

## Résumé

La question de l'accès à la culture pour les personnes aveugles est généralement traitée par le biais de la culture littéraire, ou par celui de la culture artistique des musées. Et les enfants dans tout ça ? Le jeu, c'est la culture de l'enfant. Un enfant passe entre 3 et 20 % de son temps à jouer. Il y a là un enjeu fort, qu'il s'agisse d'intégration scolaire, culturelle ou sociale.

La question de l'accès aux jeux est particulièrement importante pour les élèves déficients visuels. Aux facteurs limitant habituellement leur accès (économiques et culturels) viennent s'ajouter ceux propres au handicap visuel. Il s'agit parfois d'une impossibilité d'accéder au principe du jeu, du fait même du handicap, ou parfois simplement de l'absence d'adaptation disponible pour l'enfant.

Adapter des jeux c'est rendre accessible une culture, donner à la personne des codes pour comprendre son pays et son époque. On insiste beaucoup sur la recherche d'autonomie en terme d'alimentation, de déplacement, d'habillement : nous allons ici considérer l'importance de l'autonomie en terme de jeu, pour apprendre, s'épanouir et se ressourcer.

## Mots-clés

*Jeu - Apprentissage - Enfant - Aveugle - Adaptation - Culture - Autonomie - École*

## Introduction

*Jonathan Fabreguettes est transcripteur braille au CTRDV et spécialiste de la déficience visuelle. Il est l'auteur des deux ouvrages de jeux tactiles en papier « Tacti'Jeux » et travaille sur la question du jeu chez l'enfant aveugle depuis plusieurs années.*

*Son mémoire à l'Université Paris 13 Sorbonne portait sur le jeu dans l'apprentissage de l'enfant aveugle à l'école élémentaire et les liens entre jeu et culture. Cet article est librement adapté de ce mémoire et d'une conférence donnée à l'INSHEA sur ce même thème.*

*email : [j.fabreguettes@lespep69.org](mailto:j.fabreguettes@lespep69.org)*

## Pile ou face ?

Une pièce au fond de notre poche suffit pour commencer à jouer. Pile ou face ? L'expression est intéressante car elle est typiquement française et contemporaine : il y a quelques siècles on disait « à croix ou à pile » puisque c'était la croix de la chrétienté qui ornait alors un côté de la pièce, à la place du visage. Il y a plus longtemps encore, en Grèce, pour initier un jeu complexe, on utilisait un coquillage avec un côté noir et un côté blanc : on le lançait en l'air en criant « nuit ou jour ».

Une pièce au fond de notre poche suffit pour commencer à jouer – et pour commencer à se poser des questions. On se rend vite compte que chaque époque, chaque culture décline le jeu à sa façon. La question de l'accès à la culture pour les personnes aveugles est généralement traitée par le biais de la culture littéraire, ou par celui de la culture artistique des musées. Et les enfants dans tout ça ? Le jeu, c'est la culture de l'enfant. Et elle n'est pas si accessible. Comment jouer à pile ou face s'il n'est pas possible de suivre la pièce des yeux ?

Je ne vais pas donner de définition précise du jeu, parce qu'intuitivement nous savons tous ce que c'est. Si je devais le définir uniquement avec cette pièce au fond de ma poche, je dirais : « le jeu, c'est le plaisir de l'incertitude ». Je lance la pièce et je ne sais pas de quel côté elle va tomber. Je ne sais pas si je vais gagner ou perdre.

Bien entendu, le jeu est beaucoup plus complexe que cela, il peut revêtir des formes très différentes. Au début de son livre « La musique du hasard », Paul Auster nous décrit un homme qui joue une partie de poker. Il va miser tout son argent et il va le perdre. Puis il va jouer le seul bien de valeur qui lui reste, sa voiture – et il va la perdre. Puis il va jouer sa liberté. Et la tension de la partie est incroyable, parce que l'enjeu lui-même est incroyable. Le jeu, cela peut être le plaisir mais aussi la tension, la peur. Le spectre des états émotionnels lié au jeu est très large : on joue parfois (souvent) avec sérieux.

Le versant auquel je me suis le plus intéressé pour les enfants aveugles est, sans surprise, celui du plaisir, plus que de la tension : comment faire en sorte de créer pour les enfants un espace où ils puissent se ressourcer ?

## La possibilité de jouer

*« Pour certains enfants, les limitations fonctionnelles ont une influence sur la fréquence et la nature du jeu, ou tout simplement sur le fait de jouer ou non. »*

Vickii B. Jenvey et col.

La question de l'accès au jeu est particulièrement importante pour les élèves déficients visuels. Aux facteurs limitant habituellement leur accès (économiques et culturels) viennent s'ajouter ceux propres au handicap visuel.

Est-ce que les enfants aveugles ont un accès au jeu plus limité que les autres enfants ? Certainement. Il s'agit parfois d'une impossibilité d'accéder au principe du jeu, du fait même du handicap, ou parfois simplement de l'absence d'adaptation disponible pour l'enfant.

Nous allons utiliser (sous une forme simplifiée) la classification proposée par Jean Piaget et Bärbel Inhelder dans *La psychologie de l'enfant* (PUF Quadrige, Paris, 2015). Ils distinguent trois catégories principales de jeux qui se succèdent chronologiquement : le jeu d'exercice du très jeune enfant (saisir un objet, répéter un mouvement), le jeu symbolique et le jeu de règles.

Nous allons nous intéresser à la catégorie des jeux de règles, qui concerne plus particulièrement les enfants à partir de l'école élémentaire.

Commençons par prendre l'exemple des jeux de cour d'école : billes, marelles, chat, jeux de cartes à échanger, football, élastique... Ces jeux semblent très compliqués voire impossibles d'accès pour un enfant aveugle. Même pour un enfant malvoyant,

leur approche est complexe car ils mettent souvent en œuvre une vision fine et un espace de jeu étendu.

Les jeux vidéo (ou jeux numériques) sont eux aussi très peu adaptés aux enfants aveugles. On a beaucoup parlé du jeu « Blind Legend » (qui ne s'adresse pas du tout à un public infantin) mais il s'agit là d'un exemple pour des dizaines de milliers de jeux vidéo existants pour les clairvoyants. Plusieurs approches existent aujourd'hui : jeux audio, jeux de narration textuelle, beaucoup plus rarement jeu numérique conçu spécifiquement pour les personnes aveugles. Les exemples ne sont pas nombreux et la qualité globale souvent éloignée de ce qui existe pour un enfant clairvoyant.

Les jeux sportifs de type football, basket ou tennis sont parfois adaptés : on trouve la pratique d'un certain nombre de sports avec des ballons sonores : torball ou cécifoot par exemple.

Les livres jeux avec labyrinthes, devinettes, jeux des 7 erreurs, lignes mêlées (ou leur équivalent scolaire qui est le cahier d'autonomie), étaient, encore récemment, presque inexistantes en dehors d'exemples isolés. Cette catégorie me semble particulièrement intéressante, par la possibilité qu'elle offre de travailler dans un espace circonscrit clair (celui de la page) et de mettre facilement en œuvre une gradation des niveaux de difficulté.

Les jeux de société enfin : la grande majorité des jeux classiques ont été adaptés et sont disponibles, au prêt ou à l'achat, auprès d'associations spécialisées. Mais là aussi on ne parle que d'une petite fraction des milliers de jeux de société existants, rien qu'en France, pour les enfants clairvoyants.

Un dernier point sur cette question d'accessibilité : la notion de temps.

À la question de savoir quels jeux sont disponibles pour les enfants aveugles, s'ajoute celle de savoir de quel temps effectif les enfants disposent pour jouer.

Le suivi par des professionnels médico-sociaux empiète sur le temps libre de l'enfant, la cécité induit parfois plus de lenteur dans la réalisation de tâches qui empiètent à leur tour sur les temps de loisirs. Il y a là un déséquilibre supplémentaire avec les enfants clairvoyants, encore accentué par la priorité que l'on donne aux enjeux d'ordre scolaire (apprentissage du braille, des outils informatiques, des codes mathématiques) à l'école ou au domicile.

Pourtant, le temps dévolu au jeu semble d'autant plus indispensable qu'il s'agit bien, comme le décrit Huizinga, d'une sorte de bulle, d'intermède dans la vie quotidienne qui permet à l'enfant de se détendre, de se ressourcer. Ceci est particulièrement précieux pour les enfants déficients visuels dont on nous rapporte souvent la grande fatigabilité.

## Le jeu et l'école

*« [...] ces séquences ne sauraient constituer l'unique moyen d'apprentissage et d'enseignement de la classe. Cependant, le jeu étant une source de motivation réelle chez les enfants, les activités proposées permettent une autre approche du domaine à aborder. Elles sont un moyen différent et complémentaire de travailler une compétence. »*

Stéphane Grulet

Revenons à présent sur la place du jeu à l'école. La limite est parfois floue entre jeu, exercices sous forme de jeu, activités ludiques, jeu pédagogique...

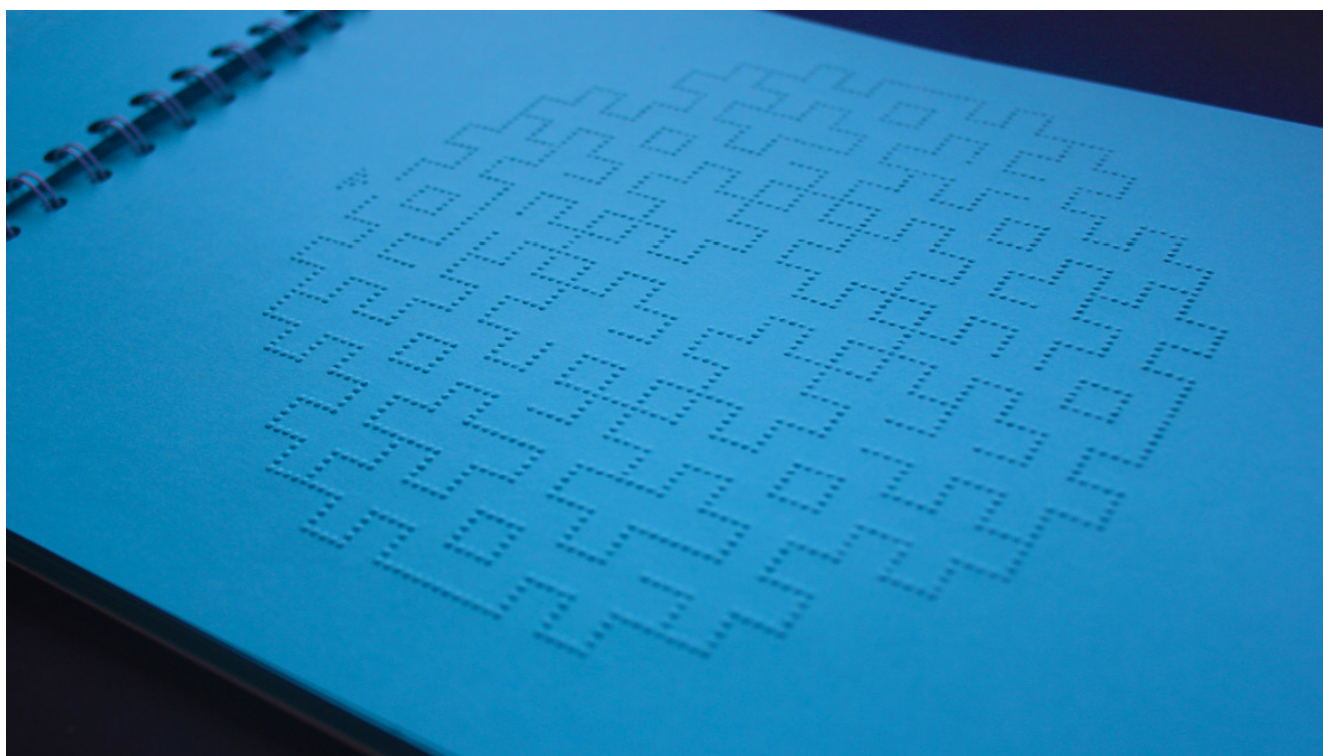
Dans le cadre de notre travail nous distinguerons clairement le jeu libre (comme activité gratuite, sans obligation et sans évaluation), des jeux pédagogiques qui mettent en œuvre une intention claire en lien avec le cadre scolaire, une nécessité, souvent une correction.

Ces deux types de jeu, jeux libres et jeux pédagogiques, ont déjà leur place à l'école. En simplifiant, le jeu libre se déroule dans la cour d'école et le jeu pédagogique se déroule dans la salle de classe. La distinction n'est en fait pas si évidente, car le jeu libre peut parfois trouver sa place en classe (comme temps de repos, de récupération, de transition, de récompense) et le jeu pédagogique peut trouver sa place en dehors de la salle de classe (activité extérieure, sortie scolaire, activités périscolaires).

Dans le cadre du jeu pédagogique, l'enseignant, le transcripteur ou l'AESH sont régulièrement sollicités, parce que les manuels scolaires donnent aujourd'hui une place importante à une approche pédagogique ludique. Le problème c'est que le passage du noir (l'imprimé) au braille (le relief) a tendance à supprimer beaucoup d'éléments qui définissent l'aspect ludique de l'activité.

Prenons comme exemple un exercice de mathématiques où un groupe d'enfants, représentés sous forme de bande-dessinée, s'échangent des jouets en plaisantant. Il est très probable que l'adaptation braille, en enlevant la représentation des personnages, les dialogues facultatifs, les représentations des jouets et les couleurs, aboutisse à un exercice de mathématiques qui va être beaucoup plus abstrait et moins attractif. Ceci pour une raison simple : repenser une activité ludique basée sur des éléments visuels demande un temps considérable, dont les professionnels disposent très rarement. On voit bien que ceci accentue encore le déséquilibre avec les enfants clairvoyants qui, en plus d'avoir accès à un grand nombre de jeux libres, ont en permanence des sollicitations scolaires qui reprennent les mécanismes du jeu pour les motiver, relancer leur intérêt ou capter leur attention.

Je ne préconise pas de conserver à tout prix l'adaptation des éléments visuels ou des jeux au détriment de l'efficacité et de la compréhension de la séquence



*Un labyrinthe tactile en papier.*

pédagogique, ce serait contre-productif. Il me semble par contre important d'essayer de conserver une place pour l'attractivité des supports que l'on produit : qu'il s'agisse d'une attractivité liée à la dimension ludique, ou d'une attractivité liée à l'esthétique, dans le cas d'un enfant qui a un potentiel visuel. Faire quelque chose de « joli » ou d'« amusant » ce n'est pas faire quelque chose d'inutile.

## Le jeu et la culture

*« Les jeux de règles sont des institutions sociales, au sens de leur permanence au cours des transmissions d'une génération à la suivante et de leurs caractères indépendants de la volonté des individus qui les acceptent. Certains de ces jeux sont transmis avec la participation de l'adulte, mais d'autres demeurent spécifiquement enfantins [...] »*

Jean Piaget et Bärbel Inhelder

La dimension culturelle n'est pas la plus évidente lorsqu'on parle du jeu et on peut facilement passer à côté, au profit d'autres notions plus immédiatement perceptibles : le plaisir, l'amusement, l'apprentissage, la motivation, etc. La dimension culturelle du jeu est pourtant très présente : on ne joue pas aux mêmes jeux selon les pays, les époques ou les cultures.

Un enfant passe entre 3 et 20 % de son temps à jouer : on mesure l'impact culturel du jeu sur l'enfant puis sur l'adolescent et l'adulte. Il y a, au cours des années d'enfance, la constitution d'une culture propre au jeu et donc à travers elle de tout ce qui « fait référence ».

Le jeu du Monopoly en est un bon exemple, devenu un ensemble de symboles dans la communication (média, publicité, art) de multiples façons. Ce qui signifie aussi, en écho, qu'une personne privée de cette culture du jeu passera à côté de toutes ces références. Adapter des jeux c'est rendre accessible une culture, donner à la personne des codes pour comprendre son pays et son époque.

C'est intéressant parce que certains jeux, comme celui du labyrinthe, font également écho à une autre culture : le labyrinthe c'est la Grèce, Thésée, le Minotaure, le fil rouge. C'est un jeu qui est lui-même une passerelle vers un autre espace géographique et une autre époque.

J'ai eu la chance de découvrir enfant des jeux spécifiques à d'autres pays : on retrouve des principes très proches, entre l'Asie et la France par exemple, mais il y a une spécificité culturelle, ne serait-ce que dans la forme du jeu. Si je propose une partie du jeu des

tigres et des chèvres à un ami, il y a de fortes chances qu'il soit incapable d'y jouer — alors même que ce jeu fait appel à des mécanismes qu'il connaît très bien au travers du jeu de dames.

Il a souvent été question, ces dernières années, de rendre mieux accessible notre patrimoine culturel aux aveugles : on réfléchit par exemple de plus en plus à l'adaptation de tableaux. Pour moi qui ai suivi des études artistiques, cela semble peu compréhensible : pourquoi chercher à adapter un clair-obscur de Georges de La Tour, puisque l'intérêt de l'œuvre réside dans la perception de la lumière ? C'est une entreprise surprenante, alors qu'il y a tant de situations dans lesquelles les adaptations ont vraiment la possibilité de rendre accessible un contenu : le jeu fait souvent partie de celles-ci.

Bien entendu, l'adaptation d'une œuvre d'art peut permettre de mieux comprendre l'œuvre et cela présente aussi un intérêt. Mais il faut rester réalistes sur les limites de tels projets et accepter l'idée que, si l'on peut adapter un livre ou un labyrinthe, on ne pourra qu'approcher une œuvre d'art visuelle. Accepter également que l'adaptation ainsi réalisée du tableau sera le reflet de son auteur, presque autant que celui de l'auteur du tableau original. En art, on ne peut pas séparer le fond et la forme : la fond c'est aussi la forme.

## Jeu en solitaire ou jeu de société ?

*« Et puis, il y aura toujours des enfants plutôt solitaires qui préfèrent jouer seul tandis que d'autres aiment jouer à plusieurs ou en bande. »*

Pascale Gustin

La question du jeu et des interactions sociales est souvent abordée par le même biais : le jeu faciliterait les activités de groupe et les interactions sociales. Commençons par prendre le contre-pied de ceci et par considérer que le jeu a peut-être autant de valeur, si ce n'est plus, en tant que jeu solitaire. Pourquoi ? Parce que le jeu solitaire offre un espace privilégié pour mettre en œuvre tout ce que nous avons déjà évoqué sur le versant « ressource » du jeu pour l'enfant.

Cette dimension solitaire prend une importance particulière dans le cas des enfants aveugles. Ces derniers sont, plus que d'autres, entourés en permanence par des adultes : qu'il s'agisse du cadre familial (pour des raisons liées à la sécurité) ou du cadre scolaire (pour des raisons liées à la manipulation par exemple).

On insiste beaucoup sur la recherche de l'autonomie en terme d'alimentation, de déplacement, d'habillement : il me semble aussi important de considérer la question de l'autonomie en terme de jeu.

Si l'enfant aveugle ou malvoyant est absolument dépendant d'adultes (ou même d'autres enfants) pour la pratique des jeux de règles par exemple, il s'agit clairement d'un élément dissuasif et limitant à la pratique du jeu.

Cette question du jeu solitaire est celle qui m'intéresse plus particulièrement, car il me semble que c'est celle qui a le plus été laissée de côté jusqu'à présent. Quelles activités solitaires sont aujourd'hui proposées à l'enfant aveugle en dehors de la lecture ?

Peut-être que le jeu a trop été perçu comme un outil qui permette de faire le lien entre les enfants aveugles et clairvoyants au travers du jeu de société, avant d'être perçu comme un outil au service de l'épanouissement de l'enfant aveugle, dans un contexte où il peut être seul.

## Fil d'Ariane

Une enfant m'a dit un jour à propos d'un labyrinthe tactile : « Quand je suis les murs du labyrinthe avec mon doigt, c'est un peu comme quand je suis les murs de la ville avec ma canne blanche ». J'aime beaucoup cette comparaison, qui formule indirectement le rôle dévolu au jeu : aider l'enfant à trouver son chemin — non pas son chemin dans la ville mais son chemin dans la vie, au fil des apprentissages et des découvertes.

## Bibliographie

### Articles

- BAILLY Rémi, « Le jeu dans l'œuvre de D.W. Winnicott » dans *Enfances & Psy* 2001/3 (n° 15), pp. 41-45.  
DOI 10.3917/ep.015.0041
- CHEVET Bertille, « Une ludothèque à l'école » dans *Enfances & Psy* 2001/3 (no15), pp. 72-75.  
DOI 10.3917/ep.015.0072
- Collectif, Vickii B. Jenvey, B.A., M.D., Ph.D., « Jeu » dans *Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants*, CEDJE/RSC-DJE, Québec, 2013, 53 p.
- COUTOU-COUMES Françoise, « Du Rami au Mistigri. Jouer pour soigner » dans *Enfances & Psy* 2001/3 (n° 15), pp. 114-120.  
DOI 10.3917/ep.015.0114
- DE BELLEFEUILLE Kateri, Collectif coordonné par ISABELLE Johanne, « Le développement de l'enfant » dans *Mille et une réponses*, La petite enfance, AQPEHV, Québec, 2002, 136 p, Le développement de l'enfant pp. 82-117.
- DJENATI Geneviève, « Un enfant joue » dans *Le Journal des psychologues* 2012/6 (n° 299), p. 16. DOI 10.3917/jdp.299.0016
- GANE Hélène et al., « Jouer » dans *Enfances & Psy* 2001/3 (n° 15), pp. 5-7. DOI 10.3917/ep.015.0005
- HUERRE Patrice, « Jouer, c'est sérieux ! » dans *Enfances & Psy* 2001/3 (n° 15), pp. 8-10. DOI 10.3917/ep.015.0008
- LE FOURN Jean-Yves, « Les enfants jouent-ils encore ? Game-boy et jeux vidéo » dans *Enfances & Psy* 2001/3 (n° 15), pp. 46-49.  
DOI 10.3917/ep.015.0046
- MAGNA Françoise, « L'enseignement des mathématiques aux élèves déficients visuels » dans *Repères - IREM*. n° 84, *Instituts de Recherches sur l'Enseignement des Mathématiques*, 2011, pp. 5-18.
- SEPCHAT Alexis et al., « Jeux vidéo tactiles pour enfants non voyants » sur *ResearchGate*, 2006 :  
[https://www.researchgate.net/publication/237614907\\_Jeux\\_vid\\_eo\\_tactiles\\_pour\\_enfants\\_non\\_voyants](https://www.researchgate.net/publication/237614907_Jeux_vid_eo_tactiles_pour_enfants_non_voyants)
- SIETY Anne, « Blocage en maths : l'appel au jeu » dans *Enfances & Psy* 2001/3 (n° 15), pp. 83-86.  
DOI 10.3917/ep.015.0083
- TEILLARD Frédéric, « Quels jeux joue-t-on à l'école ? Variations sérieuses sur une plaisanterie » dans *Enfances & Psy* 2001/3 (n° 15), pp. 58-64.  
DOI 10.3917/ep.015.0058
- TISSERON Serge, « Prévenir la violence et le harcèlement scolaire. Le "Jeu des trois figures" » dans *Le Journal des psychologues* 2012/6 (n° 299), pp. 28-32. DOI 10.3917/jdp.299.0028
- VON HOPFFGARTEN Anna, « Comment le jeu façonne le cerveau » dans *Cerveau & Psycho* N° 98, *Pour la Science*, Paris, 2018, article pp. 36-37.

### Ouvrages

- CAFFARI-VIALON Raymonde (Collectif), « Pour que les enfants jouent », *Une pédagogie du jeu pour les institutions de la petite enfance*, Éditions Loisirs et Pédagogie, Le Mont-sur-Lausanne, 2017, 199 p.
- CAFFIER, Nathalie et PANIEN, Catherine, « Le développement de l'enfant aveugle de 0 à 3 ans : des apports théoriques à la pratique », *Les Doigts Qui Rêvent*, Tallant, 2017, Collection Corpus Tactilis, 159 p.
- CARRIER-PANELATTI Monique, « Jeu de devinettes », *Le Père Noël, La petite souris, La poupée, Le gâteau, La rose*, Monique Carrier-Panelatti, Pau, 2002, 40 p.
- CARRIER-PANELATTI Monique, « Jeu de cache-cache Formes-Toucher Contraires- Chiffres de 1 à 5 », Monique Carrier-Panelatti, Pau, 2006, 42 p.
- Collectif dirigé par CAFFIER Nathalie, « Mes premières découvertes, Livret 3 », *Les doigts qui rêvent*, collection Eveil&Péda dirigée par Philippe Claudet, Talant, 2008, 18 fiches.
- Collectif dirigé par CAFFIER Nathalie, « J'explore avec les doigts, Livret 4 », *Les doigts qui rêvent*, collection Eveil&Péda dirigée par Philippe Claudet, Talant, 2008, 14 fiches.
- FABREGUETTES Jonathan, « Tacti'Jeux », *Mes Mains en Or*,

collection Éduc & Braille, Limoges, 2020, 30 jeux.

- FABREGUETTES Jonathan, « Tacti'Jeux 2 », Mes Mains en Or, collection Éduc & Braille, Limoges, 2022, 30 jeux.
- GRULET Stéphane, « Des jeux pour aider les enfants en français et en maths Tomes 1 et 2 », Éditions Retz, Paris, 2015, 144 p et 128 p.
- GUILLEMINOT Michèle, « Oral du CRPE », 200 questions sur le système éducatif, Studyrama, Levallois-Perret, 2017, 155 p.
- GUSTIN Pascale, Collectif coordonné par MAGOS Vincent, « Jeu t'aime », Frédéric Delcor – Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles, Bruxelles, 2013, 82 p.
- HUIZINGA Johan, « Homo Ludens, essai sur la fonction sociale du jeu », TEL Gallimard, Paris, 1951, Chapitres « Nature et signification du jeu comme phénomène de culture », pp. 15-56, « Conception et expression de la notion de jeu dans la langue », pp. 57-83, « Le jeu et la compétition comme fonction créatrice de la culture », pp. 84-130 et « La fonction de l'imagination », pp. 223-238.
- JULLEMIER Guy, « Jouer pour apprendre aux cycles 1 et 2 », Hachette, Paris, 2005, 144 p.
- JUNKO Murayama, « Maze to touch », Murayama Junko, Japan, 2015, 10 p.
- KERGOMARD Pauline, « L'éducation maternelle dans l'école », Hachette, Paris, 1889, 2e édition, 316 p.
- LEWI-DUMONT Nathalie, « Exercices et jeux de lecture en braille - Cycle 2 : Fac- simulé des fiches », Accompagnement : 1 CD, INS HEA, Suresnes, 2009, 350 p.
- LUSSEYRAN Jacques, « Et la lumière fut », Éditions Gallimard, Paris, 2017, 429 p.
- MISSION HANDICAPS, « Handicap visuel de l'enfant et de l'adolescent », AP-HP - Assistance Publique des Hôpitaux de Paris, Paris, 2008, 93 p.
- NAVES Pierre, NEUSCHWANDER Isabelle, PELLET Stéphane, « Les structures ayant une activité d'adaptation des œuvres au bénéfice des personnes en situation de handicap - réalités observées et perspectives - », Inspection générale des affaires culturelles (IGAC), Inspection générale des affaires sociales (IGAS) et Inspection générale de l'administration de l'éducation nationale et de la recherche (IGAENR), Paris, 2016, 177 p.
- PESME Mathieu, « Le jeu incluant l'enfant déficient visuel », Mathieu Pesme, Paris, 1999, 12 p.
- PIAGET Jean et INHELDER Bärbel, « La psychologie de l'enfant », PUF Quadrige, Paris, 2015, 151 p.
- TRÉPANIÉ Denise, « Bien jouer ! », guide destiné aux parents d'enfants ayant une déficience visuelle, inlb Institut Nazareth & Louis Braille, Québec, 2008, 2e édition, 35 p.

#### Sites internet

- AccessiJeux, consulté en 2022.  
<http://accessijeux.com/>
- AudioGames, consulté en 2022.  
<https://audiogames.net/>
- Benjamins Média, consulté en 2022.  
<https://www.benjamins-media.org/fr>
- Les Doigts Qui Rêvent, consulté en 2022.  
<https://ldqr.org/>
- Enfant-Aveugle, consulté en 2022.  
<http://www.enfant-aveugle.com/>
- Enfant-différent, consulté en 2022.  
<http://www.enfant-different.org/>
- HopToys, consulté en 2022.  
<https://www.hoptoys.fr/>
- Ligue braille, consulté en 2022.  
<https://www.braille.be/fr>
- Ludiversité, consulté en 2022.  
<https://ludiversite.blog4ever.com/>
- Ludociels pour tous, consulté en 2022.  
<https://www.ludocielspourtous.org/>
- Mes Mains en Or, consulté en 2022.  
<https://mesmainsenor.com/>
- Valentin Haüy, consulté en 2022.  
<http://magasin.avh.asso.fr/>