

Gamino

Digital - Handicap - Team Building

Notre catalogue des activités

The image displays a digital interface for a catalog of activities. The interface is presented on a desktop monitor and a tablet. The desktop view shows five activity cards in a row, each with a title, an icon, a list of features, and a 'COMMENCER' button. The tablet view shows the same interface scaled down.

Activity Name	Icon	Features	Duration
ROUE DES HANDICAPS	Wheelchair icon	<ul style="list-style-type: none">Sensibilisation à tous types de handicapsAccessibles à tous	10 min
BLIND TEST	Eye with slash icon	<ul style="list-style-type: none">Sensibilisation au handicap visuelNécessite l'ouïe	5 min
LIP DUB	Lips icon	<ul style="list-style-type: none">Sensibilisation au handicap auditifNécessite la vue	5 min
LECTURE DYSLEXIQUE	Text icon	<ul style="list-style-type: none">Sensibilisation aux troubles dyslexiquesNécessite la vue	5 min
ATTRAPE-MOI SI TU PEUX	Hand pointing icon	<ul style="list-style-type: none">Sensibilisation aux maladies invalidantesNécessite la vue	5 min

Notre proposition de personnalisation



Choisissez le nombre d'activités que vous souhaitez

Sélectionner les activités de
votre choix parmi les 16
disponibles



Définissez l'ordre de découverte des activités

Votre propre composition
pour une
sensibilisation unique



Activités individuelles

"Roue des handicaps"

Sensibilisation à tous types de handicap



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

Activités individuelles

- **Roue des handicaps**
- Blind test
- Lip dub
- Lecture dyslexique
- Attrape-moi si tu peux
- Fais-moi signe
- Tu m'entends
- Champion du handicap
- Match the celebrity
- Shopping list
- Comment réagir ?

Règles du jeu



Répondre correctement aux 10 questions



Le collaborateur fait tourner la roue pour tomber de façon aléatoire sur l'une des différentes typologies de handicap

Il a 20 secondes pour choisir la bonne réponse
10 questions lui sont posées

ROUE DES HANDICAPS



- Sensibilisation à tous types de handicap
- Accessible à tous
- 10 min

COMMENCER

" Blind test "

Sensibilisation au handicap visuel

Activités individuelles

- Roue des handicaps
- **Blind test**
- Lip dub
- Lecture dyslexique
- Attrape-moi si tu peux
- Fais-moi signe
- Tu m'entends
- Champion du handicap
- Match the celebrity
- Shopping list
- Comment réagir ?

Règles du jeu



5 MIN



OBJECTIF

Écouter des sons et retrouver l'ambiance sonore



MODALITÉS



Le collaborateur entend un son et est plongé dans une ambiance sonore sans aucune image durant 15 secondes

Il doit retrouver, parmi 3 propositions, le lieu dans lequel il se trouve grâce aux indices sonores
Il aura 5 sons à découvrir



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

**BLIND
TEST**



- Sensibilisation au handicap visuel
- Nécessite l'ouïe
- 5 min

COMMENCER

"Lip dub"

Sensibilisation au handicap auditif



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

Activités individuelles

- Roue des handicaps
- Blind test
- **Lip dub**
- Lecture dyslexique
- Attrape-moi si tu peux
- Fais-moi signe
- Tu m'entends
- Champion du handicap
- Match the celebrity
- Shopping list
- Comment réagir ?

Règles du jeu



Lire sur les lèvres



Le collaborateur doit lire sur les lèvres du (ou de la) comédien(ne)
Il a 20 secondes pour regarder la vidéo autant de fois qu'il le
souhaite

Il doit choisir la bonne réponse parmi 3 propositions
Il aura 5 vidéos à découvrir

LIP DUB



- Sensibilisation au handicap auditif
- Nécessite la vue
- 5 min

COMMENCER

" Lecture dyslexique "

Sensibilisation aux troubles dyslexiques



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

Activités individuelles

- Roue des handicaps
- Blind test
- Lip dub
- **Lecture dyslexique**
- Attrape-moi si tu peux
- Fais-moi signe
- Tu m'entends
- Champion du handicap
- Match the celebrity
- Shopping list
- Comment réagir ?

Règles du jeu



Lire un texte dont les lettres "dansent" et répondre à une question



Le collaborateur a 30 secondes pour lire un extrait texte de littérature

Les lettres sont mouvantes dans chaque mot. Une question de compréhension lui est posée et il doit trouver la bonne réponse
Il aura 5 textes à lire

LECTURE DYSLEXIQUE



- Sensibilisation aux troubles dyslexiques
- Nécessite la vue
- 5 min

COMMENCER

"Attrape-moi si tu peux"

Sensibilisation aux maladies invalidantes



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur

Activités individuelles

- Roue des handicaps
- Blind test
- Lip dub
- Lecture dyslexique
- **Attrape-moi si tu peux**
- Fais-moi signe
- Tu m'entends
- Champion du handicap
- Match the celebrity
- Shopping list
- Comment réagir ?

Règles du jeu



Cliquer sur un maximum de smileys pour cumuler des points



Le collaborateur a 20 secondes pour cliquer sur le plus de smileys possibles. Les smileys apparaissent de manière aléatoire

La souris du collaborateur imite un trouble du tremblement essentiel

Il aura 2 manches à jouer

ATTRAPE-MOI SI TU PEUX



- Sensibilisation aux maladies invalidantes
- Nécessite la vue
- 5 min

COMMENCER

"Fais-moi signe"

Sensibilisation au handicap auditif



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

Activités individuelles

- Roue des handicaps
- Blind test
- Lip dub
- Lecture dyslexique
- Attrape-moi si tu peux
- **Fais-moi signe**
- Tu m'entends
- Champion du handicap
- Match the celebrity
- Shopping list
- Comment réagir ?

Règles du jeu



Comprendre ce qui est dit en langue des signes



L'activité permet de pratiquer la langue des signes française
Une vidéo se lance où l'on voit une personne signer un mot ou
une expression

Le collaborateur doit le deviner parmi 3 propositions
Il aura 5 vidéos à découvrir

FAIS-MOI SIGNE



- Sensibilisation au handicap auditif
- Nécessite la vue
- 5 min

COMMENCER

" Tu m'entends ? "

Sensibilisation au handicap auditif



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

Activités individuelles

- Roue des handicaps
- Blind test
- Lip dub
- Lecture dyslexique
- Attrape-moi si tu peux
- Fais-moi signe
- **Tu m'entends**
- Champion du handicap
- Match the celebrity
- Shopping list
- Comment réagir ?

Règles du jeu



Cocher le bon numéro



Le jeu se compose de 2 manches
Sur chaque manche, le collaborateur va entendre 10 numéros
qui vont être énoncés et il faudra cocher le bon numéro

Chaque manche met le collaborateur dans une situation de
handicap auditif différent

TU M'ENTENDS



- Sensibilisation au handicap auditif
- Nécessite l'ouïe
- 5 min

COMMENCER

"Champion du handicap"

Sensibilisation au handicap invisible

Activités individuelles

- Roue des handicaps
- Blind test
- Lip dub
- Lecture dyslexique
- Attrape-moi si tu peux
- Fais-moi signe
- Tu m'entends
- **Champion du handicap**
- Match the celebrity
- Shopping list
- Comment réagir ?

Règles du jeu



Découvrir le handicap



Trouver 5 handicaps le plus rapidement possible. Chaque handicap est décrit en quelques phrases. Il faut le trouver le plus vite possible pour gagner un maximum de points dans le temps imparti

Plus le temps passe, moins le collaborateur a de points



Activité disponible en français et en anglais.



Accessible sur ordinateur, smartphone et tablette

CHAMPION DU HANDICAP



- 👂 Sensibilisation au handicap invisible
- 👁️ Accessible à tous
- 🕒 5 min

COMMENCER

" Match the celebrity "

Sensibilisation à tous types de handicaps



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

Activités individuelles

- Roue des handicaps
- Blind test
- Lip dub
- Lecture dyslexique
- Attrape-moi si tu peux
- Fais-moi signe
- Tu m'entends
- Champion du handicap
- **Match the celebrity**
- Shopping list
- Comment réagir ?

Règles du jeu



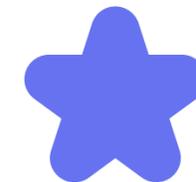
Relier des célébrités et leur handicap



Le jeu se compose de 2 manches

Au cours de chaque manche, 5 personnalités vont apparaître en photo et 5 handicaps qu'il va falloir déplacer sous la bonne photo. A la fin de la manche, s'affichent des informations sur la personnalité et son handicap

MATCH THE CELEBRITY



- Sensibilisation à tous types de handicaps
- Nécessite la vue
- 5 min

COMMENCER

" Shopping list "

Sensibilisation au handicap visuel



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

Activités individuelles

- Roue des handicaps
- Blind test
- Lip dub
- Lecture dyslexique
- Attrape-moi si tu peux
- Fais-moi signe
- Tu m'entends
- Champion du handicap
- Match the celebrity
- **Shopping list**
- Comment réagir ?

Règles du jeu



Remplir son caddie avec les bons produits



Le collaborateur a 2 minutes pour remplir son caddie avec sa liste de courses constituée de 10 produits

Sur sa liste, il doit, par exemple, trouver la crème solaire indice 50 sur une étagère où figurent 3 crèmes solaires avec des indices différents et très peu lisibles

SHOPPING LIST



- Sensibilisation au handicap visuel
- Nécessite la vue
- 5 min

COMMENCER

" Comment réagir ? "

Sensibilisation à tous types de handicaps ou au handicap psychique



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

Activités individuelles

- Roue des handicaps
- Blind test
- Lip dub
- Lecture dyslexique
- Attrape-moi si tu peux
- Fais-moi signe
- Tu m'entends
- Champion du handicap
- Match the celebrity
- Shopping list
- **Comment réagir ?**

Règles du jeu



Identifier les choses à faire et à ne pas faire dans une situation



Le collaborateur trouvera une liste d'affirmations liées à la manière d'interagir avec une personne en situation de handicap. Il doit répartir ses vignettes de comportement dans les encarts "A faire" ou "A ne pas faire".

Chaque manche met le collaborateur dans une situation différente, il aura alors 1 min pour valider sa réponse.

COMMENT RÉAGIR ?



- Sensibilisation à tous types de handicaps
- Accessible à tous
- 5 min

COMMENCER



Parcours santé mentale

" Quiz santé mentale "

Sensibilise au handicap psychique

Parcours santé mentale

- **Quiz santé mentale**
- Objectif bonheur
- Match the celebrity
- Minute bien-être
- Les bons réflexes
- Comment réagir

Règles du jeu



Tester et enrichir ses connaissances sur la santé mentale grâce à des questions variées.



Le collaborateur répond à 10 questions interactives pour aborder les fondamentaux de la santé mentale (définitions, chiffres clés, signaux d'alerte...).



Activité disponible en français uniquement



Accessible sur ordinateur, smartphone et tablette

QUIZ SANTÉ MENTALE



- Sensibilise au handicap psychique
- Accessible à tous
- 10 min

COMMENCER



" Objectif bonheur "

Sensibilise au handicap psychique

Parcours santé mentale

- Quiz santé mentale
- **Objectif bonheur**
- Match the celebrity
- Minute bien-être
- Les bons réflexes
- Comment réagir

Règles du jeu



10 MIN



OBJECTIF

Découvrir les bonnes pratiques d'un spécialiste pour agir positivement sur votre santé mentale



MODALITÉS



A travers de courtes vidéos, le psychiatre partage des conseils concrets et applicables au quotidien pour soi et pour les autres (gérer le stress, préserver son équilibre, favoriser le bien-être...)



Activité disponible en français uniquement



Accessible sur ordinateur, smartphone et tablette

OBJECTIF BONHEUR



- > Sensibilise au handicap psychique
- > Accessible à tous
- > 10 min

COMMENCER

" Match the celebrity "

Sensibilise au handicap psychique

Parcours santé mentale

- Quiz santé mentale
- Objectif bonheur
- **Match the celebrity**
- Minute bien-être
- Les bons réflexes
- Comment réagir

Règles du jeu



Identifier les personnalités touchées par un handicap psychique.



Les collaborateurs associent des personnalités connues à un trouble psychique. Cette activité permet de prendre conscience que tout le monde peut être concerné à un moment donné de sa vie.



Activité disponible en français uniquement



Accessible sur ordinateur, smartphone et tablette

MATCH THE CELEBRITY



- Nécessite la vue
- Accessible à tous
- 5 min

COMMENCER



" La minute bien-être "

Sensibilise au handicap psychique

Parcours santé mentale

- Quiz santé mentale
- Objectif bonheur
- Match the celebrity
- **Minute bien-être**
- Les bons réflexes
- Comment réagir

Règles du jeu



S'offrir une pause bien-être grâce à des exercices de méditation et relaxation.



Les participants accèdent à de courtes vidéos guidées pour mieux gérer leur stress, se relaxer, méditer, booster leur motivation, ...



Activité disponible en français uniquement



Accessible sur ordinateur, smartphone et tablette

MINUTE BIEN-ÊTRE



- Sensibilise au handicap psychique
- Accessible à tous
- 10 min

COMMENCER



" Les bons réflexes "

Sensibilise au handicap psychique

Parcours santé mentale

- Quiz santé mentale
- Objectif bonheur
- Match the celebrity
- Minute bien-être
- **Les bons réflexes**
- Comment réagir

Règles du jeu



Changer de regard sur les troubles psychiques grâce au témoignage d'une personne concernée.



Carole partage son parcours à travers de courtes vidéos : découverte de ses troubles, défis au quotidien, démarche vers une RQTH, relation managériale, leviers pour atténuer ses troubles...



Activité disponible en français uniquement



Accessible sur ordinateur, smartphone et tablette

LES BONS RÉFLEXES



- Sensibilise au handicap psychique
- Accessible à tous
- 15 min

COMMENCER



" Comment réagir ? "

Sensibilisation au handicap psychique

Parcours santé mentale

- Quiz santé mentale
- Objectif bonheur
- Match the celebrity
- Minute bien-être
- Les bons réflexes
- **Comment réagir**

Règles du jeu



5 MIN



OBJECTIF

Identifier les choses à faire et à ne pas faire dans une situation



MODALITÉS

Le collaborateur trouvera une liste d'affirmations liées à la manière d'interagir avec une personne en situation de handicap psychique. Il doit répartir ses vignettes de comportement dans les encarts "A faire" ou "A ne pas faire".

Chaque manche met le collaborateur dans une situation différente, il aura alors 1 min pour valider sa réponse.



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

COMMENT RÉAGIR ?



- Sensibilisation au handicap psychique
- Accessible à tous
- 5 min

COMMENCER



Activités handisport

" Roue du Handisport "

Sensibilisation à tous types de handicaps

Activités handisport

- **Roue du Handisport**
- Trouve le Handisport
- Guess who
- En plein dans le mille
- Cecifoot challenge

Règles du jeu



Répondre correctement aux 10 questions



Le collaborateur fait tourner la roue pour tomber de façon aléatoire sur l'un des thèmes liés aux handisports

Il a 20 secondes pour choisir la bonne réponse



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

ROUE DU HANDISPORT



- Sensibilisation à tous types de handicaps
- Accessible à tous
- 10 min

COMMENCER

" Trouve le Handisport "

Sensibilisation au handisport

Activités handisport

- Roue du Handisport
- **Trouve le Handisport**
- Guess who
- En plein dans le mille
- Cecifoot challenge

Règles du jeu



Répondre correctement aux 5 questions



Le collaborateur doit trouver 5 handisports le plus rapidement possible.

À chaque manche, le collaborateur découvre progressivement des indices pour trouver la bonne réponse. Plus il trouve rapidement et avec le moins d'indices, plus il aura de points.



Activité disponible en français et en anglais.



Accessible sur ordinateur, smartphone et tablette

TROUVE LE HANDISPORT



- Sensibilisation au Handisport
- Accessible à tous
- 5 min

COMMENCER

"Guess who ?"

Découverte de champions

Activités handisport

- Roue du Handisport
- Trouve le Handisport
- **Guess who**
- En plein dans le mille
- Cecifoot challenge

Règles du jeu



10 MIN



OBJECTIF

Répondre correctement aux 5 questions



MODALITÉS

Une information spécifique à un athlète est présentée au collaborateur

Il dispose de 15 secondes pour trouver l'athlète correspondant et valider sa réponse



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

GUESS WHO



- Découverte des champions
- Accessible à tous
- 10 min

COMMENCER

" En plein dans le mille "

Sensibilisation aux maladies invalidantes

Activités handisport

- Roue du Handisport
- Trouve le Handisport
- Guess who
- **En plein dans le mille**
- Cecifoot challenge

Règles du jeu



5 MIN



OBJECTIF

Tirer au centre de la cible et marquer un maximum de points



MODALITÉS

Le collaborateur a 10 secondes pour ajuster son tir et lancer la flèche

Chaque tir réussi rapporte entre 1 et 5 points selon le point d'impact de la flèche sur la cible

La difficulté augmente pour les tirs 3 et 4
Il aura 4 manches à jouer



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur
uniquement

EN PLEIN DANS
LE MILLE



- Sensibilisation aux maladies invalidantes
- Nécessite la vue
- 5 min

COMMENCER

" Cécifoot challenge "

Sensibilisation au handicap visuel

Activités handisport

- Roue du Handisport
- Trouve le Handisport
- Guess who
- En plein dans le mille
- **Cecifoot challenge**

Règles du jeu



Marquer un maximum de buts et gagner le match



Le collaborateur participe à un match de cécifoot (5 manches),
l'écran devient noir.

A partir d'informations sonores sur la position du but, de ses
coéquipiers et de la balle, le collaborateur doit prendre une
décision : tirer, faire une passe ou défendre
S'il choisit le bon geste, son équipe marque un but



Activité disponible en français
et en anglais.



Accessible sur ordinateur,
smartphone et tablette

CÉCIFOOT CHALLENGE



- Sensibilisation au handicap visuel
- Nécessite l'ouïe
- 5 min

COMMENCER

Gamino

À vous de jouer ! 💪

CONTACT

✉ contact@gamino.fr

