Mhan-Access : une recherche pour produire des connaissances dans une dynamique inclusive & rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap.

Synthèse courte

2025

Une recherche menée par :

Une recherche soutenue par :

Table des matières

1. Avant-propos 2
2. Résumé du projet 3
3. Présentation des résultats liés à l'observation du processus 4
4. Présentation du jeu créé :« Les défis de Minach » 10

1. Avant-propos

Dans le cadre de ce projet, 17 personnes issues de quatre pays différents ont travaillé ensemble pendant 26 mois en adoptant une approche inclusive et participative, pour créer un jeu pédagogique sur les modèles explicatifs du handicap. La composition du groupe était variée : des personnes ayant l'expérience des incapacités et du handicap, des professionnels du champ du médico-social, issus du domaine de la formation, des chercheurs en sciences humaines et sociales.

Advocacy Paris-Île de France : Marie-Claude Saint-Pé (France)

Anömalie : Quiterie Maucotel (Belgique)

ASA-HM : Viviane Guerdan, Pierre Weber, Anne-Sophie Kupper (Suisse)

EHESP : Marie Cuenot (Arènes UMR 6051) ; Kerri-Anne Pierre ; William Sherlaw (France)

GRAVIR asbl : Baptiste Morin (Belgique)

HADéPaS – ETHICS EA7446 (UCLille) : Agnès D'Arripe ; Cédric Routier (France)

Handi'chiens : Jessy Villepreux (France)

HELB-IP : Helyett Wardavoir (Belgique)

HelHa : Emilie Brasset (Belgique)

IFPEK : Bénédicte Dubois (France)

RIPPH : Jean-Yves Le Capitaine (France)

SSEO : Diana Chiriacescu (Roumanie)

Chaque personne a accepté d'être observée par une chercheure afin de produire de nouvelles connaissances pour mieux comprendre comment le groupe pouvait fonctionner en utilisant ce type d'approche. Le projet a été coordonné par l'EHESP. Quelques difficultés ont été rencontrées : une personne a choisi de quitter le projet au bout d'un an et il reste compliqué de rétribuer certaines personnes handicapées partenaires. Mais tous les participants ont été globalement très satisfaits de cette expérience de collaboration dans une démarche inclusive et du jeu crée « Les défis de Minach ».

Ce rapport fournit un résumé du projet ainsi que les résultats issus de l'observation réalisée. Il décrit également les caractéristiques du jeu créé durant ce projet.

2. Résumé du projet

Le projet Mhan-Access visait deux objectifs : 1) rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap (CIF et MDH-PPH) ; 2) produire des connaissances sur le processus de création du jeu, mené dans une dynamique inclusive. Ce projet de recherche a été conçu et mené par une équipe transnationale (Belgique, France, Roumanie, Suisse) réunissant des personnes concernées par l'expérience vécue des incapacités et du handicap ; des professionnel.le.s du champ médico-social, issu.e.s des domaines de la formation ; des chercheur·e·s en sciences humaines et sociales.

Le jeu créé, « Les défis de Minach », est un jeu de plateau, pédagogique, coopératif, à visée inclusive. Il s'appuie sur des situations de formation, de stage et d'emploi, vécues par les personnes handicapées, partenaires dans le projet. Ancré dans un univers imaginaire, le monde de Minach, il invite les personnes qui jouent à aider des personnages à résoudre des défis liés à ces situations. Pour cela, chaque personne donne son avis pour savoir quelles cartes mobiliser – entre « Autour de moi », « Mes capacités », « Kirali », « Sanfin » - et prend part aux décisions. Ce jeu contribue à sensibiliser à l'approche multidimensionnelle du handicap, à l'impact – positif ou négatif - des environnements sur les situations vécues par une personne, et à transformer les représentations sociales portées sur le handicap. Il s'adresse à un public large d'adultes. Il est mis à disposition gratuitement en français.

L'observation du processus par une chercheure a permis d'améliorer en continu la dynamique inclusive pendant la création du jeu. Les données recueillies fournissent de nouvelles connaissances notamment sur cette dynamique, les logiques de coopération et de prise de décisions, et sur le rapport aux émotions.

3. Présentation des résultats liés à l'observation du processus

Est présentée ici une synthèse des résultats liés à l'observation du processus de création du jeu.

Une recherche participative et réflexive

Le projet Mhan-Access s'appuie sur une méthodologie de recherche participative impliquant une collaboration active entre personnes directement concernées par les expériences du handicap, professionnel-le-s de l'accompagnement, formateurs ou formatrices et chercheurs académiques. Le projet de créer un jeu inclusif et collaboratif autour des modèles de classification du handicap que sont la CIF (Classification internationale du fonctionnement, du handicap et de la santé, OMS, 2001) et le MDH-PPH (Modèle de développement humain – Processus de production du handicap, RIPPH, 2018) est né parce qu'une personne du groupe ayant des besoins spécifiques liés à sa déficience intellectuelle avait exprimé qu'il ne comprenait pas quand le groupe parlait de ces classifications. L'idée était alors née de co-construire un jeu permettant de les rendre accessibles. Le projet vise bien à impliquer toutes les parties prenantes à toutes les étapes du projet. La production de connaissances est pensée dans une dynamique inclusive.

Le groupe a décidé d'adopter une démarche réflexive sur le processus participatif et inclusif de co-élaboration de ce jeu. Toutes les réunions collectives (dix séances de deux à trois jours) ont fait l'objet d'observation participante dans le but de « rendre le monde étudié visible de l'intérieur » (Coulon, 2002, p.103), de comprendre les dynamiques du groupe, la vision du monde et la rationalité des individus concernés. La posture choisie par la personne chargée de réaliser ces observations a été celle d'« observatrice comme participante ». Cela signifie que les membres du groupe étaient au courant de ses activités d'observation. Ils et elles avaient été informés en amont du rôle de l'observatrice et des objectifs de l'observation. Un consentement éclairé avait été recueilli auprès des participant-e-s garantissant l'éthique du dispositif.

Observation participante et synthèse problématisée des dynamiques collectives

L'observation participante telle qu'elle a été déployée ici permet de repérer les comportements non verbaux et les interactions secondaires, souvent absents des comptes rendus formels mais révélateurs de la dynamique de groupe. Ils sont essentiels pour comprendre les positions, les relations et les rôles au sein du groupe. Le contexte d'interaction a également un impact majeur sur les comportements observés et sur les règles du jeu implicites qui se mettent en place. Certains comportements sont en effet adéquats ou non en fonction de la situation. L'analyse proposée vise à mettre au jour ces règles communicationnelle parfois non conscientisées qui guident les interactions et structurent la communication au sein du collectif. Autrement dit, il s'agit d'identifier les rites d'interaction et les codes communicationnels implicites qui se construisent progressivement et deviennent ce qu'on appellera la « partition communicationnelle » du groupe.

Contrairement à ce qui se pratique habituellement, l'analyse de ces observations a été réalisée chemin faisant et présentée au groupe tout au long du projet. Ce sont ainsi neuf temps de restitution qui ont rythmé le projet et dix séances de deux ou trois journées qui ont été observées. Lors de ces temps collectifs, la chercheure présentait une synthèse problématisée des dynamiques collectives enrichie d'apports théoriques permettant d'éclairer les observations et de favoriser l'amélioration des échanges vers plus d'inclusion et de participation au sein du groupe. Il est à noter qu'une attention particulière était portée à la participation réelle de tous : les règles communicationnelles spécifiques favorisent-elles ou entravent-elles l'inclusion ? Les éléments

facilitateurs ou obstacles sont analysés, entre autres, en lien avec le modèle de production du handicap (Fougeyrollas, 2021) insistant sur l'importance de l'environnement dans la dynamique de participation sociale. Les discussions collectives autour de ces synthèses visaient à maintenir une vigilance sur le processus participatif, à identifier et résoudre les tensions, et à ajuster les pratiques pour éviter que certains membres se retrouvent exclus de certains aspects du projet. Cette démarche de recherche-action permettait une remise en question permanente et des ajustements continus du processus participatif.

Traitement et analyse des résultats

L'analyse des résultats s'appuie sur une analyse de contenu thématique (Bardin 1977/2007) des comptes rendus des observations. Les notes ont été codées par thèmes, en lien avec les cadres théoriques interactionnistes, le modèle de production du handicap et la notion d'environnement capacitant (Vidal-Gomel et al., 2012). L'unité d'enregistrement retenue est le thème. L'analyse porte à la fois sur l'évolution des contributions des différent-e-s participant-e-s, et l'organisation des réunions, les moments d'énonciation de règles, les interactions, les styles de communication (usage de mots compliqués, humour…) et les références utilisées pour argumenter (financeur, accessibilité, budget, etc.)

Une attention particulière est également portée à la métacommunication c'est-à-dire aux moments où la relation entre les participant-e-s est évoquée notamment via les objectifs du groupe, la clarification des rôles de chacun-e, la proposition de règles pour travailler ensemble, mais aussi les marques de reconnaissance, d'encouragements ou l'expression de doutes ou de ressentis positifs ou négatifs.

En fin de projet, l'analyse de l'ensemble des réunions a aussi permis de comparer les règles communicationnelles observées avec celles explicitées dans la charte co-construite en début de projet. Les écarts entre les principes affichés et leur application effective au fil du temps sont identifiés et partagés avec le groupe.

Résultats principaux

Pour garantir un environnement capacitant (Falzon, 2013) c'est-à-dire un environnement qui ne soit pas délétère pour l'individu, qui prenne en compte les différences interindividuelles et compense les déficiences et qui permette à chacun-e de développer de nouvelles compétences, d'élargir ses possibilités d'actions et d'accroitre son autonomie, le groupe a mis en place différents aménagements. Ainsi, l'organisation des regroupements en sous-groupes géographiques lors des réunions en visioconférence devenant de ce fait des réunions hybrides présentiel/visioconférence ; la constitution de binômes pour réaliser les trajets lors des réunions en présentiel ; les temps de réunions spécifiques entre la coordinatrice du projet et les personnes handicapées partenaires, la co-création d'une charte. Elaborée collectivement en début de projet et mise en forme par une des participantes, cette charte définit les règles du fonctionnement collectif. Elle a pour but la mise en place d'un environnement où chacun-e se sente à l'aise et puisse participer selon ses capacités et ses besoins.

Dans l'ensemble, le groupe veille collectivement au respect de ces règles, mais malgré la bonne volonté des membres du groupe et le souhait d'inclusion partagé, certaines règles peinent à être totalement mises en œuvre. Par exemple, la communication claire et explicite qui fait partie des fondements de la charte se heurte parfois à l'usage d'un langage technique ou à des références

sectorielles ou conceptuelles non suffisamment explicitées. Cela crée lors des situations d'exclusion pour ceux qui ne maitrisent pas ces codes. L'égalité affichée dans la charte est nuancée par la mise en place de hiérarchies implicites pouvant freiner la prise de parole ou l'initiative de certains membres. Des rôles de facilitateur, d'animateur ou d'experts se dessinent et sont reconnus tacitement par le groupe. Bien que non formalisés, ils influencent tant la circulation de la parole que la prise de décision.

L'analyse des réunions montre aussi que l'application des règles de la charte varie dans le temps. Par exemple, si la règle « chacun aura le temps de s'exprimer à son rythme » est bien respectée en début de projet, plus celui-ci avance, plus les individus sont soumis à des injonctions contradictoires. Certaines personnes vont alors s'autocensurer pour ne pas avoir le sentiment de monopoliser la parole ou de ralentir la réunion.

Enfin, certaines règles sont respectées mais montrent leurs limites. Ainsi, si l'ordre du jour est bien envoyé à l'avance, il est rarement remis en question et certain-e-s participant-e-s n'en prennent pas connaissance, ce qui limite de fait leur préparation et leur participation effective.

Si la charte, co-construite par le collectif avant d'être synthétisée et mise en forme par deux de ses membres, constitue un cadre de référence important, l'expérience montre la fragilité du processus participatif. Malgré les outils et les intentions, des contraintes et des tensions peuvent apparaitre et certains membres risquent de se sentir mis de côté. La vigilance et l'ajustement permanent sont essentiels pour maintenir l'inclusion. Comme l'ont déploré certains membres du groupe, ce dernier aurait pu s'emparer davantage de la charte. Même si les restitutions des observations venaient rappeler certaines règles de la charte, le groupe n'y revenait pas de façon explicite et collective. Une personne a été amenée à quitter presque totalement le projet avant son terme ne conservant qu'une implication minime. Si des éléments personnels liés à de nouvelles fonctions professionnelles allant croissantes a aussi influencé la décision de cette personne et son sentiment d'être submergée, la manière de procéder au sein du groupe a aussi été questionnée par ses membres. Des solutions pour améliorer son fonctionnement ont été réfléchies collectivement : des espaces virtuels de travail en commun pour éviter l'accumulation des mails ; la réalisation de petites synthèses régulières avec des exemples concrets ou encore la formulation de phrases plus courtes.

Plusieurs règles implicites se sont construites et ajustées au fil des réunions pour former ce que nous nommerons la partition communicationnelle qui permettra aux uns et aux autres de s'ajuster pour œuvrer ensemble. Ces règles tantôt explicitées dans la charte, tantôt implicites orientent la participation et l'inclusion au sein du projet Mhan-Access. Elles rejoignent parfois la charte, parfois s'en éloignent.

La manière même de concevoir le projet va induire une différence de places et de rôles notamment entre les personnes handicapées partenaires et les autres membres du groupe. Pour certain-e-s cette assignation limitante reproduit une stigmatisation des personnes en situation de handicap engagées dans le projet. Les distinguer, comme l'avait fait dans un premier temps la chercheure chargée de l'observation est trop restrictif car les places sont multiples et d'autres personnes, non identifiées comme telles, vivent aussi des situations de handicap. De plus, on ne peut assimiler les trois personnes handicapées partenaires qui vivent des difficultés très diverses. Inclues dans le groupe parce qu'elles disposent d'un « savoir expérientiel rare » (Gardien, 2024), les personnes handicapées partenaires sont seules, à ce titre, à raconter leur parcours de formation, à livrer un chemin personnel, des réalités intimes pouvant être douloureuses. Une personne vivant des situations de handicap va exprimer le fait qu'elle a le sentiment de servir de

cobaye. Deux réactions différentes suivront l'expression de ce ressenti. Une chercheure proposera au groupe de partager des éléments de son parcours de formation. Un chercheur dira, lui, qu'il s'agit de survaloriser les savoirs expérientiels des personnes concernées en partant de leurs récits. De ce fait il juge légitime qu'elles occupent une place particulière. Ces débats ont conduit le groupe à se questionner ensemble sur d'autres variables ou catégorisations pouvant avoir un impact sur la participation. La variable « genre » en lien avec le concept de mansplaining a été intégrée à l'analyse. Elle a permis de prendre conscience et d'être attentif et attentive à cette dimension au fil des réunions.

Si la reconnaissance financière peut être un moteur d'engagement dans les projets, il apparait ici que les membres du groupe se retrouvaient aussi autour de valeurs communes comme l'inclusion et l'importance du rôle de l'environnement dans la création de situations de participation sociale ou de handicap et ce en lien avec les modèles de classification du handicap que sont la CIF et le MDH-PPH. Tous et toutes partagent la volonté que le projet ait un impact sociétal a minima de sensibilisation. Cela peut en partie expliquer la tension ressentie au sein du groupe entre la nécessité de terminer les livrables dans le temps imparti et le souhait de voir tous et toutes contribuer à part égale au projet. Tous et toutes s'accordent sur la nécessité de la participation de chacun des membres du groupe mais ne conçoivent et n'évaluent pas cette participation de la même manière. Si pout certain-e-s tout le monde doit prendre la parole pour garantir l'inclusivité et ne pas perdre des nuances importantes, pour d'autres une injonction à une participation systématique sous forme de prise de parole serait angoissante. Une autre règle implicite controversée se joue autour de la participation systématique à toutes les étapes du projet. Les uns pensent qu'il est possible de concevoir la participation comme étant à géométrie variable en fonction des compétences et des possibilités de chacun et de chacune ; les autres voient négativement le fait que certaines personnes ne participent pas à la totalité des étapes. Le groupe dit « de Bruxelles », qui regroupait en son sein plusieurs personnes maîtrisant bien la dynamique des jeux de société a, par exemple, rapidement pris un rôle particulier, n'hésitant pas à proposer une ébauche de règles de jeux sans que cela soit demandé.

Dans la manière d'organiser et de structurer le travail en commun, des regroupements géographiques de sous-groupes lors de séances en hybride visioconférence/présentiel avaient été décidés. Ces sous-groupes ont permis de créer des liens entre les membres. Un sentiment d'appartenance s'est développé au sein de ces groupes qui partageaient des temps informels autour du repas ou durant les pauses. Si la création d'un sentiment d'appartenance peut avoir un effet bénéfique sur la dynamique d'un sous-groupe et aider certain-e-s à prendre leur place, cela peut aussi avoir un effet plus négatif sur la cohésion d'ensemble du collectif.

Nous le savons les places et les rôles au sein d'un projet de recherche intervention ne sont jamais figées. Le projet a engendré des changements. La collaboration vécue mais aussi analysée et conscientisée a permis au collectif de se structurer et a offert des perspectives de développement sur les plans personnel et professionnel. Les positionnements individuels au sein du groupe se sont établis au fil du temps selon les marges de manœuvre octroyées ou conquises. Les situations de deux personnes handicapées partenaires et l'évolution de leur rôle et de leur place au sein du projet nous renvoient, sous des angles différents, à la question de l'accessibilité et d'universalité dans un environnement capacitant. Dans un groupe prônant l'égalité, on traite tout le monde de la même manière sans prêter attention aux besoins spécifique que certain-e-s pourraient avoir. Ce n'est pas la valeur qui a présidé aux actions du groupe qui, dès le départ s'est enquis des besoins de chacun-e et a tenté d'en tenir compte le mieux possible. Le groupe, dans son idéal, se veut inclusif. Il désire créer un environnement bienveillant où toutes les personnes, qu'elles aient ou

non des besoins spécifiques, se sentent accueillies et valorisées et où tout le monde a les mêmes possibilités de suivre pleinement les échanges. Il vise la transformation de l'environnement comme une nécessité pour les personnes vivant des situations de handicap et un confort pour tous et toutes selon le principe d'accessibilité universelle. Les valeurs du groupe s'accordent avec l'idée que les personnes qui ont des besoins spécifiques vont permettre de transformer l'expérience collective, enrichir le monde dans lequel nous vivons en nous permettant de porter un regard différent sur le monde, vecteur d'innovation collective. Malgré cet idéal, la réalité du projet et notamment la nécessité de produire un livrable dans un temps imparti va conduire le groupe à privilégier une posture tendant davantage vers l'équité du moins en ce qui concerne la personne ayant des besoins spécifiques liés notamment à sa déficience intellectuelle. L'équité consiste à reconnaitre qu'il existe des différences entre les individus et à adapter l'environnement pour compenser ces différences. Pour lui permettre de participer et de prendre sa place dans le projet, le groupe a adopté un traitement différencié avec cette personne.

Si le groupe encourage aussi la libre expression et la gestion collective des désaccords, cette volonté d'inclusion et de débat ouvert est parfois contrecarrée par une gestion implicite des tensions qui privilégie l'harmonie au détriment de la diversité des opinions. Les conflits ou les divergences sont souvent gérés via des rites implicites pouvant prendre la forme de l'humour, de minimisation, d'évitement ou de recherche rapide de consensus, plutôt que de confrontation directe. Quand un désaccord est exprimé, les différents points de vue sont entendus mais il n'y a pas quelqu'un-e qui prend la décision pour trancher. Cet élément est pointé comme problématique par plusieurs membres du groupe et la chercheure chargée de l'observation suite à un échange avec un membre du groupe proposera l'idée du processus de prise de décision par consentement. Ce dernier qui implique une méthode cadrée avec plusieurs étapes ne sera jamais mis en œuvre de façon complète notamment en raison une fois encore de la tension entre efficacité et participation. Il influencera toutefois la dynamique de prise de décisions puisque l'animatrice tentera d'obtenir le consentement sur certains points pour lesquels des décisions sont attendues. Il y a donc un enjeu autour du rôle de l'animateur-rice/coordinateur-rice dans un projet participatif de ce type. Il ou elle doit trouver la bonne posture permettant de faciliter sans dominer, trouver un équilibre entre consensus et leadership assumé puisqu'il apparait clairement qu'il y a un inconfort manifeste quand personne ne tranche. Enfin, le partage d'information est vu comme une clé de la co-élaboration.

Enfin, un dernier point qui a occupé une place importante dans notre projet est celui des émotions et de leur gestion. Essentielles en ce qu'elles peuvent être vectrices de mobilisation et aider à mieux comprendre certaines réalités, elles peuvent toutefois être douloureuses et leur gestion nécessite un accompagnement. Lors du travail du groupe sur la revue de littérature, le travail de Trépanier-Jobin (2016) a été mobilisé et le choix d'aller vers un jeu expressif offrant la possibilité pour les joueurs de prendre des rôles, conçus pour sensibiliser des personnes aux difficultés, dilemmes éthiques que rencontre le personnage central du jeu, a été réalisé. Plutôt que de réduire le travail émotionnel des joueurs et des joueuses, celui-ci est attendu, voire recherché. Au sein du projet des tensions émotionnelles sont toutefois rapidement apparues autour de l'expérience vécue et de la mise à distance de celle-ci que ce soit chez les personnes handicapées partenaires ou lors de séances de test. Héron (2024), mobilisé également dans la revue de littérature et rencontré par une partie du groupe-projet, propose différentes stratégies pour gérer la dimension émotionnelle dans les jeux expressifs : la stratégie ludique qui consiste à introduire une distanciation par l'introduction d'un univers de jeu onirique, fantaisiste et la stratégie d'évitement qui permet de mobiliser un dispositif de joker ou de passer son tour si les émotions deviennent

trop intenses. La stratégie retenue a combiné les deux : adopter une stratégie ludique par la création d'un univers fantastique le monde de Minach dans lequel un groupe d'élève de l'académie des chouettes rencontre des personnages dans cet univers pour les aider à résoudre leurs défis, et insérer dans le livret d'accueil des « trigger warnings » quant au fait que le jeu pourrait susciter des émotions et qu'il est possible de le quitter puis d'y revenir à tout moment. Si ces éléments de distanciation avaient été envisagés dès le début du projet, la confrontation des personnes directement concernées avec des émotions fortes a permis au groupe de prendre conscience d'autant plus fortement de la nécessité de ces aménagements et de leur donner une importance essentielle.

Si la valorisation du savoir expérientiel était parfois vécue comme une assignation, ou que les personnes étaient gênées du fait qu'on utilise leur propre histoire, les personnes en situation de handicap de notre groupe réagissait aussi plus fortement que d'autres membres du groupe quand le collectif de joueurs et joueuses proposaient des solutions visant à modifier les capacités individuelles des porteurs ou porteuses du défi plutôt que visant à modifier l'environnement. Tous et toutes s'accordaient sur le fait qu'il était problématique qu'il y ait une équivalence entre les deux types de solutions. Des éléments de la mécanique de jeu ont alors été ajoutés en vue de valoriser davantage les décisions visant à modifier l'environnement.

Conclusion concernant l'observation du processus

La démarche réflexive mise en œuvre dans le cadre de ce projet a permis de faire évoluer les pratiques en continu. Le groupe s'est appuyé sur l'analyse réflexive des pratiques collectives et sur les retours des participant-e-s. L'élaboration de la charte, la restitution régulière des observations et l'ouverture aux propositions du groupe ont été des leviers importants pour renforcer la participation de toutes et tous. La réflexion sur l'environnement capacitant invite à penser l'organisation d'un travail collectif de ce type non pas uniquement en termes d'accessibilité matérielle ou intellectuelle, mais aussi de reconnaissance des différences, de clarté des échanges et des rôles et de développement des compétences de chacun-e. L'enjeu est de créer, et surtout de maintenir dans la durée, un cadre où chaque membre peut s'exprimer, apprendre, et contribuer pleinement au projet, qu'elles que soient ses particularités.

Ce projet nous a permis de prendre encore davantage conscience des conditions nécessaires à une participation inclusive et capacitante. La reconnaissance des savoirs et des compétences plurielles, l'adaptation continue de l'environnement, l'attention aux dynamiques de pouvoir et aux émotions sont des éléments importants. Le travail souligne aussi l'importance d'une temporalité adaptée, d'une charte vivante et mobilisée fréquemment notamment via un accompagnement réflexif tout au long du processus. Les recommandations issues de l'analyse et des échanges avec le groupe soulignent la nécessité de repenser les modalités de coordination, de clarifier les rôles, de diversifier les formes de participation et de s'orienter davantage vers un modèle d'accessibilité universelle. Ce projet, qui a mené à la production d'un jeu de sensibilisation aux modèles du handicap que sont la CIF et le MDH-PPH co-construit et ancré dans les expériences vécues, est un bel exemple de recherche-action participative. Même si la démarche reste perfectible elle témoigne de comment la transformation sociale peut émerger de la rencontre entre savoirs académiques, savoirs professionnels et vécus singuliers, dans un environnement pensé pour que chacune et chacune puisse contribuer pleinement.

4. Présentation du jeu créé :« Les défis de Minach »

Nom du support d'application	**Les défis de Minach**
Logo	LES DÉFIS DE MINACH
Contenu	Ce jeu aborde les différentes causes du « handicap », comme restriction de participation sociale, en se basant sur une approche systémique du handicap : il met en avant l'impact des environnements sur les situations vécues par les personnes (modèles théoriques de la CIF et du MDH-PPH). Les situations proposées concernent la formation, les stages et l'emploi et prennent place dans un contexte imaginaire, le monde de Minach. Les personnes qui jouent – qui font partie de la Compagnie des chouettes - vont aider des personnages à réaliser leurs défis. En échangeant leurs avis, en coopérant, elles devront mobiliser différents types de cartes – par exemple « Autour de moi » ou « Mes capacités » et ainsi apprendre à mieux réduire les situations de handicap. A chaque type de cartes correspond un coût en « Perles de lumière ». Ce jeu peut se jouer à 2 joueurs, jusqu'à 8 joueurs, adultes / jeunes adultes, avec une visée inclusive.
Objectifs	- Rendre accessibles et ludiques les modèles explicatifs du handicap (CIF et MDH-PPH), - Faire comprendre l'aspect multidimensionnel des facteurs explicatifs du handicap, - Sensibiliser à l'impact des environnements sur les situations vécues par les personnes, - Modifier les représentations sur le handicap. Ce jeu a été pensé de manière accessible pour faciliter la compréhension de ces notions au plus grand nombre.
Format du support	Jeu de plateau, coopératif, en format facile à manipuler et en facile à lire et à comprendre (FALC). Plusieurs exemplaires ont été imprimés et des fichiers PDF accessibles seront disponibles gratuitement en ligne pour être imprimés par des particuliers.

	Un jeu contient le matériel suivant : - 2 livrets de règles en FALC : 1 et 2 ; - 2 livrets de règles en langage non FALC : 1 et 2 ; - des aides de jeu (échelles pour compter les points (tours et défis), tableau de vote, étapes du jeu, récapitulatif du nombre de cartes ;
	- 1 plateau (9 feuilles A4) ;
	- 142 cartes en format A6, recto-verso ;

10 cartes Personnages

20 cartes Sanfin

26 cartes Mes capacités

52 cartes Autour de

20 cartes Défis

12 cartes Kirali

1 carte Chouette

1 carte Bâton d'argent

Public cible	Personnes handicapées, leur entourage, formateurs, étudiants et apprenants, acteurs associatifs, professionnels, décideurs politiques, société civile, …
Prestataires de services techniques	Traductions en FALC : ASA-HM. Graphisme : Chloé Nico. Impressions : EHESP, ICL. Montage de la vidéo de présentation du jeu : EHESP-CaPp.
Langue	Français
Canaux de diffusion	Vidéo de présentation du jeu (avec sous-titres et LSF) : On vous présente le jeu : Les défis de Minach Le jeu et les règles du jeu sont disponibles en libre accès, gratuitement sur le site du Centre de Ressources de la FIRAH : https://www.firah.org/fr/mhan-access.html Le jeu est sous licence Creative Commons : du type CC-BY-NC-ND (Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de modification – Partage dans les Mêmes Conditions 4.0).
Contact	Pour toute question : giffoch@gmail.com