



Accessibilité & inclusion dans les jeux

Scénario d'escape room pertinent & ressource de projet	• Guide sur les escape rooms pour les compétences numériques et entrepreneuriales • Rapport de l'atelier sur la création d'ER
Groupe cible & besoins	• Age range Tranche d'Âge: 15–25 • Taille du groupe: 3-6 participants • Prérequis: Compréhension de base des mécanismes de l'escape room (joueur, puzzle, indice), conscience des divers profils cognitifs
Durée	60-75 minutes
Target competence areas Zones de compétences cibles	• Conception inclusive • Adaptation des environnements d'apprentissage • Sensibilisation à la diversité neurosensorielle et aux besoins sensoriels
Objectifs	• Identifier les barrières d'accessibilité dans les casse-têtes de escape room. • Repenser les puzzles en utilisant des principes adaptés à la dyslexie. • Proposer des alternatives multisensorielles aux indices textuels. • Adapter des énigmes pour différents profils neurodivers. • Suivez une liste de contrôle d'inclusion pour évaluer et améliorer.



Matériel & équipement	• Exemples de feuilles de puzzle (texte, visuel, logique) avec des problèmes d'accessibilité • Superpositions colorées, icônes, symboles (imprimés) • Liste de contrôle d'inclusion • Ciseaux, feutres, post-its
Ressources utiles	• Dyslexie Scotland - Dyslexia-friendly formatting guide • UX Design Institute - UX design accessibility checklist: everything you need to know as a designer • BrowserStack - Design Accessibility Checklist [2026]
Mise en place	• Préparez 3–4 exemples de casse-têtes de salle d'évasion, chacun avec 1-2 problèmes intentionnels d'accessibilité. • Imprimez la liste de contrôle d'inclusion et fournissez les outils de refonte (icônes, symboles, ciseaux, marqueurs, etc.).
Instructions étape par étape	Etape 1 – Briefing du contexte et des défis (5 min) On dit aux participants qu'une salle d'évasion que le formateur a créée ne cesse de échouer pour une partie de leur public. Leur mission est de redessiner les puzzles pour que tout le monde puisse jouer sans entraver le défi et l'engagement. Etape 2 – Détection de la barrière (15 min) Les participants analysent quelques énigmes et identifient des problèmes : - Surcharge de lecture et tâches peu claires - Confusion visuelle, faible contraste et incohérence - Dépendance à un seul sens et manque de variété



	- Problèmes de pression temporelle et manque de flexibilité - Les résultats sont listés à l'aide de la liste de contrôle d'inclusion. Etape 3 – Reconception inclusive (25 min) Les participants doivent redessiner les énigmes en : - Simplifiant le langage et la mise en page - Ajoutant des icônes ou de symboles adéquats - Créant des alternatives tactiles, auditives ou logiques - Proposant des parcours parallèles (au choix) et des alternatives adaptées (timing, pas à pas) Etape 4 – Adaptation à la neurodiversité (15 min) Les participants dessinent quelques profils de joueurs (dyslexie, TDAH, autisme, anxiété). Ils doivent s'assurer que chaque puzzle est adapté pour soutenir ce profil sans supprimer le défi de jeu. Etape 5 – Test & retours (15 min) Les participants testent chaque refonte à l'aide de la liste de contrôle pour obtenir un design entièrement accessible et inclusif qui permet à un large public de participer pleinement.
Questions de débriefing	• Pourquoi l'accessibilité et l'inclusion sont-elles importantes dans les contextes éducatifs et entrepreneuriaux ? • Pensez-vous que la conception inclusive n'aide que les personnes qui luttent contre la neurodivergence ou les handicaps ?



	• Comment et pourquoi ces conceptions seraient-elles suivies sur le lieu de travail ?
Evaluation & Appréciation	• Qualité, faisabilité et niveau d'accessibilité des puzzles redessinés • Application de la liste de contrôle d'inclusion et compréhension des principes clés en matière d'accessibilité • Qualité du retour et de la réflexion des pairs
Variations & adaptation	• Groupes de débutants : Concentrez-vous sur un design adapté aux dyslexiques, utilisez moins d'énigmes et ne modifiez qu'un seul aspect de chacune. • Groupes avancés : Reconcevoir une séquence de puzzle plus complexe avec une variété de problèmes dans chaque puzzle. • Réglage low-tech : Puzzles uniquement sur papier, pas d'outils numériques. • Accent sur l'accessibilité : Permettre aux participants de choisir des formats de refonte qui leur conviennent.
Indices du formateur	• Assurez-vous que les matériaux permettent une refonte visuelle, tactile et logique (couper, combiner, échanger). • Soulignez que l'inclusivité ne signifie pas seulement simplifié ou plus facile (même contenu, format différent ou exigences). • Soulignez que la conception inclusive profite à tous les acteurs et garantit l'égalité des chances.



	• Encouragez plusieurs solutions correctes et des corrections flexibles. • Évitez les étiquettes médicales ; pour l'étape 4, concentrez-vous sur les besoins fonctionnels et les difficultés plutôt que sur des diagnostics vagues.
Références & lecti	• CAST. (2024). <i>Universal Design for Learning Guidelines version 3.0.</i> • Bhaduri, S. (2025). <i>Designing for Everyone: A practical guide to building accessible, inclusive learning experiences.</i>



Cofinancé par
l'Union européenne



Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Code du projet: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156