



Les mini-entrepreneurs de Cap'Games et leur jeu de société inclusif « Tonnerre de tuiles »

Au Festival International des
Jeux de Cannes

Février 2025

Contact presse :

Sur place : Stéphanie Le Meur – minientrepriseguidel@gmail.com [06.84.70.30.31](tel:06.84.70.30.31)

C A P

Sommaire

- Cap'Games, une mini-entreprise pas comme les autres p.3 et 4
- Tonnerre de tuiles : un jeu de société inclusif conçu par des collégiens en situation de handicap p.5
- « Tonnerres de tuiles » en bref p.6
- La revue de presse p.7 à
- Nous rencontrer sur le salon p.14
- Présentation du jeu en détails

GAMES

En
annexe

Cap'Games, une mini-entreprise pas comme les autres

L'aventure Cap'Games est née en classe de 4^e lors de l'année scolaire 2022-2023 au sein du collège Saint-Jean La Salle de Guidel grâce à leur professeure de français, **Stéphanie Le Meur**, et au soutien de leur directeur, **Pierre Rampini**.

Ce dernier a proposé le lancement d'une option mini-entreprise®, un dispositif porté par l'association **Entreprendre pour Apprendre Bretagne** et qui permet à des écoliers, collégiens, lycéens ou étudiants de créer leur mini-entreprise.

Un groupe de **15** collégiens s'est engagé et a longuement réfléchi au projet qu'ils voulaient porter.

Au sein du groupe, il y a Loane qui souffre d'un handicap moteur cérébral et se déplace en fauteuil roulant et plusieurs élèves souffrant de troubles autistiques et DYS. Le 18 janvier 2023, ils ont alors eu l'idée de créer un jeu de société inclusif qui permettrait à tous, y compris aux personnes en situation de handicap de passer de bons moments. Ils ont décidé d'adapter le jeu : les pions, par exemple ont été modélisés et pensés pour être peu sonores (essentiel pour les personnes autistes) et facilement préhensibles (pour les personnes ayant des soucis de motricité).

Ainsi est née la mini-entreprise® **Cap'Games** : pour **CAPable**, **handiCAP** et garder le **CAP** toute l'année.

Pour monter ce projet de A à Z, après avoir réalisé une étude de marché et un cahier des charges, ils ont fonctionné par pôles. **Le pôle marketing** qui a créé un dossier de partenariat et a démarché des partenaires locaux et nationaux pour obtenir le budget nécessaire, **le pôle finances**, qui répertoriait les recettes et les dépenses sous forme de tableaux et gérait le budget de 16 000 €, **le pôle communication** qui a organisé une collecte grâce à un financement participatif pour les précommandes et qui communique sur les réseaux sociaux et a organisé un tournage vidéo. Il y a aussi **le pôle production** qui a contacté les imprimeurs, suivi les devis, **le pôle coordination**, **le pôle secrétariat**... Bref, tout ce qui constitue une mini-entreprise® et leur a permis d'aller jusqu'au bout de ce joli projet.

Les bénéfices sont reversés à l'association *La dé-marche de Loane*, leur copine de classe, mini-entrepreneuse avec eux. Ils aideront ainsi à financer les travaux d'aménagement du domicile de Loane et le reste servira à l'inclusion des élèves en situation de handicap dans leur collège. Enfin, ils ont eu une approche développement durable avec des choix de proximité comme le film protecteur entourant la boîte, fabriqué à base de soja ou encore les pions fabriqués en poudre de coquilles d'huitres issues du bassin de Lorient. Ils ont pu autoéditer un premier tirage de 1000 exemplaires depuis le mois de décembre et se sont lancés dans une réédition du jeu.

Comme un bonheur n'arrive jamais seul, ils ont aussi été invités à Cannes où ils seront présents toute la semaine à l'occasion du Festival international du Jeu grâce au soutien de leurs partenaires fidèles, qui ont cru en leur projet depuis le début.

Contact presse :

Sur place : Stéphanie Le Meur – minientrepriseguidel@gmail.com **06.84.70.30.31**



« Tonnerre de tuiles », un jeu de société inclusif pas comme les autres



« Tonnerre de Tuiles » se déroule dans l'univers de la mythologie grecque. Ici, dans ce jeu de société pas comme les autres, le joueur incarne un demi-dieu.

Son objectif : Être le premier à gravir le mont Olympe pour devenir un Dieu !

Sur un chemin pavé d'embûches, le joueur pourra compter sur l'aide et les pouvoirs de 5 dieux hors-normes !

Une des particularités de ce jeu ? Parler de handicap de manière imagée. En effet, Hadès, Athéna et d'autres dieux deviennent l'incarnation de certains handicaps (dyslexie, handicap visuel, moteur, TSA...).

Les pouvoirs des dieux deviennent ici des atouts liés à leur handicap ! Les mini-entrepreneurs trouvaient ça intéressant de renverser l'image

qu'on peut avoir sur le handicap en permettant ainsi aux gens de mieux les comprendre. Ils ont donc revisité l'histoire des dieux pour en faire des dieux tout aussi forts mais différents !

« Tonnerre de tuiles » est un jeu de société de course et de double guessing.

Jouable de 2 à 6 joueurs dès 8 ans et jusqu'à 93 ans (ils n'ont pas trouvé de testeurs plus âgés !), pour des parties en famille ou entre amis de 30 minutes environ.



Ils ont même imaginé, et fabriqué, un porte-cartes rond, en tissu, très ingénieux, qui permet à un joueur (enfant, personne âgée ou en situation de handicap) de pouvoir tenir toutes ses cartes en une seule main.

Contact presse :

Sur place : Stéphanie Le Meur – minientrepriseguidel@gmail.com [06.84.70.30.31](tel:06.84.70.30.31)

« Tonnerre de Tuiles » et Cap'Games en bref

- Date de la création : 18 janvier 2023
- Nombre de collégiens : 15

Auteurs : Juliette Abily, Loane Cadou, Loudia Daniel, Arsène Gasser, Alice Gatesoupe, Sacha Gueho, Yoann Guyader, Ethan Juge, Ambre Le Bolaire, Manon Le Flécher, Hugo Le Floch, Félicie Le Priol, Louen Petit, Manon Urvoy, Ilyes Zaouali

- Nombre de partenaires (indiquer les noms) : 45



- Nombre de pitchs effectués : 35
- Nombre de jeux vendus : 1700
- Nombre de points de vente physiques ou en ligne : 15
- Réédition de 1000 exemplaires
 - Budget : 18200 euros
- Bénéfices : non calculés à ce jour car il faudra attendre la vente des jeux de la réédition 😊
- Bénéfices espérés : entre 15 et 20000 euros



Contact presse :

Sur place : Stéphanie Le Meur – minientrepriseguidel@gmail.com **06.84.70.30.31**

La presse parle de « Tonnerre de Tuiles »

Dix-sept collégiens ont créé leur mini-entreprise

Guidel — Des collégiens de 4^e de Saint-Jean-LaSalle sont en train de créer un jeu de société. Les mini-entrepreneurs découvrent le fonctionnement de leur société coopérative et participative.

Le projet

Depuis le début de l'année scolaire, à travers une nouvelle option proposée par le collège Saint-Jean-LaSalle, de Guidel, dix-sept élèves de 4^e ont créé leur mini-entreprise, une Société coopérative et participative (Scop), véritable entité juridique. Avec Cap'Games ! Les collégiens ont créé « un jeu de société écoresponsable à destination de tous, révèle Arsène, 14 ans. Nous avons choisi ce nom pour faire le lien avec CAPable, handiCAP, et garder le CAP toute l'année ».

Des jeunes engagés et motivés

Stéphanie Le Meur, enseignante, ne cache pas sa fierté, consciente que « ses mini », ont placé la barre très haut. Toutefois, elle est bluffée par leur engagement dans un projet « généreux qui leur ressemble. Ils réalisent vraiment un travail incroyable ». On peut le croire au regard des tâches déjà accomplies : l'idée du jeu, l'étude de marché à la création et diffusion de sondage, la réalisation d'un logo, d'une charte graphique, en passant par la recherche de partenariats et les demandes de devis... « J'ai la chance de les découvrir sous un jour nouveau, de ne plus être dans la posture d'enseignante mais apprenante comme eux, poursuit la professeure. On se forme et on découvre au fur et à mesure comment fonctionne une entreprise. » Tonnerre de Tuiles est un jeu pour toute la famille, adapté aux dyslexiques, et aux personnes en situation de handicap moteur, comme certains des mini-entrepreneurs. « Il existe peu de jeux adaptés. Nous avons choisi ceux que nous connaissons le mieux. »

Partenaires à recruter

La recherche de financements pour concrétiser ce projet est essentielle. « Nous recherchons des partenaires. En effet, créer un jeu coûte cher, surtout quand on veut qu'il soit sans plastique et écoresponsable, justifie Alice. Nous avons des frais pour les illustrations et les impressions ».

Tonnerre de Tuiles, un jeu de société pour tous

Tonnerre de Tuiles est un jeu de société qui se déroule dans l'univers de la mythologie grecque. Chaque joueur incarne un demi-dieu. « Son but ? Être le premier à gravir le mont Olympe pour devenir un Dieu ! », explique Arsène. Sur un chemin pavé d'embûches, le joueur doit se faire aider par un dieu qui plaidera pour l'aider à atteindre cette quête. « Une



Mercredi après midi, au collège de Guidel, une partie des dix-sept mini-entrepreneurs travaillant sur l'élaboration de leur jeu de société Tonnerre de Tuiles.

PHOTO : OUEST-FRANCE

Depuis la loi du 1^{er} août 2013, les entreprises qui veulent faire un don ou engager des actions de mécénat « peuvent bénéficier d'une réduction fiscale de 60 % », ajoute Stéphanie Le Meur. Sensibles à la démarche, des commerçants guidélois se sont déjà engagés dans cette voie. « Si notre projet aboutit, une partie des bénéfices sera reversée à La démarche de Loane », annonce Félicie, évoquant sa camarade mini-entrepreneuse atteinte d'un handicap moteur cérébral. Le 11 mai 2023, les collégiens vont défendre leur projet lors du Salon régional des mini-entrepreneurs, événement qui regroupera, au parc des expositions à Lanester, plus de 1 000 jeunes.

Contact : minientrepriseguidel@gmail.com, Facebook : CapGames Mini-Entreprise, Instagram : minientrepriseguidel

des particularités de ce jeu est de parler du handicap de manière imagée », précise Stéphanie Le Meur. En effet, Hadès, Athéna et d'autres dieux deviennent l'incarnation de certains handicaps tels la dyslexie, le handicap visuel, moteur, les troubles du spectre de l'autisme... Ces dieux aident, par le biais de leurs particularités, les joueurs dans leur ascension.

Pierre Rampini : « C'est un projet fabuleux »

Trois questions à...

Pierre Rampini, chef d'établissement du collège Saint-Jean-LaSalle à Guidel.

Que pouvez-vous dire sur ce projet ?

Nous voulons montrer aux élèves qu'ils ont toutes les compétences pour pouvoir piloter une entreprise dès le collège. Ils mettent en acte ce qu'ils apprennent dans les différentes matières en termes de connaissances, qu'elles soient scientifiques, culturelles ou littéraires.

Que va-t-il leur apporter ?

Une connaissance de l'entreprise qu'ils auront touchée du doigt. Entreprendre pour apprendre, notre partenaire, nous accompagne sur ce projet. Ils ont déposé le statut de la Scop, ouvert un compte de tiers à l'Ogec, bénéficié d'un financement avec une avance remboursable.

Que pensez-vous de leur projet ?

C'est un projet fabuleux qui rejoint l'un des axes du projet lassalien, l'accueil du pauvre et celui qui est en fragilité. Dans ce groupe, il y a une jeune fille en fauteuil roulant et deux



PHOTO : OUEST-FRANCE

autres élèves porteurs d'un handicap. En centrant leurs actions sur cette thématique, les élèves ont créé un jeu de société ouvert à tous et accessible aux élèves dyslexiques.

Contact presse :

Sur place : Stéphanie Le Meur – minientrepriseguidel@gmail.com **06.84.70.30.31**

L'invention de mini-entrepreneurs au grand cœur

Guidel – 17 mini-entrepreneurs de classes de 3^e et l'équipe pédagogique ont assuré le lancement officiel de Tonnerre de Tuiles, un jeu de société pensé pour des personnes en situation de handicap.

Entretien

Stéphanie Le Meur,
enseignante au collège
Saint-Jean-Lasalle.

Comment est né Cap'Games ?

En septembre 2022, le collège Saint-Jean-Lasalle a créé une nouvelle option où 17 élèves de 4^e ont pu créer leur mini-entreprise. En janvier 2023, avec leur société coopérative et participative (Scop) Cap'Games, les collégiens ont inventé Tonnerre de Tuiles, un vrai jeu de société écoresponsable pour toute la famille, adapté aux dyslexiques et aux personnes en situation de handicap moteur, comme certains des mini-entrepreneurs. En un an, les élèves sont passés de la création du projet à l'impression des 1 000 boîtes de jeu. Je suis vraiment très fière de leur réussite. Celle-ci a aussi pu se concrétiser grâce à la grande implication des partenaires financiers locaux.

Une expérience unique pour ces adolescents ?

Oui, les élèves se sont réellement épanouis dans l'élaboration du projet. Outre leur solidarité, qui s'est forgée depuis 18 mois, ils ont appris à travailler en groupe, à ne plus avoir peur de prendre la parole à l'oral. Ils ont surtout acquis des compétences nécessaires au bon fonctionnement d'une entreprise, telles la gestion, la communication, la production. Des savoir-faire et savoir-être essentiels pour leur futur parcours d'adulte.

Des collégiens qui montrent une sensibilité certaine au handicap...



Une partie des collégiens de Saint-Jean-Lasalle, à Guidel, ayant créé la mini-entreprise Cap'Games et le jeu de société Tonnerre de Tuiles, en compagnie de Stéphanie Le Meur, enseignante, et Pierre Rampini, chef d'établissement. (Photo : Ouest-France)

Oui. Depuis le début de l'aventure, cela a été leur moteur. La notion du handicap les a rapprochés pour trouver l'idée du jeu. Mais c'est surtout l'envie de le dépasser qui les a nourris et motivés. Ce qui leur tient à cœur se retrouve dans le nom même de l'entreprise Cap'Games. « Cap » comme dépasser le handicap, tenir le cap et être capable. Ils sont vraiment touchés de pouvoir remettre une partie des bénéfices à Loana, mini-entrepreneuse, et l'autre partie pour aider

à l'inclusion des élèves en situation de handicap.

Et après ?

Pour faire face au succès rencontré, nous allons lancer une réimpression du jeu et travailler à développer des points de vente locaux et nationaux. Actuellement, nous préparons le stand pour le festival international du jeu à Cannes du 21 au 25 février, où plus de 120 000 personnes sont attendues. Enfin, afin de rendre Ton-

nerre de Tuiles encore plus accessible, nous souhaitons travailler avec des associations pour créer des vidéos expliquant ses règles pour les personnes ayant des troubles Dys et les personnes sourdes. L'aventure Cap'Games continue. Il reste de beaux chapitres à écrire.

Contact : cap-games.fr ; minientrepriseguidel@gmail.com ; Facebook, @CapGames Mini-Entreprise.

Contact presse :

Sur place : Stéphanie Le Meur – minientrepriseguidel@gmail.com **06.84.70.30.31**

Des collégiens du Morbihan lancent un jeu de société inclusif autour de la mythologie et du handicap

Grâce au réseau "Entreprendre pour apprendre", 4.800 élèves bretons ont pu monter leur mini-entreprise cette année. Et parmi eux, des élèves du collège Saint Jean Lassalle à Guidel (56) et leur mini-entreprise Cap Games.



De Léa Giraudeau

Vendredi 12 mai 2023 à 5:00

Par France Bleu Breizh Izel, France Bleu



Hugo (à gauche) et Alice (à droite) ont participé à l'élaboration de ce jeu de société dans le cadre du projet Entreprendre pour apprendre. © Radio France - Léa Giraudeau

Des entrepreneurs en culotte courte ! Grâce au réseau "Entreprendre pour apprendre", **4.800 élèves bretons ont pu monter leur mini-entreprise** cette année. Des entrepreneur(e)s de 9 à 24 ans, avec des projets très variés, 162 en tout, qu'ils ont pu présenter ce jeudi à Lanester. Et parmi eux, des élèves du collège Saint-Jean Lassalle à Guidel (56) et leur mini-entreprise Cap Games. Ils ont créé un jeu de société inclusif qui s'appellent Tonnerre de Tuiles.

Un jeu pour représenter et s'adapter aux handicaps

Un jeu de cartes dans lequel vous êtes un demi-dieu à l'assaut du mont Olympe. Et pour vous hisser au sommet, vous pourrez compter sur le soutien des dieux.

Des dieux porteurs de handicap. "Comme par exemple Hadès qui est aveugle. Mais il peut faire des passages secrets, ce qui permet d'aller plus vite dans le jeu", explique Hugo, 13 ans, du pôle communication.

Le handicap et l'inclusivité sont au cœur du projet d'Hugo et de ses camarades. "On est très, très sensibles à l'inclusion du handicap moteur parce que parmi nous, il y en a, et aux différents dys (dyslexiques, dyspraxiques, dysphasie, dyscalculie, N.D.L.R.), il y en a aussi parmi nous." Un autre point les a poussés à choisir ce projet : **l'absence de jeux de société représentant des personnes en situation de handicap** et adaptés à des personnes porteuses de handicap.

Contact presse :

9

Sur place : Stéphanie Le Meur – minientrepriseguidel@gmail.com **06.84.70.30.31**

Et ils ont pensé à tout et notamment à des **porte-cartes spéciaux**. *"Ce sont deux CD qui sont superposés, entourés de tissu et au milieu, on peut y glisser des cartes, tout simplement. C'est très facile à prendre en main. C'est confortable parce qu'à l'intérieur, on a mis de la ouate."*

Sa camarade Alice, du pôle production de Cap Games, renchérit : *"C'est pour que les personnes âgées, pour les enfants ou les personnes en situation de handicap moteur ou dyspraxie puissent jouer à notre jeu de société."*

L'entrepreneuriat pour gagner en confiance

Et pour les accompagner dans ce projet, ils ont pu compter sur leur professeur de français, Stéphanie Le Meur, qui gère cette option entrepreneuriat. *"Le but, ce n'était pas de faire des mini-entrepreneurs ou des entrepreneurs de demain", souligne la professeure du collège Saint-Jean Lassalle. "Le but est de valoriser des compétences, des savoir-faire, des savoir-être. Moi, clairement, ce que je vois, c'est surtout développer des compétences, **l'éloquence, être à l'aise à l'oral**, tout ce qui va leur servir pour demain, de voir des élèves **s'épanouir, prendre autant de choses en main**, que ce soit en production, que ce soit en communication. J'ai appris énormément parce qu'ils m'ont formée. Je les ai formés aussi sur certaines choses. Beaucoup de fierté pour cette première année et quand je vois le résultat aujourd'hui pour eux, tous avec le sourire, la joie de vivre, l'expérience, c'est réussi, forcément."*

Stéphanie et ses élèves ont même eu des retours de la part de grandes entreprises de jeux de société pour améliorer leur projet. Ils sont même invités au **Festival international des jeux qui a lieu à Cannes en février prochain**.

Un projet à suivre sur [Instagram](#) et [Facebook](#).



Léa Giraudeau
France Bleu

franceinfo: vidéos radio jt émissions

politique vrai ou faux société faits-divers santé éco/conso monde europe culture sport environnement météo l'actu pour les jeunes LE LIVE

3 bretagne

chez moi émissions menu

Accueil > Bretagne > Morbihan > Lorient

REPORTAGE. Des dieux grecs en situation de handicap... Derrière un jeu de société, le pari fou de 17 collégiens



durée de la vidéo : 00h02mn00s

Extrait vidéo de la mini entreprise Cap Games
Sujets: Un jeu inclusif créé par des collégiens

Le reportage de Nicolas Corbard et Yoann Etienne • ©France 3 Bretagne

Écrit par [Lauryane Arzel](#)

Publié le 22/12/2023 à 17h04

Une classe de collège de Guidel, dans le Morbihan, s'est lancée un défi : créer un jeu de société inclusif où les handicaps des personnages deviennent des forces pour remporter la partie. Les adolescents participeront même au festival international des jeux de société en 2024.

Ils sont encore collégiens mais ils sont déjà chefs d'entreprise : une classe d'un collège de Guidel, dans le Morbihan, est aux manettes de CapGames, une mini-entreprise productrice du jeu de société "Tonnerre de Tuiles".

Pour progresser dans ce jeu de plateau et gravir le Mont Olympe, les joueurs doivent s'aider des dieux de la mythologie grecque. Ces cinq dieux sont porteurs [d'un handicap](#), qui se révèle être un avantage au fil de la partie. Héphestos est en fauteuil roulant, Hadès, dieu des Enfers a un handicap visuel et la déesse Athéna a [des troubles "dys"](#).

Suite de l'article et reportage vidéo :

<https://france3-regions.francetvinfo.fr/bretagne/morbihan/lorient/reportage-des-dieux-grecs-en-situation-de-handicap-derriere-un-jeu-de-societe-le-pari-fou-de-17-collegiens-2894834.html>

Contact presse :

Sur place : Stéphanie Le Meur – minientrepriseguidel@gmail.com **06.84.70.30.31**

Nous rencontrer sur le salon du FIJ

Pendant le salon, vous pouvez nous rencontrer du mercredi 26 février au dimanche 02 mars.

Soit sur notre stand : Notre stand : 08.13

Ou durant la table ronde que nous animerons :

Vendredi 28 Février 2025

- **"Repenser le jeu : accessibilité et représentation du handicap "** par **Cap'Games** (10h30 – Audi A/Jean MINEUR)
Comment rendre le jeu de société accessible à tous, tout en offrant une expérience ludique et inclusive ?

Tonnerre de Tuiles, un jeu familial adapté qui intègre des personnages en situation de handicap, nous invite à réfléchir à cette question.

Réunissant les grands acteurs du monde du jeu qui se sont penchés sur cette thématique, cette table ronde explorera trois axes essentiels : la représentation des personnes handicapées dans les jeux, l'accessibilité des mécaniques et composants, et les défis techniques, sociaux et économiques que rencontrent créateurs, éditeurs et médiateurs pour offrir des expériences de jeu véritablement inclusives.

Intervenants :

- Sarah Favaron, directrice du studio Access+, Asmodee
- Xavier Mérand, président de l'association Accessijoux
- Eloïse Messac, coordinatrice de l'Oiseau Jeu, ludothécaire et vice-présidente de l'ALF
- Cap'Games, créateurs du jeu accessible et inclusif *Tonnerre de Tuiles*, dans le cadre d'un projet mené au collège Saint-Jean (Morbihan)



Contact presse :

Sur place : Stéphanie Le Meur – minientrepriseguidel@gmail.com [06.84.70.30.31](tel:06.84.70.30.31)

12

Présentation courte de « Tonnerre de Tuiles »

I) PRÉSENTATION DE NOTRE JEU

a) Caractéristiques du jeu



Dimensions : 15x15x5 cm Poids : 600 g Code EAN : 3770033084007 Sortie : 12/2023

b) Introduction et but du jeu



TONNERRE DE TUILES

"Demi-dieux, mon fils, Arès, a disparu depuis bien des lunes. J'ai remué en vain ciel, terre et Enfers. J'ai conscience que sa place ne peut rester vacante plus longtemps. C'est pourquoi moi, Zeus, l'assembleur de nuées, je vous lance un défi : être le premier à atteindre le sommet de l'Olympe pour vous voir accorder le rang de dieu. Il m'importe peu de savoir comment vous y arriverez. Tous les coups sont permis !"

But du jeu : être le premier à parvenir au sommet du mont Olympe.

CONTENU DU JEU



80 cartes



4 aides de jeu



6 pions ergonomiques



1 tuile Sommet du mont (phase jour/phase nuit)



43 tuiles :
20 haut/bas, 17 gauche/droite
3 ronces, 3 grottes

Le but du jeu est simple : le joueur incarne un demi-dieu qui doit être le premier à gravir le sommet de l'Olympe.



Un terrain semé d'embûches

Avancez de tuile en tuile, jouez vos cartes pouvoir et défiez vos adversaires dans des duels olympiens !



La différence fait la force !

Dans cette odyssée, mêlant mythologie et handicap, comptez sur les atouts insoupçonnés de cinq dieux hors norme !



Un jeu adapté

Un matériel pensé pour les personnes présentant des troubles DYS, des problèmes de préhension ou un daltonisme.



Contact presse :

Sur place : Stéphanie Le Meur – minientrepriseguidel@gmail.com [06.84.70.30.31](tel:06.84.70.30.31)

c) La mythologie revisitée : des dieux porteurs de handicaps !

Le jeu se distingue par la présence de 5 dieux qui incarnent des handicaps et guideront les joueurs, transformant les obstacles en opportunités.

Ici, tout est lié : les handicaps offrent des pouvoirs nommés atouts qui sont liés à la narration et aux effets des cartes (voir règles p.4).



Hermès (sourd) ; Athéna (Dys) ; Héphaïstos (hcp moteur) ; Apollon (TSA) ; Hadès (hcp visuel)

1. Hermès : maître de la communication silencieuse, il aide le joueur à analyser les situations, à mieux appréhender les dangers.
2. Athéna : sa dyslexie fait d'elle une oratrice de génie, avec un haut pouvoir de persuasion, offrant des avantages lors de la résolution d'énigmes et de problèmes.
3. Héphaïstos : il sait se remettre en question, être inventif. Sa grande force mentale est un atout précieux pour les autres joueurs.
4. Apollon : son trouble se traduit par une sensibilité accrue, percevant des détails imperceptibles aux autres et anticipant les événements.
5. Hadès : privé de la vue, il développe une perception extrasensorielle, permettant de sentir les mouvements et les actions des autres joueurs.

II) LES POINTS FORTS DE NOTRE JEU

- | | |
|------------------------|-------------------------------------|
| + Fun et familial | + Prise en main rapide |
| + 4 niveaux de jeu | + Plateau rejouable et modulable |
| + Originalité du thème | + Matériel adapté et éco-conception |

III) UN MATERIEL ADAPTÉ

- **Cartes en format 63x100mm** : pour une meilleure manipulation.
- **Tuiles épaisses** : facilitant la préhension
- **Pictogrammes** : les cartes comportent des pictogrammes explicites pour garantir une compréhension rapide des effets.
- **Pions ergonomiques** : modélisés et testés par des personnes en situation de handicap moteur, les pions sont ergonomiques et faits en coquilles d'huîtres du Bassin de Lorient, matière offrant une prise en main confortable.
- **Police d'écriture et présentation adaptées aux troubles Dys** : pour garantir une lisibilité optimale.
- **Aide de jeu** : pour faciliter la compréhension des règles du jeu.
- **Utilisation de couleurs non gênantes pour les daltoniens** : les couleurs ont été choisies avec soin pour garantir une expérience visuelle sans obstacle.



Cap' Games

MINI-ENTREPRISE

Nous sommes 17 collégiens partis de rien !

Avec de la motivation, nous avons réussi à créer un magnifique jeu de société dont nous sommes fiers !

Notre but ? Que tous puissent jouer y compris les DYS ou personnes en situation de handicap moteur.

📞 02 97 65 98 33

🌐 Guidel

🏠 Collège Saint Jean La Salle

LES ÉTAPES

- Choisir l'objet que nous allons fabriquer.
- Faire une étude de marché et diffuser des sondages.
- Créer le jeu, trouver ses mécaniques
- Lancer nos réseaux et communiquer.
- Trouver un illustrateur.
- Se répartir en différents pôles.
- Trouver des partenariats et des points de vente.
- Faire tester le jeu le plus possible.
- Contacter la presse locale et faire parler de nous.
- Imprimer le jeu.
- Reverser le plus de bénéfices à l'association "La dé-marche de Loane"

LES PÔLES

- Communication
- Marketing / Vente
- Secrétariat
- Production
- Finance

NOS COMPÉTENCES

Investissement	=====	100%
Communication	=====	100%
Solidarité	=====	100%
Créativité	=====	100%

CE QU'ON AIME FAIRE

- Créer
- Le travail de groupe
- Passer de bons moments ensemble

Contact presse :

Sur place : Stéphanie Le Meur – minientrepriseguidel@gmail.com **06.84.70.30.31**

Pour nous
contacter
ou suivre
notre
actualité !



Instagram @minientrepriseguidel



Facebook CapGames Mini-Entreprise



Cap-games.fr



LinkedIn Cap'Games



minientrepriseguidel@gmail.com



Collège Saint Jean La Salle

4 rue Amiral Febvrier Des Pointes 56520 Guidel



Contact presse :

Sur place : Stéphanie Le Meur – minientrepriseguidel@gmail.com **06.84.70.30.31**

16