



L'ATELIER DES SOLUTIONS

# INCLUSION QUEST

**DOSSIER DE PRÉSENTATION**  
*Enseignement Supérieur & Entreprises*

**PROJET LAURÉAT 2025**  
Challenge Capgemini "Positive Futures"  
[inclusion-quest.org](https://inclusion-quest.org)  
in **Inclusion Quest**

# SOMMAIRE

*Découvrez le programme*

**01** **POURQUOI INCLUSION QUEST ?**  
Le constat RSE & la réponse pédagogique.

**02** **LE PROJET & SON MODÈLE**  
Un outil sérieux sur un modèle solidaire.

**03** **MODALITÉS D'INTERVENTION**  
Kits physiques, digitaux et dormats d'animation.

**04** **VOS BÉNÉFICES**  
Impacts pour l'École et l'Entreprise.

**05** **ANNEXES VISUELLES**  
Aperçus du jeu et garanties scientifiques.

## PASSEZ À L'ACTION

Offrez à vos étudiants ou collaborateurs une expérience marquante. Demandez votre démo ou votre kit dès aujourd'hui.

## NOUS CONTACTER

[contact@inclusion-quest.org](mailto:contact@inclusion-quest.org)  
+33 6 95 19 74 12

## ■ A. Le défi : le mur du "malaise des Valides"

En école comme en entreprise, l'inclusion est une priorité affichée. Pourtant, sur le terrain, nous faisons face à un mur : le **"malaise des valides"**. Ce sentiment de gêne et de peur d'être maladroit fige les interactions sociales, alors même que **80 % des handicaps sont invisibles**.

**Le constat est double :**

- **En école** : Les futurs travailleurs ne sont pas formés bien aux réalités humaines qu'ils devront gérer (diversité cognitive, maladies chroniques).
- **En entreprise** : Les formations descendantes (slides, e-learning passif) échouent à créer un véritable changement de comportement.

*" Tu me dis, j'oublie. Tu m'enseignes, je me souviens. Tu m'impliques, j'apprends. " - Benjamin Franklin*

## ■ B. La solution : s'entraîner sans risque

Pour briser ce statu quo, nous avons conçu **Inclusion Quest**. Plus qu'un jeu, c'est un simulateur de situations réelles.

Il s'agit d'un *Serious Game* collaboratif sur plateau qui permet de vivre et de résoudre les obstacles invisibles du quotidien (fatigue, charge cognitive, accessibilité).

L'objectif ? **Donner le droit à l'erreur**. Mieux vaut se tromper sur le plateau de jeu et en débattre, pour ne plus reproduire la maladresse face à un collègue ou un camarade.

### La preuve par la science

Inclusion Quest s'appuie sur la méta-analyse de Sitzmann (2011) qui prouve la supériorité du jeu :

- **+20 %** d'auto-efficacité (confiance en sa capacité à agir).
- **+9 %** de rétention d'information à long terme.
- Développement accéléré des **Soft Skills** (empathie, coopération).

## ■ A. Une initiative étudiants ingénieurs engagés

Inclusion Quest est une **Association loi 1901** à but non lucratif, née d'un projet étudiant à l'**IMT Atlantique** (Grande École d'Ingénieurs) et lauréate du prix Capgemini "Positive Futures" 2025.

Notre force ? Une approche scientifique et co-construite. Tout notre contenu est validé par un consortium d'experts associatifs (APEDYS, France Parkinson, UNAFAM...) pour garantir qu'aucune situation ne soit caricaturale.

## ■ B. Le modèle économique solidaire

Nous croyons que l'argent ne doit pas être un frein à l'éducation. Nous avons conçu un modèle économique vertueux :

### POUR LES ENTREPRISES

Le jeu est commercialisé comme outil de formation RSE et Team Building.

**Votre impact :** En achetant une prestation ou un kit, vous financez directement la sensibilisation des jeunes générations. C'est un achat responsable doublement impactant.

### POUR L'ENSEIGNEMENT

Grâce au financement des entreprises, nous offrons l'accès **gratuit** (numérique / Print Play) ou à **prix coûtant** (kits physiques) aux écoles et universités.

**Votre avantage :** Accédez à un outil pédagogique premium sans impacter votre budget.

## ■ C. La mécanique du jeu

Inclusion Quest se joue en équipe (4 à 6 joueurs) autour d'un plateau représentant 4 zones de vie : **Campus, Entreprise, Transports, Vie sociale**.

Face à une carte "Situation" (ex : "L'open-space est trop bruyant pour un profil neuroatypique"), l'équipe doit coopérer contre le sablier.

- **Points Inclusion :** Gagnés par des solutions pertinentes et bienveillantes.
- **Points Chaos :** Attribués si l'équipe tombe dans le validisme ou propose des solutions irréalistes.

Que vous soyez une PME, un Grand Groupe, une Université ou un Lycée, nous avons un format adapté à vos contraintes.

## ■ A. Les supports

### 1. Le Kit Physique ("L'Expérience Premium") :

Une boîte de jeu durable (plateau rigide, cartes, pions, sabliers).

- *Idéal pour* : Salles de classe, séminaires, stands de sensibilisation.
- *Atout* : Crée du lien social et déconnecte des écrans.

### 2. Le Kit "Print & Play" (Autonomie) :

Version PDF haute définition à imprimer soi-même.

- *Idéal pour* : Écoles avec petit budget, déploiement rapide.
- *Coût* : Gratuit pour l'enseignement et les associations.

### 3. Le Kit Numérique (Distanciel) :

Version 100% en ligne accessible via navigateur web.

- *Idéal pour* : Équipes en télétravail, cours à distance, campus multi-sites.
- *Atout* : Logistique zéro, tout est dans le navigateur.

## ■ B. La formation des animateurs (MOOC)

Pas besoin d'être un expert RSE pour animer Inclusion Quest ! Nous vous rendons autonomes.

### Le module E-Learning "Devenir Animateur"

Pour garantir la qualité de vos ateliers, nous mettons à disposition une **formation courte en ligne (type MOOC)**, à suivre en autonomie (durée : 4h).

- **Socle théorique** : Comprendre les fondamentaux du handicap invisible et les pièges à éviter.
- **Socle pratique** : Maîtriser les règles, gérer le temps de parole et savoir débriefer les situations du jeu avec pédagogie.

**Résultat** : Vos collaborateurs, enseignants ou étudiants deviennent des animateurs certifiés "Inclusion Quest" en quelques heures en autonomie.

## ■ C. Les Formats d'Animation

- **Format "Speed Run" (45min - 1h)**

Sensibilisation express. Idéal pour une pause déjeuner (Lunch & Learn) ou un atelier de rentrée dynamique. On va droit au but pour créer le déclic.

- **Format Classique (1h30 - 1h45)**

Le standard pédagogique. Partie complète + Débriefing structuré. Permet d'analyser les situations et de faire le lien avec votre règlement intérieur ou vos valeurs.

- **Format "Formation" (Demi-journée)**

Atelier transformant. Inclut le jeu + une phase de co-construction de solutions concrètes pour votre structure (ex : "Comment améliorer notre intégration ?").

## ■ A. Pour les entreprises

Inclusion Quest n'est pas un énième "jeu d'entreprise", c'est un levier de performance sociale facile à déployer pour tous vos employés.

### Vos retours sur investissement

1. **Autonomie totale** : Grâce au MOOC de formation inclus, vous pouvez former des "Ambassadeurs Handicap" en interne pour animer le jeu sans coût de consultant externe.
2. **Développer les Soft Skills** : Le jeu entraîne l'écoute active, la coopération et l'intelligence émotionnelle, des compétences clés pour vos managers.
3. **Marque employeur forte** : En finançant ce jeu, vous affichez concrètement vos valeurs et soutenez la formation des jeunes (RSE).
4. **Répondre au besoin de sensibilisation** : Sensibilisez vos équipes de manière ludique, tracez vos actions et mesurez leur impact.

## ■ B. Pour l'enseignement (grandes écoles, universités, BDE)

Préparez vos étudiants à être les managers inclusifs de demain avec un outil clé en main.

### Vos Avantages Pédagogiques

1. **Gratuité et accessibilité** : Grâce à notre modèle solidaire, accédez à des outils de qualité professionnelle sans impacter vos budgets.
2. **Facilité de déploiement** : Le MOOC permet à n'importe quel enseignant ou étudiant (BDE) de se former rapidement pour animer une session. Pas besoin d'expert extérieur.
3. **Apprentissage par l'action** : Remplacez les cours théoriques ennuyeux par une expérience mémorable qui soude la promotion (Team Building).
4. **Validité scientifique** : Un contenu rigoureux co-construit avec des experts, loin des approximations.

## PRÊTS À JOUER ?

Entreprises : Demandez un devis.  
Écoles : Demandez votre accès gratuit.

[contact@inclusion-quest.org](mailto:contact@inclusion-quest.org)

## ■ A. Aperçu du jeu

Sélection de situations tirées du prototype lauréat. Seul les rectos sont présentées.

 Social

#3

### Communication 101



**SITUATION :**  
La présidente du club robotique remarque qu'un étudiant ne vient plus beaucoup et lorsqu'il est là il ne parle pas beaucoup avec les autres étudiants. Il adore pourtant la robotique depuis toujours !

**⚠ POINTS DE VIGILANCE**

TSA

TDA/H

 Social

#4

### La fatigue masquée



**SITUATION :**  
Une sortie running entre amis épuise la capacité à être concentré au travail le lendemain. Un jeune fait un effort pour aller à une soirée pour ne pas s'isoler. Le lendemain, il est incapable d'être en cours ou de se concentrer sur ses révisions.

**⚠ POINTS DE VIGILANCE**

Tous handicaps (fatigabilité accrue)



## ■ B. La garantie "scientifique associative"

*Le jeu est co-construit avec les références locales et nationales du secteur.*

### Cerveau & Neurologie

#### Association APEDYS 44 (troubles DYS)



Source : Entretien téléphonique avec la présidente d'APEDYS 44

L'entretien avec la présidente d'APEDYS 44 visait à décrypter les mécanismes des troubles "DYS" pour mieux identifier les compensations techniques et humaines nécessaires à leur intégration, notamment dans le cadre d'un projet et d'un environnement professionnel.

Le terme "DYS" désigne une "famille éclatée" de handicaps cognitifs (dyslexie, dysphasie, etc.). Ce n'est pas un symptôme unique, mais une réalité complexe. Les défis majeurs sont l'**extrême fatigabilité**, causée par l'effort cognitif constant pour les tâches simples, et l'**impossibilité de la double tâche**, rendant l'exécution simultanée de deux actions (comme écouter et prendre des notes) impossible. De plus, la **perception de l'écoulement du temps est altérée** chez les profils DYS.

Malgré ces difficultés, les individus DYS développent des forces compensatoires importantes. Ils sont naturellement **doués pour fédérer et organiser** et sont particulièrement **moteurs dans l'action**. N'appréhendant pas la complexité de la tâche de la même manière que d'autres, ils font preuve d'une audace qui les pousse à s'engager dans des projets que d'autres hésitent à tenter.

Pour compenser, des outils spécifiques sont cruciaux.

- La gestion du temps passe par l'utilisation d'un **minuteur Visuel** et d'un **agenda électronique** pour supprimer l'écriture manuscrite et gérer les récurrences.
- L'outil "magique" et vital est la **carte mentale** (Mind Mapping), qui répond au besoin de visuel et permet d'agglomérer une grande quantité d'informations sur une seule page.
- Des logiciels comme **Antidote** (pour la dysorthographe) et l'**IA** (pour tester les connaissances) sont utiles, de même que les bibliothèques sonores puisque les DYS "lisent avec leurs oreilles".
- Le **fidgeting** (comme l'utilisation discrète d'un stylo) est recommandé pour la gestion du stress.

L'intégration réussie repose sur l'**Universalité des solutions** : les outils (cartes mentales, polices adaptées) doivent être appliqués à toute l'équipe pour assurer l'inclusion et éviter la stigmatisation. L'efficacité collective s'en trouve souvent améliorée.

Un **tuteur** (chef d'équipe ou collègue référent) est essentiel pour réassurer la personne, dédramatiser les situations et servir de pont de communication, répondant aux questions que d'autres ne se posent pas.

La **gestion de l'anxiété** est primordiale, nécessitant d'expliquer les choses clairement pour désamorcer les crises liées à la surcharge cognitive.

En termes de format, l'accessibilité est clé. Les documents doivent impérativement utiliser des polices Sans Serif (Arial, Verdana, Comic Sans MS, ou Open Dyslexie) avec une taille minimale de 12pt et un interligne d'au moins 1.5. Une structure de navigation claire et des marqueurs d'avancement sont indispensables sur chaque page pour situer le lecteur dans le document.