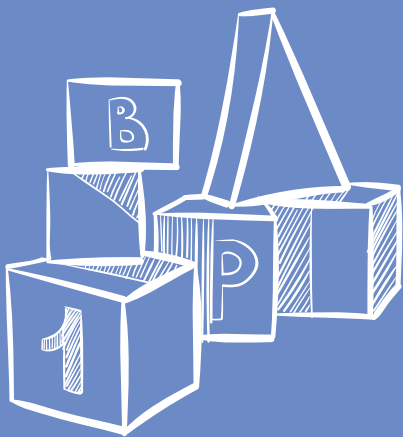


Toys & games Usability Evaluation Tool

María Costa (AIJU), Odile Périno (FM2J)
et Sylvie Ray-Kaeser (HES-SO EESP)



Manuel et Questionnaire Version française

8.1. Généralités

8.1.1. Qu'est-ce que le TUET?

Le TUET (Toys & games Usability Evaluation Tool) est une méthode d'analyse des caractéristiques physiques des matériels de jeu en fonction des besoins des enfants ayant une déficience auditive, visuelle ou motrice des membres supérieurs.

8.1.2. Pourquoi le TUET a-t-il été créé?

Le TUET a été créé d'une part parce que les précédentes recherches menées par AIJU et FM2J sur les jouets et les jeux grand public ont régulièrement montré leur manque d'accessibilité et des difficultés d'utilisation pour les enfants ayant une déficience auditive, visuelle ou motrice et, d'autre part, parce que les parents mais aussi les thérapeutes sont à la recherche de supports matériels de jeu plus facilement utilisables par ces enfants.

De 2007 à 2017, 2866 jouets et jeux grand public ont été analysés par AIJU en collaboration avec ONCE et CEAPAT. Seulement 21% d'entre eux sont utilisables par des enfants ayant des déficiences motrices, 44% par des enfants ayant des déficiences visuelles et 86% par des enfants ayant des déficiences auditives lorsqu'ils sont proposés sans adaptation ou sans aide extérieure pour jouer. De plus, seulement 5% de ces jouets sont accessibles pour les 3 déficiences simultanément. En France, le pourcentage annoncé par FM2J est similaire. Parmi les 1600 jouets et jeux que FM2J a analysés à partir de 1996, seulement 8% ont reçu la mention « Handilud » indiquant que le jouet est considéré comme utilisable par des enfants en situation de handicap.

8.1.3. Quelles sont les fondements théoriques du TUET?

Le TUET est fondé sur les principes du Design Universel et sur les précédentes recherches sur les jouets, les jeux et les enfants en situation de handicap menées par FM2J (1996–2017), AIJU (1991–2017), ONCE (2007–2017), CEAPAT (2007–2017), Lekotek (1980–2017) et l'Université de Buffalo à travers son projet « Let's Play Projects » (1995-2006).

Le Design Universel est une philosophie pour concevoir des produits utilisables par tous et pour le plus large éventail possible d'habiletés fonctionnelles. Chaque enfant est différent, non seulement en termes d'habiletés, mais aussi d'activités et d'intérêts de jeu ; imaginer qu'un produit puisse être utilisable par tous n'est tout simplement pas réaliste. Cependant, plus un jouet ou un jeu est doté d'un Design Universel, plus il est facile d'utilisation pour un grand nombre d'enfants, y compris les enfants en situation de handicap.



Fiche technique	
Titre	Toys & games Usability Evaluation Tool (TUET).
Auteurs	Costa, M. (AIJU), Périno, O. (FM2J), Ray-Kaeser, S. (HES-SO EESP).
But	Passer en revue les caractéristiques d'un jeu ou d'un jouet pour décider s'il peut être utilisé par un groupe d'enfants ayant une déficience auditive, visuelle ou motrice des membres supérieurs.
Utilisateurs	Créateurs de jouets et de jeux, ingénieurs, enseignants, ludothécaires, thérapeutes ou parents .
Domaine d'application	Jouets et jeux, high Tech ou non, prototypes ou produits commercialisés qui possèdent des éléments matériels .
Durée d'une analyse	De 10 à 30 minutes selon la complexité du matériel de jeu et l'expérience du TUET déjà acquise par les évaluateurs.
Supports	PDF ou version papier.



8.2. Structure du questionnaire, définitions et instructions d'utilisation du TUET

Le TUET se compose de 33 items. La première partie (A) du TUET définit les spécificités du jouet ou du jeu en cours d'évaluation. La seconde partie sert à évaluer si le jouet ou le jeu est utilisable pour un groupe d'enfants déterminé à partir de 3 tableaux. Chacun d'entre eux concerne l'une de 3 déficiences suivantes: 1. auditive, 2. visuelle, 3. déficience motrice des membres supérieurs.

Les définitions et instructions suivantes permettent de remplir plus facilement le questionnaire

8.2.1. A: Analyse du jouet ou du jeu

Avant de commencer l'analyse d'un jouet ou d'un jeu, il est indispensable de l'examiner, de le manipuler, de jouer avec et de décrire ses principaux aspects. L'analyse doit être faite avec précision en observant chaque facette et chaque fonction du jouet pour répondre aux questions A1, A2 et A3. C'est bien le jouet ou le jeu qui doit être évalué et pas la boîte ou l'emballage.

A1. Nom du jouet/jeu et nom du fabricant: écrire le nom du jouet/jeu et du fabricant comme ils sont écrits sur la boîte.

A2. But du jeu avec le jouet/jeu: décrire la finalité du jeu telle qu'elle est donnée par le fabricant et/ou se demander d'où vient le plaisir de jouer avec ce jouet ou ce jeu. Les exemples suivants avec les voitures-jouets illustrent les différentes finalités de jeu:

Exemple 1: Une voiture qui a la forme d'un téléphone avec des roues pour obtenir des effets visuels et sonores.

Exemple 2: Une petite voiture réaliste pour jouer au garage, au circuit, etc.

Exemple 3: Une voiture en carton pour jouer sur un jeu de plateau.

Chacun de ces jouets correspond à une activité de jeu particulière, en rapport avec un ensemble d'habiletés.

A3: Catégorie du jouet ou du jeu selon le classement C.O.L: Au vu des 3 exemples ci-dessus, la voiture-téléphone est un support pour le jeu d'éveil (jeu d'exercice), la petite voiture réaliste est un support pour le jeu symbolique et la voiture en carton permet de jouer à un jeu de société. Les jouets et les jeux peuvent donc être classés en 4 catégories principales: jouets pour le jeu d'exercice, jouets pour le jeu symbolique, jeux de règles ou jouets pour le jeu d'assemblage. Pour chaque jouet/jeu, il faut donc cocher l'une ou l'autre de ces catégories. Pour décider d'une catégorie et d'une seule, il est nécessaire de déterminer quel est le but du jeu qui prédomine pour ce jouet ou ce jeu.

8.2.2. B. Facilité d'utilisation du jouet ou du jeu pour des enfants ayant une déficience auditive, visuelle ou motrice

Les jouets et les jeux doivent être évalués en tenant compte d'un public déterminé. Si les enfants sont malvoyants, l'analyse ne sera pas identique à celle qui serait faite pour des enfants non voyants. L'évaluation diffère selon que le jouet ou le jeu s'adresse à des enfants ayant une déficience motrice des membres supérieurs ou à des enfants sourds. C'est pourquoi l'analyse des jouets/jeux se fait à partir de 3 tableaux séparés, chacun en rapport avec un type de déficience.

Tableau 1. Déficiences auditives: malentendants - sourds

Les déficiences auditives sont des pertes d'audition qui empêchent l'oreille de percevoir la totalité des sons. Les causes peuvent être congénitales ou acquises après la naissance. Les enfants ayant des déficiences auditives peuvent rencontrer des difficultés en lecture ou de compréhension des concepts mathématiques.

- Les personnes malentendantes ont une perte d'audition légère ou modérée ou une déficience auditive dite partielle qui peut toucher une ou deux oreilles. Ceci entraîne des difficultés pour suivre une conversation ou pour discriminer des sons dans un environnement bruyant.
- Les personnes sourdes ont une perte d'audition profonde ce qui équivaut à une capacité d'audition très faible ou absente.

Caractéristiques requises pour les jouets ou les jeux

Les enfants ayant une déficience auditive peuvent accéder à un grand nombre de jouets et de jeux et ont besoin de moins d'adaptations que les enfants avec une déficience visuelle ou motrice. La difficulté provient de jouets et de jeux qui produisent du son.

Dans cette situation et **pour tous les niveaux de déficience auditive**, les effets sonores doivent s'accompagner d'autres effets (lumières, images, mouvements, vibrations, etc.). Les messages oraux doivent être doublés de messages écrits. Pour les jeux de règle, les explications écrites ou dessinées doivent être faciles à comprendre.

Enfin, il doit être possible de régler le volume sonore d'un jouet selon les capacités auditives résiduelles de l'utilisateur ou d'ajouter des écouteurs.

Table 2. Déficiences visuelles: malvoyants – non voyants / daltoniens

Les déficiences visuelles sont des pertes partielles ou totales de la vue. Leur origine peut être prénatale (anomalies congénitales), périnatale (prématurité, asphyxie) ou postnatale (traumatismes par accidents ou tumeurs). Il y a 4 niveaux de déficience visuelle: légère, modérée, sévère et profonde.

- Les personnes malvoyantes ont une déficience visuelle modérée à sévère.
- Les personnes non voyantes ont une perte visuelle totale ou presque.

Le daltonisme est une anomalie génétique de la perception des couleurs, généralement rouge et vert, parfois bleu. La plupart des enfants atteints sont des garçons; ils sont capables de voir les objets avec netteté mais ne sont pas capables de différencier ces couleurs.

Caractéristiques requises pour les jouets ou les jeux

Le déficit visuel engendre une moindre motivation à utiliser les objets ainsi qu'une certaine passivité. Les parents et aidants doivent susciter l'intérêt du jeu en invitant les enfants à manipuler les jouets, en leur indiquant où ils se trouvent, à quoi ils ressemblent et comment les utiliser.

Pour tous les niveaux de déficience visuelle, le jouet/jeu doit s'accompagner d'effets sensoriels (sons, vibrations, mouvements, odeurs, textures, etc.) de façon à motiver et guider l'enfant pour atteindre le but du jeu avec ce jouet/jeu. Ces effets sensoriels doivent être réalistes et reconnaissables au toucher ou à l'audition lorsque la déficience visuelle est sévère ou profonde.

Pour les enfants malvoyants, le jouet ou le jeu doit être de couleurs vives et/ou très contrastées. Les éléments nécessaires à son utilisation (boutons, poignées, etc.) doivent être de couleurs bien différenciées du support ou du fond. Le jouet/jeu doit comporter des textures, reliefs, lumières et matériaux différents qui soient appropriés à la finalité ou au but du jouet/jeu:

Exemple 1: Poupée à habiller. Des vêtements de différentes textures vont aider l'enfant à les identifier et à les enfiler correctement.

Exemple 2: Poupée de chiffon. Quand elle est fabriquée avec différents tissus, il est plus facile d'identifier les parties du corps.

Le jouet doit également avoir une structure compacte et une base suffisamment large pour assurer sa stabilité.

Pour les enfants non voyants, le jouet/jeu doit avoir une forme réaliste et reconnaissable, et ses composants (poignées, boutons, interrupteurs, connecteurs, illustrations, etc.) doivent être facilement identifiables au toucher. Les éléments du jouet/jeu ou les accessoires (cubes, vêtements etc.), doivent pouvoir être placés dans un compartiment prévu à cet effet ou être assez volumineux pour rester à portée de la main de l'enfant.

Pour les enfants atteints de daltonisme, le rouge et le vert ne doivent pas être utilisés en même temps dans les jeux de société.

Tableau 3. Déficience motrice des membres supérieurs

La déficience motrice des membres supérieurs est une atteinte physique transitoire ou permanente diminuant les capacités fonctionnelles des bras et des mains. Elle peut être congénitale ou acquise. Elle est souvent la conséquence d'une paralysie cérébrale infantile, d'une amyotrophie spinale ou d'un traumatisme crânien. Les niveaux de déficience (légère, modérée, sévère) sont dépendants de:

- L'étendue de la déficience (ex. un ou deux membres, la présence de spasme).
- La manière d'utiliser ses mains en maniant des objets. Les exemples suivants sont adaptés de la classification de l'habileté manuelle www.macsnu.com:

Atteinte légère: manipulation de la plupart des objets avec une qualité et/ou une vitesse quelque peu réduite.

Atteinte modérée: manipulation des objets difficile.

Atteinte sévère: manipulation d'une sélection limitée d'objets faciles à utiliser et faible capacité à réaliser des actions simples.

Caractéristiques requises pour les jouets et les jeux

La manière de jouer des enfants avec une déficience motrice dépend surtout de leur mobilité et de leur capacité de déplacement, ainsi que du type de ressources à disposition. La plupart rencontrent des difficultés à manipuler les jouets et les jeux. Ceux que les enfants peuvent contrôler par eux-mêmes sont à privilégier.

Pour les enfants avec une déficience motrice légère à modérée, les jouets et les jeux doivent être faciles à manipuler. Les parties importantes du jouet/jeu comme les poignées, boutons, interrupteurs, connecteurs, etc. doivent être faciles à presser, tourner, insérer, attraper, enclencher, etc. Les dimensions et le poids des différents éléments du jouet ou du jeu doivent permettre aux enfants de jouer facilement avec. De plus, le jouet ou le jeu doit être suffisamment souple ou rembourré pour éviter des chocs douloureux.

Les enfants avec une déficience sévère ont besoin de jouets offrant des possibilités de prises permettant de les maintenir dans différentes positions. Leurs composants doivent être faciles à assembler, avec des éléments de jonction comme du Velcro ou des aimants. Les jouets et les jeux doivent avoir une structure solide et une base suffisamment large pour assurer leur stabilité. Leurs dimensions doivent permettre à un enfant en fauteuil roulant d'y accéder ou offrir la possibilité d'être séparés en plusieurs parties. Ces parties ne devraient pas être de taille inférieure à 2 cm de longueur, largeur et profondeur.

Pour un enfant ayant une déficience motrice, être capable d'activer un jouet en pressant sur un bouton-poussoir est une première étape qui ouvre l'accès à l'utilisation d'autres dispositifs : ordinateur, tablette, télécommande ou interrupteur. C'est pourquoi il est hautement recommandé de proposer des jouets qui ont des boutons sur lesquels l'enfant peut s'appuyer pour les mettre en action ou qui permettent l'ajout de contacteurs externes.

8.2.3. Comment remplir les 3 tableaux?

Questions en caractères gras : 1.1.1 / 2.1.1 / 3.1.1

Pour répondre aux questions en gras 1.1.1 / 2.1.1 / 3.1.1 il faut prendre en considération le niveau de déficience du groupe d'enfants considéré. Si ces enfants ne peuvent pas atteindre le but du jeu inhérent à un jouet particulier (A2), la réponse est NON car ils n'auront pas de plaisir à jouer avec cet objet. Dans ce cas, le mieux est de leur proposer un autre jouet/jeu. Ces questions en gras sont très importantes pour décider de la suite car elles mettent en lumière la concordance possible ou non entre les capacités d'enfants avec une déficience particulière et la finalité d'un jouet.

Réponses "Oui", "Non" ou "Ne s'applique pas"

La première étape de l'analyse consiste à vérifier si la question est pertinente pour le jouet/jeu. Par exemple, pour la déficience visuelle, question 2.2.3. : « Dans les jeux de plateau, les couleurs rouge et vert ne sont pas utilisées en même temps pour éviter les problèmes liés au daltonisme », si le jouet à analyser n'est pas un jeu de plateau, il faut cocher la case « Ne s'applique pas » et passer à la question suivante. Autre exemple pour la déficience auditive, question 1.2.1. : « Les effets sonores sont associés à d'autres effets (lumières, images, mouvements, vibrations, etc.) ». Si le jouet à évaluer ne comporte aucun élément sonore, comme une poupée qui ne parle pas, il faut alors cocher la case « Ne s'applique pas ». Si le jouet fait du bruit, ce sont les cases « Oui » ou « Non » qui doivent être cochées selon que le jouet ou le jeu correspond à cette affirmation ou non.

Calcul des résultats de l'analyse

Pour finir l'analyse, il faut additionner les réponses "Oui" et les "Non" en ignorant celles des « Ne s'applique pas » et noter le total au bas de chaque colonne. Ceci permet d'estimer si le jouet ou le jeu est « **Utilisable** » (davantage de réponses dans la colonne « OUI » que dans la colonne « NON »), ou « **inutilisable** » (davantage ou le même nombre de réponses dans la colonne « NON » que dans la colonne « OUI »).

Plus le nombre de réponses positives est important, meilleures sont les possibilités d'utilisation pour les enfants concernés. Dans les cas de déficiences associées, les résultats de plusieurs tableaux peuvent être additionnés.

Quand les réponses sont positives dans les 3 tableaux, ceci signifie que le jouet ou le jeu est facile à utiliser et qu'il peut être proposé à un large panel d'enfants avec ou sans déficiences.

Cependant, avec certains groupes d'enfants il peut être nécessaire d'avoir une approche plus qualitative. En effet, malgré un nombre de « Oui » élevé, on peut estimer qu'un jouet est inutilisable car il ne remplit pas un critère essentiel pour que les enfants puissent jouer avec. L'évaluation devrait se faire selon le contenu des réponses plutôt que sur la simple addition des « Oui » et des « Non ». Il est indispensable de garder à l'esprit le but du jeu pour l'évaluation finale. En règle générale, quand les résultats quantitatifs font hésiter entre « Inutilisable » et « Adaptable », il est recommandé de conserver le résultat « Adaptable » et de proposer des solutions pour adapter le jouet ou le jeu.

Evaluation : Utilisable / Inutilisable / Adaptable

Un jouet/jeu est **utilisable** pour un groupe d'enfants donné quand il peut être utilisé selon sa finalité première et pour le plaisir de jouer.

Un jouet/jeu est **adaptable** s'il peut devenir utilisable avec une simple modification qui n'altère pas sa fonction première ou le but du jeu. Exemple d'adaptation : ajouter des morceaux de Velcro colorés aux boutons d'un jouet pour qu'ils soient mis en évidence et plus faciles à reconnaître. Mais quand une poupée est de trop petite taille et qu'il est nécessaire de proposer une poupée plus grande, alors il ne s'agit plus d'adaptation mais d'un autre jouet!

Certains jouets/jeux sont manifestement **inutilisables** par certains enfants. La meilleure chose à faire dans ce cas c'est d'essayer de trouver un jouet ou un jeu de la même catégorie (A3 – C.O.L) et qui soit utilisable par ces mêmes enfants.

Enfin, il faut rappeler que le TUET n'est qu'un outil ! Il peut être une aide significative pour créer ou sélectionner des jouets et des jeux pour le plaisir de jouer mais il ne peut pas remplacer les choix des adultes ayant une connaissance des enfants et de leurs capacités.

Évaluateur: Nom ou code _____ Date _____

A.1 **Nom du jouet/jeu:** _____ **Fabricant** _____

A.2 **But du jeu avec le jouet/jeu:** Dans ce jouet/jeu, quel est l'élément principal qui suscite le plaisir de jouer? (Par exemple, pour une balle, le plaisir du jeu est de la lancer, de l'attraper, de la faire rebondir, etc.).
Lister par ordre d'importance les différents éléments qui peuvent susciter le plaisir de jouer pour préciser quel est le but ou la finalité du jeu avec ce jouet/jeu. Garder ce but en tête lors de l'analyse finale du jouet/jeu.

A.3 **Catégorie du jouet/jeu: Comment classeriez-vous ce jouet/jeu?**
Cocher l'une des 4 catégories du classement C. O. L. Pour choisir une catégorie, il est nécessaire de vérifier quel est le type de jeu qui prédomine avec ce jouet/jeu.

- Jouets pour le jeu d'exercice:** Jouets utilisés dans des activités sensorielles et motrices pour le plaisir d'obtenir des effets ou des résultats immédiats. (Jouets d'éveil sensoriel / Jouets de motricité / Jouets de manipulation).
- Jouets pour le jeu symbolique:** Jouets qui permettent au joueur de reproduire ou d'inventer des actions, des situations, des événements, des scènes selon son imagination et en s'inspirant de la connaissance et de la compréhension qu'il a de la réalité (Jouets de rôle / Jouets de mise en scène / Jouets de représentation).
- Jeux de règles:** Jeux qui comportent un ensemble de conventions et d'obligations supposant l'adhésion des joueurs. Il s'agit souvent de jeux collectifs (Jeux d'association / Jeux de parcours / Jeux d'expression / Jeux de combinaison / Jeux d'adresse et de sports / Jeux de réflexion et de stratégie / Jeux de hasard / Jeux de questions-réponses).
- Jouets pour le jeu d'assemblage:** Eléments de jeu que l'on réunit en vue de réaliser un nouvel ensemble (Jeux de construction / Jeux d'agencement / Jeux d'expérimentation / Jeux de fabrication).

B. FACILITE D'UTILISATION D'UN JOUET/JEU

Tableau 1 **Items concernant les enfants ayant une DÉFICIENCE AUDITIVE**

Malentendant – sourd _____

1.1 FINALITÉ DU JEU AVEC LE JOUET/JEU

1.1.1 Le but du jeu avec ce jouet/jeu peut être atteint en utilisant principalement des capacités visuelles et motrices ou des capacités auditives résiduelles (gardez en tête le degré d'incapacité auditive de votre public et répondez OUI si vous estimez qu'il peut avoir du plaisir à jouer avec ce jouet/jeu).

OUI NON

1.2 EFFETS SENSORIELS

1.2.1. Les effets sonores sont associés à d'autres effets (lumières, images, mouvements, vibrations, etc.).

1.2.2 Le volume sonore peut-être contrôlé et/ou il est possible de brancher des écouteurs.

1.2.3 Les messages parlés sont intelligibles et/ou accompagnés d'une version écrite.

1.2.4. Dans les jeux de règle, les explications écrites sont faciles à comprendre pour votre public.

NE S'APPLIQUE PAS	OUI	NON
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

OUI NON

CONCLUSION: Pour un enfant avec une déficience AUDITIVE, le jouet/jeu est :

UTILISABLE INUTILISABLE ADAPTABLE

Y a-t-il des adaptations possibles ne modifiant pas le but du jeu avec ce jouet/jeu? Si oui, lesquelles?

Tableau 2 **Items concernant les enfants ayant une DÉFICIENCE VISUELLE**
Malvoyant – non-voyant / Daltonien

<p>2.1 FINALITÉ DU JEU AVEC LE JOUET/JEU</p> <p>2.1.1 Le but du jeu avec ce jouet/jeu peut être atteint en utilisant principalement des capacités auditives et motrices ou des capacités visuelles résiduelles (gardez en tête le degré d'incapacité visuelle de votre public et répondez OUI si vous estimez qu'il peut avoir du plaisir à jouer avec ce jouet/jeu).</p>	<p>OUI NON</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>2.2 COULEURS ET TEXTURES</p> <p>2.2.1 Le jouet/jeu a des couleurs vives ou très contrastées (jaune et bleu marine / noir et blanc / blanc et rouge).</p> <p>2.2.2 Les éléments nécessaires à l'utilisation du jouet/jeu (boutons, poignées, orifices) sont bien contrastés et/ou se différencient facilement de la couleur du fond.</p> <p>2.2.3 Dans les jeux de plateau, les couleurs rouge et vert ne sont pas utilisées en même temps (daltonisme).</p> <p>2.2.4 Le jouet/jeu comporte des textures, reliefs, lumières et matériaux différents qui sont appropriés à la finalité du jouet/jeu.</p>	<p>NE S'APPLIQUE PAS OUI NON</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>2.3 FORMES ET COMPOSANTS</p> <p>2.3.1 Le jouet/jeu (structure globale) a une forme réaliste et reconnaissable, facilement identifiable au toucher.</p> <p>2.3.2 Les composants du jouet/jeu tels que les poignées, boutons, interrupteurs, connecteurs, illustrations, etc. sont facilement identifiables au toucher.</p> <p>2.3.3 Le jouet/jeu a une structure suffisamment compacte ou un système pour maintenir les pièces ensemble qui permet de jouer sans qu'elles ne se détachent par hasard.</p> <p>2.3.4 Le jouet/jeu a une base suffisamment large pour assurer sa stabilité.</p> <p>2.3.5 Les éléments composant le jouet/jeu ou les accessoires (cubes, vêtements, etc.), sont placés dans un compartiment prévu à cet effet ou sont assez volumineux (les dimensions ne doivent pas être inférieures à 2 cm environ) pour rester à portée de main de l'enfant.</p>	<p>NE S'APPLIQUE PAS OUI NON</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>2.4 EFFETS SENSORIELS</p> <p>2.4.1 Le jouet/jeu produit des effets sensoriels en plus ou à la place des messages visuels, comme des sons, des vibrations, des mouvements, etc.</p> <p>2.4.2 le jouet/jeu produit des effets et/ou des messages sonores réalistes (ex.: une vache meugle et ne miaule pas!).</p> <p>2.4.3 Les actions et/ou les effets produits par le jouet/jeu sont facilement identifiables au toucher (ex. éléments qui apparaissent et disparaissent).</p>	<p>NE S'APPLIQUE PAS OUI NON</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>

OUI NON

CONCLUSION: Pour un enfant avec une déficience VISUELLE, le jouet/jeu est:

UTILISABLE INUTILISABLE ADAPTABLE

Y a-t-il des adaptations possibles ne modifiant pas le but du jeu avec ce jouet/jeu? Si oui, lesquelles?

Tableau 3 **items concernant les enfants ayant une DÉFICIENCE MOTRICE DES MEMBRES SUPÉRIEURS** Légère - modérée - sévère

<p>3.1 FINALITÉ DU JEU AVEC LE JOUET/JEU</p> <p>3.1.1 Le but du jeu avec ce jouet/jeu peut être atteint en utilisant principalement des capacités auditives et visuelles et des capacités des membres inférieurs ou de faibles capacités motrices des membres supérieurs (gardez en tête le degré d'incapacité motrice de votre public et répondez OUI si vous estimez qu'il peut avoir du plaisir à jouer avec ce jouet/jeu).</p>	<p>OUI NON</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>3.2 DIMENSIONS ET POIDS</p> <p>3.2.1 Les dimensions du jouet/jeu et ses différentes pièces et accessoires font plus de 2 cm de longueur, de largeur et d'épaisseur.</p> <hr/> <p>3.2.2 Le jouet/jeu a une base suffisamment large pour assurer sa stabilité.</p> <hr/> <p>3.2.3 Le poids du jouet/jeu permet à un enfant ayant une déficience motrice des membres supérieurs de jouer avec facilement.</p>	<p>NE S'APPLIQUE PAS OUI NON</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>3.3 FORME ET COMPOSANTS</p> <p>3.3.1 Le jouet/jeu offre des possibilités de prise permettant de le tenir dans différentes positions.</p> <hr/> <p>3.3.2 Le jouet/jeu a une structure compacte. Une fois assemblé et prêt à jouer, il ne peut pas être démonté facilement.</p> <hr/> <p>3.3.3 Le jouet/jeu a des composants (cubes, accessoires, vêtements, etc.) faciles à assembler, avec des éléments de jonction comme du Velcro ou des aimants.</p> <hr/> <p>3.3.4 Le jouet/jeu est suffisamment souple ou rembourré pour éviter les chocs douloureux.</p>	<p>NE S'APPLIQUE PAS OUI NON</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>
<p>3.4 MOUVEMENTS ET GESTES</p> <p>3.4.1 Les parties importantes du jouet/jeu comme les poignées, boutons, interrupteurs, connecteurs, etc. sont faciles à presser, tourner, insérer, attraper, enclencher, etc. pour ces enfants.</p> <hr/> <p>3.4.2 Le temps de réponse du jeu peut être ajusté pour permettre à l'enfant de répondre avec des gestes lents.</p> <hr/> <p>3.4.3 Les boutons pour mettre en marche le jouet/jeu (système audio, éléments visuels, mouvements, etc.) peuvent être facilement activés par le joueur.</p> <hr/> <p>3.4.4 Le jouet/jeu permet l'ajout de contacteurs externes.</p>	<p>NE S'APPLIQUE PAS OUI NON</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>

OUI NON

CONCLUSION: Pour un enfant ayant une déficience MOTRICE des membres supérieurs, selon son degré d'incapacité, le jouet/jeu est:

UTILISABLE INUTILISABLE ADAPTABLE

Y a-t-il des adaptations possibles ne modifiant pas le but du jeu avec ce jouet/jeu? Si oui, lesquelles?

Le TUET (outil pour évaluer la facilité d'utilisation des jeux et des jouets) offre une nouvelle perspective sur un sujet peu abordé: **la facilité d'utilisation des jouets et des jeux pour les enfants en situation de handicap.**

Il a comme objectif d'aider les fabricants de jouets, les enseignants, les thérapeutes, les ludothécaires et les parents, à concevoir, sélectionner et adapter des jeux et des jouets pour répondre aux besoins de tous les enfants.

Cet outil original a été réalisé dans une perspective inclusive pour favoriser le jeu-plaisir pour le plus grand nombre d'enfants, y compris les enfants avec une **déficience auditive, visuelle, ou une déficience motrice des membres supérieurs**, pour qu'ils puissent jouer avec des jeux et jouets facilement accessibles et utilisables. Une rapide analyse à l'aide du TUET permet d'identifier ces supports de jeu.

Maria Costa est la responsable du département de Recherche sur les enfants à l'Institut technologique européen des produits et des loisirs pour enfants AIJU d'Alicante, Espagne.

Odile Périno est une spécialiste des jeux et des jouets qui a fondé plusieurs ludothèques et centres de jeu avec une orientation inclusive, ainsi que le Centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet de Lyon, France.

Sylvie Ray-Kaeser est une ergothérapeute spécialiste de l'enfant en situation de handicap, professeure et chercheuse à la Haute École de Travail social et de la Santé – EESP de Lausanne, Suisse.

Édité par AIJU, Institut Technologique des produits pour l'enfance et les loisirs ISBN: 978-84-09-00632-8



www.tuet.eu