



## Malle Publics Déficients visuels

### FICHE TECHNIQUE

#### Présentation

La malle est composée d'un ensemble de ressources adaptées ainsi que des outils de médiation qui permettent au public déficient visuel d'aborder aussi bien la lecture, le cinéma que le jeu.

#### Public concerné

Public déficient visuel :

- Pour du prêt sur place : découverte ou aide à la lecture (prêt individuel ou lors d'accueils de groupes).
- Pour la mise en place d'actions de médiation sur le thème du handicap visuel : auprès du tout public ou auprès de public dédié dans le cadre d'un partenariat.

#### Date de création

2021

#### Thème

Aveugles – Handicapés visuels

#### Composition

Détail des outils	Illustration	Informations utiles
<b>Lecteur DAISY Victor Stratus M4</b> + câble de rechargement + 1 casque amplifié.		<i>Agrément exception handicap</i>  Format DAISY permet une navigation par page, chapitres, insertion de signets, via un lecteur dédié.
<b>1 Clé USB 16 Gb</b>		Contient des fichiers format Daisy.
<b>Lecteur DAISY Stream de poche</b> + câble de rechargement + 1 casque amplifié		Lecteur portable au format Daisy Contient 10 titres adultes (CNL) sur carte SD

Détail des outils	Illustration	Informations utiles
Liseuse Vivlio Inkpad 3 + sa housse de protection + câble de rechargement		Liseuse XXL légère Nombreux paramétrages offrant un confort de lecture maximal. est dotée d'une synthèse vocale pour livre audio, morceaux de musique en mp3.
Ipad + sa housse de protection + câble de rechargement		<b>Applications adaptées :</b> dictionnaires et livres en LSF, audiodescription ou sous titrage en temps réel, applications d'apprentissages de la LSF, etc.
Loupe électronique Smartlux 5 + sa housse de rangement + câble de rechargement		Facilite la lecture : caméra à écran au champ large.
Jeu de société The Mind Contient 120 cartes.		<b>Jeu de coopération.</b> La progression devra se faire en silence, sans la possibilité d'échanger la moindre information. <b>A partir de 8 ans.</b>
Jeu de société Misti'zzle version braille Contient 40 cartes.		Jeu d'observation et d'association de cartes par paire pour former des mini-scènes des Fables de La Fontaine, en évitant d'avoir en main à la fin de la partie, la carte Mistigri . <b>A partir de 5 ans.</b>
Jeu de société Loup-Garou pour une nuit Contient 16 cartes et 16 jetons.		<b>Jeu d'expression.</b> Chacun des joueurs endosse un rôle pour la nuit et utilisent ou non leur pouvoir discrètement. A la fin de la nuit, il faut réussir à démasquer le ou les loups-garou(s) pour voter contre lui afin de faire gagner les villageois ! <b>A partir de 10 ans.</b>
Jeu de société Toutilix Access Contient 90 cartes.		Nombreuses possibilités de jouer avec les mots, les lettres, les phrases. <b>A partir de 5 ans</b>

## Conditionnement

2 caisses : 42 litres et 18 litres.

## Matériel d'accompagnement

Possibilité d'emprunter en complément :

- **L'exposition « Bien vu ! »** qui aborde les connaissances scientifiques sur le fonctionnement de l'œil, de la vue et des illusions d'optique. 15 documents, des films, un jeu sur les illusions d'optiques et une application sur PC permettent de faciliter les médiations.
- **Les malles « livres tactiles »** : ouvrages tactiles ou en braille conçus pour enfants déficients visuels qui permettent de découvrir l'accès à la lecture autrement que par la vue.
- **Le Prix ados sonores** : Des sélections de romans ado et jeunesse au format Daisy.
- **La malle « Keski »** : pour la sensibilisation à différents types de handicap.

## Valeur d'assurance :

3200 €

## Conception :

Bibliothèque du Finistère