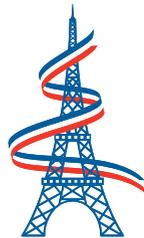




# A propos du jeu



“Les Olympiades l’inclusion” a pour but de promouvoir les handicaps et la diversité. Il combine de l’action et de la réflexion par des épreuves de connaissance et des défis handisport.

Le jeu peut être utilisé comme un moment de loisirs en famille, entre amis. Il peut aussi être un outil éducatif de sensibilisation.



Ce projet se déroule de janvier 2024 à juillet 2025.



Notre objectif est de créer un jeu de société pour sensibiliser les joueurs sur la réalité quotidienne des personnes en situation de handicap dans toute l'Union européenne.

L'objectif est d'apprendre en s'amusant à travers des épreuves qui aborde de nombreux thèmes : l'éducation, l'emploi, les arts, la culture, le sport, la santé, le social, le droit...



# Préparer le jeu



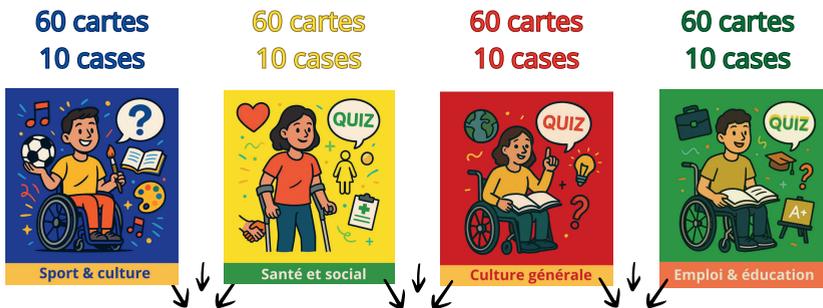
- imprimer le plateau de jeu en format A3
- Imprimer les cartes (60 cartes par thème)
- Utiliser un dés à 6 faces
- Avoir un pion de couleur par joueur ou par équipe
- Lire les règles du jeu

## Liste du matériel pour faire les épreuves

- des feuilles et de crayons pour dessiner
- des foulards pour bander les yeux (ou des masque de voyage)
- de 2 ou 3 balles (type balle de tennis)
- d'un ballon pour jouer avec le pied
- des plots ou coupelles (pour faire des slaloms)
- des cordes, des craies ou tout autre objet permettant de baliser un parcours.
- d'un sac ou d'une boîte pour y cacher des objets
- divers objets à mettre dans le sac (pour les faire découvrir par le toucher).
- des bocal pour y mettre de la terre, de l'eau, du sable, des épices, des feuilles, des cailloux, de l'herbe.....(il s'agit de trouver le contenu uniquement en le sentant).
- un chronomètre.



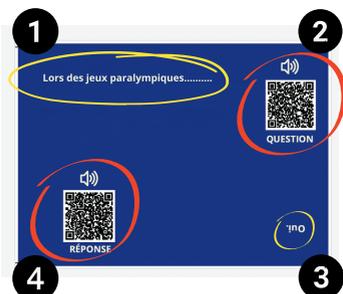
# Les cartes du jeu



Le joueur doit répondre à une question. S'il trouve la bonne réponse, il rejoue. Sinon, il reste sur place et le jeu continue dans l'ordre de passage.



Le joueur a un défi à faire seul ou en équipe. Si le défi est réussi le joueur avance de deux cases. Sinon, il reste sur place. Le jeu continue dans l'ordre de passage.



Sur chaque carte apparaît :

- 1 la question écrite
- 2 la question en format audio avec le QR code
- 3 la réponse écrite à l'envers
- 4 la réponse en format audio avec le QR code



# Le lancement de la partie

## Début du jeu

Un joueur par équipe lance le dé. Celui qui a le plus grand chiffre commence. Les autres équipes jouent ensuite, dans l'ordre des scores.

S'il y a égalité, les joueurs relancent le dé.

Quand tout le monde connaît son ordre de passage, le jeu commence. Tout le monde commence à la case "Départ".



## Comment jouer ?

- Les joueurs avancent chacun leur tour sur le plateau.
- À chaque lancer de dé, vous pouvez tomber sur :
  - une case épreuve par thème (sport, santé...)
  - une case spéciale en violet (avec une action à faire)

## Qui lit la carte ?

- Ce n'est pas le joueur qui lit la carte. La carte est lue par un animateur ou un joueur de son équipe.
- Il est aussi possible d'écouter la carte grâce au QR code audio.





## Faire l'épreuve

- La carte vous dit si le joueur doit jouer seul ou avec un membre de son équipe.
  - Pour certaines épreuves (ex : défis), le joueur doit faire deviner la réponse à son équipe.
- ✓ Si l'équipe réussit, le joueur avance de deux cases.
- ✗ Si l'équipe ne trouve pas, il reste sur place.

## Si on joue seul (sans équipe)

- C'est le joueur suivant dans l'ordre de passage qui doit deviner la réponse.
- ✓ S'il trouve, il avance de deux cases et le joueur qui a fait l'épreuve rejoue.
- ✗ S'il ne trouve pas, le joueur qui a fait l'épreuve reste sur place.

## Fin du jeu

Le joueur ou l'équipe qui arrive en premier sur la case "Arrivée" a gagné.

### Mais attention :

Il faut tomber exactement sur la case "Arrivée".

Si le chiffre du dé est trop grand, le pion recule du nombre en trop !

