



# FICHE PÉDAGOGIQUE

## ENTREPRISE

Document mis à jour le 12/02/2026

|                                 |                                                                                                        |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>THÉMATIQUE</b>               | Handicaps visibles et invisibles                                                                       |
| <b>INTITULE DE LA FORMATION</b> | Développer des réflexes inclusifs face à des situations de handicaps visibles et invisibles par le jeu |
| <b>DURÉE</b>                    | 1h30 à 2h30                                                                                            |

### PRÉREQUIS

**Personne formée** : aucune connaissance préalable sur le handicap n'est nécessaire.

**Animateur** : avoir suivi la formation en ligne "devenir animateur Inclusion Quest" (MOOC)

### PUBLIC VISÉ

La formation s'adresse à tout collaborateur, manager d'une entreprise, structure publique ou privée employante.

### ENJEUX POUR LE PUBLIC VISÉ

**Sortir de l'invisibilité** : avec 80% de handicaps invisibles, l'enjeu principal est de comprendre que le handicap ne se résume pas au fauteuil roulant pour mieux repérer les besoins de compensation.

**Briser le « malaise des valides »** : la peur de la maladresse ou du mot de trop fige souvent les interactions professionnelles. Il est crucial de dédramatiser la relation pour fluidifier la communication au sein des équipes.

**Prévenir les risques psycho-sociaux et l'exclusion** : le handicap demeure la 1ère cause de discrimination en France. Former tous les collaborateurs permet de sécuriser les parcours et de favoriser un climat de bienveillance.

**Libérer la parole** : l'enjeu est de créer un environnement de confiance (sécurité psychologique) propice à la déclaration de ses besoins et à l'entraide.

**Développer l'agilité relationnelle** : au-delà du handicap, il s'agit d'entraîner

l'écoute active, l'empathie et la coopération pour adapter son comportement à la singularité de chaque collaborateur.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la session, les participants seront capables de :

- **IDENTIFIER** les différentes typologies de handicaps invisibles (80% des cas) et comprendre leurs impacts au travail (fatigabilité, troubles cognitifs, douleur).
- **ADOPTER** une posture managériale et relationnelle inclusive : savoir communiquer sans commettre d'impair.
- **RÉSOUTRE** des situations d'exclusion courantes en proposant des aménagements simples et réalistes.
- **DÉCONSTRUIRE** les stéréotypes liés au handicap par l'expérience ludique et le droit à l'erreur.
- **INFORMER** le public des discriminations de tous les jours liées au handicap

## MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

### MÉTHODES

- **Pédagogie active et expérientielle** : utilisation du serious game "Inclusion Quest" comme support central.
- **Apprentissage par les pairs** : résolution collaborative des problèmes posés par le jeu, promotion de l'intelligence collective.
- **Méthode inductive** : on part de la situation vécue dans le jeu pour en tirer une règle générale (comprehension des concepts globaux inter-handicaps)

### OUTILS

- Kits de jeu *Inclusion Quest*. Chaque kit contient comme supports :
  - des cartes situation,
  - des livrets pédagogiques (lexique, témoignages d'associations, propositions de résolution),
  - des cartes twist.
- Support de présentation (diapositives) pour l'introduction et le debriefing.
- Support de présentation de la personne témoignant (si témoignage et si support souhaité par la personne témoignant).

## CONTENU PÉDAGOGIQUE

### Séquence 1 : comprendre (10 min)

- **Introduction contextuelle** : chiffres clés sur le handicap en France.
- **Concepts clés** : définition du handicap invisible, notion de "situation

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| handicapante" vs "personne handicapée".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Séquence 2 : expérimenter (1h00)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mise en jeu</b> : constitution des équipes (4 à 6 joueurs par table, 1 kit par table).</li> <li>• <b>Phase de jeu</b> : les participants sont confrontés à des situations réelles dans 4 zones (travail, vie sociale, transport et études) auxquelles ils essaient de proposer des solutions inclusives .</li> <li>• <b>Objectif</b> : coopération face au temps pour résoudre des problèmes d'inclusivité, tout évitant les points "chaos" (comportements validistes, solutions irréalisables, fausses bonnes idées...).</li> </ul>                                                                                                                                                                                |
| Séquence 2 bis (facultative) : incarner (45 min)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Récit expérientiel</b> : intervention d'un "témoin" issu du réseau associatif partenaire d'Inclusion Quest ou d'un collaborateur interne concerné ou formé.</li> <li>• <b>Mise en perspective</b> : confrontation entre les situations ludiques vécues sur le plateau et la réalité quotidienne du handicap invisible (gestion de l'effort cognitif, impact du regard des autres) .</li> <li>• <b>Stratégies de compensation</b> : illustration concrète des "super-pouvoirs" et des outils d'adaptation mis en place pour transformer le handicap en force professionnelle .</li> <li>• <b>Questions-réponses</b> : temps d'échange ouvert pour lever les tabous et déconstruire les derniers préjugés.</li> </ul> |
| Séquence 3 : ancrer (20 min)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Débriefing guidé</b> : analyse des situations marquantes vécues durant la partie.</li> <li>• <b>Transposition</b> : <i>"Comment cette situation du jeu se traduit-elle dans notre service ?"</i>.</li> <li>• <b>Plan d'action</b> : identification de 3 bonnes pratiques à mettre en place immédiatement.</li> <li>• <b>Questionnaire de fin</b> : évaluation du niveau de satisfaction, des éléments marquants retenus et des retours sur la formation.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                 |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Évaluation à chaud</b> : tour de table et recueil des engagements individuels ("ce que je retiens, ce que je vais changer").</li> <li>• <b>Auto-évaluation</b> : questionnaire de satisfaction et de mesure de l'impact.</li> <li>• <b>Attestation</b> : remise d'une attestation de présence (sur demande) valorisant la montée en compétence sur les <i>Soft Skills</i> (empathie, coopération).</li> </ul> |

## **MODALITÉS PRATIQUES**

**LIEU** : dans vos locaux (salle de réunion permettant de faire des îlots de tables de 4 à 6 personnes).

**MATÉRIEL REQUIS** : tables, chaises, vidéoprojecteur, kits Inclusion Quest.

**INTERVENANT** : animateur certifié Inclusion Quest (membre de l'association Inclusion Quest ou collaborateur formé via le MOOC "devenir animateur Inclusion Quest").

**NOMBRE DE PARTICIPANTS** : minimum 12 personnes, pas de maximum (il faudra former en interne des animateurs pour plus de 50 personnes ou si les membres de l'association ne peuvent pas se déplacer). Il faut compter un animateur pour 12 personnes (deux tables de jeu).

**TARIF** : sur devis

**CONTACT :**

- par mail à [contact@inclusion-quest.org](mailto:contact@inclusion-quest.org)
- par téléphone au 06 95 19 74 12

**NOTRE STRUCTURE** : association loi 1901 déclarée.

- RNA : W442031347
- SIRET : 999 141 724 00016