

INITIATIVE | Dans la Maison des sociétés, hier, un jeu autour d'un handicap qui concerne 1 personne sur 100

L'escape game « déstabilisant » de Planète autisme

La maison des sociétés traîne une réputation de labyrinthe, l'association Planète autisme en a profité pour y organiser un escape game, ces jeux à la mode où il s'agit de trouver la sortie d'un lieu. Revu et corrigé à la mode de l'association en confrontant les participants dans 7 salles aux obstacles croisés dans ce bas monde par les personnes autistes : « dans chaque scène, il y a des mises en situation où il faut trouver des lettres, des indices. Avec des difficultés comme la communication, l'attention, des problèmes d'ordre sensoriel tels le goût, l'odeur. » La cantine de l'enfer, l'une des salles, recèle de nourritures peu appétissantes, représentant l'hypersensibilité de la personne autiste à certaines saveurs.

Il y a plus loin ce directeur de casting agressif, qui vous place sur scène sans que vous ne compreniez ses exi-

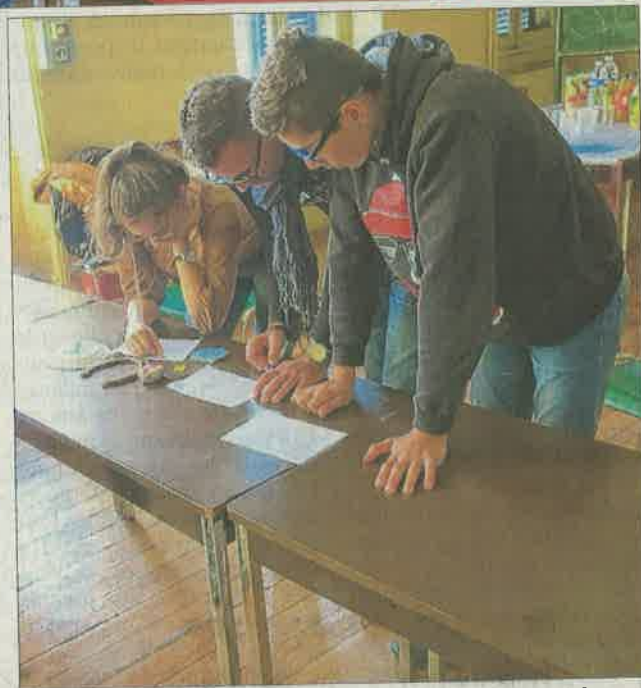
gences. Ou encore ces textes quasi-indéchiffrables avec dans le même temps un appel par téléphone d'un organisme qui refuse votre enfant atteint de troubles du développement. Bienvenue dans la vie d'un aidant ou d'un handicapé, « c'est vraiment plein de questions qui remontent » assurent deux participantes, qui comme tous, n'apprendront qu'à la fin quelle association et quelle cause organisent ce rendez-vous. « C'est déstabilisant pour eux » analyse une animatrice, à propos de cette immersion chargée d'éveiller les consciences.

F.C.

Planète autisme : association créée en octobre 2010 par des parents et des professionnels. Elle compte 100 familles en Drôme-Ardèche. Elle tient des permanences à Valence le 2^e jeudi du mois à la Maison relais Santé, rue du Clos Gallard.



Rue Saint-Jean, la maison des sociétés accueillait hier un escape game un peu décalé : un jeu qui a permis de sensibiliser autour des personnes autistes.



L'autisme implique des troubles qualitatifs dans différents domaines : le langage et la communication, les interactions sociales, le développement des activités de jeu et des intérêts. Chaque salle hier abordait l'un de ses points en plongeant le joueur en immersion dans ces obstacles.