

Description du projet : un jeu de plateau avec des cartes leur permettant d'améliorer les habiletés sociales.

Problématique : comment le jeu pourrait-il leur permettre d'améliorer leurs habiletés sociales ?

Matériaux, outils, logiciels et machines utilisés :

● **Matériaux :**

- > papier
- > papier vinyle
- > médium 6mm
- > filament PLA
- > tissus

● **Outils :**

- > cutter
- > règle
- > aiguille et fil de couture
- > ciseaux

● **Logiciels :**

- > Inkscape
- > Roland Versa Works
- > Smart Carves
- > InDesign
- > Photoshop
- > Autodesk Fusion 360
- > Tinkercad
- > Cura

● **Machines :**

- > imprimante découpeuse vinyle BN20
- > imprimante A3
- > imprimante 3D
- > découpeuse laser
- > machine à coudre.

● **Détails du prototype :**

- > plateau : médium 6mm
- > jetons en bois : médium 6mm
- > pions : PLA
- > cartes : papier
- > autocollants : papier vinyle
- > pochons : fil de couture, tissu taupe
- > sac cabas : fil de couture, tissu bleu

IDENTIFICATION DU BESOIN :

Lors de ce défi 2 nous avons travaillé avec nos deux associés : Jévine et Saïd, deux jeunes autistes accompagnés de leur éducatrice spécialisée, Alexandra.

Nos deux associés sont pris en charge par l'association [Le Silence des Justes](#) et font partie de leur programme d'inclusion scolaire, ainsi Saïd et Jévine ont pu participer avec nous à chacune des étapes du projet et participer à son évolution.

La première rencontre s'est déroulée à l'ORT Daniel Mayer à Montreuil au sein de leur classe d'inclusion. Nous avons ainsi pu rencontrer nos associés dans le lieu où ils évoluent quotidiennement mais aussi le coordinateur / éducateur spécialisé, une éducatrice spécialisée en formation, un Accompagnement Educatif et Social (AES) ainsi que 2 autres jeunes pris en charge par la structure.

C'est durant cette rencontre et les discussions avec les professionnels que deux pistes de recherches ont émergées : une première sur la gestion de l'imprévu, une seconde sur un jeu améliorant les habiletés sociales.

Pendant cette première rencontre nous avons pu découvrir nos associés à travers le regard des professionnels du domaine médico-social, de personnes qui les côtoient quotidiennement depuis plus ou moins longtemps.

Par la suite, le fait d'être en lien avec Saïd et Jévine sur toutes les étapes du projet nous a permis de bien prendre en compte leurs envies mais aussi d'apprendre à un peu mieux les connaître, en prenant le temps de discuter avec eux. Et le fait d'avoir quotidiennement une éducatrice spécialisée à nos côtés nous a permis de nourrir le projet avec un regard extérieur, mais surtout d'avoir un regard professionnel, avec plus de connaissances tant sur nos associés (personnalités, centres d'intérêts...) que sur le spectre autistique.

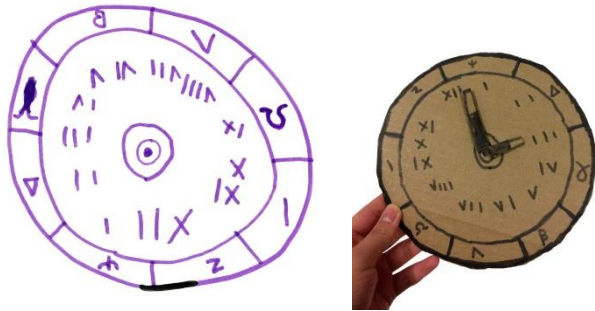
Dès lors, nous avons commencé à travailler sur les deux problématiques suivantes :

- Comment leur permettre d'être plus souple sur le temps des activités, (que ce soit arrêté avant ou finir plus tard), et ainsi mieux gérer la question de l'imprévu ?
- Comment un jeu pourrait leur permettre d'améliorer leurs habiletés sociales ?

RECHERCHES ET MAQUETTAGES :

Durant cette première phase de projet, nous avons travaillé autour des deux problématiques soulevées par les éducateurs avec nos deux associés.

Nous avons commencé par faire des dessins sur la notion de temps, puis nous les avons amenés à faire des premières maquettes en carton à partir de leurs dessins.



Par la suite, nous avons choisi de travailler exclusivement sur une seule piste, celle sur le jeu et les habiletés sociales.

En effet, la piste sur le temps touchait Jévine et Saïd de manière différente. Pour Saïd l'idée était de lui permettre d'être plus souple sur le temps, car pour cet associé « l'heure c'est l'heure », par ailleurs celui-ci était aussi déconcentré par le fait de savoir le temps qu'il lui restait avant la fin d'une activité.

En revanche pour Jévine, il s'agissait plutôt de lui permettre de se projeter, de se dire qu'il allait bientôt passer à autre chose et d'anticiper la prochaine activité.

De plus, nous ne savions pas de quelle manière cet objet devait impacter les autres jeunes de l'ORT. A l'inverse, le jeu peut venir répondre au besoin de chacun sur le thème de l'habileté sociale, qui est également un thème abordé une matinée par semaine à travers un atelier animé par les éducateurs.

PROTOTYPAGE ET TEST :

Après s'être fixé sur une problématique, nous avons utilisé l'exercice du « design studio » (exercice consistant à dessiner des réponses à une problématique dans un temps imparti, mêmes celles qui semblent irréalistes) afin de dessiner des formes de pions, de plateaux de jeu et des illustrations qui figureraient au dos des cartes.

Ensuite nous avons choisi de faire des premières maquettes en carton des plateaux à échelle 1 afin de pouvoir faire des parties test et permettre à nos associés de nous expliquer leur règles.

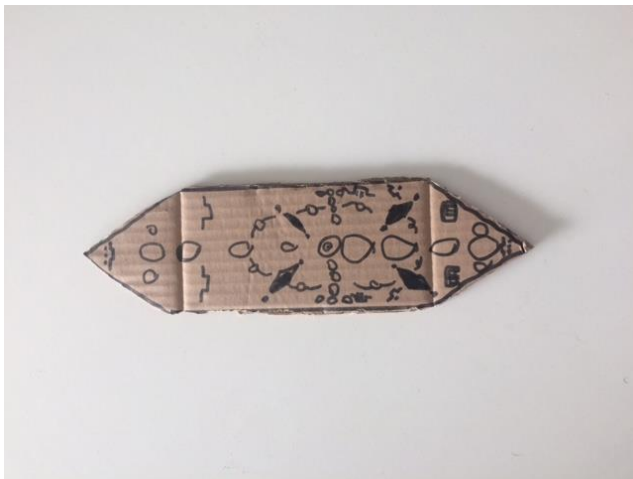
Règle de Saïd :

- > celui qui fait le plus grand nombre au lancer de dé commence
- > pioche les cartes au hasard
- > celui qui gagne avance de 2 cases
- > le premier qui arrive au centre gagne la partie, la partie s'arrête.



Règles de Jévine :

- > quand on perd on n'avance pas
- > quand on gagne on avance de 2 cases
- > on tire les cartes au hasard
- > chaque joueur a une carte œil de la concentration, lorsqu'un joueur l'utilise tout le monde doit mimer une émotion, si on réussit on avance de 4 cases. Carte à usage unique.

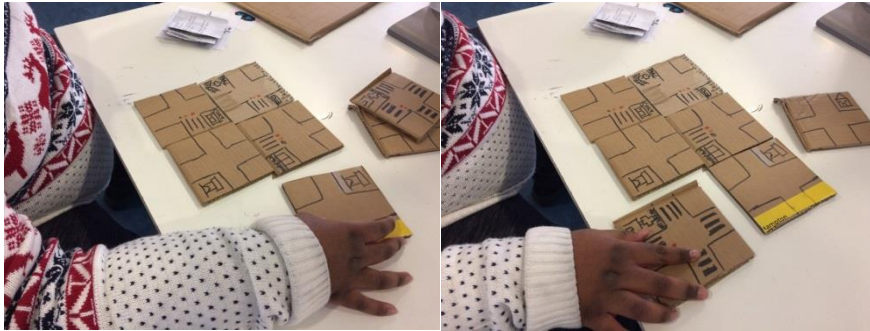


Règles de Célia (plateau carré à assembler) :

Le but est d'aller sur tous les lieux puis de retourner à la case maison.

> feu rouge : quand on arrive à un feu rouge on doit répondre à une question. Si la réponse est bonne on peut avancer le nombre de case suivant le dé, si la réponse est fausse il faut attendre le tour suivant pour relancer le dé et avancer selon son chiffre.

> case de lieu : on répond à une question.



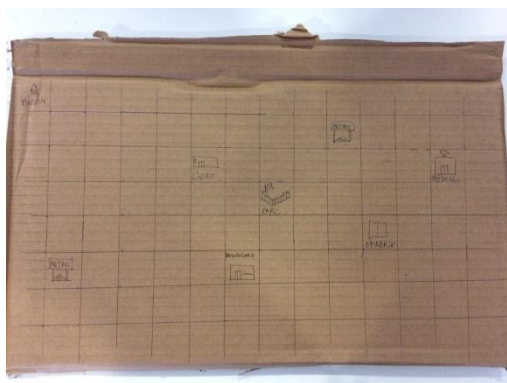
Règles de Célia (plateau cases) :

Le but est d'aller sur tous les lieux puis de retourner à la case maison.

> on peut avancer en horizontal ou vertical selon le nombre du dé

> case de lieu : on répond à une question

> case métro : lorsque l'on arrive sur une case métro on peut automatiquement se rendre sur l'autre case métro. (comme dans la vraie vie, on rentre dans une bouche de métro et on ressort par une autre bouche de métro).

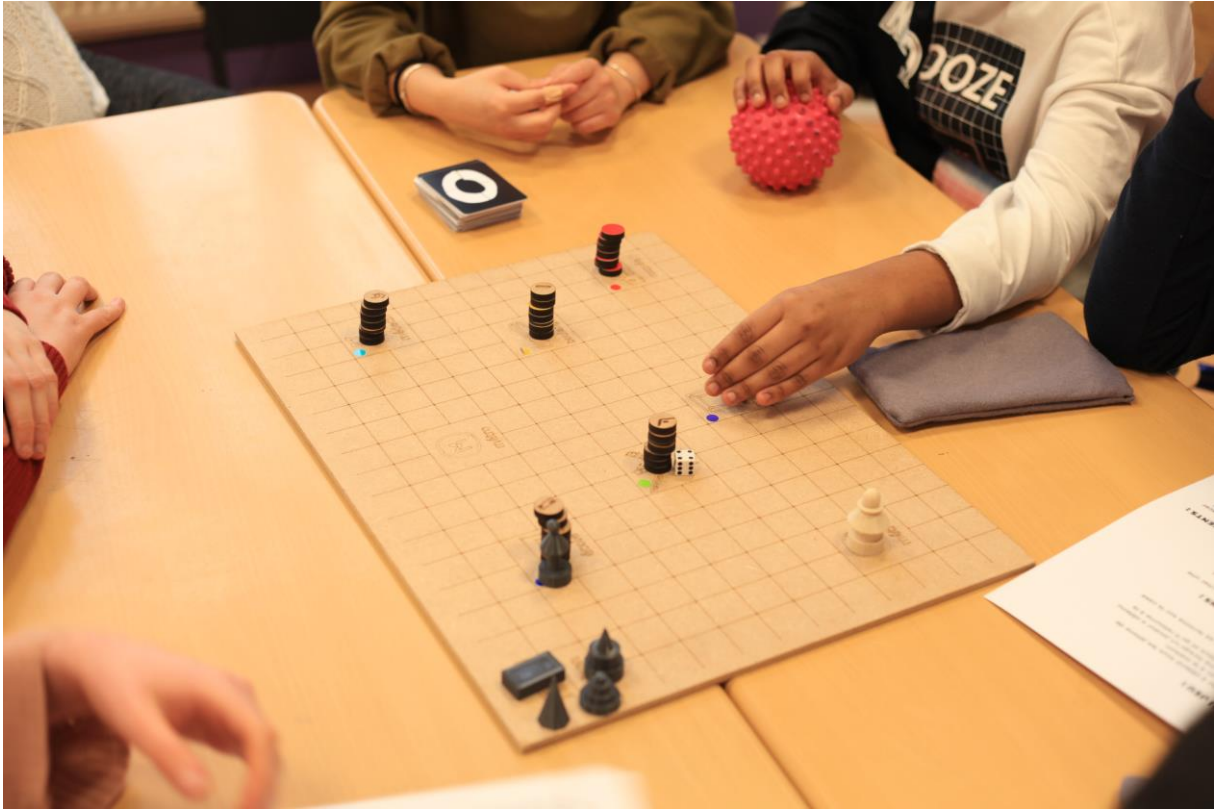


Durant ces parties test nous avons choisi de développer le plateau avec les cases et d'y rajouter des jetons représentant les lieux car pendant une partie test nous avons vu qu'il était difficile de se rappeler des lieux par lesquels nous sommes déjà passé, mais aussi pour rajouter une idée de récompense. En effet, Alexandra nous a expliqué qu'en tant qu'éducateurs ils tendent à ne jamais aller vers une idée de régression (par exemple reculer d'une case quand on perd, rejoint cette idée de régression) mais de constamment souligner les progrès. Ainsi, cette idée permet à chacun des joueurs d'être un peu gagnant sans être le gagnant de la partie, d'avoir la satisfaction d'avoir obtenu certains jetons.

JEU FINAL

Plateau :

Pour le jeu final, nous avons gravé les cases sur une planche de médium et d'y ajouter des lieux à visiter faisant écho aux au quotidien des jeunes comme l'école, E-FABRIK', le médecin, la boulangerie, le parc... Chaque lieu a été illustré par Saïd.



Jetons :

Nous avons écrit les règles avec Saïd et Jévine, ainsi nous avons décidé que le joueur devait piocher une carte chaque fois qu'il tombe sur une case de lieu, l'accomplir afin de remporter le jeton en bois représentant le lieu.

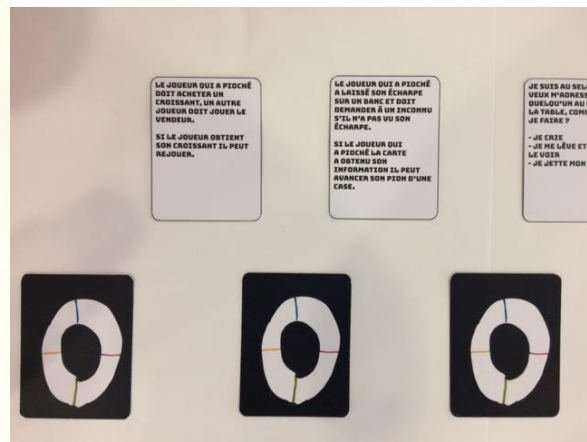


Cartes :

Il existe différents types de cartes : mimer une émotion, répondre à une question liée à l'habileté sociale, dire s'il peut tutoyer ou vouvoyer la personne écrite sur la carte ou réaliser une scénette avec d'autres jeunes.

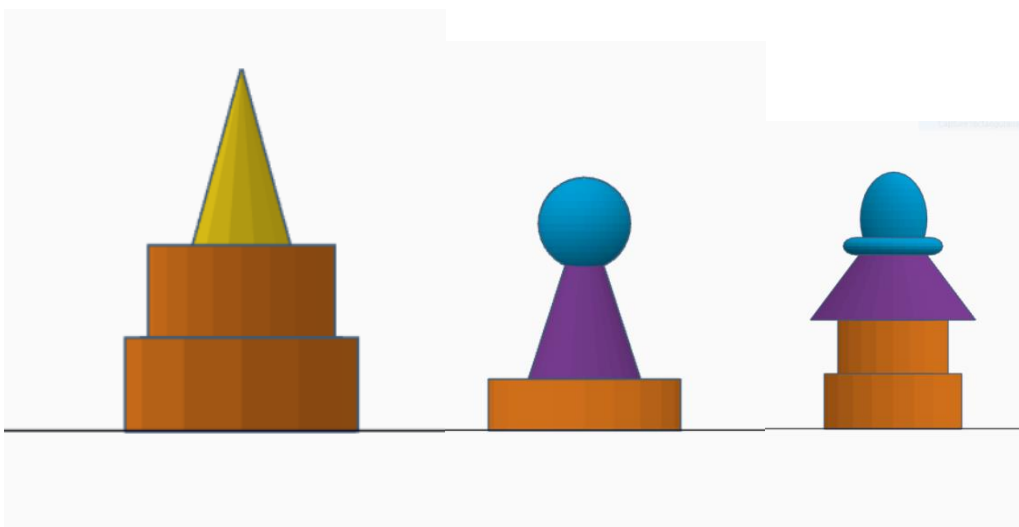
Au dos des cartes, nous avons mis les dessins réalisés par Jévine : celle avec un fond noir et celle avec « l'œil de la concentration ». Ces dessins viennent différencier deux types de cartes. Les cartes avec le fond noir sont des cartes où les joueurs doivent répondre à une question liée à l'habileté sociale comme savoir s'il faut tutoyer ou vouvoyer ou encore trouver une phrase adaptée à la situation décrite par la carte.

Les cartes avec l'œil de la concentration sont des cartes où le joueur doit mimer une émotion. Les émotions de ces cartes ont été choisies par Jévine, il a également associé chacune des émotions à une couleur pour ensuite réutiliser ces couleurs afin de les illustrer.



Pions :

7 pions ont modélisés par Saïd et Jévine à partir de leurs dessins.



Règle du jeu :

La case maison fait office de case départ, les joueurs doivent aller sur toutes les cases de lieux, piocher une carte et y répondre. Si le joueur réussit, il peut prendre le jeton du lieu, s'il ne réussit pas il repioche une carte au tour suivant.

Pour gagner il faut récupérer tous les jetons de lieux et retourner à la maison en premier.



BUT DU JEU :

Être le premier à obtenir tous les jetons de lieux et retourner à la maison.

La partie se termine lorsqu'un joueur a obtenu tous les jetons de lieux et qu'il retourne à la case maison.

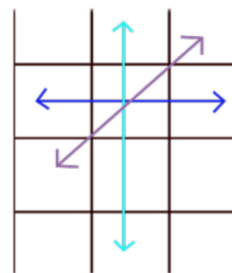
La partie commence et se termine sur la case maison.

OBTENTION DES JETONS :

Il faut aller sur une case de lieu, piocher une carte et y répondre.

Si le joueur répond correctement, il peut prendre le jeton du lieu.

Si le joueur répond faux il doit attendre un tour et répondre à une nouvelle question.



LES DÉPLACEMENTS :

Il est possible de se déplacer dans tous les sens, de **haut en bas**, de **gauche à droite** et en **diagonale**.

CASES MÉTRO :

Lorsqu'un joueur va sur une case métro, il peut automatiquement se déplacer sur l'autre carte métro.

Sac et pochons de rangement :

Nous avons également pensé et cousu des sacs de rangement, afin de séparer les pions des jetons, et des jetons des cartes.



