

1 - L'accueil des déficients visuels

Prise en charge des déficients visuels

1. **Accueil**
2. *Signalétique*
3. *Ambiance visuelle*
4. *Cheminement*

- Pourquoi & comment faire appréhender l'environnement ?
- Quelles sont les sensations ? toucher : dos ou intérieur de la main
- Que faire sous l'eau ... comment montrer ? vision partielle (?) des couleurs, de la lumière et des ombres
- Comment corriger ?
- Comment prévenir les barotraumatismes ?
-

Que faire sous l'eau ... comment montrer ?

1. **Accueil**
2. *Signalétique*
3. *Ambiance visuelle*
4. *Cheminement*

Sensation à faire découvrir

- Tenir la personne par la main
- L'autonomie lâcher la main - fil d'ariane

Notions qui peuvent être abordées

- Repérer et se déplacer dans l'espace « 3D »,
- La notion de pression (montées <-> descente),
- La notion d'orientation, se déplacer en ligne droite, changer de direction...

Base de progrès

1. Accueil
2. *Signalétique*
3. *Ambiance visuelle*
4. *Cheminement*

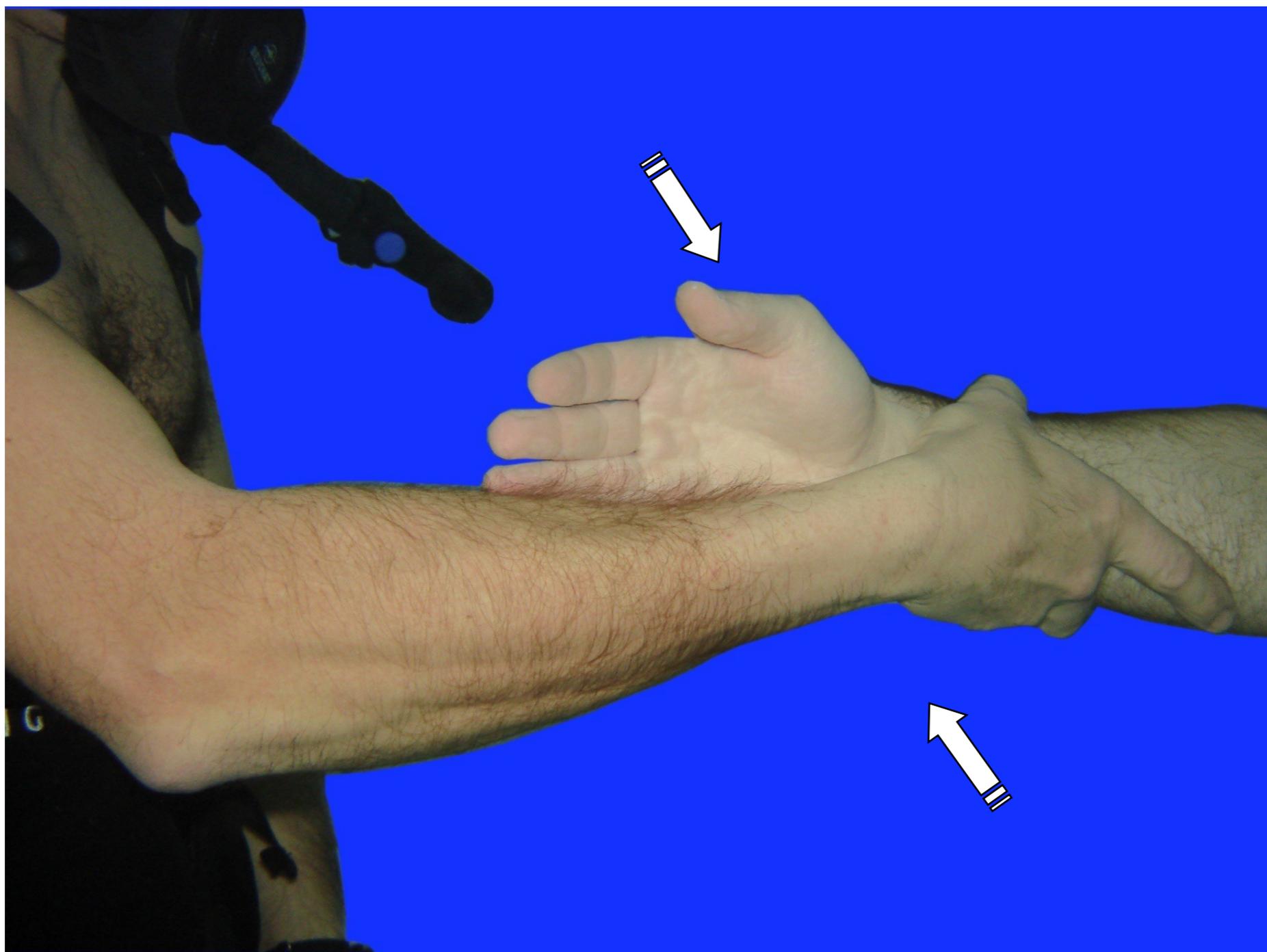
- Apprentissage du matériel
- Travail initial sur l'équilibre
 - Gilet vide
 - Fils d'Ariane au fond de la piscine
 - Apprentissage gilet
 - Cabrioles
- Besoin de bouger
 - Travail sur le palmage
- Besoin de toucher
- Langage de communication basé sur le toucher
 - Débat permanent handis et valides (consensus)
 - Signes monosémiques

Code de communication

1. **Accueil**
2. *Signalétique*
3. *Ambiance visuelle*
4. *Cheminement*

Deux courants de pensée :

- Les signes normalisés de plongée réalisés dans la main de la personne
- Les signes différents pour donner des informations à la personne sous l'eau.



Est-ce que ça va ?



Ça va !



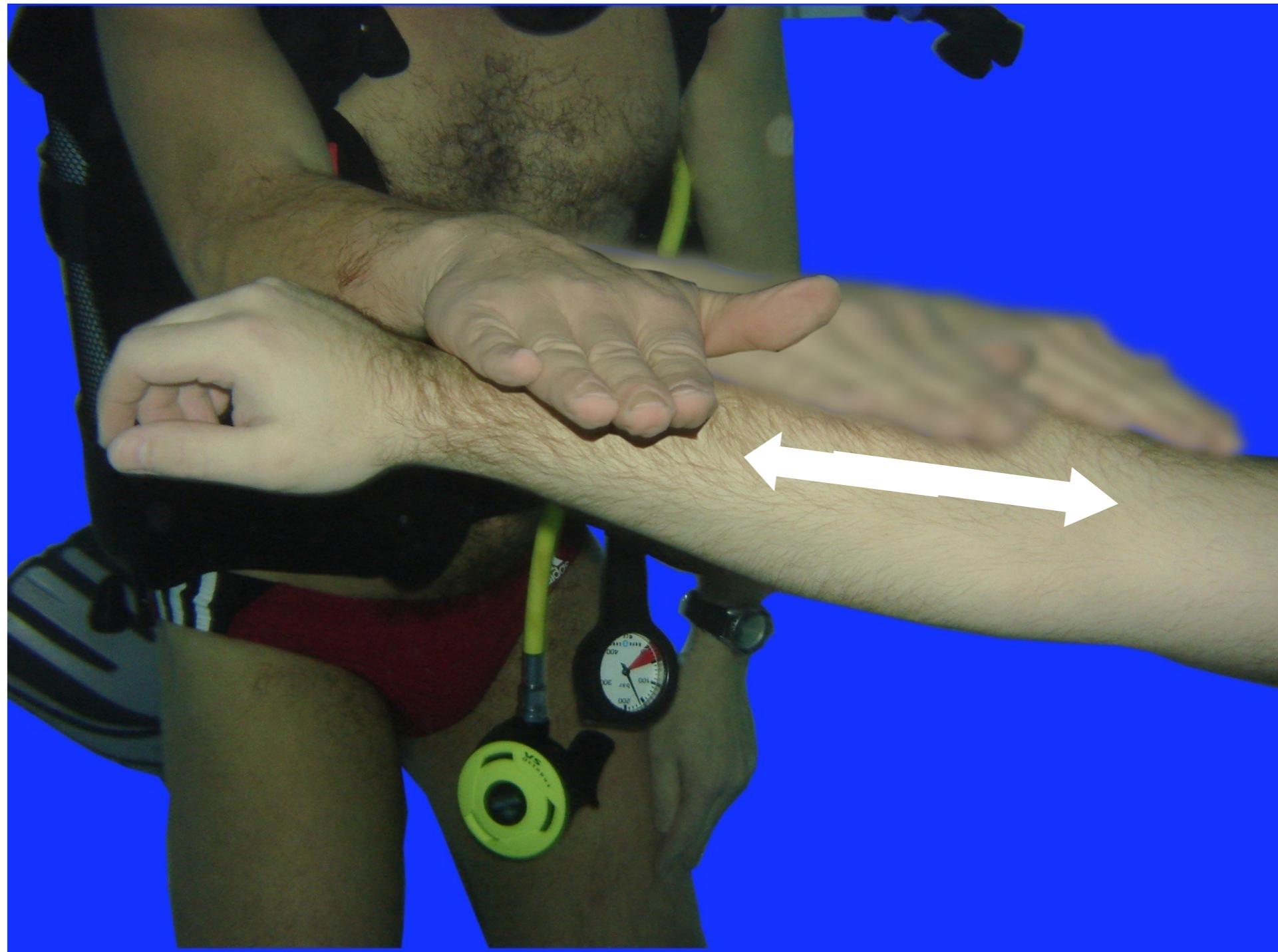
Ça ne va pas !



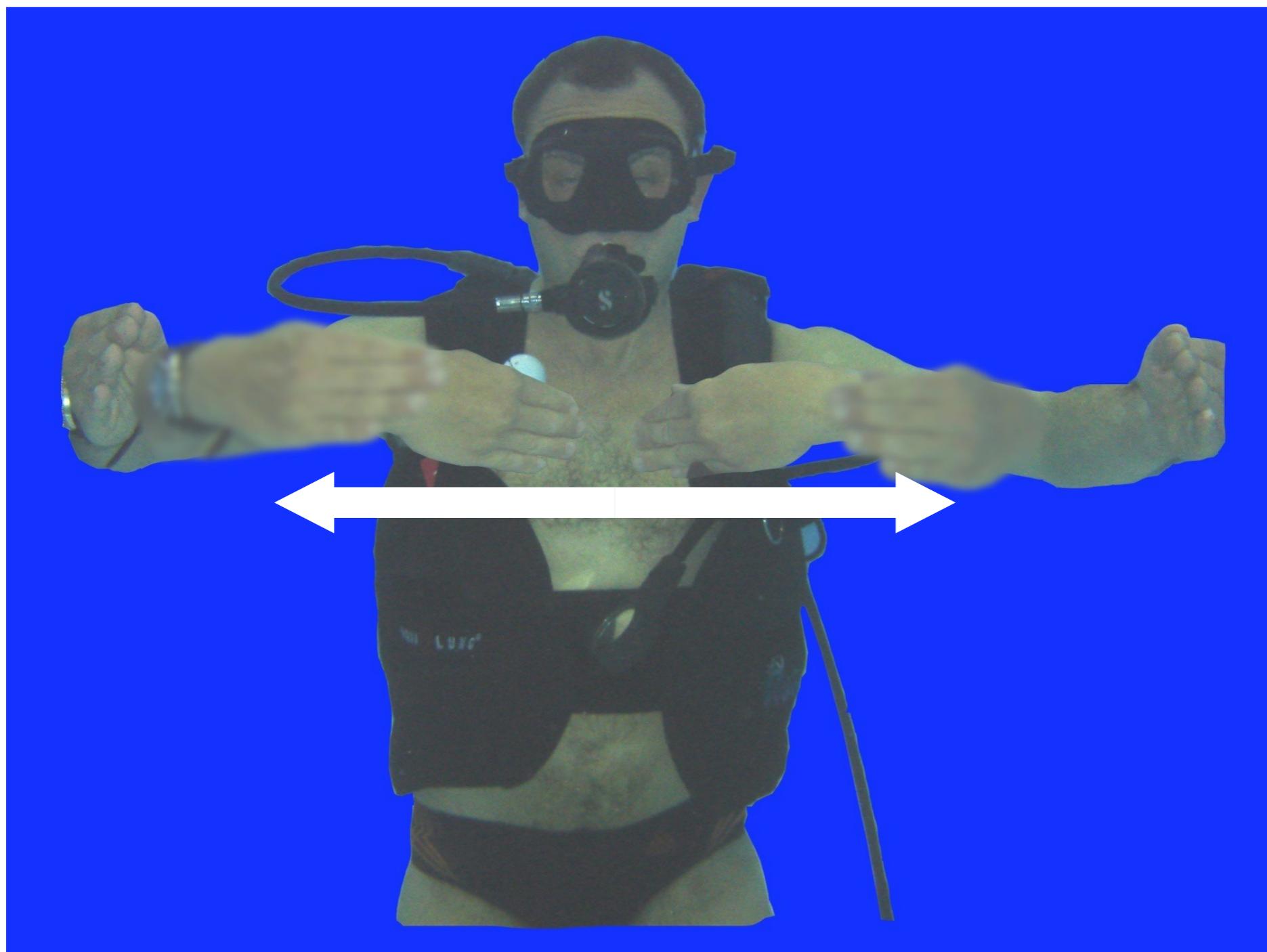
On remonte



On descend



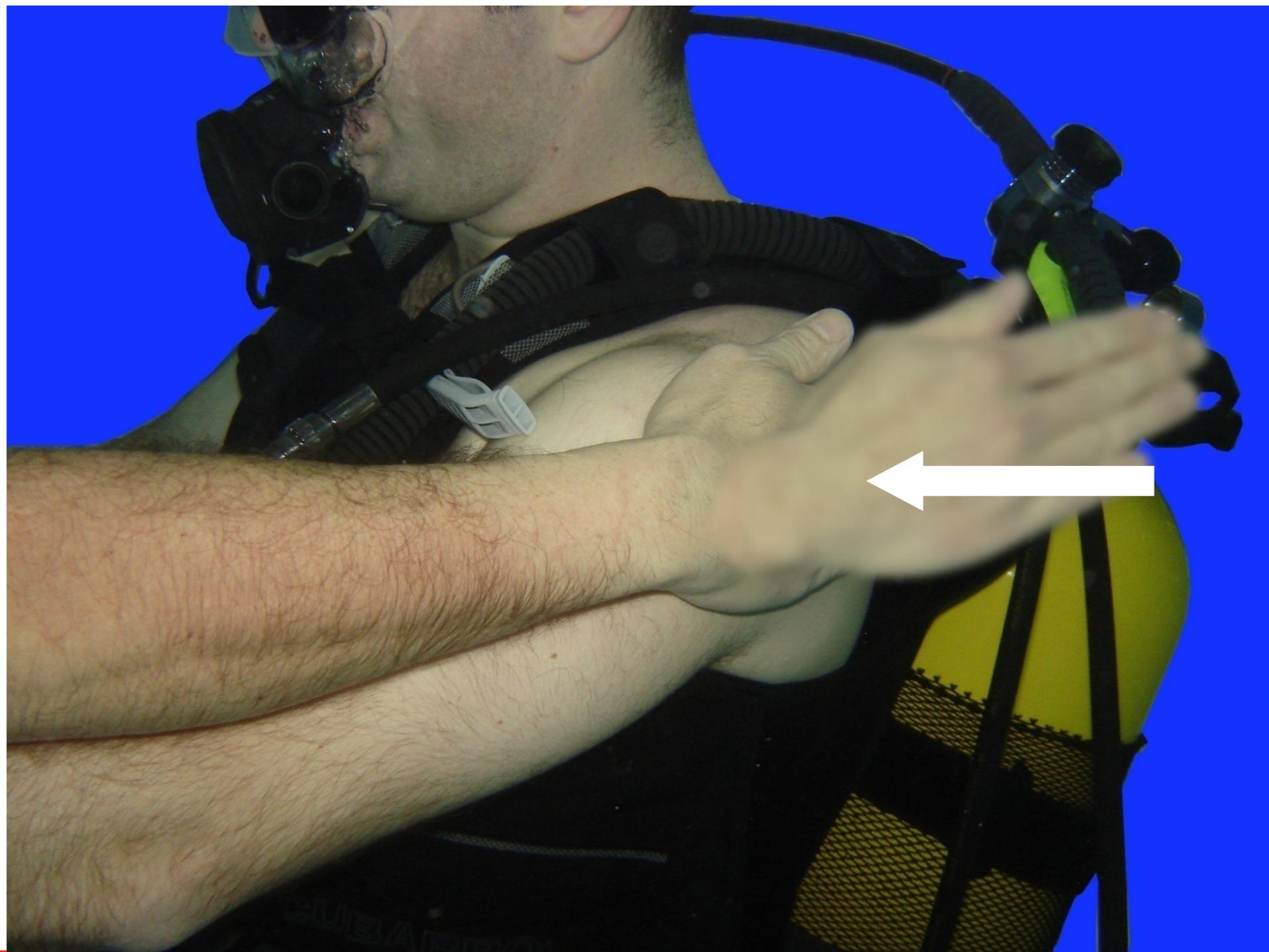
As-tu froid ?



Je suis essoufflé !



Tu es sur réserve



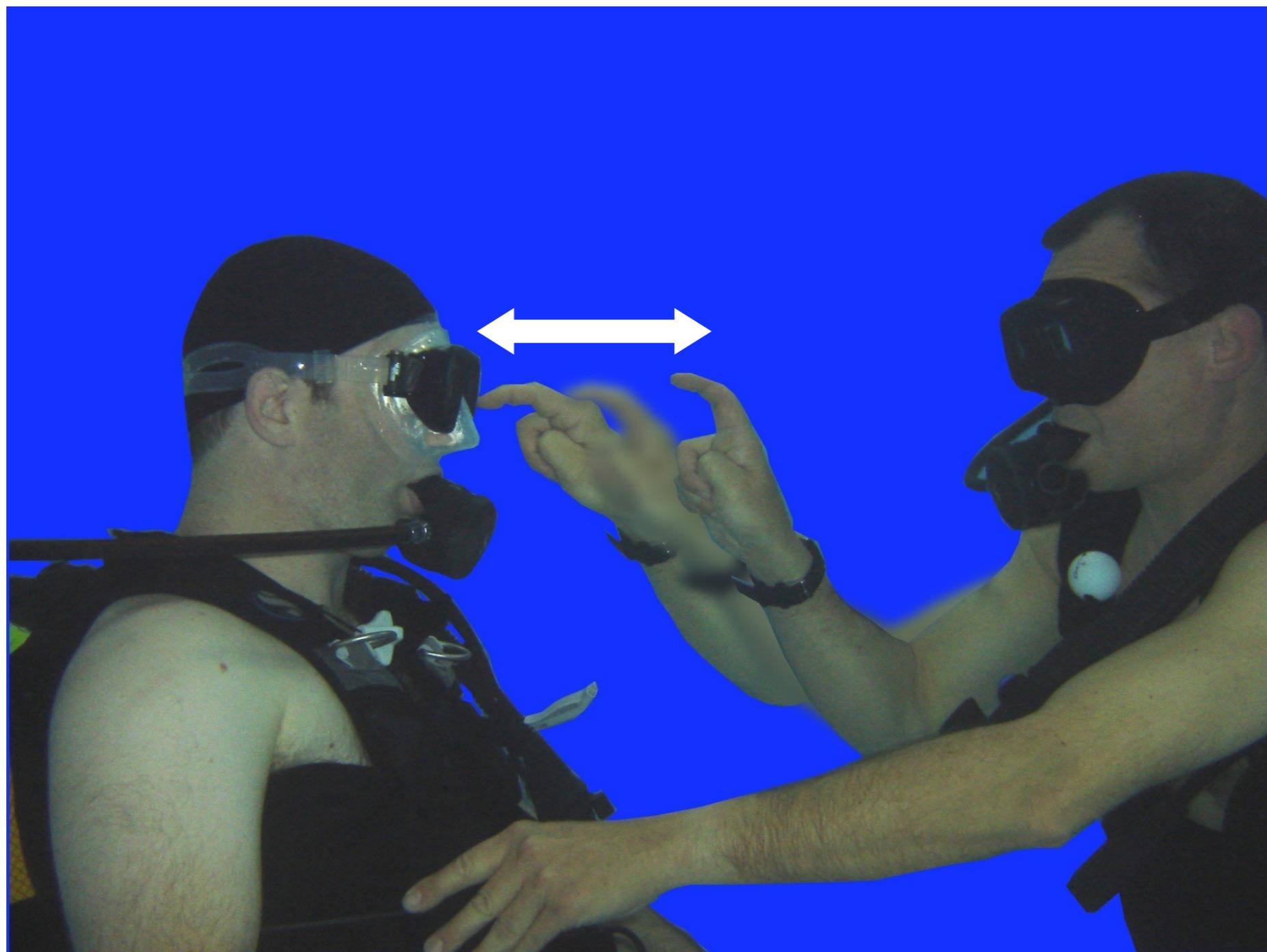
Oui, c'est bien



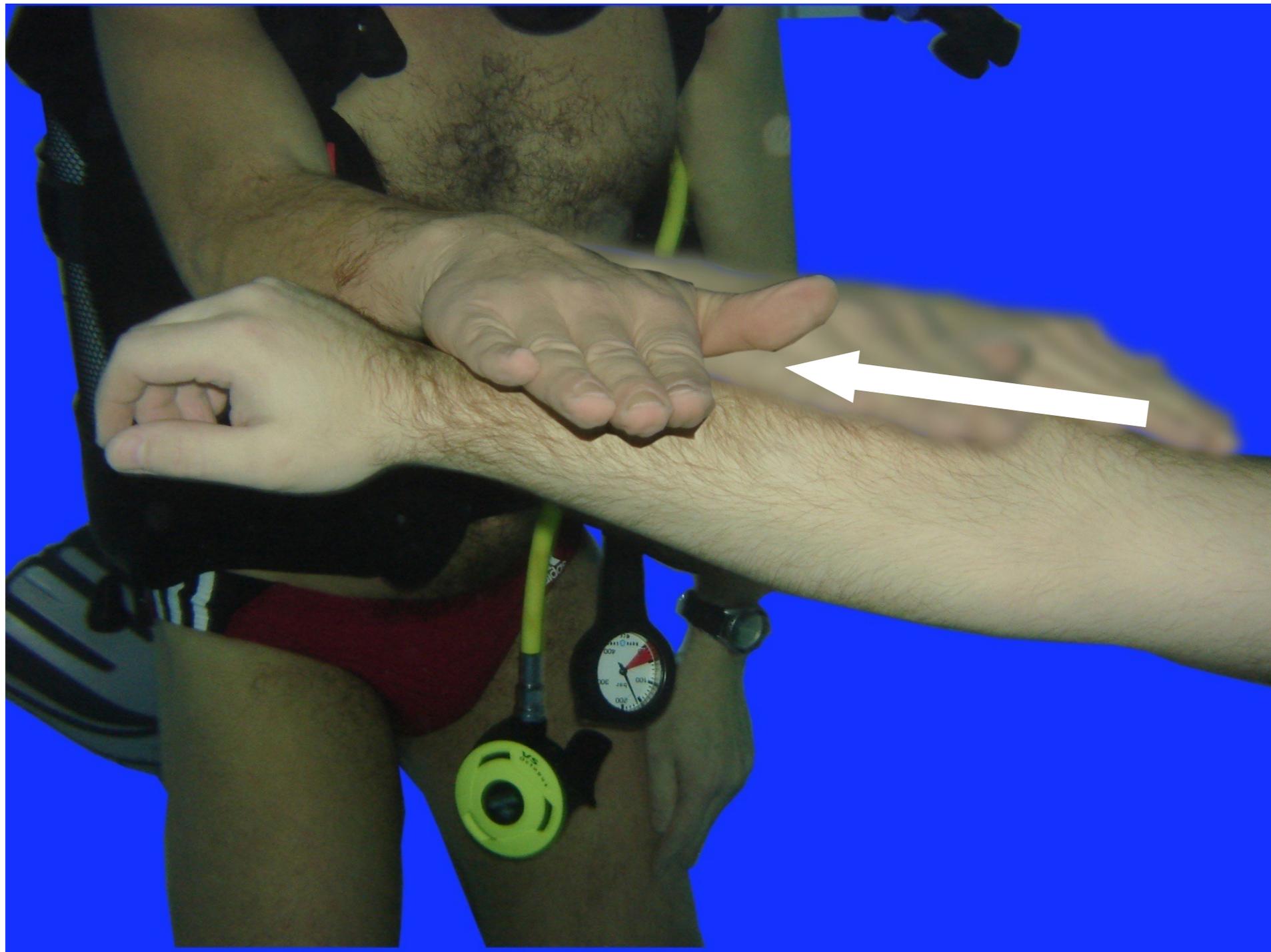
Non, ce n'est pas bien



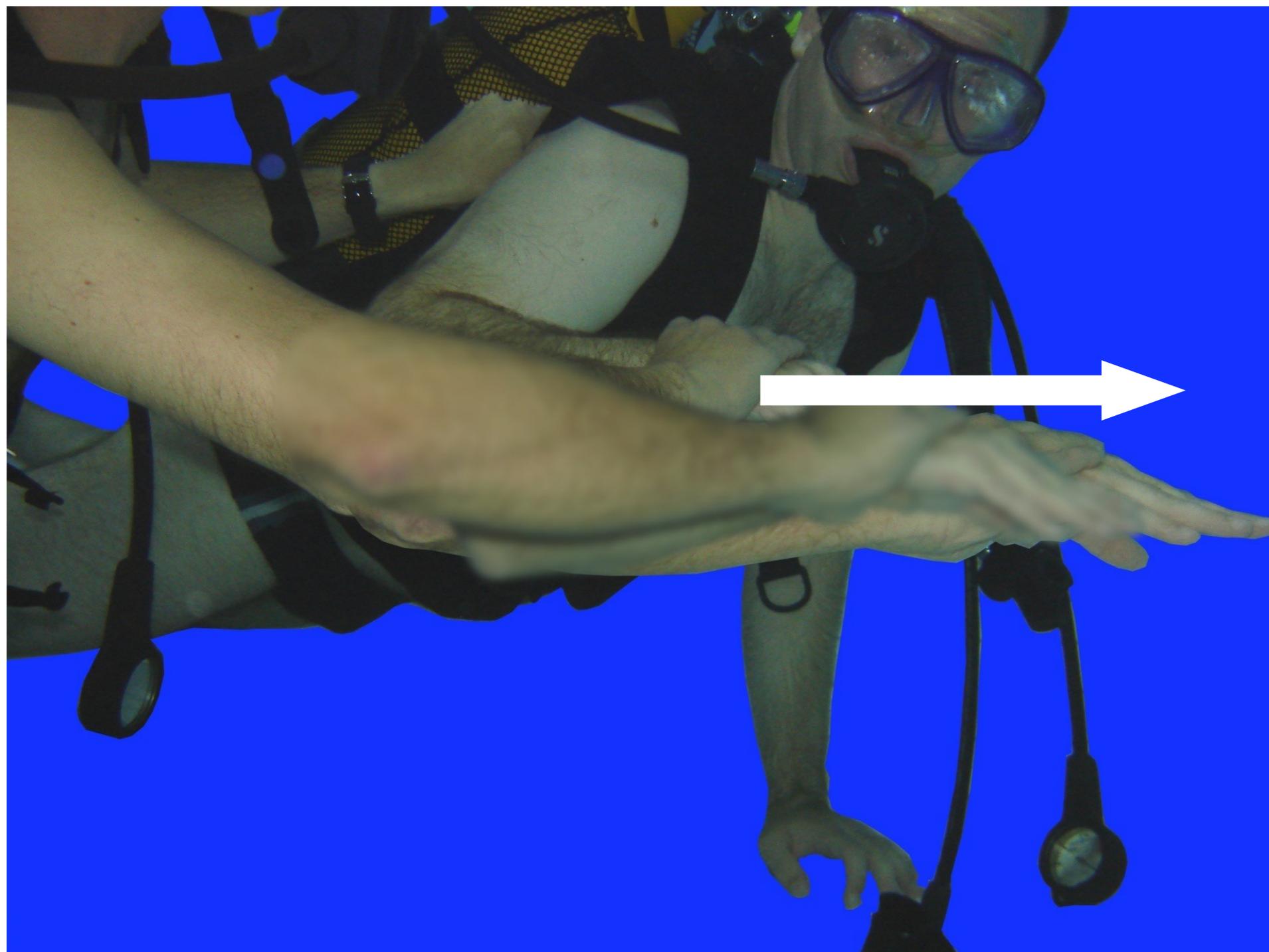
Equilibre tes oreilles



Masque: souffle par le nez



Allonge toi



Avance en palmant



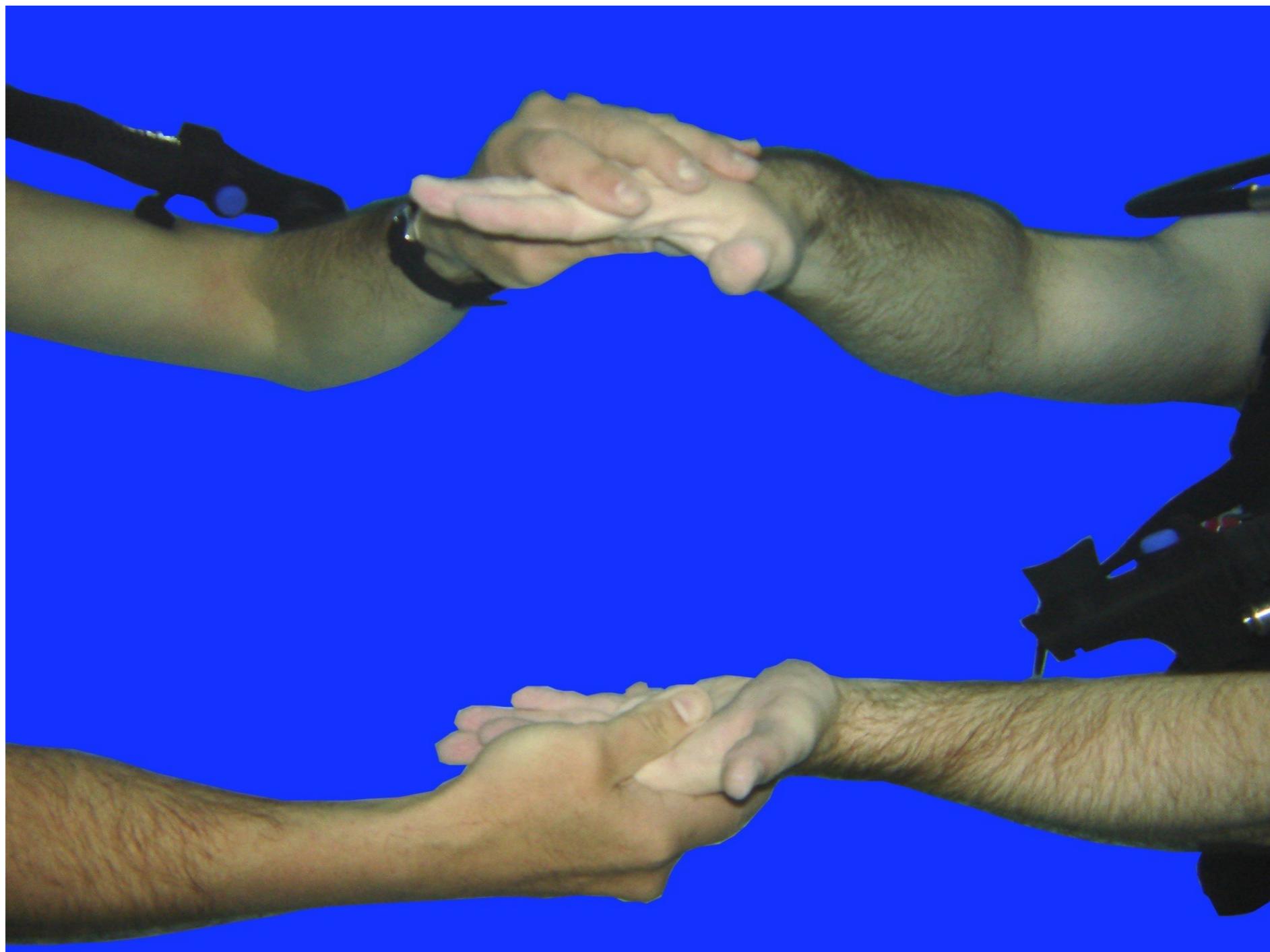
Ralentis



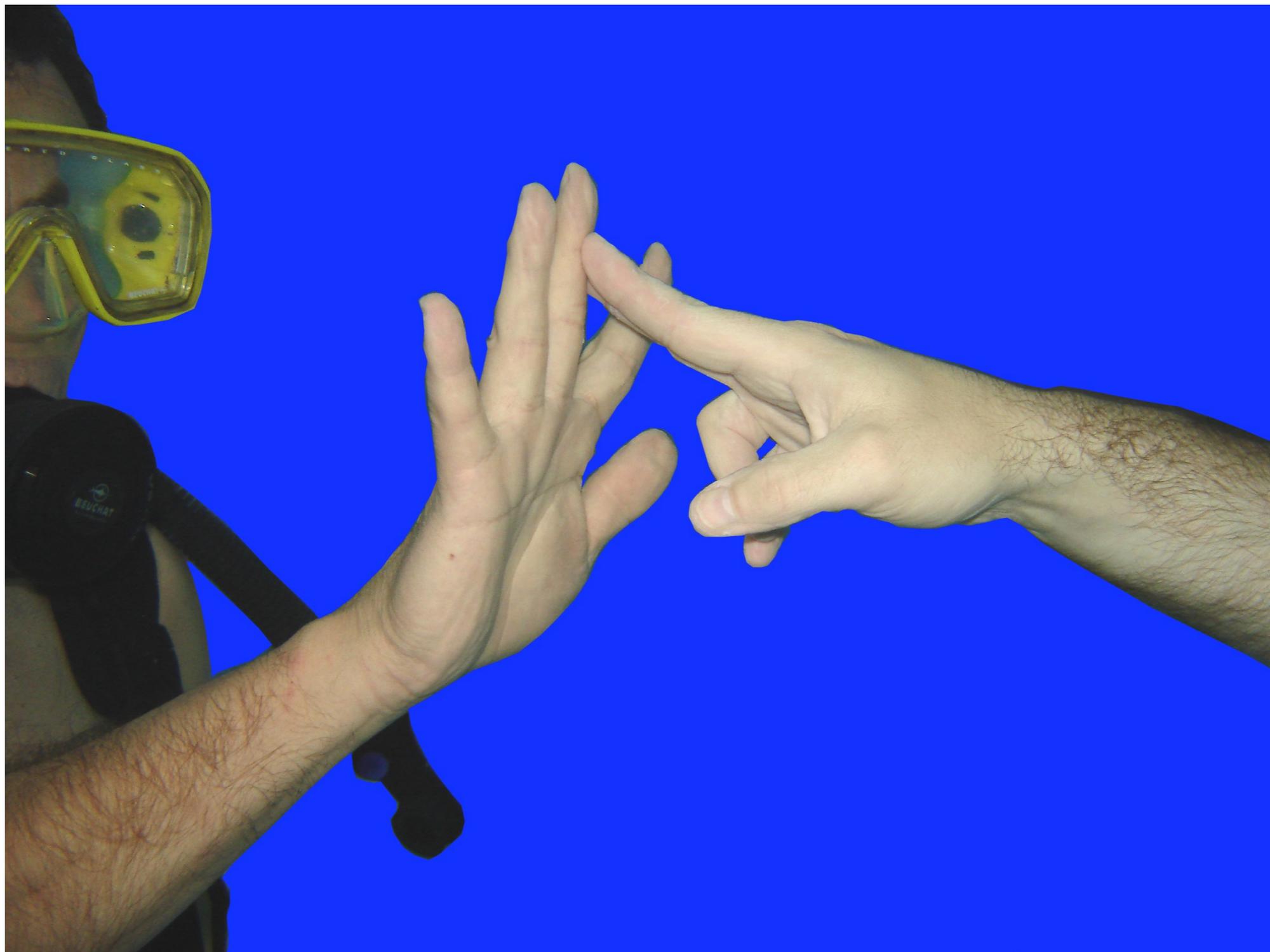
Stop !



Stop ! (2)



Tu es à la profondeur de ..



Profondeur de (.) mètres

2 - La signalétique, les aménagements

1. *Accueil*
2. **Signalétique**
3. *Ambiance visuelle*
4. *Cheminement*

Chaîne d'informations

L'utilisateur doit pouvoir se déplacer d'un maillon à l'autre sans rupture de cette chaîne.

La constante de localisation aidera le déficient visuel à trouver l'information car il saura où la chercher.

La signalétique visuelle doit être relayée par une signalétique sonore ou tactile pour les personnes aveugles.

3 - Ambiances visuelles

Panneaux et pictogrammes

1. *Accueil*
2. *Signalétique*
3. **Ambiance visuelle**
4. *Cheminement*

Quand l'information est transmise sous forme de **pictogramme**, veiller à sa lisibilité et le doubler d'un message écrit dont la lecture est facilement accessible aux personnes malvoyantes.

Contrastes

1. *Accueil*
2. *Signalétique*
3. **Ambiance visuelle**
4. *Cheminement*

Ils doivent être marqués :

- entre le support et le panneau ;
- entre le panneau et l'inscription

Par exemple : noir sur blanc ou bleu foncé sur jaune

Test d'écriture

Test d'écriture

Choix des couleurs

1. Accueil
2. Signalétique
3. **Ambiance visuelle**
4. Cheminement

Elles doivent :

- être très contrastées par rapport au fond ;
- privilégier les couleurs "franchement tranchées" avec une association limitée à 2 couleurs ;



1. Accueil
2. Signalétique
3. **Ambiance visuelle**
4. Cheminement

Respecter les **codes couleur** en vigueur :

- **rouge** = interdit, danger, annulation, matériel incendie ;
- **vert** = accord, validation, autorisation, sortie de secours ;
- **jaune** = correction, modification ;
- **marron** = informations touristique.

4 - Cheminements et revêtements de sol en voirie

Bandes de guidage

1. *Accueil*
2. *Signalétique*
3. *Ambiance visuelle*
4. **Cheminement**

Trajectoire pour faciliter la lecture des grands espaces.



Traversée piéton

Abaissement, espace plan facilitant le passage de tous : fauteuils, poussettes...



Les escaliers

1. Accueil
2. Signalétique
3. Ambiance visuelle
4. **Cheminement**

1^{ère} marche du haut de l'escalier annoncée par

- une zone d'alerte au sol de 0,5 m, avec un contraste visuel et tactile,
- une bande d'éveil de vigilance.

Les nez de marches doivent être contrastés par rapport à la marche.



Guidage sonore

1. *Accueil*
2. *Signalétique*
3. *Ambiance visuelle*
4. **Cheminement**

Les personnes déficientes visuelles utilisent naturellement, en fonction de leur audition, les bruits, les sons, les ambiances sonores.