

ATTESTATION

Je soussigné(e), **LE MOUËL Hervé**, responsable du **Fablab municipal Copernic de Saint-Médard-en-Jalles**, certifie avoir collaboré avec **Madame Yasmina NAKIB**, fondatrice et cheffe de projet de l'association **Aux couleurs du DEBA**, dans le cadre du projet européen « **Les Olympiades de l'Inclusion** », cofinancé par le programme Erasmus+.

Cette collaboration est née de la volonté de rendre ce jeu pédagogique accessible aux personnes déficientes visuelles. Dans cette perspective, Madame Yasmina NAKIB a initié une démarche d'innovation consistant à intégrer une lecture tactile en braille sur les cartes du jeu. Afin de répondre à cette problématique, elle a sollicité le Fablab Copernic pour concevoir une solution technique alternative à une imprimante braille professionnelle, dont le coût était incompatible avec les moyens du projet.

Sous son impulsion, un travail collaboratif a été engagé entre notre laboratoire de fabrication numérique et l'association afin de concevoir un prototype d'imprimante-embosseuse braille à faible coût. Ce projet a mobilisé des compétences en conception, prototypage, fabrication numérique, récupération de composants, impression 3D, électronique et programmation, permettant de réaliser un équipement fonctionnel destiné à produire des supports pédagogiques accessibles. Cette initiative a été relayée par la presse régionale, soulignant le caractère innovant de cette démarche et son intérêt pour d'autres usages au sein des équipements culturels et éducatifs.

Au cours de cette collaboration, Madame Yasmina NAKIB a assuré un rôle central de maîtrise d'ouvrage et de coordination. Elle a notamment :

- identifié les besoins des futurs utilisateurs, notamment des personnes en situation de handicap visuel ;
- conçu le cahier des charges pédagogique et fonctionnel du dispositif ;
- coordonné les échanges entre les partenaires techniques et pédagogiques ;
- veillé à l'adéquation entre les solutions technologiques développées et les objectifs éducatifs du projet ;
- intégré les principes de conception universelle et d'accessibilité dans la réalisation des supports pédagogiques ;
- assuré le suivi du projet jusqu'à la phase de test et de validation.

Au-delà de l'aspect technique, Madame Yasmina NAKIB a démontré de solides compétences en :

- ingénierie pédagogique ;
- conduite de projets innovants ;
- coordination de partenariats ;
- gestion de projets européens ;
- développement de ressources éducatives inclusives ;
- démarche de recherche de solutions innovantes au service de l'accessibilité ;
- médiation entre les besoins des utilisateurs et les solutions technologiques ;
- Esprit créatif.

Cette réalisation illustre sa capacité à mobiliser des partenaires issus d'horizons différents afin de construire des solutions concrètes répondant aux enjeux de l'école inclusive, de l'accessibilité universelle et de l'innovation pédagogique.

Le prototype développé dans le cadre de cette collaboration permet aujourd'hui la production de documents embossés en braille et constitue un équipement réutilisable pour d'autres projets éducatifs et culturels.

Au regard des responsabilités exercées et de la qualité de son implication, nous attestons que Madame Yasmina NAKIB possède une réelle expertise dans la conduite de projets pédagogiques innovants, la conception de ressources accessibles et le développement de démarches inclusives, compétences pleinement transférables aux métiers de l'enseignement, de la formation et de l'accompagnement.

La présente attestation est établie à la demande de l'intéressée pour être produite dans le cadre de son dossier de candidature à l'INSPE.

Fait à Saint-Médard-en-Jalles,

Le 30 Juin 2026

Le Mouël Hervé

Responsable du Fablab Copernic

Ville de Saint-Médard-en-Jalles

Signature et cachet



Gironde : le fablab de Saint-Médard-en-Jalles fabrique une imprimante-embosseuse braille pour un jeu de société



Le prototype d'imprimante braille ou embosseuse utilisé pour le jeu a été réalisé dans le Fablab municipal de Saint-Médard, à l'espace Copernic. © Crédit photo : O. D.

L'association Aux couleurs du Deba a fait appel au laboratoire de fabrication numérique de la ville de Saint-Médard pour intégrer la lecture tactile en braille sur les cartes d'un nouveau jeu basé sur la connaissance du handicap

Comment s'appellent les symboles sur le drapeau paralympique, les agitos ou les sotigas ? Dans le rugby fauteuil, les hommes et les femmes jouent-ils ensemble ? Ces questions sont tirées des Olympiades de l'inclusion.

Attention, ce jeu n'est pas en vente dans les magasins. Il est le fruit d'une démarche pédagogique menée par [Aux couleurs du Deba](#) (pour dire, échanger, bouger et agir). Basée à Pessac-Saige, cette association intervient depuis quinze ans dans divers domaines (jeunesse, éducation, formation, mobilité européenne, etc.) avec des publics marginalisés. Elle est notamment experte dans les projets européens. En l'occurrence, le jeu de société créé relève du programme Erasmus + et est cofinancé par l'Union européenne.



Hervé Le Mouël et Délila Nakib devant le tapis de jeu des Olympiades de l'inclusion. O. D.

QR Code

« Il aborde de manière ludique les questions du handicap en Europe via différents thèmes : emploi, éducation, sport, culture générale, santé... On voulait qu'il soit le plus inclusif possible », explique Délila Nakib, fondatrice de la structure.

Au nombre de 60 par thème, les questions sont formulées en français, en roumain et en anglais, selon [la méthode Falc](#) (facile à lire et à comprendre). « Je suis malvoyant, j'ai des problèmes de lecture, un QR Code à scanner sur chaque carte de jeu permet d'obtenir les questions et les réponses en audio », précise la responsable. Tout a été pensé : code couleur, taille du texte et des cartes... À la manière du jeu de l'oie, la règle consiste à avancer de case en case sur un parcours afin d'atteindre au plus vite l'arrivée. Outre les questions, des défis relèvent le suspense en cours de route.

Récupération

Pour aller plus loin dans l'accessibilité, l'association tenait à intégrer le braille. Problème, l'achat d'une imprimante spécifique coûte cher. « Plusieurs milliers d'euros », précise Délila Nakib. Le bouche-à-oreille la conduit vers [le fablab de Saint-Médard-en-Jalles](#). Installé à l'espace Copernic, ce laboratoire municipal est ouvert à tous (particuliers, associations, entrepreneurs), moyennant une adhésion. « On a ici l'ensemble des machines pour réaliser ce type d'imprimante ou embosseuse : découpe et gravure laser, impression 3D, programmation de carte électronique... », indique Hervé Le Mouël.

En menant quelques recherches, ce dernier découvre des plans accessibles en ligne, utilisables gratuitement.



Le fablab est équipé d'un important parc de machines pour tester des idées, réaliser des prototypes, fabriquer des objets divers. O. D.

« On a acheté quelques pièces comme la carte électronique, mais on a aussi beaucoup récupéré », sourit le technicien. Moteurs, courroies, ressorts d'épingles à linge, interrupteurs... Y compris le bois pour réaliser le coffret et les pions. Au total, la fabrication de l'objet est revenue à 150 euros. Le prototype permet de traduire n'importe quel texte en écriture en relief.

Disponible en prêt, le jeu des Olympiades de l'inclusion s'adresse aussi bien aux professionnels de l'animation et de l'insertion qu'au grand public, de 12 à 99 ans. Qu'on ait ou non un handicap. Confiée au fablab, l'imprimante est disponible pour d'autres applications. La ludomédiathèque de Saint-Médard a déjà fait part de son intérêt pour embosser des cartes de jeux.