



Prototype #1 ACCESS CITY



Equipe : Bernard et Véronique, plus participation d'Elsa et Marie-Chantal, le matin, et Michaël pour l'après midi



Hackathon : L'avenir des associations et des Missions Handicap dans 10 ans ?



Site web : <http://www.fairevoluer.fr/2016/10/16/prototype-1/#sthash.mqwoj49u.dpbs>



Problème à résoudre : Comment sensibiliser les plus jeunes à l'accessibilité ?



Pitch : Access city est le premier opus d'une collection de jeux destinée à défendre la singularité. Ce jeu a pour ambition de sensibiliser les enfants de 9 à 12 ans aux problématiques d'accessibilité des personnes en situation de handicap. Le principe est de confronter les joueurs à des situations de la vie quotidienne existantes qu'ils doivent résoudre. Le jeu propose un parcours simple qui permet une bonne compréhension et appréhension des enjeux par le public visé. Au delà de la dimension ludique, les cartes servant au jeu possèdent des QR codes qui renvoient à des présentations réalisées par des associations membres d'une confédération œuvrant dans les domaines du handicap. Le jeu offre une interactivité entre les parties prenantes, parents, enfants, associations et les autres du handicap

● — **Actions :** Il s'agit d'un jeu de plateau où en prenant un personnage on va se balader dans la ville, à la campagne, dans les transports en communs, les musées, les cinémas ou encore des bureaux, des banques, des commerces, des concerts, des festivals, des hackathons ... le joueur va devoir progresser pour atteindre un lieu, une activité, un loisir. On va croiser les autres joueurs et joueuses qui auront d'autres rôles et toutes ces interactions vont permettre de comprendre et d'échanger sur les contraintes quotidiennes que vivent les personnes en situation de handicap. Ce jeu pourra se faire avec des plateaux différents pour des environnements différents et avec des personnages différents pour permettre de sensibiliser les enfants, les adolescents, les jeunes adultes mais également des salarié-es, des managers dans des environnements différents comme des espaces open space mais également des chaînes de production, des ateliers de coutures ...



Singularité : Faire jouer pour faire comprendre dans les familles, les ludothèques, les associations, les entreprises et surtout donner envie de faire !



Ressources : Il faut scénariser tous les plateaux, tous les parcours, tous les profils de joueurs. Trouver un éditeur pour le jeu qui le fabrique et le diffuse



Perspectives : En faire des cadeaux d'entreprises. Développer tous les environnements possibles pour ne rien oublier et mettre dans toutes les situations envisageables les joueurs, les inciter à s'entraider les uns les autres, à trouver des solutions et pourquoi pas leur donner envie de mettre ses solutions en œuvre



Forces : La simplicité et l'efficacité du jeu



Faiblesses : Ne pas convaincre

LA SINGULARITÉ, MOTEUR DE L'INNOVATION

