# Indice d'universalité du jeu de société

FM2J
Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet

## Guide pratique

Analyser et adapter un jeu de société pour faciliter l'accès au jeu et le rendre plus inclusif.

**SORU, H., FAVARON, S., GUEYRAUD, C.**

en partenariat avec

asmodee & Université Lumière Lyon 2 — La Boutique des Sciences

# Biographies et résumé

## Et si chaque jeu de société devenait un terrain d'inclusion ?

Ce guide propose une méthode rigoureuse et accessible pour analyser et adapter les jeux de société afin de les rendre plus universels, pour qu'ils répondent aux besoins et aux compétences de tous les publics.

Issu d'une recherche-action menée par FM2J en partenariat avec asmodee et la Boutique des Sciences, ce manuel s'adresse aux professionnels du jeu qui rencontrent des difficultés à sélectionner les bons jeux pour leurs publics ou qui se questionnent sur la meilleure façon d'adapter une règle.

Basé sur divers apports théoriques, comme la méthodologie de la transmission de la règle ou celle du cadre ludique, ce guide vous invite à repenser votre posture et à observer différemment l'objet jeu. En vous offrant des outils concrets (grilles d'analyse et vidéos explicatives), il vous aidera à animer des temps de jeu de qualité durant lesquels tous les joueurs pourront s'épanouir.

L'approche présentée dans ce guide a été testée par plusieurs expérimentateurs dans des cadres différents, avec des publics variés. De ces tests est née une méthode d'analyse et d'adaptation des jeux de société. La démarche est façonnée autour de l'indice d'universalité, constitué de cinq critères : l'intuitivité de la règle, la diversité du matériel, la proposition de différents niveaux de difficulté, le nombre de joueurs, ainsi que la possibilité de jouer dans divers environnements.

Découpée en quatre étapes, la méthodologie commence par une analyse hors contexte de votre jeu, c'est-à-dire tel qu'il a été proposé par le fabricant. Vient ensuite une réflexion sur les potentialités offertes par le jeu, en s'éloignant des données fournies par le distributeur. À la suite de cela, le guide vous accompagnera pour lister les possibilités d'adaptation de votre jeu. Pour finir, vous serez invité à évaluer vos adaptations et à les faire évoluer si nécessaire.

Vous avez besoin d'idées et d'exemples concrets d'adaptations ? Sept fiches d'analyse sont aussi présentes dans ce guide pour vous proposer des astuces clés en main. Une liste de matériels et d'idées d'adaptations utiles pour améliorer la qualité de vos temps de jeu accompagne ce livret.

## Les auteurs

**Hugo Soru,**
Coordinateur de la recherche
et Responsable pédagogique – FM2J

Formateur spécialisé dans le domaine du jeu appliqué aux situations de handicap et auteur d'articles en lien avec cette thématique, Hugo a été le coordinateur de cette recherche. Diplômé ludothécaire et avec plusieurs années d'expériences en animation, il a été confronté personnellement aux problématiques décrites dans ce guide.

**Sarah Favaron,**
Directrice du studio Access+ – asmodee

Experte en produits culturels et en développement cognitif, Sarah dirige le studio Access+, dédié à la production de jeux de société adaptés aux personnes vivant avec des troubles cognitifs. Son rôle consiste à superviser le développement de la gamme, pour offrir au plus grand nombre le plaisir de jouer.

**Cédric Gueyraud,**
Directeur de la recherche et Gérant – FM2J

Docteur en sciences de l'éducation, Cédric est spécialisé autour de la question du jeu auprès des publics vulnérables. Auteur d'une thèse sur la maladie d'Alzheimer et d'un ouvrage sur la médiation-jeu auprès d'enfants présentant des troubles de l'attention, ce guide sur l'indice d'universalité s'inscrit dans la continuité de ses travaux de recherche.

# Table des matières


## INTRODUCTION - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 3

## Contexte de la recherche et design expérimental

**1. Contexte de la recherche - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 9**
- Une qualité de jeu parfois entravée par une sélection de jeu inadaptée - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 9
- Une qualité de jeu entravée par des difficultés à réadapter la règle - - - - - - - - - - - - - - - - 10

**2. Parties prenantes et acteurs du projet - - - - - - - - - - 11**
- Porteur du projet : FM2J, centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 11
- Coauteur de la méthode : asmodee - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 12
- Autre partenaire : La Boutique des Sciences - - - - - - - - - - - 12
- Les expérimentateurs de terrain - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 13

**3. Genèse du projet et visée de la méthode - - - - - - - - 17**
- D'une démarche d'adaptation professionnelle… - - - - - - - - 17
- … à une professionnalisation de la démarche d'adaptation d'un jeu - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 20

## Apports théoriques préalables à la démarche d'analyse et d'adaptation

**1. Cadre ludique et aménagement de l'espace - - - - - - 22**

**2. Posture professionnelle - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 24**

**3. Transmission d'une règle de jeu - - - - - - - - - - - - - - 28**
- Méthodologie - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 28
- Avant l'explication - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 28
- Pendant l'explication - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 30

## Grilles d'analyse et d'adaptation d'un jeu de société

**1. L'écosystème de la méthode - - - - - - - - - - - - - - - - - 34**
- Présentation globale - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 34
- Présentation de la grille d'universalité détaillée - - - - - - - 34
- Présentation de la grille d'universalité synthétique - - - - 35

**2. Méthodologie de remplissage de la grille détaillée - - 36**
- Analyse préalable au temps de jeu à l'aide d'une grille d'universalité détaillée ---------- 36
- Analyse du jeu tel que proposé par le fabricant -------- 36
- Indice d'universalité et malléabilité du jeu ---------- 37
- Adaptation en contexte de jeu ---------- 42
- Adaptation du jeu par rapport à votre contexte et à votre public ---------- 43
- Évaluation de l'adaptation après la partie de jeu ------ 44

## IV Analyses de jeux à fort indice universel

**1. Rory's Story Cubes Classic - - - - - - - - - - - - - - - - - - 46**
**2. Imagine Famille - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 49**
**3. Just One - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 53**
**4. Le Chemin de la Maison - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 57**
**5. Clac Mots - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 61**
**6. Dominos géants - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 65**
**7. Déblok - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 68**

## V Annexes

**Annexe 1 : pistes d'amélioration de votre adaptation- - 73**
**Annexe 2 : matériels utiles pour améliorer la qualité des temps de jeu - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 75**
**Annexe 3 : astuces utiles pour adapter des jeux - - - - - 78**
- En amont du jeu ---------- 78
- Pendant le jeu ---------- 79
- À la fin du jeu ---------- 81
- Adaptation du matériel de jeu ---------- 82

**REMERCIEMENTS - - - - - - - - - - - - - - - - - - - 83**

# INTRODUCTION

Ce guide vise à explorer les différentes facettes de l'adaptation des jeux de société dans un contexte professionnel. Il s'articule autour de cinq parties, chacune apportant un éclairage spécifique sur les enjeux, les méthodes et les résultats de cette démarche. Vous êtes invité à consulter directement la partie qui vous intéresse le plus.

La première partie présente le contexte de la recherche et le design expérimental. Elle aborde les défis liés à la qualité du jeu, souvent entravée par une sélection inadaptée ou des difficultés à réadapter les règles. Cette partie retrace la genèse du projet et présente les différents acteurs ayant participé à la réalisation de ce guide.

La deuxième partie offre des apports théoriques préalables à la démarche d'analyse et d'adaptation. Elle examine le cadre ludique et l'aménagement de l'espace, la posture professionnelle, ainsi que la transmission des règles d'un jeu de société.

La troisième partie entre dans le vif du sujet de l'analyse et de l'adaptation d'un jeu de société. Si vous vous sentez à l'aise avec les apports théoriques évoqués en partie 2, vous pouvez directement lire la partie 3. Vous y serez guidés pour utiliser la méthode d'adaptation présentée dans ce guide.

Dans la quatrième partie, des jeux à fort indice universel sont présentés. Si vous désirez obtenir des exemples concrets pour adapter les jeux de société, vous en trouverez dans ces fiches.

Enfin, les annexes offrent des pistes d'amélioration pour vos adaptations, une liste des matériels utiles pour améliorer la qualité des temps de jeu, ainsi que des astuces pratiques pour simplifier la vie de vos joueurs.

Bonne lecture !

# Contexte de la recherche et design expérimental

# 1. Contexte de la recherche

## Une qualité de jeu parfois entravée par une sélection de jeu inadaptée

Aujourd'hui, les vertus du jeu ne cessent d'être mises en valeur et il est largement admis que « jouer juste pour le plaisir » tisse des liens avec des finalités culturelles, sociales, éducatives et thérapeutiques. Ainsi, faire accéder à des temps de jeu de qualité est essentiel à l'épanouissement de tous les individus mais peut parfois présenter des difficultés, en particulier chez une personne en situation de handicap, mais aussi dans certaines collectivités utilisant le jeu sans être formées à l'analyse de jeu et aux critères de sélection.

De façon générale, il n'est jamais simple de sélectionner le bon jeu, celui qui est à la fois adapté aux besoins, aux désirs et aux compétences de la personne à qui il est destiné. Cette difficulté se révèle d'autant plus grande quand le potentiel joueur est en situation de handicap ou présente des besoins spécifiques. Le risque que l'objet ludique ne soit pas parfaitement adapté est réel, et nous assistons trop souvent à des propositions trop complexes pour être appréhendées de façon autonome par les individus visés. Dans ce cas, le joueur n'aura pas vraiment accès au plaisir que procure une vraie situation ludique et ne pourra alors bénéficier pleinement des vertus du jeu.

Par ailleurs, une sélection de jeu non adaptée peut agir sur la posture de l'accompagnateur, qui est davantage tenté d'apporter une aide au joueur. L'aide d'un tiers, bien que bienveillante, limite le pouvoir et la liberté de la personne dans la situation de jeu.

Issu d'une recherche-action, ce guide vise à aider les professionnels à mieux sélectionner et adapter des jeux de société afin de préserver la qualité de jeu auprès de tous les publics pouvant rencontrer des difficultés avec la règle classique.

## Une qualité de jeu entravée par des difficultés à réadapter la règle

Les professionnels de terrain témoignent très souvent de leurs difficultés à favoriser une réelle qualité de jeu auprès de certains publics. Ces difficultés peuvent être en lien avec le public, la formation du professionnel, la culture du jeu ou l'institution elle-même. Ce sont d'ailleurs ces difficultés qui les conduisent à venir se former au centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet, FM2J.

Par ailleurs, les formateurs FM2J constatent très souvent, en intervenant dans les structures, que le fonds de jeux de société n'est pas assez adapté aux compétences des personnes accueillies et qu'il n'est pas simple de trouver un objet sur mesure. C'est alors au professionnel d'adapter l'utilisation du jeu. Cela se fait le plus souvent intuitivement, alors que cela pourrait répondre à une méthodologie plus rigoureuse.

Enfin, les jeux du grand public ne sont pas tous adaptés et obligent les professionnels à se tourner vers un matériel spécialisé. Si cette démarche est parfois nécessaire, il est également important, dans une démarche d'inclusion, de rendre accessibles des jeux faisant partie de la culture de tous.

Ces constats ont été le point de départ d'une recherche-action qui a eu pour intention, à partir de la méthode d'analyse d'universalité d'un jeu, d'aider les professionnels à :

- analyser des jeux au regard des compétences du public cible ;
- faire preuve de créativité pour adapter et/ou détourner l'objet.

## 2. Parties prenantes et acteurs du projet

### Porteur du projet : FM2J, centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet

FM2J a pour mission de **valoriser le jeu** auprès des professionnels, de les **former** à une utilisation appropriée du jeu et de leur **offrir des ressources** nécessaires afin de :

- penser le jeu comme objet culturel, support éducatif, thérapeutique, et vecteur social ;
- contribuer à l'épanouissement de tous les individus à travers le jeu en favorisant un espace d'autonomie, de créativité et de liberté.

© 2025, FM2J. Tous droits réservés.

L'offre de formation est modélisée à partir de différentes recherches-actions menées sur le terrain et s'inscrivant dans des problématiques contemporaines.

L'expertise de FM2J est également valorisée par des actions de conférences, de conseil, de création et des travaux de publications.

FM2J intervient partout en France, auprès des professionnels du jeu, de la petite enfance, de l'éducation, de l'animation, de la culture, de la gérontologie, du médico-social comme auprès de ceux de la conception, de l'édition et de la vente de jeux.

## Coauteur de la méthode : asmodee

**Asmodee** est un leader mondial du jeu de société. Inspiré par les joueurs, asmodee conçoit et commercialise depuis plus de 30 ans des expériences immersives et partagées. Son portefeuille comprend des jeux et des propriétés intellectuelles emblématiques tels que *CATAN™, Les Aventuriers du Rail®, Dobble/Spot It!™, 7 Wonders* et *Exploding Kittens®*.

Le siège opérationnel d'asmodee est situé en France, et l'entreprise opère à l'échelle mondiale, rendant ses jeux accessibles à des joueurs dans plus de 100 pays. Les actions de catégorie B du groupe asmodee sont cotées en Bourse sur le Nasdaq Stockholm sous le symbole ASMODE B.
Pour en savoir plus sur asmodee, rendez-vous sur le site :
https://corporate.asmodee.com/

## Autre partenaire : La Boutique des Sciences

Intégrée en 2021 à la direction Sciences et Société de l'université, la Boutique des Sciences favorise depuis sa création à Lyon en 2013 le dialogue et la collaboration entre les organisations de la société civile et la recherche scientifique.

Chaque année, la Boutique des Sciences accompagne des projets de recherche émergents, centrés sur la demande sociale, et impliquant des citoyennes et citoyens à toutes les étapes du processus scientifique. Ces projets, qui prennent des formes variées (stages de recherche de master 2, projets étudiants, hackatons, missions doctorales, etc.), s'appuient sur le croisement des expériences et des savoirs entre les actrices et acteurs de la société civile et l'ensemble des domaines des sciences humaines et sociales,

des sciences de la nature et des sciences de l'ingénieur. La Boutique des Sciences propose un appui financier pour ces projets ainsi qu'un accompagnement à la mise en place de démarches participatives au sein de collectifs de citoyennes et citoyens et de chercheuses et chercheurs. Elle accompagne également des projets de plus grande ampleur, financés par l'Agence nationale de la recherche, dans le cadre de missions de tiers-veillance et d'accompagnement de la coopération entre actrices, acteurs, chercheuses et chercheurs, sur le long terme.

Ainsi, la Boutique des Sciences offre un potentiel d'expérimentation dans le renouvellement des formes de recherche et de pédagogie. Elle se présente également comme un espace d'échanges et de veille autour de ces démarches de coproduction des savoirs, notamment par l'organisation de séminaires, d'ateliers, de formations, de journées de rencontres, etc.

## Les expérimentateurs de terrain

La Fédération Léo Lagrange met au service des collectivités territoriales ses savoir-faire en vue d'accompagner la réflexion, le partage des idées et la créativité. Opératrice des politiques publiques, elle est convaincue que la gestion associative est une plus-value réelle tant pour la collectivité que pour les usagers et usagères. En envisageant son action en véritable partenaire et non en simple prestataire, la Fédération Léo Lagrange contribue à enrichir la commande publique, à la faire évoluer au service tant de l'action de la collectivité qu'à celui du développement local. Offrir aux enfants des lieux de rencontres et d'échanges qui leur permettent de développer leur autonomie et leur esprit critique, soutenir l'initiative et l'expression de toutes les jeunesses, proposer aux adultes, aux familles et aux seniors nombre d'espaces d'action

et/ ou d'engagement : tels sont les engagements de la Fédération Léo Lagrange. Ses équipes éducatives proposent dans tous leurs dispositifs enfance des activités ludiques, génératrices de citoyenneté, et respectant une charte de qualité, mise en place dans tous les lieux d'accueil. Les équipes s'adaptent à chaque enfant. L'inclusion étant un maître mot sur ses ACM, la fédération forme ses équipes et cherche toujours de nouveaux moyens d'intégrer les enfants en situation de handicap. Par ailleurs, la Fédération Léo Lagrange crée et développe de nombreux supports éducatifs à destination des enfants mais aussi des professionnels pour les accompagner dans leurs missions.

CENTRE HOSPITALIER PRINCESSE GRACE

Le Centre Hospitalier Princesse Grace (CHPG) est le seul établissement public hospitalier de la Principauté de Monaco. Sa filière gériatrique hospitalière, le Centre de Gérontologie Clinique Rainier III, comprend un Centre Mémoire et une Unité de Recherche Clinique.

Le Centre Mémoire est un service spécialisé dans l'évaluation, le diagnostic et le suivi des troubles cognitifs, qu'ils aient pour origine des maladies neurodégénératives (telles que la maladie d'Alzheimer et les pathologies apparentées), des pathologies neuropsychiatriques ou neurologiques.

Son équipe est composée de Médecins, Neuropsychologues, Orthophoniste, Psychologues cliniciens, Infirmière et Aides-soignants. Cette approche pluridisciplinaire permet un diagnostic précis et un accompagnement continu des patients et de leurs aidants, incluant conseils, soutien et informations sur la maladie et les défis associés.

Son lien avec l'Unité de Recherche Clinique permet d'offrir aux patients de nouvelles stratégies de traitement et des prises en charge innovantes, accessibles à tous, adaptées aux besoins des personnes, y compris dans le domaine de la prévention.

La ludothèque municipale de Saint-Maurice-l'Exil, dans le nord de l'Isère, a ouvert ses portes en 2008. Elle est née d'une volonté politique forte de promouvoir le jeu pour tous dans la commune.

C'est un site de 400m² qui propose des espaces de jeux spécialement aménagés pour les enfants et les adultes, et régulièrement repensés, réinventés. Elle propose le prêt de jeux à ses 2 300 adhérents. Près de 2 950 références sont disponibles.

L'équipe de la ludothèque fait jouer les écoles maternelles et élémentaires de la commune, reçoit les jeunes enfants de la crèche, de l'institut médico-éducatif, les assistantes maternelles du territoire Bièvre et Rhône, les Accueils de loisirs, les travailleuses sociales et familiales ou bien encore les familles inscrites au Programme de réussite éducative dans la commune. L'équipe accompagne également la réflexion des professionnels des structures partenaires.

À la ludothèque, on explore, on découvre, on joue, via les animations et les soirées jeux. Elle organise aussi des temps forts tels que la Semaine nationale de la Petite Enfance, la Biennale du jeu, qui attire près de 2000 visiteurs, ou bien encore la braderie de jeux et jouets.

La ludothèque municipale de Caluire-et-Cuire est un équipement culturel où se pratiquent le jeu libre, le prêt ainsi que des animations ludiques. Elle se situe dans les locaux de la Maison de la Parentalité, qui regroupe une crèche, un Accueil de loisirs et un Relais Petite Enfance. Elle est elle-même située dans un quartier populaire métropolitain, dont la population cosmopolite est riche de cultures diverses et variées.

La ludothèque a pour but de rendre les jeux accessibles à tous sur le territoire. Dans cet objectif, elle accueille tous les publics pendant ses horaires d'ouverture. Des groupes aux besoins spécifiques sont aussi accueillis sur des créneaux dédiés pour leur offrir des temps de jeu de qualité.

L'organisation de hors-les-murs et d'événements tels que des soirées jeux, le Festival du jeu et la programmation d'été lui permet de cibler un public large et de remplir pleinement sa mission sur le territoire.

MENTIONS LUDIQUES
Du Jeu au Je, et réciproquement
mentionsludiques@gmail.com
06.17.88.01.92

Du Jeu au Je, et réciproquement !

Animations, formations et consulting en Actions Ludiques et Inclusion (tout public, et plus particulièrement fragilisé et besoins particuliers).

Mentions Ludiques apporte son conseil à des structures telles que écoles, ludothèques, cabinets d'ergothérapie, etc., pour la création de malles ludiques et pour l'organisation de temps de jeu.

L'entreprise propose également des ateliers et des formations à destination des professionnels qui font jouer des publics, soit des publics de joueurs, soit des publics rassemblés pour d'autres raisons mais dont le média d'activité est le jeu.

Qu'il s'agisse de conseils, de formations ou d'animations directes, les actions de Mentions Ludiques, fléchées pédagogiques ou non, prônent et soutiennent toujours le jeu libre, parfois ajusté, voire adapté, mais toujours libre.

# 3. Genèse du projet et visée de la méthode

## D'une démarche d'adaptation professionnelle…

En 2022, le studio Access+ a vu le jour au sein du groupe asmodee. C'est à la suite d'une recherche scientifique menée par le Pr Philippe Robert, au CHU de Nice[1] que l'équipe du studio a décidé de proposer une gamme de jeux adaptés qui permettrait à chacun, quelle que soit sa condition, d'avoir accès au plaisir et aux bienfaits du jeu de société et de pouvoir profiter des moments de bonheur qu'offre cette activité.

Consciente que les personnes vivant avec un ou plusieurs troubles cognitifs peuvent être exclues de moments de jeu à cause de règles, d'une difficulté ou d'un matériel inadaptés, l'équipe Access+ travaille en partenariat avec des professionnels de la santé, de l'éducation et du jeu pour développer une gamme de jeux accessibles au plus grand nombre, y compris les personnes vivant avec des troubles cognitifs.

Pour développer cette gamme, Access+ étudie l'ensemble des bénéfices apportés par les jeux (cognitifs, émotionnels, sociaux, comportementaux…) en s'appuyant sur la recherche scientifique, l'expertise des professionnels et des études réalisées auprès de joueurs. L'équipe sélectionne ensuite les jeux dont les bienfaits sont les plus pertinents, avec une malléabilité importante et un intérêt ludique favorisant le lien social. Différents éléments sont alors retravaillés et adaptés afin de les rendre le plus universels possible.

Les jeux de la gamme Access+ ont pour but de stimuler les fonctions cognitives, de favoriser les émotions positives et les relations sociales, tout en offrant la possibilité de (re)découvrir le plaisir de jouer ensemble.

[1] *Cognitive – Adaptation – Behavior, Jouer avec des patients souffrant de la maladie d'Alzheimer, https://www.game-in-lab.org/project/cognitive-adaptation-behavior-jouer-avec-des-patients-souffrant-de-la-maladie-dalzheimer/*

## Quelques exemples d'adaptations

### Dooble Access+

Dobble Access+ est la version adaptée du célèbre jeu Dobble , particulièrement populaire auprès des enfants. Les tests menés par les experts Access+ ont montré que les personnes vivant avec des troubles cognitifs, que ce soient les séniors avec des troubles neurodégénératifs ou les enfants avec des troubles du neurodéveloppement, pouvaient rencontrer des difficultés avec ce jeu. Le nombre et la taille variée des symboles peuvent être de ces difficultés, tout comme la taille ou la fragilité des cartes.

Pour pallier ces difficultés, la version Access+ propose, entre autres adaptations, des cartes plus grandes et plus épaisses, donc plus faciles à manipuler et plus solides, et des symboles eux aussi plus grands. Elle propose trois niveaux de difficulté, avec 4, 5 et 6 symboles, afin d'entrer progressivement dans la complexité du jeu.

Avec ces adaptations, cette version est plus accessible et permet d'inclure plus de joueurs, de partager des moments intergénérationnels et d'offrir une posture de joueur autonome au plus grand nombre.

*Dobble, un jeu de D. Blanchot, J. Cottereau et Play Factory, avec la contribution de l'équipe Play Factory dont : JF. Andreani, T. Benedetti, G. Gille-Naves et I. Polouchine. Spot it!, Dobble et le personnage Dobble sont des marques déposées d'asmodee Group.*

**Timeline Access+**

Timeline Access+ est la version adaptée du célèbre jeu Timeline, particulièrement adapté pour les séniors, car il fait appel à la mémoire à long terme, ou pour les élèves, car il sollicite le savoir académique. Toutefois, la taille des cartes et la frise commune à l'ensemble des joueurs peuvent créer des difficultés pour un public avec des besoins spécifiques.

Pour pallier ces difficultés, la version Access+ propose, entre autres adaptations, des cartes plus grandes et plus épaisses, donc plus faciles à manipuler et plus lisibles, et une règle du jeu modifiée pour que chacun puisse agir sur sa frise dans un espace protégé.

© 2025, asmodee. Tous droits réservés.

***D'autres jeux,*** présentant des adaptations comme des versions coopératives, un livret de solutions, du matériel complémentaire facilitant, des éléments en braille ou en relief, des vidéo-règles pour les sourds et malentendants, etc., sont à découvrir dans la gamme Access+, mais aussi chez d'autres éditeurs comme Accessijeux.

*Timeline, un jeu de Frédéric Henry, illustré par Jérémie Fleury et Gaël Lannurien. Timeline est une marque déposée d'asmodee Group sous licence de Frédéric Henry.*

## … à une professionnalisation de la démarche d'adaptation d'un jeu

La méthode présentée dans ce document s'inspire de l'approche développée par Access+, tout en prenant en compte les ressources à disposition des professionnels sur le terrain. Son objectif principal est d'accompagner le lecteur dans la sélection et/ou la réadaptation de jeux de société afin de les rendre accessibles à un public le plus large possible. Cette démarche s'inscrit dans une volonté d'inclusion, permettant ainsi d'utiliser des références ludiques couramment proposées au grand public tout en garantissant leur adaptabilité.

La méthode d'analyse de l'universalité d'un jeu est disponible sous la forme de ce guide pratique. Ce dernier est accompagné de deux grilles d'universalité, dont l'utilisation détaillée sera présentée ultérieurement dans le document.

Ce guide s'adresse principalement aux professionnels qui interviennent dans des contextes où les jeux de société sont utilisés, afin de les aider à mieux identifier et adapter les jeux qu'ils emploient au quotidien. L'objectif ultime est de favoriser l'autonomie, la liberté et la créativité de tous les joueurs, qu'ils soient en situation de handicap ou simplement en difficulté face à un jeu, en leur offrant des solutions adaptées à leurs besoins.

À travers ce guide, nous cherchons à fournir des outils permettant de proposer le jeu sous un angle novateur. L'intention est également de susciter une réflexion sur l'impact qu'un jeu bien adapté, approprié à un public spécifique, peut avoir. Une étude préalable à la recherche-action a révélé que tous les professionnels interrogés ajustent les jeux qu'ils utilisent en fonction des besoins et des compétences de leur public. Dans ce guide, nous proposons au lecteur de reconsidérer l'objet du jeu à travers un autre prisme, dans l'espoir que cette approche modifie la perception et l'utilisation de ce précieux outil. L'objectif est d'offrir un recul, un regard différent, afin que l'acte d'adaptation, souvent réalisé de manière intuitive, soit conscientisé et effectué de manière plus scientifique et pragmatique.

# II

# Apports théoriques préalables à la démarche d'analyse et d'adaptation

La présente section du guide a pour objectif de fournir aux lecteurs une base de connaissances pertinente en lien avec le jeu. Ces éléments permettront aux utilisateurs de la méthode de mieux se positionner lors des temps de jeu et d'optimiser l'adaptation des jeux employés dans leur pratique professionnelle. Les principes exposés constituent des points de départ permettant aux lecteurs de remettre en question leur posture et leur utilisation du jeu ou, à défaut, leur serviront de rappels des bonnes pratiques à adopter. Étant donné que ce guide se concentre exclusivement sur l'analyse et l'adaptation des jeux, il n'a pas été possible de fournir une méthode exhaustive concernant tous les autres aspects nécessaires à l'optimisation de ces processus. Ainsi, afin de soutenir les utilisateurs, cette section compile diverses informations et prérequis visant à garantir des temps de jeu de qualité.

# 1. Cadre ludique et aménagement de l'espace

Le cadre ludique est un concept définissant les conditions optimales pour créer une situation de jeu auprès de tous les publics.
Il s'organise autour de cinq éléments principaux
(Périno, 2006, p. 102) :

© 2025, éditions érès.
Tous droits réservés.

- Un lieu déterminé et reconnu comme tel, qui sert de « contenant » à celui qui joue.
- Des espaces de jeu séparés, différenciés et aménagés selon les particularités relatives aux différents niveaux des joueurs et aux types de jeux.
- Des objets choisis et mis à disposition par les adultes, les accompagnateurs ou les professionnels.
- Des présences adultes, accompagnateurs ou professionnels dont le rôle varie selon les différentes catégories de jeux et les espaces de jeu.
- Une règle d'usage des lieux comportant des références aux temps du jeu.

L'espace de jeu doit donc être lisible en ce sens qu'il doit se différencier de tout autre espace ayant une autre fonction. Il doit être délimité, ce qui lui permet de donner la contenance. À l'intérieur de cet espace de jeu, l'auteure suggère d'aménager plusieurs zones de jeu en lien avec différentes catégories de jeux[2] et de niveaux de compétences.

Chaque catégorie de jeux fait l'objet d'un espace spécifique. Pour chacun, le nombre d'objets ludiques sera contrôlé et limité pour répondre entièrement aux besoins de la séance en évitant une surstimulation par un nombre trop important d'objets risquant de dénaturer les bonnes conditions de jeu. Pour P. Deru (2006), « le trop étouffe ; le peu déploie » (p. 134).

*2 Jeux d'exercice sensori-moteur, jeux symboliques, jeux d'assemblage, jeux de règles.*

G. Brougère (1992) ira également dans ce sens en soulignant que trop de stimuli sans ordre conduit à la dispersion. Ainsi, pour favoriser ouverture et changement, il faut donc un équilibre entre jeux nouveaux et jeux connus, ces derniers se présentant comme des repères pour le public assurant une base de sécurité. Le choix des objets effectué (et, si nécessaire, réajusté par le professionnel), l'offre ludique se présentera comme une proposition stable et répétée. L'espace est aménagé pour une période donnée afin de permettre une meilleure appropriation du cadre par les participants au fil de leurs visites. Cette permanence des objets sur un temps suffisant se présente comme un élément cadre contenant qui permet protection et ouverture sur de nouvelles expérimentations ludiques. Il s'agit de la responsabilité du professionnel qui remettra l'espace en « invitation à jouer » lorsque le joueur terminera un jeu. Se présentant lui-même comme un élément du cadre favorisant l'accès au jeu libre, et au-delà de sa capacité à sélectionner le matériel et à agencer l'espace, le professionnel devra réfléchir à sa posture durant la séance de jeu et abandonner son pouvoir sur le groupe d'individus dont il a la responsabilité.
Le paragraphe suivant détaille spécifiquement ce que doit être une bonne posture professionnelle.

## 2. Posture professionnelle

Voici quelques préconisations qui s'inspirent du positionnement du ludothécaire.

- **Objectif principal**

Le professionnel doit permettre aux participants de rentrer dans une situation de jeu, et cela de façon la plus autonome possible. En effet, l'autonomie de la personne est centrale dans un temps de jeu de qualité.

- **Attitudes à avoir**

Observation, disponibilité et flexibilité permettront au professionnel d'aider l'entrée et le maintien en jeu des personnes du public visé. Le professionnel doit également faire preuve de patience et de bienveillance. Sans être obligatoire, la valorisation des efforts et des réussites des participants peut être pertinente en fonction du contexte et des objectifs de la séance.

- **Choix du jeu et de l'adaptation**

Après avoir sélectionné le jeu, si le professionnel réalise que ce dernier n'est pas entièrement adapté au public et qu'il n'a pas les moyens d'en changer, il lui faudra imaginer les adaptations possibles avant de le proposer au public pressenti. (À terme et dans l'idéal, le public devrait avoir le choix entre plusieurs propositions.)

- **Protéger l'environnement de jeu**

Protéger les joueurs des stimulations extérieures favorisera l'attention des participants. En effet, en proposant un cadre sécurisant, le professionnel permet aux joueurs de rester investis dans leur jeu malgré les difficultés qu'ils pourraient rencontrer.

### Invitation à jouer

Mettre en place le jeu sélectionné en invitation à jouer, c'est-à-dire le positionner comme si la partie avait déjà commencé. Cela permet de communiquer des informations visuelles aux participants sur le type de jeu auquel ils s'apprêtent à jouer. Eviter au maximum de mettre plusieurs jeux sur une même table pour éviter la surstimulation.

© 2025, FM2J. Tous droits réservés.

**Figure 1 :**
*Exemple d'invitation à jouer avec le jeu* Pingouins*, par Günter Cornett, Alvydas Jakeliunas et Sylvain Decaux, Edge, 2011.*

### Transmission de la règle

Voir le paragraphe sur la transmission de la règle dans la partie des « Apports théoriques », page 28.

### Posture d'observateur et flexibilité

En première intention, le professionnel doit être à l'écoute des besoins de chaque participant. L'observation permet d'avoir accès aux compétences et aux envies de l'autre. Le professionnel devra faire preuve de flexibilité et pourra alors adapter son comportement et/ou les règles en fonction de ses analyses.

### ◆ Des interventions répondant uniquement à des besoins

Le professionnel évitera d'intervenir pour aider le participant mais pourra intervenir afin de permettre l'autonomie du joueur. En effet, en cas de difficulté, il faudra privilégier la réadaptation de la règle du jeu en fonction des réponses de la personne et, si cela ne convient toujours pas, un changement de jeu pourra s'avérer nécessaire.

### ◆ Pas forcément joueur

Dans la mesure du possible, il est conseillé de ne pas jouer avec les personnes. En effet, dans la plupart des cas, le professionnel a du mal à enlever sa casquette de professionnel et se montre un peu trop intrusif ou aidant. Cela peut empêcher de voir si le jeu et l'adaptation conviennent réellement au(x) joueur(s).

### ◆ Posture de « joueur observateur »

Il arrive parfois que le professionnel soit obligé de jouer avec le(s) participant(s). C'est le cas quand un partenaire de jeu est nécessaire, ou auprès d'un public en détresse (cognitive, narcissique, etc.), lorsque l'invitation à jouer ne suffit pas. Quand vous jouez avec votre public, n'anticipez pas les besoins de l'autre, ne répondez pas ou ne faites pas à sa place. Observez d'abord, laissez suffisamment de liberté pour que l'autre agisse, laissez-lui le droit à l'erreur et intervenez seulement pour redonner de l'autonomie à votre ou vos partenaire(s).

### ◆ Supports et adaptations

Votre intervention peut servir tout d'abord à réexpliquer ou préciser la consigne, mais si des difficultés persistent, il faudra proposer une nouvelle adaptation. L'objectif est que vous trouviez une règle qui vous permette de garder uniquement un statut d'observateur ou éventuellement de joueur (mais non plus d'aidant). À vous de créer une nouvelle règle à partir de ce que vous laisse(nt) à voir le(s) participant(s).

### Entrer en relation

Pour adapter au mieux les règles, il faudra essayer de savoir ce qui se passe dans la tête de l'autre et quelle est son intention. C'est seulement à ce titre que l'on rentre dans une vraie relation avec les participants, une relation de confiance, voire d'alliance.

### S'adapter aux participants

Le professionnel doit s'adapter aux participants et non l'inverse. Ainsi, il redonne du sens à l'activité.

### Accepter les règles arbitraires

Même si les jeux présentent des principes d'utilisation spécifiques, le professionnel pourra néanmoins autoriser et s'adapter à une règle plus arbitraire et spontanée dictée ou induite par un ou plusieurs participants.

### Se poser les bonnes questions

Si la personne a du mal à suivre vos consignes, il s'agit non plus de vous demander « *À quoi ou comment vais-je la faire jouer ?* » mais de savoir aussi vous dire « *À quoi va-t-elle me faire jouer avec ce jeu ?* » et de vous remettre dans une position d'apprenant.

# 3. Transmission d'une règle de jeu

## Méthodologie

La transmission de la règle est un exercice difficile pour lequel il n'y a pas de méthode parfaite. En revanche, il y a quelques grands principes à connaître et à appliquer si possible, tout en les adaptant au jeu que vous expliquez, à votre sensibilité et au public auquel vous la transmettez.

C'est un exercice qui se joue autant lors de l'intervention devant le public qu'en amont de l'animation.

## Avant l'explication

- **Connaître le jeu**

Pour transmettre une règle, il faut l'avoir comprise et parfaitement intégrée. C'est pourquoi il est conseillé d'avoir joué plusieurs fois au jeu (dans l'idéal, au moins trois fois). Si vous vous apprêtez à transmettre une règle de jeu réadaptée, il s'agit d'avoir conscience des conséquences de cette adaptation sur le jeu et sur la partie.

- **Des piqûres de rappel régulières**

Il faut qu'au moment de la transmission, la règle (adaptée ou non) soit maîtrisée. Il ne suffit pas de l'avoir maîtrisée une fois mais, au contraire, de se faire de temps en temps des piqûres de rappel.

**Figure 2 :**
*Relire les règles avant une animation pour se les remémorer.*

### ◆ Mettre le matériel en place

Une invitation à jouer facilite l'apprentissage de la règle.
N'hésitez pas à installer le matériel avant de commencer l'explication, voire avant l'arrivée du public. Le joueur entrera plus facilement en jeu si les conditions sont déjà réunies.

### ◆ Ne jamais forcer l'entrée en jeu

Il faut essayer de toujours laisser une porte de sortie au joueur.
En présentant rapidement le jeu avant même que le joueur ne s'installe, vous lui évitez d'avoir le sentiment d'être piégé dans un jeu qui ne va pas lui plaire ou qui n'est pas adapté à ses compétences.

### ◆ Laisser les joueurs s'approprier le matériel et utiliser le vocabulaire adéquat pour le nommer

Le jeu fait appel aux sens, la vue et le toucher principalement. Il est donc important de laisser un temps aux joueurs pour s'approprier le matériel, le manipuler, l'observer. Ce temps est plus ou moins long selon la typologie des joueurs : il sera, par exemple, d'autant plus important pour une personne malvoyante qui aura besoin de toucher les pièces pour se créer une image mentale du jeu.

**Figure 3 :**
*Laisser les joueurs voir et toucher le matériel pour se familiariser avec le jeu.*

## Pendant l'explication

### ◆ Un seul transmetteur

La règle (adaptée ou non) ne doit être transmise que par une seule personne. Une personne doit donc gérer l'explication de la règle de A à Z. Si vous êtes plusieurs professionnels dans votre équipe, répartissez-vous la responsabilité de la gestion des différentes tables de jeu.

### ◆ Présenter le thème, l'histoire et le type de jeu

À moins que le jeu ne soit abstrait, commencez par une présentation du thème qui plonge tout de suite le joueur dans l'ambiance et lui permet de rentrer dans l'histoire qu'il va vivre. Précisez aussi si le jeu est coopératif ou compétitif. Ensuite, informez les joueurs de la mécanique principale (jeu de stratégie, de hasard, de questions-réponses, d'adresse, d'expression…).

**Figure 4 :**
*Si le joueur sait dès le début où il doit aller, cela le guidera tout au long de l'explication.*

### ◆ Exposer le but du jeu

Une fois le thème présenté, situez immédiatement le but du jeu. Ce point est d'autant plus important que, si vous l'oubliez, le joueur sera perturbé. Il n'aura de cesse de se poser la question « *Mais comment on gagne ?* » et sera moins réceptif à tout ce que vous lui direz.

### ◆ Faire un résumé du tour de jeu

Avant de vous lancer dans l'explication détaillée, il est primordial de faire un bref résumé d'un tour de jeu et des conditions de fin de partie : « *Le jeu va se dérouler en une succession de tours et chaque joueur va jouer l'un après l'autre. Dès qu'un joueur parvient à sortir du temple, il remporte la partie. […]* » En procédant ainsi, vous permettez au joueur d'avoir une vision globale de ce qui l'attend et de structurer sa pensée. Cela joue en quelque sorte le rôle d'une annonce de plan ou d'un sommaire.

### Faire réaliser les actions aux joueurs

Il est important de faire manipuler le matériel aux joueurs pour qu'ils s'approprient les règles par les gestes. « *En première action, tu lances le dé et tu déplaces d'autant de cases (on laisse faire), puis tu lis le texte écrit sur la case (le joueur lit) et tu n'as plus qu'à faire ce qui est écrit (idem).* » En laissant les joueurs manipuler et réaliser les actions au fur et à mesure, non seulement vous vous assurez qu'ils ont bien compris vos consignes, mais vous rendez leur mémorisation plus efficace.

**Figure 5 :**
*Faire manipuler le matériel aux joueurs.*

### Le cœur de l'explication

Dans le cadre de l'explication détaillée du jeu, il ne faudra pas noyer les joueurs sous un flot trop important d'informations sans s'assurer qu'ils ont bien intégré les éléments précédents.
Le rythme de l'explication est donc primordial. Dans le même ordre d'idées, il faut mettre du dynamisme et un ton enjoué dans votre explication. À travers elle, c'est l'image du jeu que vous renvoyez.
Deux méthodes d'explication sont détaillées ci-après.

- L'explication progressive du jeu, en intégrant les éléments petit à petit et en faisant jouer après chaque nouvel élément introduit. Avec cette méthode, il faut que les joueurs acceptent de ne pas tout maîtriser tout de suite, ce qui est parfois assez difficile. Ne pas hésiter à les prévenir et à les rassurer sur ce point.
- Ou l'ensemble des explications d'un seul tenant. Cela ne dénature pas le jeu et évite de donner une fausse impression négative du fait d'une mécanique déséquilibrée par l'absence d'une partie des règles.

- **Ne pas répondre aux questions lorsqu'elles vous sont posées**

Cela peut paraître surprenant, mais il ne faut pas hésiter à différer les réponses aux questions que l'on vous pose et qui se rapportent à des points que vous n'avez pas encore expliqués. Répondre à toutes les questions que l'on vous pose au moment où elles arrivent est le meilleur moyen de perdre le fil de votre explication.

- **S'assurer qu'au moins un joueur comprend les règles parfaitement**

Repérez dans le groupe de joueurs celui qui semble comprendre le mieux votre explication et assurez-vous que, lorsque vous avez terminé, lui au moins a compris. Il pourra ensuite aider les autres joueurs à s'approprier la règle lorsque vous serez moins présent.

**Figure 6 :**
*Demander si les joueurs ont des questions et y répondre.*

- **Demander si les joueurs ont des questions**

Une fois votre explication terminée, vous pouvez demander si les joueurs ont des questions et repréciser les points qu'ils n'auraient pas bien saisis.

- **Rester disponible**

Prenez le temps, en début de partie, d'observer l'appropriation de la règle par les joueurs. Restez disponible et visible pour que l'on puisse vous interpeller. Observez de loin la partie pour intervenir au besoin, tout en préservant la liberté et l'autonomie du groupe de joueurs. Si vous observez, par exemple, qu'une des personnes à la table consulte les règles, c'est souvent le signe que les joueurs sont bloqués ; vous pouvez alors retourner les voir pour les aider.

# III

# Grilles d'analyse et d'adaptation d'un jeu de société

# 1. L'écosystème de la méthode

## Présentation globale

Pour vous accompagner tout au long de votre adaptation, le contenu de la méthode est divisé en trois documents distincts :

- ce guide pratique,
- une grille d'universalité détaillée,
- une grille d'universalité synthétique.

Dans un premier temps, nous vous conseillons de lire ce guide pratique car il vous permettra de comprendre comment remplir les deux grilles. En effet, dans les sections suivantes du guide, les lecteurs seront accompagnés tout au long du processus d'analyse et d'adaptation du jeu sélectionné. Dans un premier temps, le guide invitera les utilisateurs à analyser le jeu de société choisi dans sa forme initiale, puis à l'examiner à travers les différentes caractéristiques définies par l'indice d'universalité. Par la suite, les lecteurs seront guidés dans l'adaptation de leur support de jeu en fonction de leur contexte spécifique ainsi que des compétences particulières de leurs joueurs. Enfin, dans la dernière section, une évaluation de l'adaptation sera proposée, permettant ainsi d'identifier les éléments ayant bien fonctionné et ceux nécessitant des améliorations.

## Présentation de la grille d'universalité détaillée

En sus du guide pratique, nous vous proposons de vous munir de la grille d'universalité détaillée qui est disponible au téléchargement en ressource complémentaire ici :

Cette grille d'universalité détaillée vous accompagnera pas à pas dans votre analyse et votre adaptation de jeu par un ensemble de questionnements et de tableaux à remplir.

Lien de téléchargement →

## Présentation de la grille d'universalité synthétique

En complément de la grille détaillée, nous vous proposons une grille plus synthétique conçue pour faciliter le processus d'analyse. Cette trame, plus concise et non exhaustive, vise à optimiser le temps de travail en rassemblant sur une seule page recto-verso l'ensemble des résultats globaux des analyses effectuées lors du remplissage de la grille d'universalité détaillée.

Lien de téléchargement →

Ainsi, cette fiche, disponible en téléchargement ici, permet de gagner du temps entre les séances de jeu en offrant un moyen simple de récapituler les informations essentielles. Cet outil est aussi intéressant pour transmettre des informations en interne dans l'équipe et pour faciliter le suivi des groupes de joueurs et de l'adaptation des jeux sélectionnés. La fiche reprend les éléments clés des quatre parties du guide (Analyse du jeu tel que proposé par le fabricant, Indice d'universalité et malléabilité du jeu, Adaptation en contexte de jeu et Évaluation de l'adaptation après la partie de jeu), en offrant une synthèse efficace. Toutefois, il est important de souligner que la fiche ne doit pas être utilisée sans une lecture préalable du guide, car une utilisation isolée pourrait nuire à la qualité de l'analyse et de l'adaptation du jeu à cause de la simplification excessive du contenu proposé dans celle-ci.

# 2. Méthodologie de remplissage de la grille détaillée

## Analyse préalable au temps de jeu à l'aide d'une grille d'universalité détaillée

Dans les deux sous-parties qui suivent, nous analyserons le jeu hors contexte, c'est-à-dire en réfléchissant juste avec la boîte, la règle initiale sans adaptation et le matériel du jeu. Cette analyse ne se fait pas durant un temps de jeu. À chaque fois, vous seront présentées dans un encadré la partie à compléter dans la grille d'universalité détaillée et son explication.

## Analyse du jeu tel que proposé par le fabricant

Dans cette partie, nous nous intéressons au jeu et à son contenu. Les informations demandées sont visibles sur la boîte et/ou dans la règle du jeu. L'idée ici est de faire un premier état des lieux de l'existant. En décrivant le principe du jeu, nous préparons déjà la suite, car l'adaptation devra conserver l'essence du jeu. Le nombre de joueurs est aussi une donnée importante car c'est l'une des caractéristiques de l'indice d'universalité.

Nom du jeu : .....

Auteur : .....

Illustrateur : .....

Editeur : .....

Liste du matériel présent dans la boite :

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

Principe du jeu (résumé rapide de la mécanique et/ou de l'intérêt du jeu) :

.....

.....

.....

.....

Durée : .....

Nombre de joueurs : .....

**Figure 7 :**
*Premières questions de la partie 1.A de la grille d'universalité détaillée.*

Avec vos propres mots, simplement et sans être exhaustif, qu'est-ce que les joueurs doivent être capables de faire pour jouer au jeu en autonomie (par exemple : lire, écrire, compter, bluffer…) ? :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Il n'est pas ici question de faire une analyse exhaustive des compétences nécessaires pour jouer au jeu, mais de faire apparaître les points importants, les compétences clés sans lesquelles le jeu n'est pas faisable.

## Indice d'universalité et malléabilité du jeu

- **Préambule**

*Partie 1.B de la grille d'universalité détaillée*

  - Subjectivité de la méthode

La méthode d'analyse proposée dans ce guide est subjective car elle dépend en grande partie des connaissances, de la créativité et de l'expérience de la personne qui la suit. **Le côté subjectif est intentionnel**. En effet, il pousse la personne qui analyse à être plus créative dans ses propositions d'adaptation. Par ailleurs, grâce à la prise de recul due au pas de côté que permet la méthode, elle permet une réflexion approfondie sur la manière d'utiliser le jeu de société comme outil et fait donc évoluer les pratiques professionnelles.

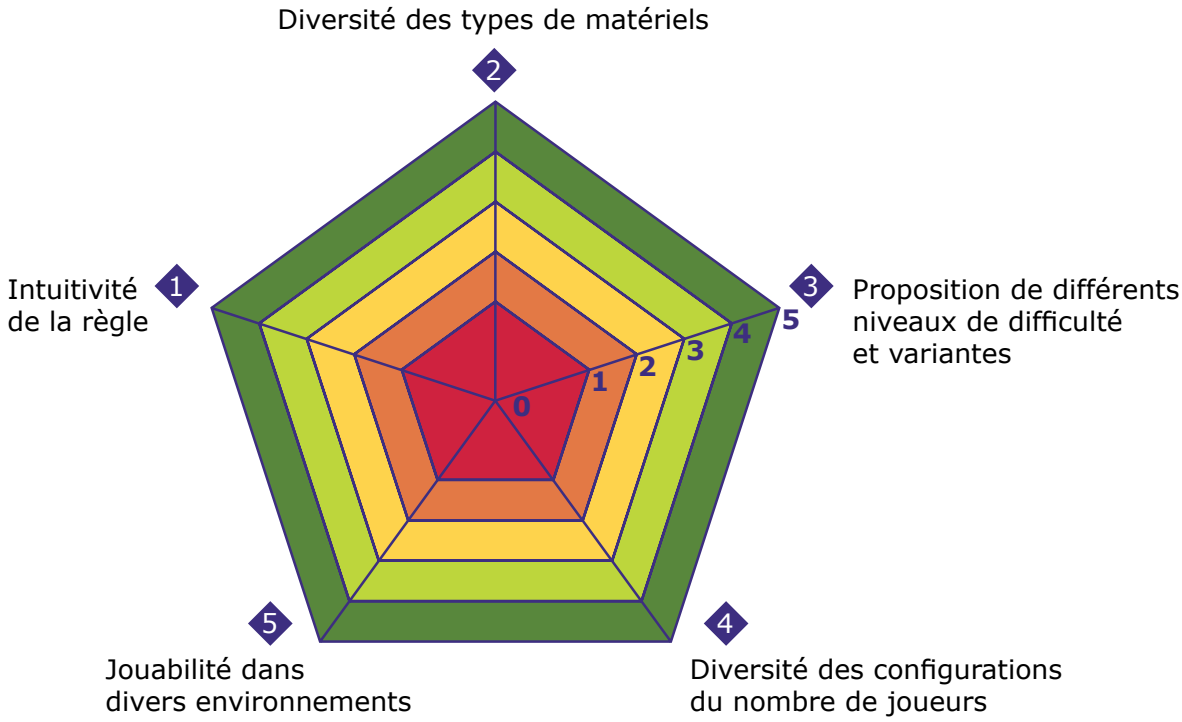
  - Limites d'adaptation

Malgré toutes les possibilités offertes aujourd'hui et les moyens disponibles pour adapter les jeux, **aucun jeu ne pourra être parfaitement universel**. Malgré tout, il faut conserver l'adaptation pour tous les publics comme un idéal à atteindre et vers lequel il faut tendre au maximum.

Enfin, gardez à l'esprit qu'il n'est pas toujours nécessaire de connaître les pathologies, handicaps ou besoins spécifiques des joueurs pour être en mesure d'adapter les jeux. En effet, le jeu est un excellent outil d'analyse et, via une bonne observation de leurs compétences et de leurs difficultés au cours de la partie, il est possible de l'adapter en temps réel pour améliorer la qualité du moment ludique.

### Universalité du jeu sans adaptation

Dans un premier temps, vous analyserez le degré d'universalité du jeu de base sans adaptation.




Avec cette première araignée qui reprend sur ses 5 axes les différentes caractéristiques de l'indice d'universalité, l'utilisateur est invité à se positionner selon son ressenti en donnant une note de 0 à 5 à chaque critère.
L'idée ici est d'analyser si le jeu sans adaptation est déjà universel.

**Légende de la cible :**

1. Intuitivité de la règle

Nous parlons de règle intuitive si le sens de la règle peut être compris sans recours à la lecture ou à l'explication de celle-ci (la règle du jeu est évidente face au matériel). Le design, par exemple, du Rubik's Cube : il n'est pas nécessaire d'en lire la règle du jeu pour comprendre son usage (ce qu'il faut faire). Un jeu est ainsi considéré comme intuitif s'il est possible d'en **comprendre la règle juste en regardant le matériel ou les autres jouer**.

2. Diversité des types de matériels

Plus il y a de types de pièces différents, plus le cerveau devra faire de connexions pour comprendre leurs imbrications et moins le jeu sera accessible. À l'inverse, moins il y a de types de matériels différents, plus le jeu sera **facile à appréhender** et plus la note sera haute. Attention, ce n'est pas le nombre de cartes ou de pions qui importe, mais bien la quantité de types de matériels différents : les pions, quel que soit leur nombre, correspondent à un seul type de matériel.

3. Proposition de différents niveaux de difficulté et variantes

Des variantes existent-elles pour ce jeu ? L'auteur propose-t-il dans ces règles **différents niveaux de difficulté** ou des modes de jeu particuliers pour faire évoluer les propositions ? Existe-t-il une installation particulière, souvent plus simple que les autres, préconisée pour une première partie ?

4. Diversité des configurations du nombre de joueurs

Le jeu permet-il de jouer dans **plusieurs configurations** ? Le jeu peut-il se jouer seul, en petit groupe ou en plus grand groupe ? Plus il y a de configurations possibles, plus l'indice sera élevé.

5. Jouabilité dans divers environnements

Le jeu peut-il être proposé dans **différents contextes** (en collectivité, sur un lit d'hôpital, pour une personne en fauteuil roulant, à l'extérieur, etc.) ? Plus il y a de contextes différents qui vous viennent à l'esprit, plus l'indice sera élevé. Par exemple, demandez-vous si le jeu est facilement transportable ou encore si les pièces sont stables et restent en place aisément.

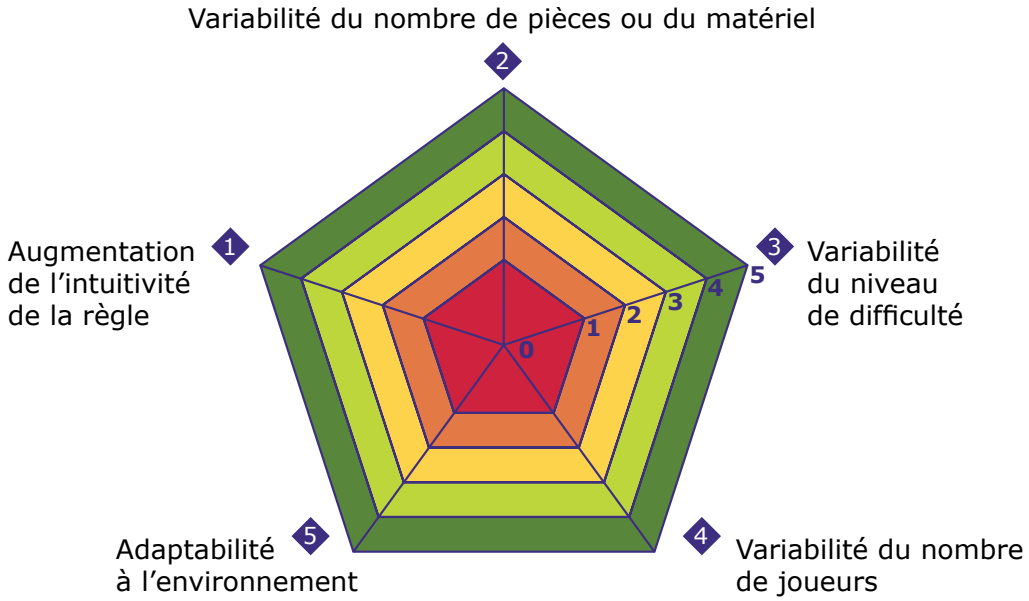
## Potentiel d'adaptation du jeu

Dans cette partie, il vous est demandé d'analyser le potentiel d'adaptation du jeu que vous pensez sélectionner pour vos joueurs. Si ce jeu tel qu'il existe ne convient pas à votre public, est-il possible de l'adapter tout en conservant son intérêt, pour que vos participants puissent tous jouer ?

Cette partie vous permet de définir les éléments qu'il est possible d'adapter, afin de déterminer si le jeu choisi peut convenir à votre public.

Il est important de réfléchir à cette question avant de se pencher sur les adaptations, de manière à bien choisir le jeu sur lequel travailler et à ne pas se retrouver bloqué avec un jeu qui n'a plus d'intérêt ludique.

Cela peut parfois signifier devoir renoncer à un jeu que l'on apprécie particulièrement car il n'est pas du tout adapté ni adaptable à notre public.




Avec cette deuxième araignée, différente de la première par l'évolution de ses 5 axes, l'utilisateur est invité à réfléchir au potentiel d'adaptation que le jeu propose. L'idée ici est d'analyser le jeu en cherchant des pistes d'adaptation. Si vous en trouvez rapidement plusieurs, cela signifie que le jeu a un grand potentiel d'adaptation.

## Légende de la cible :

1. Augmentation de l'intuitivité de la règle

Le jeu est-il déjà très intuitif à la base ou vous paraît-il possible de **rendre la règle encore plus intuitive** quand vous l'examinez ? Plus cela vous semble aisé à faire, plus cet indice sera élevé.

2. Variabilité du nombre de pièces ou du matériel

À première vue, est-il **facile de faire varier le nombre de pièces** ? Peut-on en enlever certains types (cartes, dés, plateaux, jetons…) sans dénaturer le jeu ? Peut-on en ajouter facilement ? Le matériel peut-il être transformé ou utilisé à d'autres fins ?

3. Variabilité du niveau de difficulté

En gardant l'essence du jeu proposé par le fabricant, vous semble-t-il possible de changer facilement le niveau de difficulté du jeu, que ce soit pour le simplifier ou pour le complexifier ? La durée de la partie peut-elle facilement varier ? Est-il possible de **créer des variantes additionnelles** du jeu ?

4. Variabilité du nombre de joueurs

En gardant l'essence du jeu proposé par le fabricant, est-il possible de **réduire ou d'augmenter** facilement **le nombre de joueurs** au-delà de ce qui est prévu par l'auteur du jeu ? Des réajustements sont-ils possibles pour faire varier le nombre de joueurs ?

5. Adaptabilité à l'environnement

Moins le matériel nécessite d'aménagements spécifiques pour être proposé dans **différents contextes** (en plus de ceux vus à l'étape d'analyse précédente), plus l'indice de ce critère sera élevé.

### Autres remarques importantes

Autres remarques importantes :
Vous pouvez noter ici toutes les informations subsidiaires qu'il vous faudra garder à l'esprit pendant votre adaptation de ce jeu :

.....

.....

.....

.....

.....

## Adaptation en contexte de jeu

Vous venez de découvrir grâce à l'analyse précédente que votre jeu présente un potentiel d'adaptation. Vous allez donc pouvoir choisir la ou les adaptations qui conviendraient le mieux pour votre public. Ainsi, vous serez guidé pour remplir la partie 2.A de la grille d'universalité détaillée. Celle-ci vous accompagnera durant l'adaptation du jeu sélectionné par rapport à votre contexte précis d'utilisation. N'oubliez pas que votre adaptation doit être pensée pour s'adapter à votre public cible durant votre temps de jeu spécifique.

**Préconisations**

En amont de l'adaptation, il sera nécessaire de faire des tests du jeu de base pour bien le maîtriser et être en mesure de l'adapter au mieux au public concerné sans en dénaturer l'essence.

Vous serez potentiellement amené, durant vos tests, à faire plusieurs versions différentes lors de votre adaptation. En effet, les changements proposés ne seront pas toujours suffisants ou parfaitement ajustés pour répondre aux besoins des joueurs.

Le guide peut être utilisé pour faire apparaître vos différentes propositions. Dans la mesure où le remplissage peut être un peu chronophage, il ne sera pas forcément utile de faire cas de toutes les adaptations aux différences mineures (exemple : proposer une main de 6 cartes, puis de 5 cartes…). Vous pouvez simplement noter les grands changements visibles d'une version adaptée du jeu à une autre.

# Adaptation du jeu par rapport à votre contexte et à votre public

Définissez le public cible joueur (tranche d'âge, situations de handicap, nombre de joueurs, degré de fatigabilité…) :

Définissez le contexte de vos interventions (durée, lieu, aménagement…) :

Avec les mots qui sont les vôtres, quels sont les blocages ou freins rencontrés par votre public ?

Dans cette partie, nous invitons l'utilisateur de la méthode à poser un cadre clair du contexte de jeu. L'idée ici est de comprendre quel est le public que nous devons faire jouer et dans quel contexte. Par ailleurs, en partant du public cible, nous réfléchissons aux points bloquants pour son entrée en jeu.

Quelles adaptations sont nécessaires pour permettre au public cible d'être dans une bonne qualité de jeu ?

| **1) Adaptation(s) pour une règle plus intuitive** | |
|---|---|
| Propositions pour rendre le jeu plus intuitif : | |

Dans cette partie, vous devez proposer des manières concrètes d'adapter le jeu selon les 5 caractéristiques de l'indice d'universalité :

**1) Adaptation(s) pour une règle plus intuitive**
**2) Adaptation(s) du nombre de pièces ou du matériel**
**3) Adaptation(s) du niveau de difficulté**
**4) Adaptation(s) du nombre de joueurs**
**5) Adaptation(s) à l'environnement et au contexte vécu**

Vous n'êtes pas obligé de proposer des adaptations pour les 5 critères ; l'important est de répondre le plus efficacement possible aux problématiques rencontrées par votre public cible en proposant des idées qui peuvent être mises en place aisément avec vos moyens.

# Évaluation de l'adaptation après la partie de jeu

Après avoir réalisé et proposé une ou plusieurs adaptations pour le jeu choisi, le texte ci-dessous vous permettra de remplir la partie 2.B de la grille détaillée et ainsi évaluer l'adaptation globale de votre jeu.

## Questionnaire d'évaluation de l'adaptation

Ici, l'idée est de cocher pour chaque item la case qui vous semble le mieux correspondre à votre ressenti à la suite du test de votre adaptation avec votre public.

**Plaisir du jeu :**
Pensez-vous que l'ensemble des joueurs étaient dans le plaisir du jeu ?

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| Tout à fait d'accord | D'accord | Neutre | Pas d'accord | Pas du tout d'accord |

**Dosage du challenge :**
Le défi proposé vous a-t-il paru accessible pour les participants ? C'est-à-dire que le jeu n'était ni trop difficile ni trop facile. Les participants avaient le sentiment de pouvoir gagner (quand cela est pertinent par rapport à votre public).

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| Tout à fait d'accord | D'accord | Neutre | Pas d'accord | Pas du tout d'accord |

Si vous avez répondu **D'accord / Tout à fait d'accord** à toutes les questions, félicitations, votre adaptation du jeu fonctionne !

Si vous avez répondu **Neutre / Pas d'accord / Pas du tout d'accord** à au moins l'une des questions, c'est que votre adaptation pourrait être optimisée et donc revisitée dans une nouvelle version.

La partie suivante vous propose de vous questionner sur les aspects qui n'ont pas fonctionné pendant le test de votre adaptation.

En effet, si, malgré les changements effectués précédemment sur l'adaptation elle-même, la règle adaptée n'a pas rencontré le succès escompté, analysez-en les raisons :

- L'adaptation de la règle n'a pas fonctionné, mais une remise en question de l'adaptation elle-même permettrait sûrement de surmonter les difficultés. Vous trouverez dans l'annexe 1 en page 76 du guide des pistes pour améliorer votre adaptation.

  Vous pouvez noter ci-dessous les idées que vous aimeriez tester dans vos futures adaptations :

.....

.....

.....

.....

.....

Concernant le premier point en particulier, l'annexe 1 de ce guide pratique vous proposera des axes et des pistes d'amélioration. N'hésitez pas à vous en inspirer.

# IV

# Analyses de jeux à fort indice universel

Dans cette partie du guide, vous seront présentés plusieurs jeux qui ont été analysés et adaptés sur le terrain par les différents expérimentateurs de la recherche. Ils ont fait l'objet de tests dans différents contextes et ont été choisis pour leur fort indice d'universalité.

N'hésitez pas à reprendre dans cette liste des idées de jeux et d'adaptations intéressants pour votre public.

Rappel : cette méthode est subjective et le résultat chiffré est à prendre avec précaution car il fait état de la sensibilité des expérimentateurs. Par ailleurs, les jeux mis en avant ont été sélectionnés parmi le catalogue asmodee, partenaire de laMrecherche, mais des références auprès d'autres éditeurs trouveront progressivement leur place.

**Présentation des 7 jeux retenus :**

- 1. Rory's Story Cubes Classic
- 2. Imagine Famille
- 3. Just One
- 4. Le Chemin de la Maison
- 5. Clac Mots
- 6. Dominos géants
- 7. Déblok!

# 1. Rory’s Story Cubes Classic

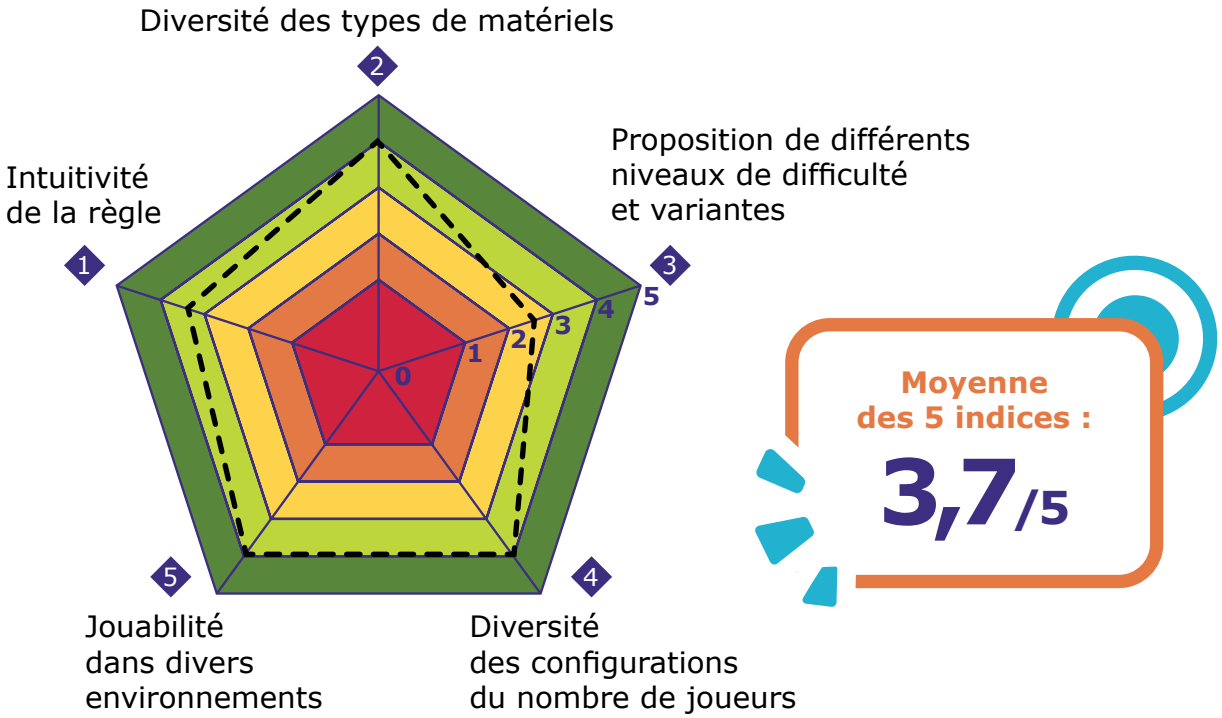
## Fiche technique du jeu

Nom du jeu : Rory’s Story Cubes Classic
Auteur : Rory O’Connor
Éditeur : Zygomatic
Durée : environ 20 minutes
Nombre de joueurs : 1 à 12
Liste du matériel présent dans la boîte :

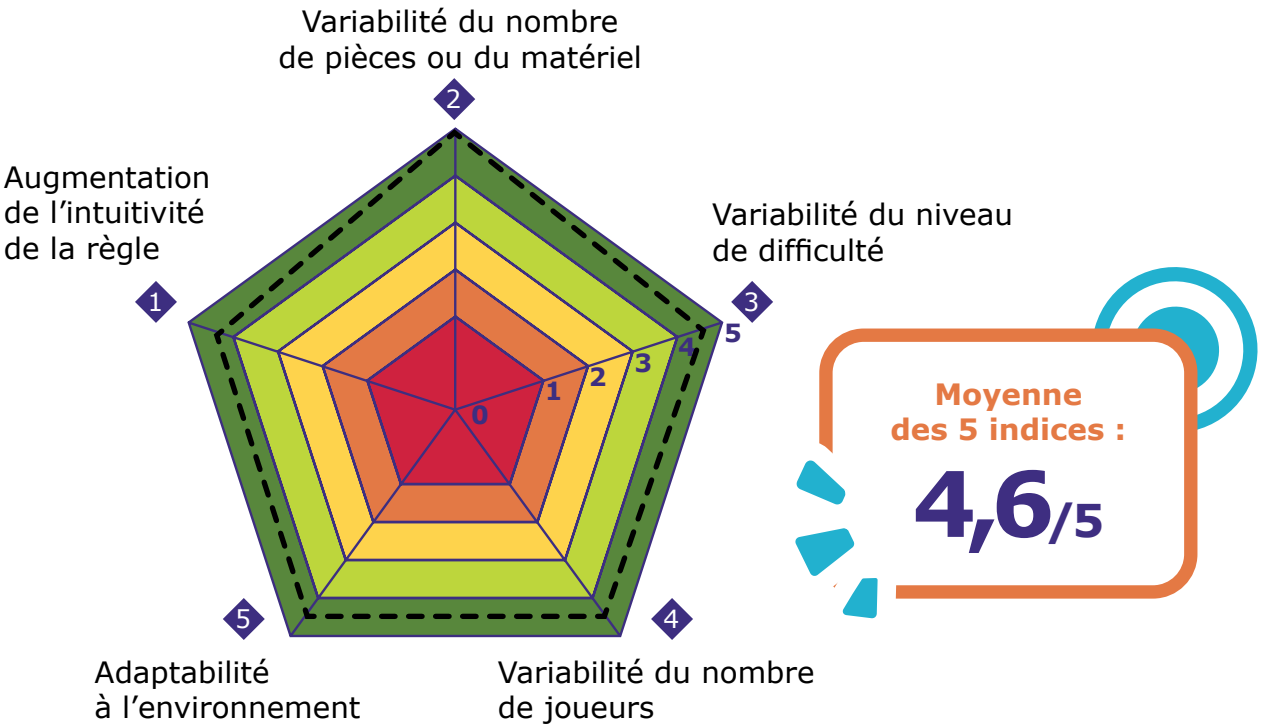
- 9 dés (54 symboles)
- 1 règle du jeu

© 2025, asmodee. Tous droits réservés.

### Indice d’universalité du jeu sans adaptation :



## Potentiel d'universalité du jeu avec adaptation :




## Pourquoi avoir sélectionné ce jeu ?

Ce jeu est intéressant car il est assez universel même sans adaptation. En effet, avec un support minimaliste (de simples pictogrammes sur les dés), il permet à la règle d'être particulièrement intuitive et au matériel d'être accessible. Le nombre de joueurs est facilement modulable. De plus, son potentiel d'universalité est très fort : le niveau de difficulté peut être adapté, et le matériel peut être modifié ou agrandi.

## Compétences strictement nécessaires pour jouer :

- Vision
- Capacité d'abstraction
- Imagination
- Compétences verbales
- Motricité des mains

## Adaptations possibles :

| | |
|---|---|
| **Règle plus intuitive** | Le jeu présente un design assez intuitif ; vous pouvez montrer l'exemple en lançant les dés et en racontant vous-même une histoire la première fois. |
| **Nombre de pièces ou matériel** | Remplacer certains dés par des dessins plus intuitifs et moins ambigus pour les joueurs.<br>Proposer les illustrations présentes sur les dés en grand format sur des feuilles ou des cartes à part pour aider les personnes avec des déficiences visuelles. |
| **Niveau de difficulté** | Pour la phase de découverte, il est préconisé d'utiliser initialement un seul dé, puis deux.<br>Niveau 1 : élaborer une histoire à partir de trois dés.<br>Niveau 2 : concevoir une histoire à partir de six dés.<br>Niveau 3 : créer une histoire à partir de neuf dés.<br>Proposer de deviner une histoire déjà connue ou existante en fonction des dés.<br>Créer une histoire de manière coopérative durant laquelle chaque joueur peut prendre la parole.<br>Demander aux joueurs de formuler une phrase au lieu d'une histoire complète. |
| **Nombre de joueurs** | Mettre en place une réflexion commune pour trouver une histoire. De cette manière, il est virtuellement possible de faire jouer beaucoup plus que 12 personnes. |
| **Par rapport à l'environnement** | Il est conseillé d'ajouter une piste de dés afin d'éviter que ceux-ci ne tombent et ne se dispersent.<br>Proposer une tour à dés pourrait également faciliter le lancer des dés. |

## 2. Imagine Famille

### Fiche technique du jeu

Nom du jeu : Imagine Famille

Auteurs : Hiromi Oikawa, Motoyuki Ohki, Shingo Fujita, Shintaro Ono, Shotaro Nakashima

Éditeur : Cocktail Games

Durée : environ 30 minutes

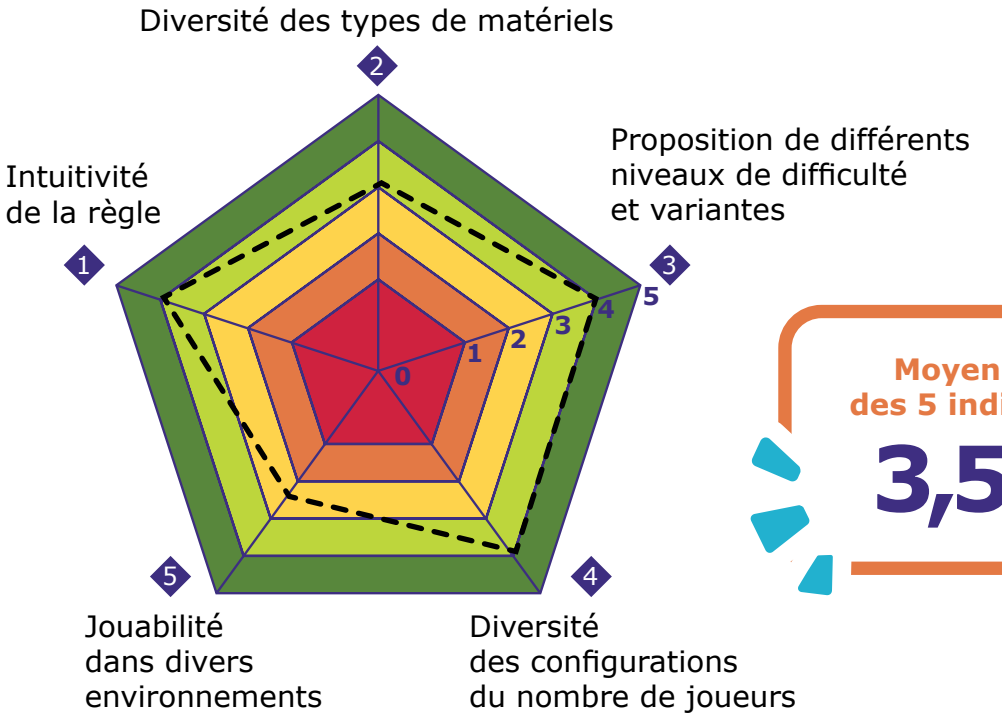
Nombre de joueurs : 3 à 8

Liste du matériel présent dans la boîte :

- 60 cartes transparentes
- 120 cartes « devinette »
- 24 jetons
- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu

© 2025, Cocktail Games. Tous droits réservés.

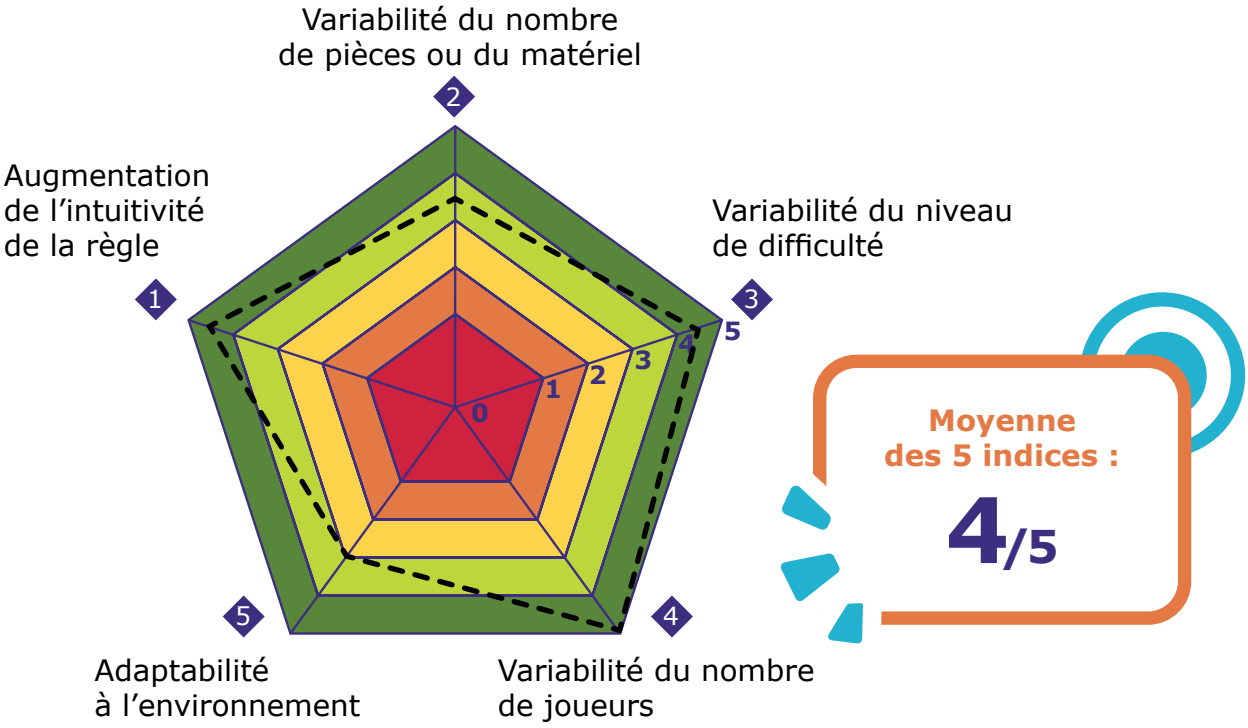
### Indice d'universalité du jeu sans adaptation :




**Moyenne des 5 indices :**

**3,5/5**

## Potentiel d'universalité du jeu avec adaptation :




## Pourquoi avoir sélectionné ce jeu ?

Ce jeu a rencontré beaucoup de succès lors des tests, auprès des joueurs comme auprès des accompagnants. La règle du jeu est simple et facilement compréhensible. La quantité de matériel et le nombre de joueurs sont facilement modulables. De plus, son potentiel d'universalité est très fort : il est facile de proposer un mode coopératif, de sélectionner les cartes et de proposer les thèmes les plus adaptés au niveau des joueurs.

## Compétences strictement nécessaires pour jouer :

- Vision
- Capacité d'abstraction
- Imagination
- (Compétences de lecture)
- Motricité fine des membres supérieurs

## Adaptations possibles :

| | |
|---|---|
| **Règle plus intuitive** | Pour rendre la règle plus intuitive, il est possible de schématiser le fonctionnement du jeu à l'aide d'un exemple animé (GIF) ou fixe (photo).<br> <br>© 2025, Cocktail Games. Tous droits réservés. |
| **Nombre de pièces ou matériel** | Diminution du matériel :<br>• Il est possible de retirer certaines cartes transparentes pour réduire le choix.<br>• Supprimer les cartes énigmes ou n'en conserver qu'un nombre plus restreint.<br>• Éliminer les étoiles servant à comptabiliser les points.<br>• Le plateau peut également être retiré sans entraver le jeu.<br><br>Ajout de matériel :<br>• Ajouter des feuilles blanches pour compléter avec du dessin. |
| **Niveau de difficulté** | Pour simplifier :<br>• Enlever les cartes avec les mots : les joueurs utilisent leur imaginaire pour choisir leur mot.<br>• Retirer certaines cartes transparentes, notamment les plus ambiguës, pour simplifier la réflexion.<br>• Retirer certaines cartes « énigme » afin que le joueur sélectionne directement la thématique qui l'inspire le plus.<br>• Supprimer les jetons (étoiles) permettant de comptabiliser le nombre de points ou, au minimum, en ajuster le nombre nécessaire pour remporter la partie (une partie plus courte demandant moins de temps d'attention).<br>• Proposer plus de choix aux joueurs si aucun des 3 thèmes ne les inspire. |

| | |
|---|---|
| | • Accepter que le joueur fasse des bruitages.<br>• Accepter que le joueur mime après avoir essayé en vain de faire deviner le mot à l'aide des cartes.<br><br>Pour complexifier :<br>• Imposer l'utilisation de certaines cartes transparentes et/ou de certaines énigmes.<br>• Interdire le choix des cartes énigmes avec la proposition étoilée (celle-ci étant la plus simple).<br>• Ajouter une contrainte de temps (avec la consigne suivante : « faire deviner le plus rapidement possible le mot choisi »).<br>• Modifier les gains (avec les étoiles). |
| **Nombre de joueurs** | Proposer aux joueurs de former des duos ou des trios pour jouer ensemble et créer des images à plusieurs.<br><br>Proposer de constituer des groupes de joueurs d'âges différents pour que les plus âgés puissent aider les plus jeunes.<br><br>Jeu en version coopérative : les joueurs créent ensemble une histoire avec les cartes. |
| **Par rapport à l'environnement** | Coller des tables afin d'avoir un maximum d'espace et permettre aux joueurs d'évoluer tout autour de la zone de jeu.<br><br>Le plateau peut être retiré si l'environnement ne permet pas son utilisation. |

## 3. Just One

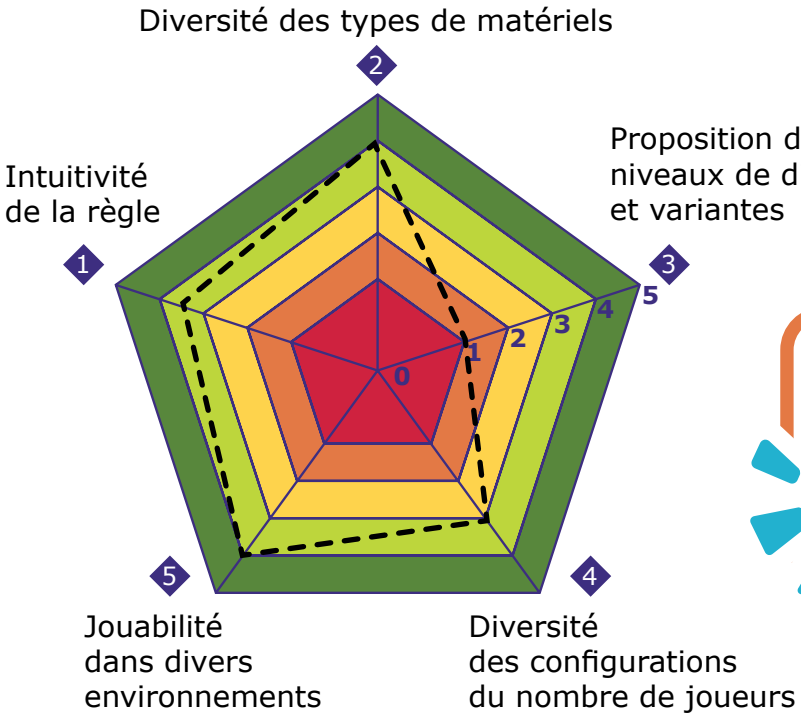
### Fiche technique du jeu

Nom du jeu : Just One
Auteurs : Ludovic Roudy, Bruno Sautter
Éditeur : Repos Production
Durée : environ 20 minutes
Nombre de joueurs : 3 à 7
Liste du matériel présent dans la boîte :

- 110 cartes
- 7 chevalets
- 7 feutres effaçables
- 1 livret de règles

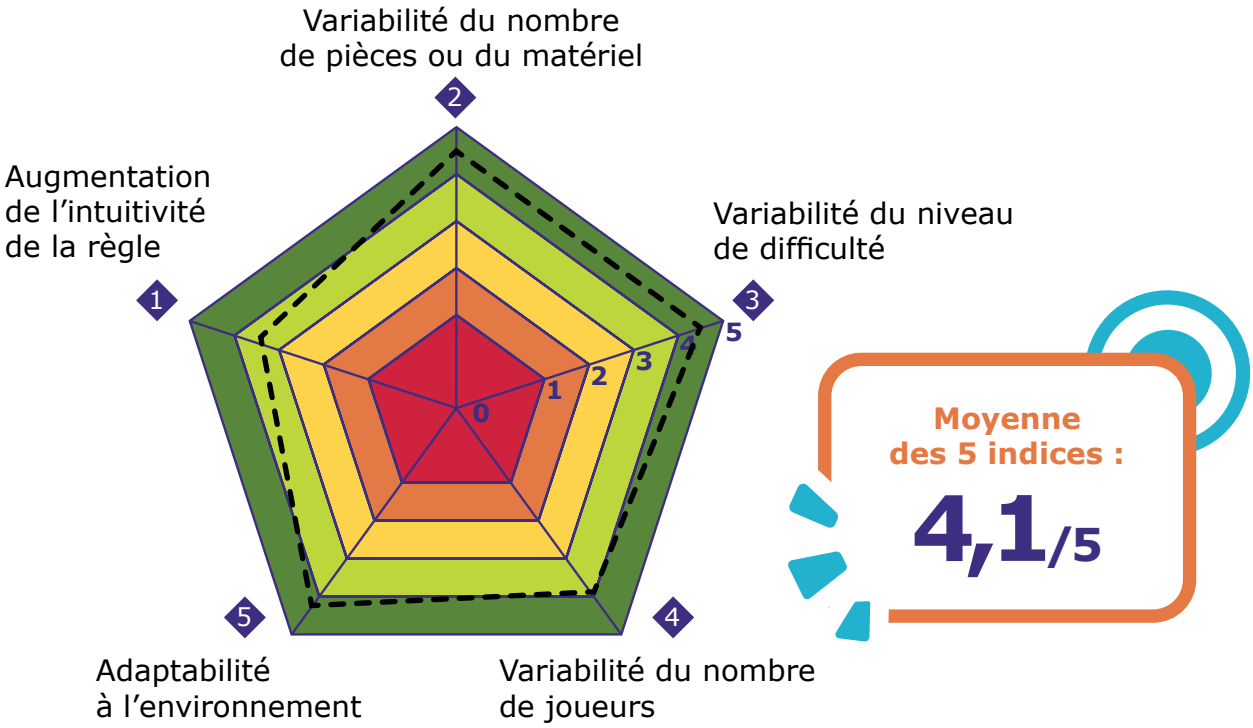
© 2025, asmodee. Tous droits réservés.

### Indice d'universalité du jeu sans adaptation :




**Moyenne des 5 indices :**
**3,1/5**

## Potentiel d'universalité du jeu avec adaptation :




## Pourquoi avoir sélectionné ce jeu ?

Just One est un jeu d'ambiance coopératif qui permet une belle connexion sociale entre les joueurs. Le matériel est intuitif, la règle du jeu est simple et facilement compréhensible, et le nombre de joueur est largement modulable. Son potentiel d'universalité est très fort : le niveau de difficulté peut être adapté en proposant de choisir le mot, ou d'énoncer chacun un indice à l'oral sans reprendre celui du joueur précédent, le matériel peut être remplacé par des feuilles et des crayons ou même supprimé. Il est également possible pour l'animateur de pré-selectionner les mots à deviner pour s'adapter au niveau des joueurs.

## Compétences strictement nécessaires pour jouer :

- Vision
- Vocabulaire et champ lexical
- (Compétences de lecture)
- (Compétences d'écriture)
- (Motricité fine et tenue d'un crayon)

## Adaptations possibles :

| | |
|---|---|
| **Règle plus intuitive** | Possibilité de donner des exemples concrets.<br>Transformer la règle en utilisant des pictogrammes. |
| **Nombre de pièces ou matériel** | Diminution du matériel :<br>• Retirer certaines cartes.<br>• Retirer les chevalets.<br>• Retirer les feutres.<br><br>Ajout de matériel :<br>• Ajouter des feuilles et des crayons.<br>• Faire des cartes avec un seul mot. |
| **Niveau de difficulté** | Règles nécessitant moins de compétences :<br>• Dessiner l'indice sur les chevalets.<br>• Proposer, au lieu de l'écrire, de dire l'indice à voix haute, chacun son tour (interdit de dire le même indice que celui d'un autre joueur).<br><br>Pour simplifier :<br>• Retirer les cartes avec les items les plus complexes.<br>• Si le mot choisi est incompris, un autre choix peut être effectué.<br>• Désigner un joueur qui va sélectionner un mot de son choix parmi les 5 propositions faites.<br>• Accepter que les joueurs se révèlent entre eux le mot écrit sur le chevalet et qu'ils ajustent si deux mots sont identiques avant la révélation des indices au joueur actif.<br>• Accepter un mot écrit mal orthographié et proposer une correction.<br>• Accepter différentes propositions de réponses du joueur actif.<br>• Si, malgré les indices, le joueur actif est en difficulté, dire aux autres joueurs d'énoncer oralement d'autres indices afin de l'aider. |

| | |
|---|---|
| | • Choisir en équipe le mot à faire deviner.<br><br>Pour complexifier :<br>• Accepter un indice dans une langue étrangère.<br>• Imposer un temps de réflexion (exemple : 60 secondes pour trouver un indice). |
| **Nombre de joueurs** | Just One est jouable à plus de 7 personnes, il suffit pour cela d'ajouter des chevalets ou des feuilles. Le jeu a déjà été testé à plus de 15 joueurs et il fonctionne bien.<br><br>Il est aussi possible de faire jouer les gens en binômes pour promouvoir l'entraide. |
| **Par rapport à l'environnement** | Le jeu pouvant se jouer sans matériel, il est parfaitement adaptable à tous les types d'environnement. |

# 4. Le Chemin de la Maison

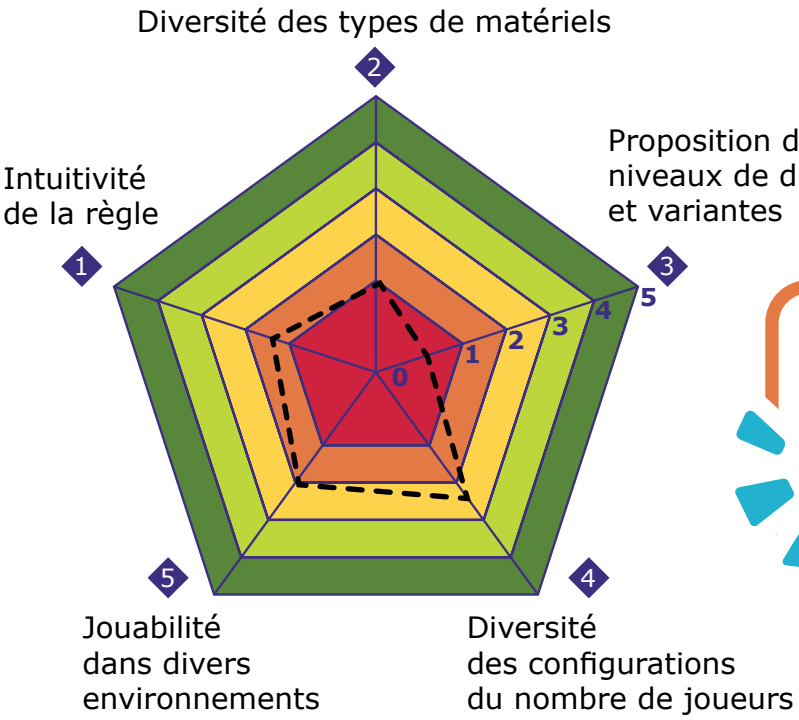
## Fiche technique du jeu

Nom du jeu : Le Chemin de la Maison
Auteur : Leo Colovini
Illustrateur : Seppyo
Éditeur : Space Cow
Durée : environ 20 minutes
Nombre de joueurs : 2 à 5
Liste du matériel présent dans la boîte :

- 1 cadre de forêt
- 3 tuiles forêt
- 1 plateau de déplacement
- 1 maison à assembler
- 1 pion Pirouette
- 40 cartes de déplacement
- 1 pion Premier Joueur
- 1 livret de règles

© 2025, asmodee. Tous droits réservés.

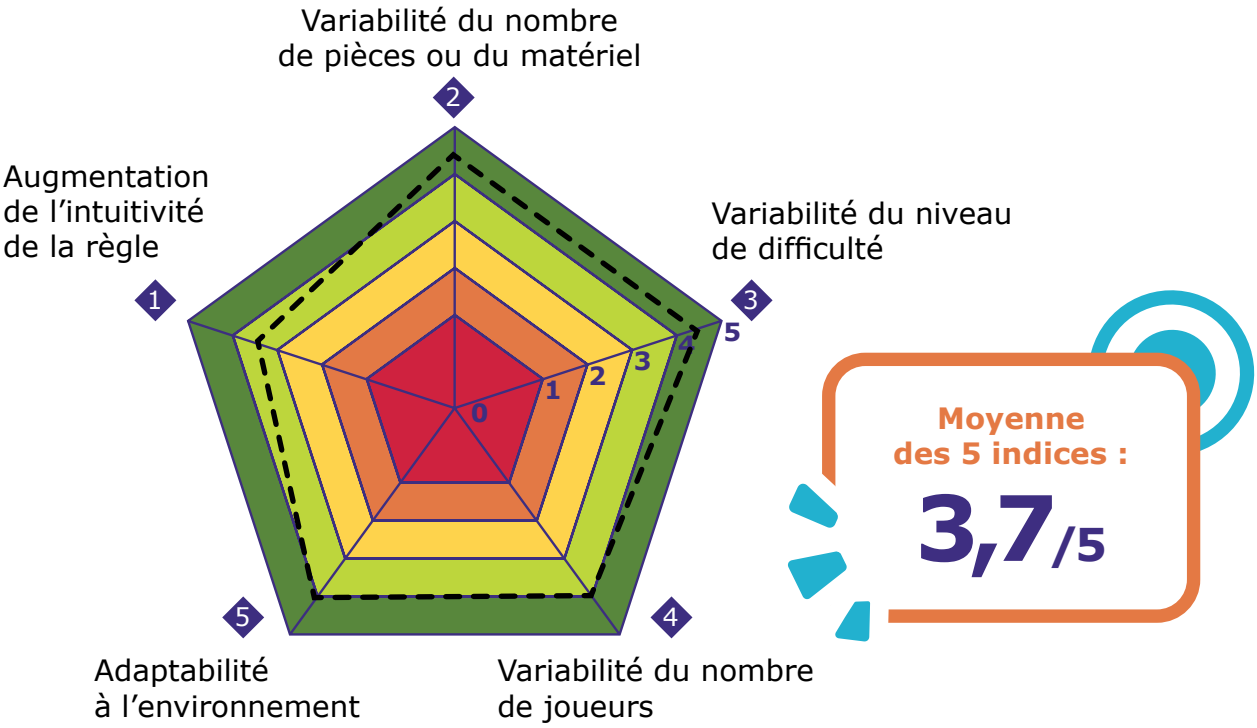
### Indice d'universalité du jeu sans adaptation :




**Moyenne des 5 indices :**

**1,5/5**

## Potentiel d'universalité du jeu avec adaptation :




## Pourquoi avoir sélectionné ce jeu ?

Malgré son indice très faible sans adaptation, Le Chemin de la Maison possède un grand potentiel d'universalité et peut devenir accessible avec de bonnes adaptations. Le matériel, proposé en plusieurs parties, peut être facilement adapté. La difficulté du jeu peut également être modulée en changeant les règles : jouer les cartes face visible, verbaliser et mutualiser la réflexion… Ce jeu est un bon exemple des possibilités offertes par le travail d'adaptation.

### Compétences strictement nécessaires pour jouer :

- Vision
- Distinction des couleurs
- Planification
- Motricité fine

## Adaptations possibles :

| | |
|---|---|
| **Règle plus intuitive** | L'animateur peut montrer des exemples avec des règles simplifiées.<br>Retravailler la règle avec des pictogrammes. |
| **Nombre de pièces ou matériel** | Diminution du matériel :<br>• Enlever le support des cartes.<br>• Enlever un plateau de déplacement.<br>• Supprimer le cadre forêt.<br>• Réduire le nombre de bordures.<br><br>Ajout de matériel :<br>• Ajouter des cartes « saut ».<br>• Ajouter du contraste sur le plateau pour mieux mettre en évidence les branches.<br>• Agrandir et réimprimer le plateau pour offrir un format plus grand et plus facilement lisible pour les personnes ayant des soucis de vision. |
| **Niveau de difficulté** | Simplifications du jeu :<br>• Les cartes sont jouées face visible pour simplifier le jeu et faciliter l'anticipation des déplacements.<br>• La réduction de la taille du plateau a pour effet de diminuer le temps de jeu.<br>• En positionnant des cartes symboles sur les côtés du plateau, nous facilitons la compréhension visuelle des directions possibles.<br>• Les joueurs choisissent parmi 3 cartes possibles, indépendamment de leur main et de la pioche pour s'adapter à leur position et choisir la carte la plus avantageuse par rapport à la situation.<br>• Transformer la condition de la victoire en demandant au joueur d'arriver sur toute la ligne finale et pas seulement sur la case de la maison. |

| | |
|---|---|
| | Propositions de règles évolutives :<br>• Au niveau 1, les joueurs piochent une carte qu'ils montrent aux autres joueurs et déplacent leur pion en conséquence.<br>• Au niveau 2, les joueurs piochent une carte et la placent face visible sur le plateau de déplacement.<br>• Au niveau 3, les règles strictes du jeu sont appliquées. |
| **Nombre de joueurs** | Les joueurs peuvent être placés en binômes, notamment si l'on utilise les règles classiques du jeu. Ce faisant, les joueurs peuvent s'entraider et le jeu devient jouable avec plus de joueurs que le nombre initialement prévu. |
| **Par rapport à l'environnement** | Le jeu est jouable sur une petite table si le plateau a été réduit lors de la phase de variabilité du matériel. |

# 5. Clac Mots

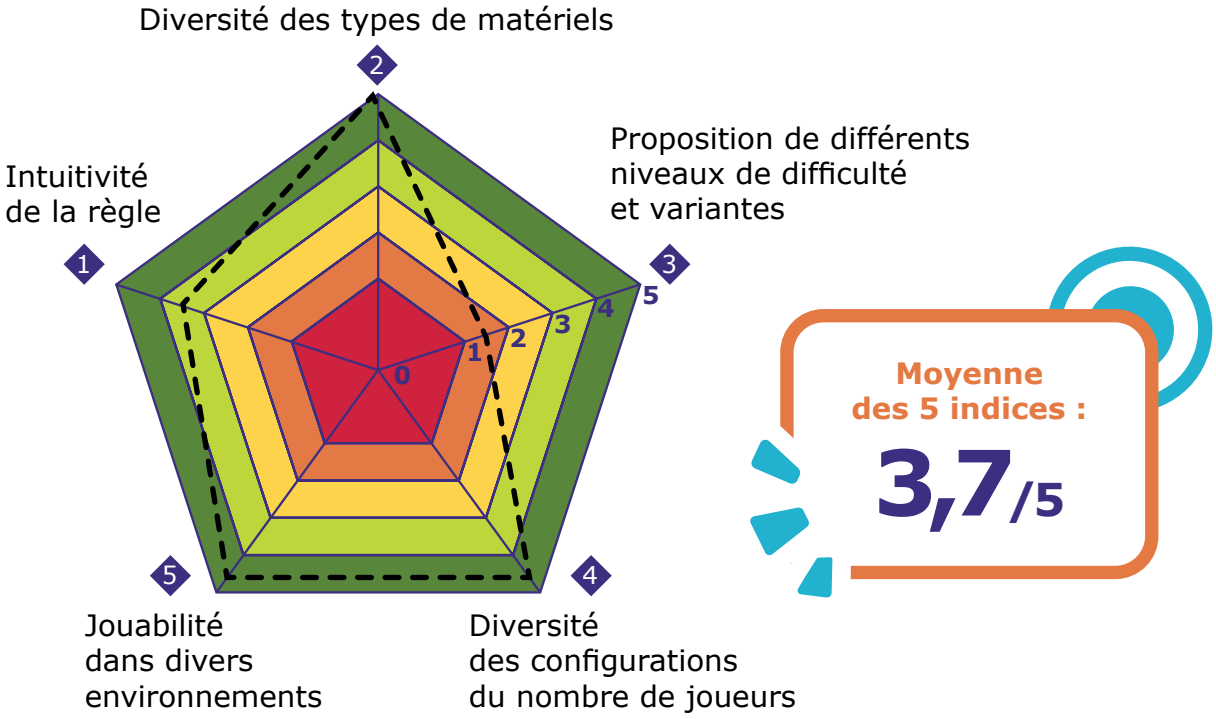
## Fiche technique du jeu

Nom du jeu : Clac Mots
Éditeur : FoxMind
Durée : environ 10 minutes
Nombre de joueurs : minimum 2
Liste du matériel présent dans la boîte :

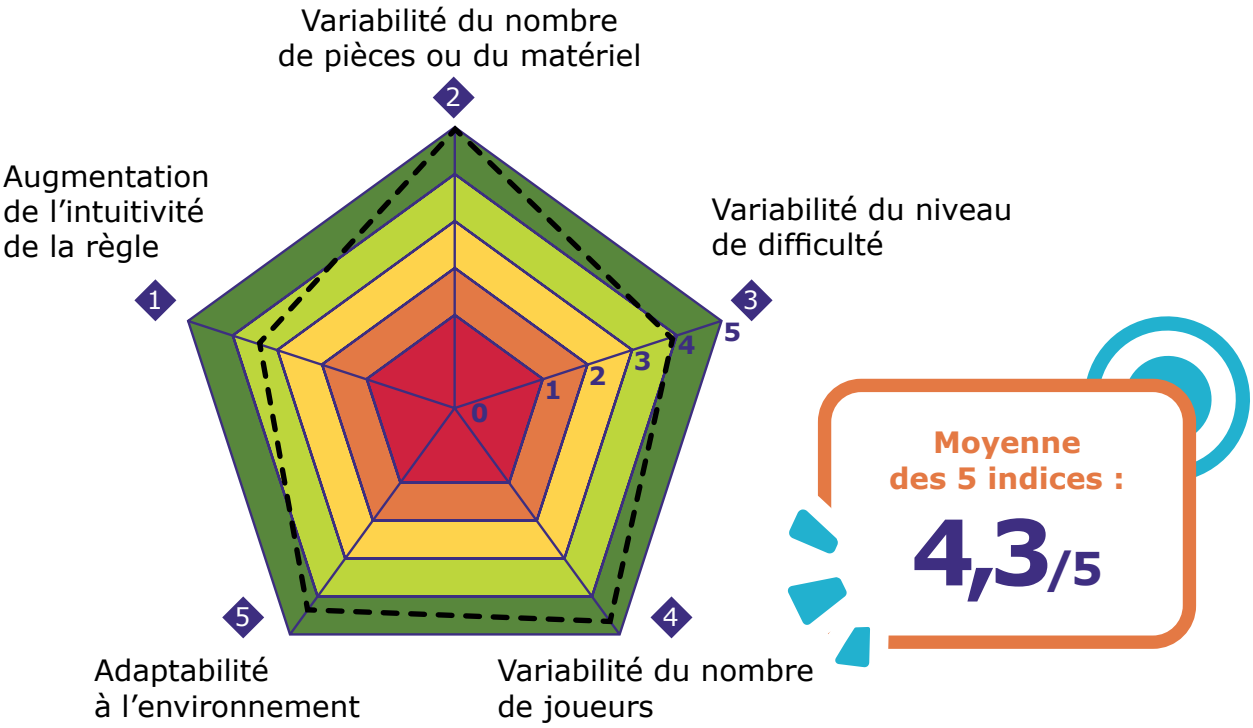
- 1 shaker en silicone télescopique
- 3 dés de couleur
- 1 livret de règles

© 2025, FoxMind. Tous droits réservés.

### Indice d'universalité du jeu sans adaptation :



## Potentiel d'universalité du jeu avec adaptation :




## Pourquoi avoir sélectionné ce jeu ?

Ce jeu facilement transportable a un grand potentiel d'universalité, même sans adaptation. La simplicité du matériel appelle à l'action et les joueurs comprennent intuitivement comment le manipuler. Il s'émancipe des contraintes liées à l'environnement et à de nombreuses difficultés de préhension.

## Compétences strictement nécessaires pour jouer :

- Vision
- Compétences langagières
- Vocabulaire et champ lexical
- Motricité des membres supérieurs

## Adaptations possibles :

| | |
|---|---|
| **Règle plus intuitive** | Proposer à l'animateur de montrer l'exemple d'utilisation de l'objet.<br>Transformer la règle en pictogrammes. |
| **Nombre de pièces ou matériel** | Diminution du matériel :<br>• Les dés étant dans le shaker télescopique, il n'est pas possible de faire varier le matériel. Nos propositions d'adaptation se porteront principalement sur d'autres axes pour ce jeu.<br>Ajout de matériel :<br>• Proposer du papier et un crayon aux joueurs pour qu'ils puissent prendre des notes et soulager leur mémoire de travail. |
| **Niveau de difficulté** | Pour simplifier :<br>• Modification de la contrainte temporelle : étendre le délai de 5 secondes à 10 secondes ou plus.<br>• Supprimer toute contrainte temporelle et remplacer la mécanique d'élimination des joueurs par un comptage de points (exemple : attribution d'un point par lettre utilisée).<br>• Pour les participants âgés de 6 à 7 ans, l'utilisation des phonèmes peut être autorisée.<br>• Accepter les mots de la même famille et les formes conjuguées.<br>• Proposer uniquement des mots commençant par l'une des 3 lettres indiquées par les dés.<br>• Jouer au début avec une seule lettre, puis avec 2 lettres et enfin avec les 3 lettres.<br>Pour complexifier :<br>• Sélectionner une thématique de mots. |

| | |
|---|---|
| | Variante « jeu de hasard » :<br>• Les joueurs devront deviner la lettre qui va sortir après mélange.<br><br>Version coopérative :<br>• Trouver le plus de mots possible ici dans un temps imparti. |
| **Nombre de joueurs** | Plus les joueurs sont nombreux, plus la difficulté augmente. Cela peut être atténué en proposant de jouer en équipe.<br><br>Une version coopérative sans limite de joueurs peut être proposée à un grand groupe. |
| **Par rapport à l'environnement** | Support très facilement transportable et jouable partout. |

# 6. Dominos géants

## Fiche technique du jeu

Nom du jeu : Dominos géants

Éditeur : Carrom Art

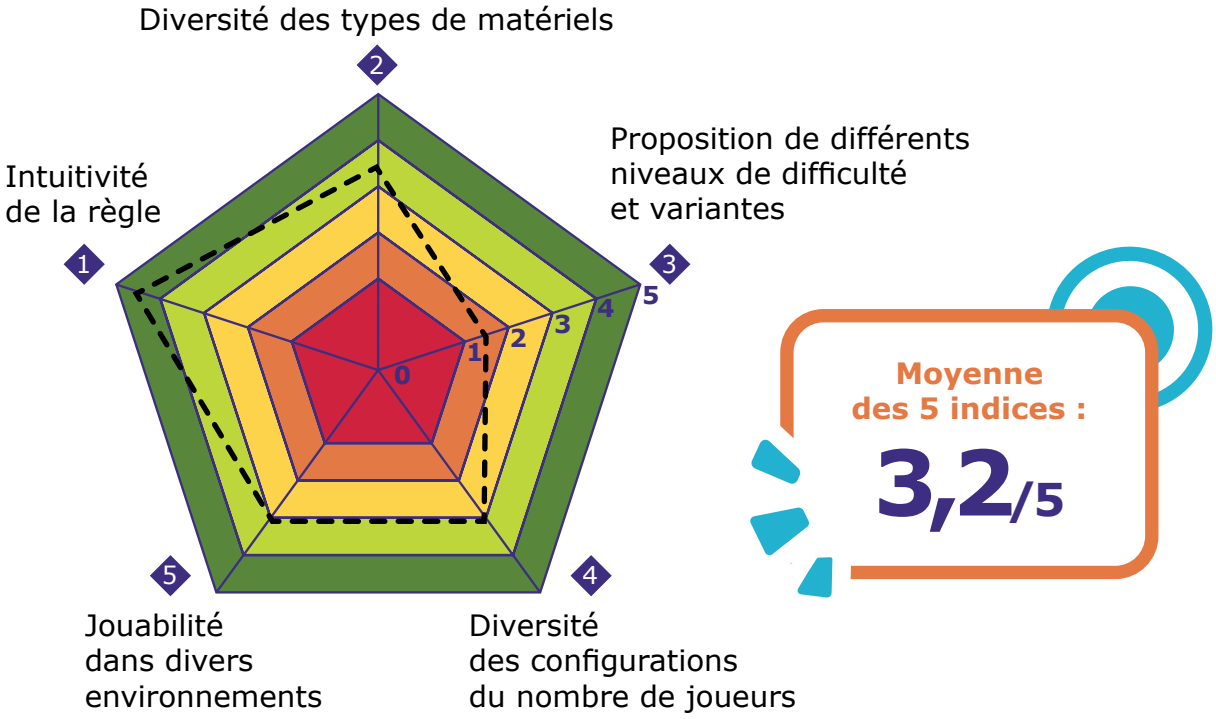
Nombre de joueurs : 2 à 6

Liste du matériel présent dans la boîte :

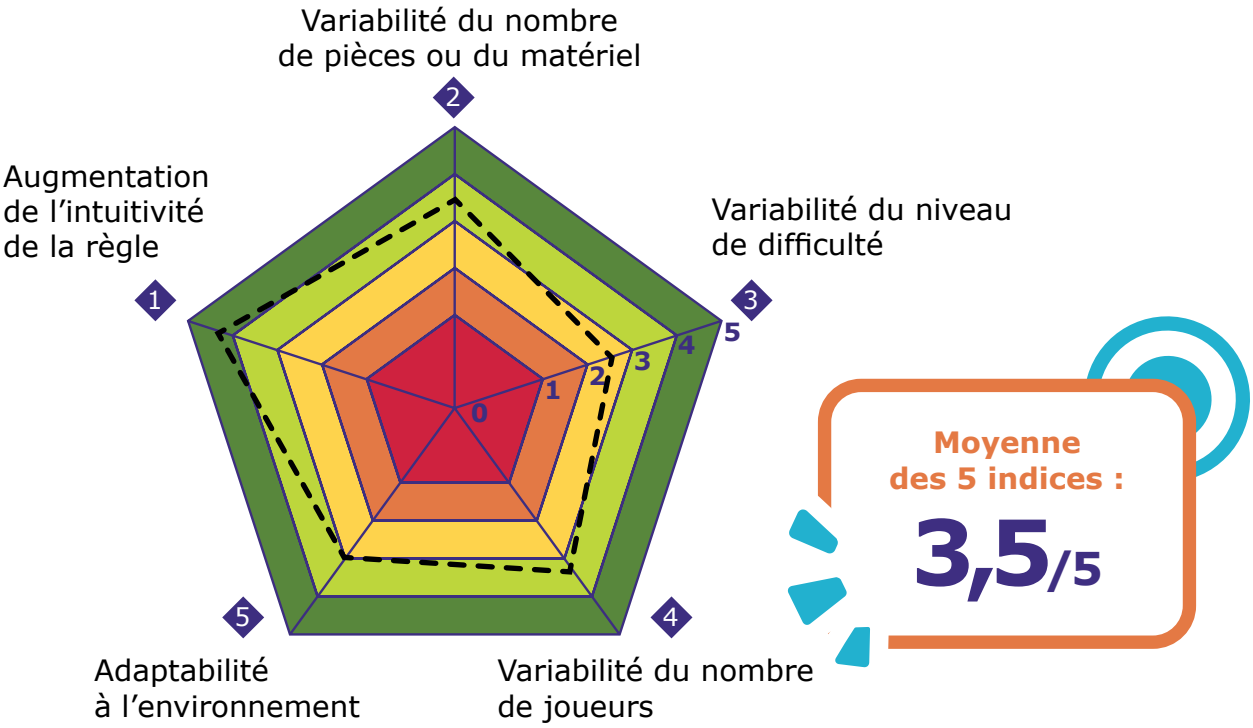
- 1 coffret en palissandre
- 28 dominos géants en palissandre

© 2025, Carrom Art. Tous droits réservés.

### Indice d'universalité du jeu sans adaptation :



## Potentiel d'universalité du jeu avec adaptation :




## Pourquoi avoir sélectionné ce jeu ?

Nous avions envie dans notre sélection de jeux de société de proposer un grand classique qui a traversé les âges pour démontrer qu'il n'est pas forcément nécessaire d'avoir uniquement des jeux récents dans sa ludothèque. Au contraire, les classiques ont toujours une place importante et un rôle à jouer, étant donné leur côté populaire, rassurant et intergénérationnel. Notre choix s'est porté sur les dominos géants pour leur prise en main facile et leur texture en palissandre agréable. En général, les jeux surdimensionnés sont assez intuitifs et invitent au jeu.

## Compétences strictement nécessaires pour jouer :

- Vision
- Motricité des membres supérieurs
- Reconnaissance des chiffres

## Adaptations possibles :

| | |
|---|---|
| **Règle plus intuitive** | Proposer une règle et/ou une aide de jeu avec des pictogrammes. |
| **Nombre de pièces ou matériel** | Il n'y a pas réellement de matériel superflu dans ce jeu. |
| **Niveau de difficulté** | Pour simplifier :<br>• Ne pas respecter la règle qui impose de « poser son domino uniquement à côté du premier ou du dernier domino ». Le joueur peut également poser le domino sur les côtés et donc partout où il le souhaite.<br>• Distribuer moins de dominos aux joueurs au début de la partie pour leur permettre de s'en débarrasser plus rapidement, ce qui donne des parties plus rapides.<br>Variante avec entraide entre les joueurs :<br>• Le jeu reste compétitif, mais tout le monde joue avec ses dominos face visible pour permettre l'entraide entre les participants. |
| **Nombre de joueurs** | Proposer aux participants de jouer en duo afin de mener une réflexion commune. |
| **Par rapport à l'environnement** | Aménager un grand espace pour avoir la place de jouer convenablement, étant donné la grande taille des dominos. |

# 7. Déblok!

## Fiche technique du jeu

Nom du jeu : Déblok!

Auteur : Jeppe Norsker

Éditeur : FoxMind

Durée : environ 20 minutes

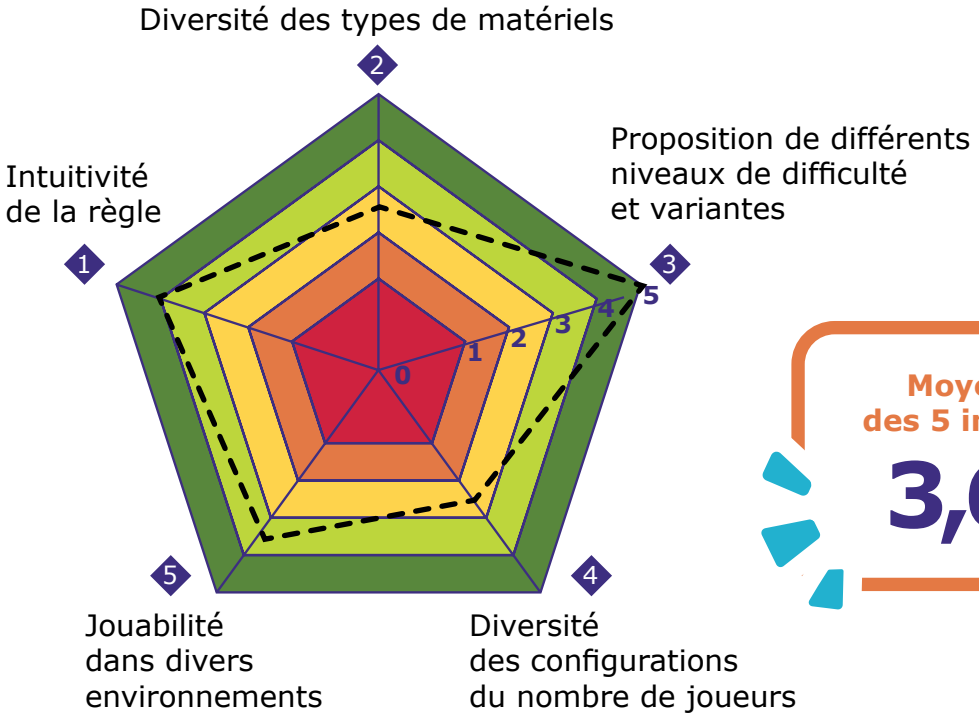
Nombre de joueurs : 1 à 4

Liste du matériel présent dans la boîte :

- 20 blocs de couleur
- 60 cartes
- 1 livret de règles

© 2025, FoxMind. Tous droits réservés.

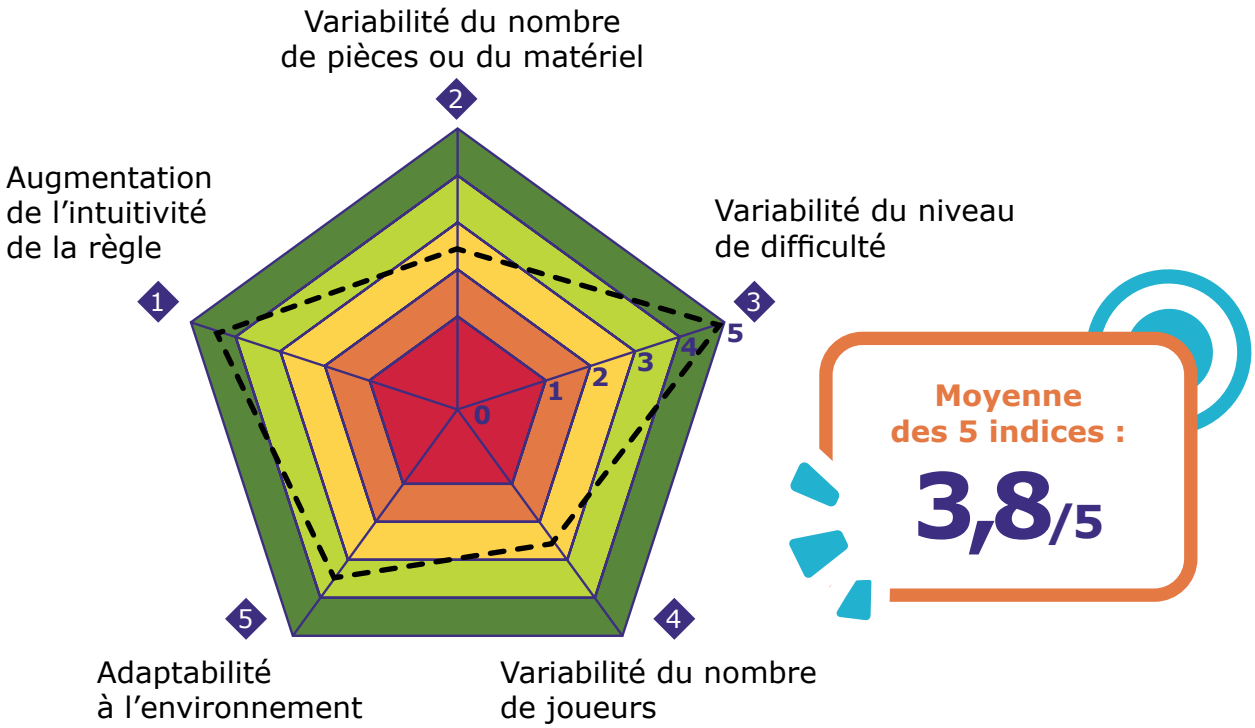
### Indice d'universalité du jeu sans adaptation :




**Moyenne des 5 indices :**

**3,6/5**

## Potentiel d'universalité du jeu avec adaptation :




## Pourquoi avoir sélectionné ce jeu ?

Nous avons sélectionné ce jeu pour son grand potentiel d'universalité. Il présente plusieurs niveaux de difficulté et un matériel simple et facile à manipuler. La règle est très intuitive. Ce jeu possède également un fort indice de malléabilité, particulièrement la difficulté, qui est facilement adaptable.

## Compétences strictement nécessaires pour jouer :

- Vision
- Motricité fine des mains
- Imagerie mentale
- Planification

## Adaptations possibles :

| | |
|---|---|
| **Règle plus intuitive** | Proposer à l'animateur de montrer l'exemple avec une carte simple pour ne pas avoir à expliquer la règle.<br>Transformer la règle écrite en pictogrammes.<br>Positionner les blocs sur les bonnes faces au préalable pour la première manche. |
| **Nombre de pièces ou matériel** | Il est tout à fait possible de supprimer des cartes sans altérer le jeu.<br>Il est conseillé de ne conserver que les cubes et les cartes de niveau 1 pour que le jeu soit adaptable au plus large public possible. |
| **Niveau de difficulté** | Variante coopérative :<br>• Proposer aux joueurs de s'entraider en jouant tous ensemble dans un premier temps.<br>Jeu compétitif :<br>• Distribution des blocs à chaque joueur.<br>• Jeu sans limite de temps ni impératif de rapidité (proposer de gagner des jetons en cas de réussite, au lieu de la carte).<br>• Proposer les défis avec les blocs déjà identifiés.<br>• Créer des cartes avec moins de cubes que pour le niveau facile.<br>• Utiliser les cartes avec les différents niveaux de difficulté dans l'ordre croissant de difficulté.<br>Variante du jeu en miroir :<br>• Un joueur guide fait un « modèle » avec ses blocs ; les autres essaient de le reproduire.<br>• Le guide peut commencer avec 1 seul bloc, puis 2, et augmenter jusqu'aux 4 blocs.<br>• Le guide peut également proposer des modèles en 3D. |

| | |
|---|---|
| **Nombre de joueurs** | Proposer aux personnes en difficulté de jouer en binômes pour s'entraider et permettre ainsi de faire jouer jusqu'à 8 joueurs avec une seule boîte. |
| **Par rapport à l'environnement** | Le jeu nécessitant un support plat, il est possible de jouer sur un plateau afin de poser le matériel dessus et de rendre le tout plus transportable. |

# V Annexes

**Annexe 1 :**
**Pistes d’amélioration de votre adaptation**

**Annexe 2 :**
**Matériels utiles pour améliorer la qualité des temps de jeux**

**Annexe 3 :**
**Astuces utiles pour adapter des jeux**

# Annexe 1 : pistes d'amélioration de votre adaptation

- **Plaisir de jeu :**

Il y a plaisir de jeu si les compétences du joueur sont en adéquation avec le niveau de difficulté demandé par le jeu. Se requestionner sur le delta entre les compétences demandées par le jeu et celles possédées par les joueurs peut être pertinent.

- **Dosage du challenge :**

Il y a jeu s'il y a incertitude, c'est-à-dire si, en commençant une partie, le joueur n'est sûr ni de gagner ni de perdre. Il est nécessaire que le joueur pense pouvoir réussir mais sans en être complètement sûr. Par ailleurs, la difficulté est considérée comme bien dosée si le joueur gagne en moyenne 2 fois sur 3. Si le joueur gagne plus souvent que cela, il peut être bon de proposer une variante plus complexe, d'ajouter un timer ou toute autre idée augmentant le challenge. Si, au contraire, le joueur perd beaucoup, il peut être intéressant de supprimer du matériel, d'adapter la règle ou les conditions de victoire pour simplifier l'expérience.

- **Autonomie des joueurs :**

Le jeu passe par l'autonomie du joueur. S'il n'y a pas maîtrise, il n'y a pas jeu. Que pourriez-vous changer pour permettre aux joueurs de gagner en autonomie ? Cela peut passer par la transformation du matériel, l'ajout de supports pour aider le joueur…

- **Compréhension de la règle :**

Si les joueurs bloquent sur la compréhension de la règle, est-il possible de la transformer sur la forme dans un premier temps, de l'expliquer d'une autre manière ?

Si cela ne suffit pas, il faut alors simplifier certaines étapes, comme le détail d'un tour ou encore le décompte des points.

- **Adaptation à l’environnement :**

Le jeu n’est pas suffisamment adapté à l’environnement dans lequel il se déroule. Que pourriez-vous faire pour améliorer cela ?

- **Post-jeu :**

Si les joueurs ont rencontré des difficultés, ils ont peut-être eux-mêmes des idées pour les contourner ; questionnez-les pour mieux comprendre leur ressenti et comment ils ont vécu la partie.

# Annexe 2 : matériels utiles pour améliorer la qualité des temps de jeu

- **Casque antibruit :**

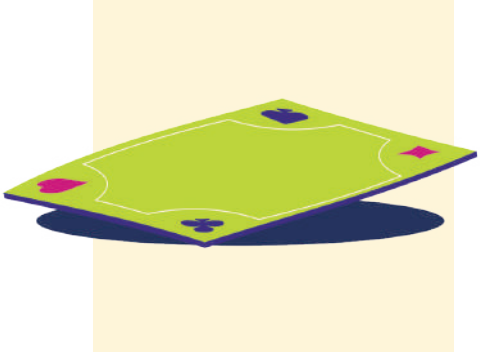
Le casque antibruit est un outil pratique qu'il est bon de laisser à disposition des joueurs pendant les temps de jeu. En effet, il assure une réduction du niveau sonore et isole le joueur des bruits trop agressifs pour lui. Il est particulièrement indiqué pour des joueurs ayant des troubles du spectre autistique ou des personnes avec des TDAH qui auraient besoin d'être au calme pour mieux se concentrer.

- **Porte-cartes :**

Un porte-cartes facilite les jeux nécessitant de tenir des cartes en main. Posez-le devant les joueurs, qui y insèreront l'ensemble de leurs cartes. Comme le porte-cartes est incliné, les joueurs pourront voir l'ensemble de leurs cartes en un coup d'œil tout en ayant les mains libres. Il en existe plusieurs modèles, adaptés aux différentes capacités de préhension.

- **Table avec rebords :**

Une table avec rebords permet d'éviter que le matériel de jeu ne tombe par terre. Cela peut être rassurant pour des joueurs que la manipulation du matériel peut mettre en difficulté.

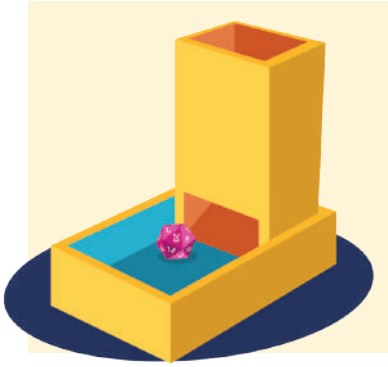


- **Tapis antidérapant :**

Le tapis antidérapant se pose sur la surface de jeu. Il permet un meilleur maintien du matériel posé dessus, une meilleure stabilité des pièces, et permet de ramasser les cartes avec plus de facilité. Cela peut être particulièrement intéressant pour des profils de joueurs avec des soucis liés à la coordination de leurs gestes. En outre, le tapis d'une couleur bien choisie permettra d'ajouter du contraste avec les cartes et autres éléments posés dessus. Enfin, il permet de baliser la zone de jeu et propose aux joueurs un cadre contenant qui peut être rassurant.

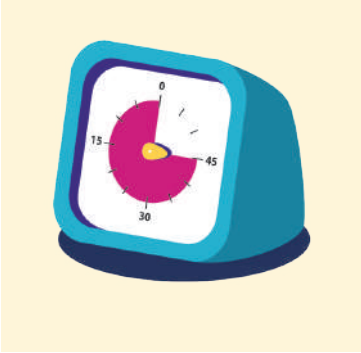
- **Tour de dés :**

Cet objet est intéressant pour des joueurs qui ont du mal avec la motricité fine et la préhension des dés. En effet, il leur suffit de les saisir et d'ouvrir la main au-dessus du trou en haut de la tour, et les dés ressortiront par le bas de manière complètement aléatoire.



- **Élastiques pour les pieds :**

Ces élastiques, qui se positionnent entre deux pieds de chaise, sont particulièrement utiles pour les personnes avec des troubles de l'hyperactivité ou, plus généralement, pour celles qui ont besoin d'être en mouvement pour rester concentrées.




- **Timer :**

Idéal pour faire prendre conscience du temps aux joueurs pour qui cette notion est abstraite. Cet outil simple d'utilisation se règle en fonction de l'intervalle de temps désiré. La partie visible du disque diminue au fur et à mesure que le temps s'écoule jusqu'à disparaître complètement.

- **Fidget spinners :**

Ces petits objets existent sous différentes formes, des plus connus, les handspinners, à d'autres fidgets, comme les Tangles (ci-contre). Ils sont particulièrement utiles pour les personnes ayant des difficultés à se concentrer.

En effet, le mouvement répétitif et la sensation tactile peuvent aider à apaiser l'esprit et à améliorer la concentration, tout en libérant les tensions au niveau des doigts. Tout comme les élastiques, ils permettront aux joueurs d'être plus attentifs aux règles ainsi qu'aux autres joueurs.

- **Balles antistress :**

Ces balles sont particulièrement utiles pour les personnes en situation de stress ou d'anxiété durant la séance de jeu. En effet, le mouvement répétitif et la sensation de compression peuvent aider à apaiser l'esprit, à relâcher la tension musculaire et à améliorer la concentration. Cela peut aussi permettre un retour au calme de certains joueurs.

# Annexe 3 : astuces utiles pour adapter des jeux

Cette annexe présente des astuces pour adapter vos jeux de société en amont du jeu, pendant la partie et à la suite de celle-ci. Pour chaque élément, nous vous proposons un exemple avec le jeu original et une proposition d'adaptation.

## En amont du jeu :

- **Règles du jeu :**

Jeu de base : règle longue et écrite dans un langage soutenu.

Adaptation : transcrire la règle en pictogrammes (ressource possible : https://www.pictofacile.com/fr/app).
Proposer une vidéo règle avec sous-titres via un QR code ou une puce NFC dans la boîte.

- **Aides de jeu :**

Jeu de base : un jeu complexe et ne proposant pas d'aide de jeu.

Adaptation : créer des fiches de références rapides qui donnent les points essentiels de la règle, un récapitulatif du tour, ou encore qui expliquent les différentes combinaisons possibles dans le jeu. Exemple : la mise à disposition des joueurs débutants de la valeur des mains du jeu de poker.
Construire des aides de jeu en pictogrammes pour les personnes ayant du mal avec la lecture ou étant dans le non-verbal.

© 2025, github.com/brunetton
Tous droits réservés.

- **Nombre de joueurs :**

Jeu de base : un jeu jouable uniquement par 2 à 4 joueurs.

Adaptation : proposer de jouer en solo avec un accompagnateur ou une personne ressource à côté, cela peut être intéressant pour des joueurs ayant besoin de calme ou n'étant pas à l'aise socialement.

Proposer aux participants de jouer en duo pour qu'ils puissent s'entraider et faire des choix ensemble, ce qui permet aussi par extension de faire jouer jusqu'à 8 joueurs.

- **Thématique complexe :**

Jeu de base : un jeu avec un thème riche et détaillé (exemple : l'exploration spatiale).

Adaptation : simplifier le thème en se concentrant sur un aspect spécifique du jeu (exemple : la colonisation d'une planète) ou en ne prenant pas en compte le thème (abstraction de celui-ci) pour mettre en avant la mécanique du jeu.

## Pendant le jeu :

- **Mécaniques plus simples :**

Jeu de base : un jeu avec des mécaniques complexes et plusieurs niveaux de stratégie.

Adaptation : simplifier les mécaniques en réduisant le nombre de règles et en utilisant des concepts plus intuitifs (exemples : déplacement simple, collecte de ressources basiques).

Il peut être intéressant de s'inspirer de la transcription de jeux connus dans leur version plus familiale, comme Catan Junior.

© 2025, Kosmos. Tous droits réservés.

- **Nombre d’actions possibles à son tour :**

Jeu de base : les joueurs peuvent effectuer plusieurs actions complexes.

Adaptation : limiter le nombre d’actions à une ou deux par tour pour simplifier la prise de décision.

- **Variante « jeu à découvert » :**

Jeu de base : les joueurs cachent leurs cartes et leurs stratégies.

Adaptation : un jeu où toutes les informations sont visibles, favorisant la transparence et la stratégie ouverte.

- **Variante « altruiste » :**

Jeu de base : un jeu compétitif où chaque joueur joue pour lui-même.

Adaptation : une variante dans laquelle les joueurs peuvent aider les autres, par exemple en échangeant des ressources ou en collaborant sur des projets.

- **Variante « en équipe » :**

Jeu de base : un jeu individuel.

Adaptation : un jeu en équipes où les joueurs doivent coopérer pour atteindre des objectifs communs.

© 2025, asmodee.
Tous droits réservés.

- **Variante « coopérative » :**

Jeu de base : un jeu compétitif.

Adaptation : un jeu coopératif où tous les joueurs travaillent ensemble contre le jeu lui-même. Il est possible de s’inspirer du jeu Access+ Dixit Universe, qui propose à la fois une version compétitive et une version coopérative des règles.

## À la fin du jeu :

- **Conditions de fin de partie :**

Jeu de base : la partie se termine lorsque tous les objectifs sont atteints.

Adaptation : la partie se termine après un nombre fixe de tours ou lorsque certaines conditions spécifiques sont remplies (exemple : un joueur atteint un certain score). Cela permet de rendre les parties plus courtes, ce qui peut être une bonne chose pour un public avec une grande fatigabilité.

- **Conditions de victoire :**

Jeu de base : le joueur ayant le plus de points gagne.

Adaptation : victoire par accomplissement d'un objectif spécifique (exemple : construire un certain nombre de bâtiments) ou par élimination des adversaires. Possibilité d'occulter totalement les conditions de victoire en ne comptant pas les points, ce qui arrive très fréquemment dans les jeux d'ambiance ou de questions-réponses (les joueurs se posent les questions pour le plaisir et s'arrêtent quand ils le souhaitent).

- **Astuce de comptage des points :**

Jeu de base : calcul des points complexe nécessitant de bien savoir compter et d'être en mesure de faire des additions et des multiplications.

Adaptation : comparer les piles de cartes de tous les joueurs, et celui qui visuellement possède la plus haute pile est déclaré vainqueur. Il est aussi possible d'utiliser les blocs d'un jeu d'assemblage pour compter les points d'une manière très visuelle.

## Adaptation du matériel de jeu :

- **Jeu de plateau complexe :**

Jeu de base : un jeu avec de nombreux pions, cartes et accessoires.

Adaptation : réduire le nombre de pions et de cartes en utilisant des plateaux modulaires qui peuvent être réarrangés de différentes parties. Cela simplifie la mise en place et rend le jeu plus accessible aux nouveaux joueurs.

- **Jeu de cartes :**

Jeu de base : un jeu avec plusieurs types de cartes et des règles complexes.

Adaptation : limiter le nombre de types de cartes et simplifier les règles. Par exemple, au lieu d'avoir des cartes avec des effets multiples, chaque carte pourrait avoir un seul effet clair et simple. Une version avec des icônes et des règles simplifiées peut être utile pour les joueurs ayant des difficultés de lecture ou étant en situation de handicap.

- **Jeu de dés :**

Jeu de base : un jeu avec de nombreux dés spéciaux et accessoires.

Adaptation : utiliser des dés standards et réduire le nombre d'accessoires. Par exemple, au lieu d'avoir des dés avec des symboles spéciaux, utiliser des dés numérotés et des règles simples pour interpréter les résultats.

- **Jeu de stratégie :**

Jeu de base : un jeu avec de nombreux éléments de ressources et de gestion.

Adaptation : réduire le nombre de types de ressources et simplifier les mécanismes de gestion. Par exemple, au lieu d'avoir plusieurs types de ressources, n'en garder que deux ou trois, et simplifier les échanges et les constructions.

# REMERCIEMENTS

Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à toutes les personnes ayant contribué à l'élaboration de ce guide.

Nous remercions chaleureusement nos partenaires de recherche, dont le soutien a été essentiel à la mise en œuvre et à l'aboutissement de ce projet, notamment Morgane Montagnat et Hélène Chauveau de la Boutique des Sciences, ainsi que Mikaël Le Bourhis et l'ensemble des équipes asmodee nous ayant accompagnés sur ce projet.

Un immense merci à tous les expérimentateurs pour avoir testé nos théories sur le terrain, permettant ainsi de valider nos hypothèses et d'enrichir ce guide d'exemples concrets d'adaptations. Nous tenons à citer particulièrement Cécile Peneau et Philippe Joyau pour Léo-Lagrange, Léa Rossi et Sylvie Perricard pour la ville de Caluire, Peggy Guettman de Mentions Ludiques, ainsi que Sonia Gaillard, Clémentine Bousquières et Loïc Achard de la ludothèque de Saint-Maurice-l'Exil. Nos remerciements vont également à Céline Baert, Kevin Polet, Déborah Cohen et Sandrine Louchart de la Chapelle au Centre hospitalier Princesse Grace de Monaco.

Un grand merci à Carbone Café pour la réalisation et le montage des deux vidéos de présentation de la recherche, qui ont su capturer l'essence de notre travail.

Nous sommes reconnaissants envers Nina Simon pour la conduite des entretiens préliminaires, qui ont enrichi notre compréhension du sujet.

Nos sincères remerciements à Laurence Angel et

Martine Patronne de l’Adapei, à Guilhem Bonazzi du Centre hospitalier du Vinatier, ainsi qu’aux ludothécaires de la promotion 24/25, pour avoir partagé leurs précieuses expériences concernant les personnes en situation de handicap durant la phase préliminaire de la recherche.

Une salutation chaleureuse à Xavier Mérand, président de l’association Accessijeux, pour nos échanges constructifs et enrichissants en amont de la recherche.

Merci à Alexiane Achard pour l’organisation impeccable de la journée de restitution, qui a permis de présenter nos résultats de manière claire et engageante.

Nous exprimons notre gratitude à Karine Elsener pour sa relecture attentive du guide, ainsi qu’à Gwendoline Lefebvre pour la création de la charte graphique, la mise en page soignée et professionnelle du guide et l’ensemble des superbes éléments qu’elle a réalisés pour ce projet.

Un merci tout particulier à Timothé Roux pour son apport sur la transmission des règles de jeux, qui a enrichi notre contenu.

Merci aussi à Yannick Durand-Curtet pour sa relecture et sa vision du futur de la recherche au-delà du jeu de société.

Enfin, nous remercions chaleureusement toute l’équipe FM2J pour son soutien indéfectible et sa participation active aux tests de jeux.