du projet

La première chose à laquelle nous avons pensé pour la diffusion efficace de notre projet a été la réalisation d'un logo propre à notre projet. C'est pourquoi nous avons réalisé un logo (voir cadre ci-dessous) qui représentait d'une part le handicap, la dimension européenne et la dimension ludique de notre projet.

Nous avons envoyé des mails à diverses associations dans le but de diffuser notre projet. Nous avons notamment contacté l'ARIEDA (association régionale d'inclusion et éducation des déficients auditifs), l'UNADEV (Union Nationale des Aveugles et Déficients visuels), Handi-social, Centre régional de ressources cultures et handicap, et avons exposé notre initiative à travers la même présentation (*cadre ci-dessous*). Certaines d'entre elles nous ont volontiers apporté leur aide, en nous fournissant du matériel gratuitement ou en nous orientant sur les informations clefs à connaître sur les différents handicaps.

Dans cette logique de diffusion du projet, ainsi que pour retracer plus facilement les démarches de contacts établis par chacun des étudiants organisateurs, nous avons décidé de créer une adresse gmail "handscapegame@gmail.com" le 26 Juin 2020.

Pour diffuser notre projet et trouver des participants, nous avons contacté l'association étudiante de l'ESL, la TESLA, qui a publié sur sa page instagram notre projet. (*voir photo ci-contre*)





Hands'cape Game

CONNAISSEZ VOUS L'ÉTYMOLOGIE DU MOT HANDICAP ?

D'origine anglaise, le mot se réfère au départ au hand in cap, c'est à dire un jeu dans lequel des objets de valeurs différentes étaient disposés dans un chapeau, le hasard élisant le gagnant en dépit de tout autre paramètre. Le handicap traduisait dans ce jeu la situation négative, défavorable, de celui qui avait tiré un mauvais lot.

Puis ce terme fut utilisé dans certains sports, notamment dans les courses hippiques où des handicaps étaient attribués aux chevaux les plus forts (avec un allongement de la distance à parcourir, par exemple). À travers cet exemple, nous voyons que le handicap n'a pas toujours été considéré comme un défaut puisqu'on l'attribuait aux candidats qui avaient le plus fort potentiel afin de rétablir entre les participants une égalité de départ.

C'est précisément dans cette optique que nous vous proposons à travers notre projet de déconstruire les préjugés autour du handicap.

QUI SOMMES NOUS?

Étudiants en troisième année de licence de droit à l'Université Toulouse Capitole 1, nous proposons dans le cadre de notre diplôme, l'organisation d'un Escape Game ouvert à tous, sur le thème du handicap au sein de l'Union Européenne.

QUEL EST NOTRE OBJECTIF?

La réalisation de notre Escape Game aura pour ambition de sensibiliser les participants à la question du handicap, en particulier au sein de l'Union Européenne. Ainsi, nous permettrons aux joueurs d'observer ce qui est mis en place au niveau européen pour faciliter l'inclusion et la vie quotidienne de ces personnes. Ce sera aussi l'occasion de dépasser les tabous à ce sujet, et de faire tomber les clichés qui persistent.

Tout le monde est bienvenu ! En effet, la particularité de notre Escape Game sera l'inclusion de toutes les personnes (jeunes, moins jeunes, personnes en situation de handicap ou non...).

EN QUOI CONSISTE LE JEU?

Prévu pour le début du mois de Septembre à Toulouse, notre Escape Game durera environ 4 heures, permettant ainsi la participation de 10 personnes réparties en groupe de 5, à raison d'une heure de jeu pour chaque groupe. Le reste du temps sera consacré au respect des mesures de nettoyage et désinfection de la salle pour assurer des conditions sanitaires optimales aux participants.

Une fois les groupes formés, les joueurs pénétreront dans une salle dont ils devront sortir le plus vite possible pour espérer remporter la partie. Mais attention ! Pour sortir de cette salle, il faudra résoudre diverses énigmes, participer à des activités pratiques, ou jeux sensoriels, actions concrètes (lire en braille, reconnaître un objet uniquement par le toucher en ayant les yeux bandés, etc ...). Rappelons que toutes ces activités auront pour objectif d'apporter aux équipes, de manière ludique et stimulante, des connaissances concrètes et abordables sur les actions menées par l'Union Européenne au sujet de la question du handicap.

NOUS CONTACTER

- justin.sainclair@yahoo.fr
- 06 95 88 76 74
- epexho@gmail.com
- 06 06 43 67 60
- lola.rivera2002@gmail.com
- 07 81 32 75 42
- mavacat.drax@gmail.com
- 06 42 92 63 58

Recherche de participants

Avant que les circonstances de pandémie mondiale ne se déclarent, nous avions imaginé réaliser 4 sessions d'Escape Game avec 5 participants pour chacune d'elles. Cela impliquait de trouver un total de 20 participants. Nous avons cependant dû revoir nos objectifs à la baisse, afin de respecter au mieux les mesures sanitaires exigées par les

responsables de la location de la salle en vue de ne pas propager le virus. C'est ainsi qu'au lieu de réaliser 4 sessions d'Escape Game, nous avons opté pour en réaliser seulement 2: nous avons donc réduit de moitié le nombre de participants. Pour ce faire, nous comptions sur la publicité de notre projet grâce à la présentation servant à faire connaître notre (*cadre ci-dessus*). C'est par le biais de la publicité par la TESLA et EuH de notre projet sur leur page Instagram que nous avons pu nous procurer certains participants, séduits par le concept d'Escape Game que nous proposons.

Nous avons également affiché des flyers (*via un appel à participants plus court que la présentation encadrée ci-dessus*) dans différents lieux publics (université, siège du CROUS, Restaurants, cafés...) afin de trouver le reste des participants avec succès malgré les difficultés de la période entre la rentrée et le coronavirus.

C'est notamment avec plaisir que nous avons fait participer le fils de 10 ans de notre professeur encadrante, qui avec l'aide des autres participants a pu porter sa pierre à l'édifice dans la résolution des énigmes. Comme dit plus haut, nous cherchions à ce que l'Escape Game soit accessible à tout le monde, ainsi qu'aux plus jeunes.

Location d'une salle

Nous savions dès le début que nous voulions réaliser notre projet à Toulouse. Il a ensuite fallu trouver un endroit adéquat pour la réalisation de ce dernier. Nous avons d'abord pensé à louer des salles prévues spécialement pour cette activité. En contactant quelques entreprises d'Escape Game, nous avons vite compris qu'il n'était pas possible de réaliser notre thème dans leurs salles puisque ces dernières étaient prévues pour la réalisation d'un unique jeu, celui qu'ils avaient créé.

Nous avons également envisagé l'hypothèse de le réaliser dans la Bibliothèque universitaire de l'Université Toulouse 1 Capitole, principalement pour sa gratuité. Or, après un mail envoyé au responsable (Monsieur Marty) nous avons compris que cela supposerait de réaliser l'Escape Game en présence des étudiants dans la BU, et que que les locaux de cette dernière ne semblaient pas adaptés à y réaliser un tel évènement.

Dès lors, les maisons de la citoyenneté se sont présentées comme une option envisageable, d'autant plus que sur les 5 existantes sur la ville de Toulouse, nous pensions obtenir au moins une réponse favorable quant à la possibilité de louer leur salle. Cependant, suite aux mails envoyés au cours du mois de Juin au 5 d'entre elles, nous n'avons obtenu qu'une seule réponse nous indiquant que les locaux n'étaient pas adaptés. Suite à un appel téléphonique, la responsable de maison de la citoyenneté en question nous a redirigé vers les maisons pour tous et salles communales de Toulouse.

Après avoir consulté le catalogue des salles communales (<https://fr.calameo.com/read/0059718111199877bc2d2>), nous avons opté pour la salles Thierry Prévot- Petite, qui nous semblait, d'après les photos, adaptée. Nous avons contacté le pôle associatif de la Mairie de Toulouse depuis notre adresse gmail, sans réponse au début.

Nous avons finalement contacté ce pôle par téléphone en juillet. Une femme qui travaillait dans ce pôle a (plus ou moins) suivi notre projet du début à la fin et nous a permis de monter notre dossier de location à la mairie. Elle nous a fait part d'une liste de documents

à fournir, et nous a fait savoir qu'il existait une différence de prix assez importante entre la location par des particuliers et la location par des associations.

C'est pourquoi nous avons choisi de contacter la TESLA pour louer la salle à leur nom. Ces derniers ont accepté mais n'ont pas pu nous fournir toute la documentation nécessaire (statuts, apparition au JO, récépissé de l'association). Faute d'avoir tous les documents, la Mairie nous a accordé un délai supplémentaire et nous avons finalement loué cette salle avec l'association EuH, pour 10 euros puisqu'il s'agissait d'une réservation ponctuelle.

L'organisation : les activités

Les contacts avec les associations

Pour les activités, nous avons contacté diverses associations pour obtenir du matériel et de manière générale, quelques conseils sur la manière de sensibiliser aux différents handicaps. Nous aborderons dans la partie sur les difficultés rencontrées lors de l'élaboration quelques échanges compliqués avec des associations qui considéraient que notre projet était "maladroit".

Nous avons envoyé un mail à l'association UNADEV qui est une association accompagnant les personnes en situation de cécité. Cette dernière n'a pas seulement proposé des oeuvres littéraires en braille mais nous a aussi dirigé vers le CTEB (Centre de Transcription et d'Édition en Braille) qui nous a aidé à élaborer la première activité. Les oeuvres proposées par la première association n'étant pas connues, nous avons pensé que ce serait très difficile pour les participants et nous avons continué avec l'aide du CTEB.

Sur les conseils d'une orthophoniste, nous avons ensuite contacté l'ARIEDA, association régionale pour l'intégration et l'éducation des déficients auditifs. Nous avons été mis en contact avec Perrine Rioux, responsable de la branche de l'ARIEDA TOULOUSE. Lors d'un échange téléphonique avec cette dernière, nous lui avons exposé notre projet qui a suscité son intérêt. Justin s'est ensuite rendu à un rendez-vous avec elle pour échanger sur d'éventuelles activités de sensibilisation à la surdité. Pierrine Rioux a ainsi partagé des idées activités, comme la lecture labiale que nous avons retenue pour l'Escape Game, la simulation d'un acouphène, ou encore une initiation à la langue des signes. Elle nous a également proposé de partager sur les réseaux sociaux de l'association notre évènement pour le promouvoir au sein de leur communauté.

Elaboration activités (photos et explication)

Nous avons ensuite imaginé des activités et la liaison entre chacune des activités, à travers des codes et déductions, en essayant de coller à la logique "Escape Game".

Nous avons d'abord imaginé le contenu de chaque activité : nous savions que nous voulions réaliser une épreuve de lecture de braille, une épreuve de lecture labiale, une épreuve basée sur la Langue des Signes Française et une épreuve sur l'implicite et la capacité à faire des inférences, faculté qui devient compliquée pour les personnes sourdes de naissance. Nous avons assez rapidement renoncé à réaliser des épreuves de sensibilisation au Handicap Moteur et Handicap Mental. En effet, le premier handicap

nécessite du matériel coûteux et le second semblait difficile à réaliser, en raison du nombre de handicaps mentaux trop important et de la complexité de sensibiliser, par la mise en situation à ce type de handicap.

Après un appel de Groupe et une feuille du déroulé de notre Escape Game et de la liste du matériel nécessaire à chaque épreuve, nous avons opté pour le déroulé du jeu ci-dessous, s'organisant autour d'une dynamique "épreuve, point info sur l'UE, épreuve, point info sur l'UE".

❖ *L'épreuve du Braille*



(photo 1)



(photo 2)

L'épreuve du Braille était déjà constituée, après le rendez vous de Justin avec la CTEB. Notre première épreuve consistait donc en la lecture du terme "Cour de Justice de l'Union européenne" en Braille, à l'aide d'un tableau explicatif de l'alphabet braille (voir photo 1). Les participants devaient ensuite, à partir des initiales de ce terme, "CJUE", trouver des correspondances de lettres (voir cadre 1) les amenant à ouvrir un cadenas à lettres. (voir photo 2 et 3)



(photo 3)

Bienvenu dans la première énigme, celle du Braille !

Comme vous pouvez le voir sur la fiche alphabet fournie par le Centre de Transcription et d'Édition en Braille de Toulouse (CTEB), le Braille est un système d'écriture à points saillants, à l'usage des personnes aveugles. Plus de 6 millions de personnes l'utilisent dans le monde, et c'est aujourd'hui à votre tour d'essayer pour tenter de remporter le précieux indice.

Vous allez devoir trouver, à l'aide de la fiche alphabet, ce qui est inscrit sur la feuille blanche. Les initiales de chacun des mots vous permettront de déverrouiller un objet (à vous de trouver lequel) qui renferme l'indice.

Vous devez savoir :

- La feuille blanche doit être positionnée horizontalement et de sorte que **le texte à déchiffrer soit situé vers le haut de la feuille**.

- Le texte à déchiffrer **tient sur deux lignes** et se lit **de gauche à droite**.

- Faites attention aux **espaces** ! En effet, il existe trois types d'espaces :

- des grands espaces pour séparer les mots,
- des espaces moins importants pour séparer les lettres d'un même mot,
- de petits espaces pour séparer les points d'une même lettre. À vous de les identifier et de ne pas vous tromper !

- Des **majuscules** se sont glissées dans le texte à déchiffrer. En Braille, les majuscules sont représentées par **deux points verticaux** (comme indiqué dans la fiche alphabet) situés **devant la lettre à mettre en majuscule**.

- Une fois les **initiales** trouvées, reportez-vous à la **grille de correspondance** pour découvrir le code exact de l'objet à déverrouiller.

Bonne chance et pensez à bien gérer votre temps !

Grille de correspondance :

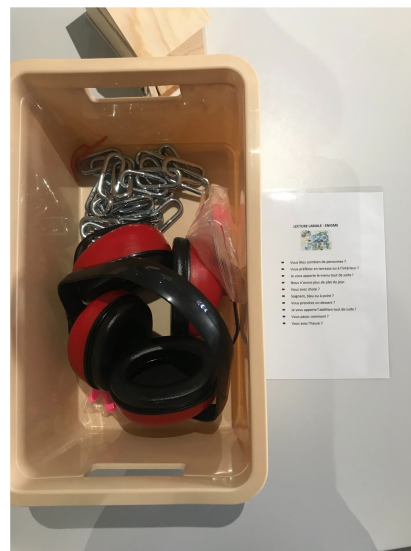
Lettres trouvées	C	D	F	G	H	J	I	K	L	U	M	N	E
Lettres correspondantes	B	P	Q	R	S	O	V	W	X	T	Y	Z	A

❖ *L'épreuve de la lecture labiale*

Le Cadenas à lettre renfermait, en plus d'un "point-info" sur la CJUE et un arrêt de celle-ci sur le Handicap (*cadre 1*), les clés pour l'épreuve de la lecture labiale : des casques anti-bruits, des bouchons d'oreille,



un point info sur la lecture labiale (*cadre 2*) une fiche énigme avec les consignes (*cadre 3*) et une enveloppe avec les phrases à faire deviner aux volontaires



(*cadre 4*) qui mettaient les casques et bouchons. Sur les conseils d'une orthophoniste encore une fois, nous avons sélectionné des phrases de la vie quotidienne, qui peuvent être prononcées dans un restaurant, par un serveur, pour faire prendre conscience aux participants qu'il est compliqué dans un Restaurant bruyant pour un Sourd de percevoir les sons de la voix du personnel. C'est

pourquoi la lecture labiale est importante. Le but était également de montrer que c'est une faculté que tout le monde n'a pas et qu'elle est plus ou moins difficile selon les personnes. Chaque phrase était liée avec le contexte du restaurant, à l'exception de la dernière, qui était un indice pour l'étape suivante : "Vous avez l'heure?".

Point Info - CJUE

Qu'est-ce que la Cour de justice de l'Union européenne ?

La Cour de justice de l'Union Européenne (CJUE) est l'institution juridictionnelle de l'Union Européenne (UE) dont la mission consiste à « assurer le respect du droit dans l'interprétation et l'application des traités ». Ainsi, la CJUE doit contrôler la légalité des actes des institutions de l'UE ; veiller au respect, par les États membres, des obligations qui découlent des traités ; et interpréter le droit de l'Union à la demande des juges nationaux.

La CJUE siège à Luxembourg et comprend deux juridictions, la Cour de justice et le Tribunal. La Cour de

justice se compose de 27 juges (soit un juge par État membre) et de 11 avocats généraux, nommés pour six ans par les États membres. Elle traite les demandes de décisions préjudicielles adressées par les juridictions nationales (interprétation de la législation de l'UE), et certains recours en annulation et pourvois. Le Tribunal statue sur les recours en annulation introduits par les particuliers, les entreprises ou encore les États membres, et se compose de 47 juges nommés par les États membres.

La CJUE et la question du handicap

Au travers de ses prérogatives, la CJUE est amenée à traiter de la question du handicap. En effet, elle s'assure, grâce à une analyse approfondie de la situation de handicap de la personne concernée, que celle-ci ne soit pas victime d'une discrimination fondée sur sa pathologie.

Dans un arrêt du 18 janvier 2018 relatif à la discrimination indirectement fondée sur le handicap en matière de licenciement pour absences intermittentes au travail, La CJUE a rappelé ce qu'était le handicap. Au sens de la directive 2000/78, il correspond à une « limitation de la capacité, résultant notamment d'atteintes physiques, mentales ou psychiques durables, dont l'interaction avec diverses barrières peut faire obstacle à la pleine et effective participation de la personne concernée à la vie professionnelle sur la base de l'égalité avec les autres travailleurs ».

Dans le cas précis de l'arrêt, où un agent de nettoyage handicapé a été licencié au motif que la durée de ses absences cumulées avait dépassé le maximum prévu par la loi, la CJUE vérifie que le travailleur n'a pas été victime d'une discrimination liée à sa situation de handicap. En effet, elle rappelle qu'un travailleur handicapé est exposé à un risque plus important de cumuler les jours d'absence pour cause de maladie liée à son handicap : « Il apparaît donc que la règle prévue à cette disposition est susceptible de désavantager les travailleurs handicapés et ainsi d'entraîner une différence de traitement indirectement fondée sur le handicap, au sens de l'article 2, paragraphe 2, sous b), de la directive 2000/78 ».

LECTURE LABIALE - POINT INFO



- C'est une habileté qui permet à l'individu d'interagir à l'oral, en observant les mouvements articulatoires des lèvres, des mâchoires et des muscles faciaux ainsi que les expressions faciales de son locuteur.
- C'est une pratique naturelle et innée. Quand la situation auditive est bonne il est difficile de la mettre en évidence, mais les signaux visuels sont utilisés de la même façon que les signaux auditifs.
- Elle permet la reconnaissance de 25 à 30% du message (40 % pour les meilleurs).
- Des facteurs lui sont favorables : $\frac{3}{4}$ face, à hauteur des lèvres, distance raisonnable, bon éclairage, débit de parole légèrement ralenti, familiarité du locuteur, modalité du signal (signal audio seul : 22,7% de compréhension, signal audio + lèvres : 54%, signal audio + visage entier : 65,3%), compétences linguistiques (vocabulaire, règles de grammaire ...), connaissance du contexte.
- Certains sons sont plus visibles que d'autres, selon leur articulation (ex. : p plus visible que r) et ont des sosies (ex. : p/b/m ou f/v).

LECTURE LABIALE - A VOUS DE JOUER - CONSIGNES

- Deux d'entre vous vont devenir labio-lecteurs. Les 2 volontaires s'équipent de bouchons d'oreille (à usage unique !) et d'un casque anti-bruit.
- Un troisième volontaire remplace leur masque par une visière et ouvre l'enveloppe dans laquelle se trouve la fiche ENIGME et sera le seul à y avoir accès. Il se place face aux volontaires labio-lecteurs, sur la chaise face à la fenêtre, visage exposé à la lumière (les labio-lecteurs seront dos à la fenêtre). Distance entre les labio-lecteurs et le lecteur de l'énigme : 1 m - 1,5 m.
Il lit chaque phrase à vitesse normale et à faible intensité (sans chuchoter, pour ne pas déformer l'articulation) et sans exagérer l'articulation.
- Les labio-lecteurs doivent s'imaginer dans un restaurant, face à un serveur. La dernière phrase n'est pas spécifique au contexte du restaurant !

Cette dernière phrase est la clé qui vous permettra d'accéder à l'énigme suivante.

LECTURE LABIALE - ÉNIGME



- ☐ Vous êtes combien de personnes ?
- ☐ Vous préférez en terrasse ou à l'intérieur ?
- ☐ Je vous apporte le menu tout de suite !
- ☐ Nous n'avons plus de plat du jour.
- ☐ Vous avez choisi ?
- ☐ Saignant, bleu ou à point ?
- ☐ Vous prendrez un dessert ?
- ☐ Je vous apporte l'addition tout de suite !
- ☐ Vous payez comment ?
- ☐ **Vous avez l'heure ?**

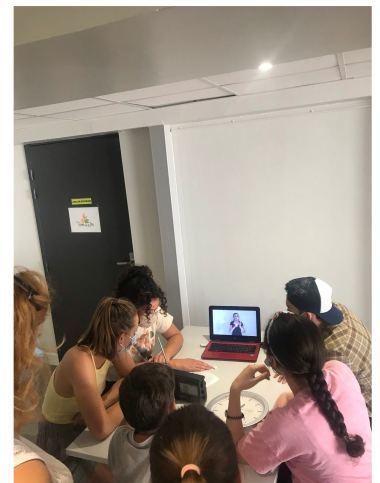
❖ *L'épreuve de la Langue des Signes*

La dernière phrase de l'étape précédente devait mener les participants à chercher dans une horloge accrochée au mur avec un fond secret. Dans cet horloge se trouvait un point info sur le handicap



auditif et l'action de la commission européenne en la matière (*cadre 1*), et les clés pour l'épreuve de la Langue des signes : une clef USB contenant la vidéo d'une malentendante appareillée signant le conte du petit chaperon rouge, un "point info" sur la Langue des Signes (*cadre 2*) les consignes de l'épreuve et les minutes "clefs" de la vidéo (*cadre 3*). En effet, nous avons contacté, à travers une orthophoniste, Lara, malentendante ayant

appris la Langue des Signes, qui a gentiment accepté de signer cette histoire. La vidéo durant 10 minutes, nous avons inscrit sur la "fiche énigme" des moments clés qui selon nous, et surtout selon Lara, permettaient mieux de deviner l'histoire du petit chaperon rouge. Les participants devaient donc deviner de quelle histoire il s'agissait et ensuite chercher dans la pièce le prochain indice, qui se trouvait simplement dans le livre du Chaperon Rouge, caché dans une des boîtes de livres dans un coin de la pièce.



Le Handicap Auditif

La surdité ou perte de l'acuité auditive est la diminution de la capacité à percevoir les sons. On différencie deux types de surdité (la surdité de transmission et la surdité de perception).

Ce handicap peut être présent dès la naissance ou acquis durant la vie de la personne.

De plus en plus de personnes souffrent d'une perte auditive et des nombreuses conséquences en résultant. Ces dernières concernent principalement la compréhension de la parole. L'audition de l'individu devenu sourd ne lui permet plus de la percevoir de manière optimale. Il est alors déstabilisé par la perte de repères et d'informations nécessaires à ses relations sociales. Face à cette problématique, il existe un moyen de compensation qui consiste en la recherche d'indices pertinents sur les lèvres de son interlocuteur. Ce processus est appelé « lecture labiale ».

En Europe, 22,5 millions d'individus souffrent de troubles de l'audition, dont 2 millions de surdité lourde. Depuis de nombreuses années, la Commission européenne soutient la recherche sur la surdité. En particulier, le projet «Surdités héréditaires» a permis de progresser considérablement dans la compréhension de l'audition et dans l'identification des déterminants génétiques de la surdité.

LANGUE DES SIGNES FRANÇAISE (LSF) - POINT INFO



- On compte 4 à 5 millions de personnes sourdes ou malentendantes. Il faut distinguer les personnes nées sourdes, celles devenues sourdes très tôt, celles qui sont devenues sourdes après l'âge moyen d'acquisition d'une première langue et enfin celles qui le deviennent à 70 ou 80 ans.
- Concernant les locuteurs de la langue des signes française (la LSF), les chiffres sont incertains: entre 80 000 et 120 000, selon les sources.
- A partir du congrès de Milan en 1880, la proscription de la LSF est drastique et violente. Le «Réveil Sourd» démarre vers 1975 et il faut attendre un amendement dit 'Loi Fabius' en 1991 pour que les parents aient la possibilité de choisir la LSF comme langue d'enseignement pour leur enfant sourd et, surtout, la Loi 2005-102, qui reconnaît la LSF comme langue à part entière.
- La langue des signes n'est pas universelle : chaque pays possède sa propre langue des signes. La répartition ne recoupe pas nécessairement celle des langues orales (langue des signes en Belgique francophone et LSF ne présentent aucune ressemblance). Cependant, les Sourds semblent communiquer au-delà des frontières car ils utilisent des signes internationaux, iconiques, complétés par la Communication Visuelle Gestuelle.
- La LSF est une langue et fonctionne selon sa logique et sa syntaxe propre. Elle a une grammaire, déroutante pour un novice, habitué à raisonner selon la logique d'une langue orale.
- L'apprentissage de la LSF demande du temps et des efforts. La pratique avec des personnes sourdes est absolument indispensable. 4 à 6 ans en moyenne sont nécessaires pour atteindre un niveau de conversation acceptable, à condition de pratiquer régulièrement

LSF - A VOUS DE JOUER - CONSIGNES

- Vous allez expérimenter cette communication visio-gestuelle.
- Insérez la clé USB dans l'ordinateur mis à votre disposition. Sélectionnez la vidéo « LSF » pour la visionner.
- Lara vous raconte une histoire, tentez de deviner laquelle.

[Le titre de cette histoire vous permettra d'accéder à l'énigme suivante.](#)

Jouez vraiment le jeu !! Allez jusqu'au bout de l'histoire !!

❖ *L'épreuve de l'implicite et des inférences*

Une fois le livre du Chaperon rouge trouvé, et l'enveloppe qu'il contenait ouverte, les participants ont trouvé un point info sur l'Access City Award (*cadre 1*), prix destiné aux villes les plus accessibles de l'Union européenne, ainsi que les clés pour la prochaine et dernière épreuve : l'épreuve de l'implicite. Cette épreuve, expliquée par les fiches énigmes et le "point info sur l'implicite et les inférences" (*cadres 2,3,4*), consistait à faire un exercice qui est plus compliqué pour les personnes malentendantes : faire des inférences, c'est à dire comprendre l'implicite des phrases.

Les participants devaient donc deviner l'implicite contenu dans 4 phrases, et répondre à des questions sur ce qu'ils avaient déduit avec UN mot par question. Les initiales de chaque mot correspondaient à des chiffres, qui leur permettaient ensuite d'ouvrir l'ultime boîte fermée avec un cadenas à chiffre. (*voir photo dessus*)



Qu'est-ce que l'Access City Award?

D'ici à 2020, l'UE devrait compter 120 millions de personnes présentant un handicap, et la population vieillit. En outre, l'Europe est devenue essentiellement urbaine, quatre citoyens de l'UE sur cinq vivant en ville. L' Access City award, pour créer une Europe sans entrave, récompense et célèbre la volonté, la capacité et les efforts d'une ville pour devenir plus accessible, et la garantie d'égalité d'accès à des droits fondamentaux ainsi que de veiller à ce que chacun, quelque soit son âge, son degré de mobilité ou ses facultés, ait le même accès à toutes les ressources et réjouissances offertes par une ville, parmi toutes celles de l'UE de plus de 50 000 habitants.

Cette année, **Varsovie**, capitale polonaise, a remporté la première place pour la dixième édition de ce prix.

La ville d'**Évreux**, dans l'Eure, a quant à elle décroché la mention spéciale du jury pour son action notamment en faveur de la prise en compte du handicap invisible. Entre autres mesures : la sonorisation des feux de signalisation pour les malvoyants et des documents en écriture Facile à lire et à comprendre (Falc) dans les services municipaux.

Toulouse a reçu le troisième prix en 2016.

IMPLICITE - POINT INFO



- Le langage procède de choix, choix des mots, de ce que l'on dit ou écrit, de ce que l'on ne dit ou n'écrit pas.
- L'implicite est ce qui est contenu dans une proposition sans être exprimé en termes formels, sans être littéralement accessible.
- *Inférence = opération mentale qui consiste à rendre l'implicite explicite*
- L'enfant entendant construit cet implicite par le bain linguistique, il produit des inférences par l'expérience.
- Pour un enfant sourd né de de parents entendants (90% des enfants sourds), la compréhension des informations auditives et linguistiques même avec la présence d'un appareillage, d'autant plus si la surdité est précoce et/ou profonde, est compromise.
- Concevoir un mot dans des domaines variés (ex. : pomme de reinette / pomme d'arrosoir), comprendre les liaisons référentielles (ex. : "Maman prépare un gâteau pour Nicolas, elle LE laisse brûler »), préjugés propres à notre culture, jeux de mots, second degré, expressions idiomatiques ... sont autant de pièges !

IMPLICITE – A VOUS DE JOUER - CONSIGNES

- Vous allez devoir inférer, dévoiler l'implicite des phrases de la fiche ENIGME.
- Répondez à chacune des 4 questions. L'initiale de chaque mot-réponse correspond à un chiffre.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5

Les 4 chiffres, dans l'ordre, correspondent au code d'un cadenas à chiffres qui vous permettra d'accéder à l'énigme suivante.

IMPLICITE – ENIGME



- Les habitants désespérés ont bien essayé de surélever les meubles et les appareils électriques mais le niveau est monté très vite. Les pompiers demandent aux personnes d'évacuer leurs habitations.

Question : que s'est-il passé ?

- Fabrice n'aurait jamais imaginé se retrouver un jour avec de tels bracelets aux poignets ! Il espérait faire rapidement la preuve de sa sincérité.

Question : qu'est-il arrivé à Fabrice ?

- Louis est énervé, il va bientôt quitter la table, il ne réussira jamais à renvoyer le service de Clarisse. Elle est trop forte !

Question : que font Louis et Clarisse ?

- Jean a beau mouliner avec ardeur et se déplacer sur les rochers en courbant la canne, il est bel et bien accroché. Encore un plomb perdu !

Question : que fait Jean ?

❖ Dernière boîte

Dans cette dernière boîte se trouvait un point info sur l'acte législatif européen sur l'accessibilité (*voir cadre ci-dessous*), ainsi qu'une clef, symbolique de sortie de l'Escape Game.

Qu'est-ce que l'acte législatif européen sur l'accessibilité?

Il s'agit d'une directive de 137 pages, devant permettre aux 80 millions d'Européens en situation de handicap, et plus globalement aux personnes à mobilité réduite, de bénéficier davantage de produits et services accessibles et surtout à des prix plus compétitifs. Concrètement, l'acte européen voté en Mars 2019 par le Parlement européen porte sur tous les produits et services qui ont été reconnus comme plus importants pour les personnes handicapées, tout en étant les plus susceptibles d'être soumis à des exigences divergentes en matière d'accessibilité dans les différents pays de l'Union Européenne. Ils comprennent par exemple; les ordinateurs et systèmes d'exploitation, les distributeurs automatique de billets, distributeurs de titres de transport, les smartphones, l'accès à des services de médias audiovisuels, tels que les émissions télévisées et les équipements grand public correspondants, les services bancaires, les livres électroniques. Les Etats membres ont 3 ans pour transposer la directive dans leur législation et 6 ans pour l'appliquer à compter du 7 Juin 2019, date à laquelle il est entré en vigueur, soit publié au Journal officiel de l'Union Européenne après avoir été adopté par le Conseil de l'Europe.

Achat du matériel

En ce qui concerne l'achat du matériel (*voir partie budget*), nous avons opté pour un financement personnel vu le faible coût de la réalisation de notre Escape Game.

Nous avons acheté une horloge avec fond secret, un cadenas à code à lettres, un cadenas à code à chiffres, une boîte, et un exemplaire du livre du chaperon rouge. Le reste du matériel présent dans la salle venait de chacun d'entre nous (livres, boîtes, valises...).

Pour les points infos et fiches énigmes, nous avons simplement imprimé puis plastifié des documents rédigés à l'ordinateur.

Les difficultés rencontrées lors de l'élaboration

Le contexte de pandémie mondiale

Bien évidemment, la difficulté principale était la COVID 19 qui nous a fait douter de la réalisation de notre projet. A un moment donné, nous nous sommes même découragés puisque les mesures nécessaires à cette situation subite n'apparaissaient pas compatibles avec notre projet. En effet, l'Escape Game consistait à rassembler des personnes dans un espace fermé et les faire jouer en équipe. De plus, il s'agissait d'une période d'incertitude puisque les mesures sanitaires évoluaient et changeaient en permanence.

Cependant, grâce à la bienveillance et à la compréhension du personnel de la Mairie, nous avons pu, en respectant les mesures sanitaires (port du masque, désinfection du matériel, gel hydroalcoolique à l'entrée...), réaliser notre projet en évitant une éventuelle transmission du virus.



De plus, certaines personnes qui s'étaient engagées à nous aider ont par la suite gardé le silence et ne nous ont plus répondu, en raison des difficultés évidentes que la situation a engendré pour eux. C'est notamment le cas du dirigeant d'un Escape Game à

Montpellier qui s'était proposé pour nous confectionner des cartes et du matériel pour notre Escape Game, et qui par la suite ne nous a plus fait signe.

Les délais administratifs

Nous nous sommes également heurtés aux démarches administratives de location d'une salle à travers une association. Nous avons appris que de nombreuses démarches et documents étaient nécessaires à la location d'une salle : assurance de responsabilité civile, assurances risques locatifs, statuts de l'association. Nous avons donc dû au début jouer les intermédiaires entre l'association TESLA et la Mairie. Nous demandions les pièces nécessaires à l'association et les transmettions ensuite à la Mairie. Or, la TESLA ne possédant pas de statuts actualisés, nous avons dû essuyer un refus de la part de la Mairie qui ne pouvait pas accepter notre dossier sans lesdits statuts. C'est alors que nous avons décidé de louer la salle avec l'association étudiante Europeans Horizons (EuH) qui nous a fourni avec beaucoup de réactivité toutes les pièces. Nous avons ainsi appris à agir vite et en respectant certains délais qui sont parfois très contraignants lors de démarches administratives.

Un projet jugé "maladroit"

Dans le cadre de la diffusion de notre projet, si la majorité des réponses par les associations étaient encourageantes et bienveillantes, nous avons tout de même reçu une réponse très critique à l'égard de notre projet qui selon l'association "Handi-social" était maladroit, et faisait l'objet de confusions entre diverses notions, comme celle d'inclusion et d'intégration. Nous avons compris que le sujet du Handicap pouvait être sensible et qu'il fallait prendre un maximum de précautions pour l'aborder, en tentant d'éviter la victimisation des personnes handicapées, ou de véhiculer d'autres clichés courants sur ce dernier.

En effet, selon cette association le format d'Escape Game n'était pas idéal puisque les personnes en situation de handicap ne sont pas "une leçon de vie" ou une "inspiration" pour les personnes valides. Pour elle, l'impact serait plus grand en faisant se rencontrer des chercheurs qui travaillent sur le validisme et des valides, quitte à bousculer l'auditoire. Néanmoins, le but de notre projet était de faire rencontrer la sensibilisation et le ludique.

Le résultat et les ressentis après l'organisation

La réalisation de notre projet nous tenait à coeur, désireux de découvrir comment chacun des deux groupes allait vivre l'expérience et progresser dans l'Escape Game, tout en bénéficiant d'éléments sur la législation de l'Union Européenne en matière de Handicap.

Nous avons d'abord été surpris de constater que les groupes ne rencontraient pas les mêmes difficultés aux mêmes épreuves. En effet, le premier groupe a résolu l'énigme du Braille en quelques minutes et perdu en revanche beaucoup de temps sur l'épreuve de la lecture labiale, tandis que le deuxième groupe a eu du mal à venir à bout de l'épreuve de

l'implicite mais a survolé l'épreuve de la lecture labiale. A priori, nous pensions que tous les groupes allaient éprouver des difficultés importantes pour se sortir de l'épreuve du Braille, qui demandait une grande concentration et une faculté à prendre en considération toutes les spécificités du système d'écriture tactile à points saillants, comme les différents espaces et les majuscules. Ainsi, l'Escape Game nous a montré que tous les individus, en raison de sensibilités différentes, n'étaient pas égaux devant ces épreuves. Ce constat reflète la complexité du handicap et les difficultés auxquelles les personnes handicapées sont confrontées au quotidien.

Bien que nous ayons remarqué durant les passages des deux groupes que tous les participants étaient impliqués et concentrés dans le jeu, nous avons voulu discuter avec eux de l'expérience *Hands'cape Game* autour d'un petit goûter afin de récolter leurs avis. Nous avons été très agréablement surpris de l'enthousiasme des joueurs à l'égard de notre projet, car tous ont trouvé les épreuves bien construites, clairement expliquées, avec une trame et des liens logiques entre chaque étape du jeu. La plupart ont été séduits par l'idée d'essayer de faire "vivre" certains handicaps (sans prétention aucune d'une simulation authentique), prenant conscience de la difficulté d'apprendre un système d'écriture comme le Braille ou de maîtriser la langue des signes. D'autres, plus minoritaires, ont apprécié les références au droit de l'Union Européenne en matière de handicap et ont lu avec attention les différents "points infos" et les affiches sur le sujet. Enfin, malgré les restrictions de déplacement dans la salle en raison de la pandémie de Covid-19 qui nous ont été imposées, les participants ont apprécié les moments où ils devaient chercher des indices cachés dans la salle comme l'horloge qu'il fallait décrocher et ouvrir.

Les retours à l'issue de la réalisation du projet étaient donc très positifs, avec une petite réserve pour l'un des participants concernant la salle, qui aurait souhaité voir davantage d'éléments de décor afin d'être complètement immergé dans l'expérience.

Quant à notre ressenti, nous avons été très heureux de l'organisation de l'Escape Game. Nous avons pris beaucoup de plaisir à voir les groupes évoluer dans notre jeu, repérer leurs difficultés en fonctions des énigmes, les encadrer, et discuter avec eux sur les thématiques du handicap et de l'Union Européenne. Dans l'ensemble, les épreuves se sont réalisées avec succès et le temps imparti que nous avons estimé pour finir le jeu (50 minutes) était adéquat, puisque chaque groupe a remporté la partie avec une avance de quelques minutes.

La mise en place de ce projet nous aura permis de nous confronter aux difficultés importantes qui surviennent lorsque l'on a la volonté d'organiser un événement, mais il nous aura également appris la cohésion et l'esprit d'équipe puisque chacun a apporté sa pierre à l'édifice afin que l'Escape Game puisse se réaliser.