



L'ATELIER DES SOLUTIONS

INCLUSION QUEST

DOSSIER DE PRÉSENTATION

Associations & Acteurs du handicap

PROJET LAURÉAT 2025
Challenge Capgemini "Positive Futures"
inclusion-quest.org
in **Inclusion Quest**

SOMMAIRE

Découvrez le programme

01 **NOTRE VISION**
Le constat d'urgence & la solution par le jeu.

02 **NOTRE PROJET**
Identité associative, modèle solidaire & calendrier.

03 **MODALITÉS D'INTERVENTION**
Kits physiques, Print & Play, Digital et Formats.

04 **NOTRE AVENTURE ENSEMBLE**
Le coeur du partenariat : apports mutuels & co-construction.

05 **ANNEXES VISUELLES**
Aperçus du prototype, témoignages et sources.

UNE AVENTURE COLLECTIVE

Ce projet ne se fera pas sans vous. Rejoignez le consortium d'experts pour porter la voix de vos adhérents.

CONTACTEZ L'ÉQUIPE
contact@inclusion-quest.org
+33 6 95 19 74 12

■ A. Le constat

L'inclusion est devenue le mot d'ordre incontournable des politiques RSE. Pourtant, sur le terrain, nous faisons face à un mur invisible mais tangible : le **"malaise des valides"**. Ce sentiment de gêne, de peur de mal faire et d'impuissance fige les interactions sociales, alors même que **80 % des handicaps sont invisibles**.

Le constat est sans appel : le handicap demeure la première cause de discrimination en France. Les formations classiques, souvent descendantes et passives ("slides dans le noir"), échouent car elles se contentent de lister des obligations légales et des interdits.

Le résultat ? Elles renforcent la peur d'être maladroit plutôt que de donner les clés comportementales pour agir.

" La connaissance s'acquiert par l'expérience, tout le reste n'est que de l'information. " - Albert Einstein

■ B. Notre solution : la rupture par le Jeu

Pour briser ce statu quo, nous avons conçu **Inclusion Quest**. Plus qu'un simple divertissement, c'est un outil de **rupture pédagogique** basé sur l'ingénierie inversée : au lieu de donner la leçon, nous créons le débat.

Il s'agit d'un *Serious Game* (jeux sérieux) collaboratif sur plateau qui matérialise les obstacles invisibles du quotidien (fatigue, charge cognitive, douleur, accessibilité).

Pourquoi ça marche ? La science derrière le jeu

Notre approche s'appuie sur le conflit socio-cognitif et la méta-analyse de Sitzmann (2011) :

- **Engagement actif** : Le jeu augmente l'auto-efficacité de **20 %** par rapport à un cours magistral.
- **Droit à l'erreur** : La mécanique de jeu offre un espace sécurisé ("safe space") où il vaut mieux commettre une maladresse sur le plateau et en débattre, pour ne plus la reproduire dans la vie réelle face à un collègue.
- **Design universel** : Le jeu démontre que les aménagements inclusifs profitent à toute l'équipe, pas seulement à la personne concernée.

■ A. Qui sommes-nous ?

Inclusion Quest n'est pas une start-up commerciale cherchant le profit à tout prix, mais une **Association loi 1901** à but non lucratif.

Née d'un projet étudiant à l'**IMT Atlantique** (Grande École d'Ingénieurs), notre structure est aujourd'hui pilotée par une équipe permanente de 6 personnes, alliant compétences pédagogiques et techniques. Notre légitimité repose sur notre méthode de "co-design radical" : rien n'est produit sans la validation des experts du vécu, appliquant strictement le principe fondateur "**Rien sur nous sans nous**".

■ B. Que proposons-nous ?

Nous défendons un modèle économique de type "Robin des Bois" (Péréquation) pour garantir un impact massif et équitable :

POUR LES ENTREPRISES

Le jeu est commercialisé auprès des structures privées dans le cadre de leur politique RSE et formation. C'est le moteur financier du projet.

POUR L'ENSEIGNEMENT & ASSOS

Grâce aux revenus entreprises, nous offrons la **gratuité totale** des outils numériques et l'accès à prix coûtant des kits physiques. L'objectif : former la prochaine génération de travailleurs, sans barrière financière.

■ C. Et concrètement le jeu ?

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

La mécanique : face à une carte "Situation" (ex : "La machine à café tactile est inutilisable pour un collègue malvoyant"), les joueurs doivent coopérer contre le sablier.

- **Points Inclusion** : Gagnés par des solutions pertinentes, créatives et bienveillantes.
- **Points Chaos** : Attribués si l'équipe propose une fausse bonne idée, tombe dans le validisme, est irréalisable ou ignore les besoins exprimés.

■ D. Point d'avancement et calendrier

Après le 1er Prix Capgemini 2025, nous accélérons pour 2026 :

- **Janvier - Mars 2026** : Écoute et co-construction des scénarios avec VOUS (les associations).
- **Mars - Juin 2026** : "crash test" des prototypes dans des lycées pilotes et entreprises partenaires.
- **Septembre 2026** : Lancement national et distribution lors de la rentrée universitaire.

Pour s'adapter à toutes les réalités (budget, logistique, temps) des structures que nous accompagnons, Inclusion Quest est un outil polymorphe.

■ A. Des supports qui s'adaptent

1. Le Kit Physique ("Expérience Premium") :

Une boîte de jeu durable contenant plateau rigide, cartes, pions et sabliers. Conçue pour créer du lien social en présentiel et être réutilisée pendant des années en salle de réunion ou de classe.

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

Une version PDF haute définition téléchargeable gratuitement (pour les bénéficiaires). Idéale pour les petites associations ou écoles avec peu de budget qui souhaitent imprimer le jeu elles-mêmes.

3. Le Kit Numérique (Distanciel) :

Une version 100% en ligne accessible via navigateur web, permettant une organisation simplifiée, tout en conservant la mécanique collaborative et les débats vocaux.

■ B. Des formats qui s'adaptent

Nous avons structuré nos animations pour répondre aux contraintes temporelles variées :

• Format "Speed Run" (1h00)

Sensibilisation express (ex : pause déjeuner). Choc des préjugés et prise de conscience immédiate. On va droit au but.

• Format Classique (1h30 - 1h45)

Le standard pédagogique. Il permet de jouer une partie complète et laisse un temps important pour le débriefing structuré et l'analyse des situations vécues.

• Format Long (2h30)

Atelier complet de transformation. Il inclut le jeu, une phase de co-construction de solutions concrètes pour la structure, et **l'intervention d'un témoin expert issu de votre association** pour ancrer les apprentissages dans le réel (demande une organisation plus importante).

Ce partenariat n'est pas une simple consultation ponctuelle. C'est une alliance stratégique pour porter votre voix plus loin. Nous avons l'ingénierie ludique, mais **vous avez l'expertise du vécu**.

■ A. Ce que vous pouvez nous apporter

Pour que le jeu sonne juste et évite toute caricature, nous avons besoin de votre regard critique sur 4 axes :

- **Situations du quotidien (le réel)** : Racontez-nous les obstacles concrets ("frictions") que rencontrent vos adhérents. Ce sont ces vécus qui nourrissent nos cartes.
- **Idées reçues (la déconstruction)** : Quelle est la phrase que vous ne voulez plus jamais entendre ? Aidez-nous à chasser les stéréotypes les plus tenaces.
- **Solutions (l'action)** : Quelle est la réaction idéale d'un collègue ou d'un manager ? Aidez-nous à définir les actions qui rapportent des "Points Inclusion".
- **Validation (l'éthique)** : Relisez nos prototypes pour garantir la justesse scientifique et éthique du propos.

■ B. Ce que nous pouvons vous apporter

En tant que "Partenaire Expert", vous bénéficiez de retombées concrètes et immédiates :

Vos bénéfices directs

1. **Un mégaphone auprès des jeunes** : Votre logo et vos messages sont intégrés au jeu. Vous touchez ainsi des centaines d'étudiants (les travailleurs de demain) difficilement accessibles par des canaux de communication classiques.
2. **Réduction de la charge mentale** : En matérialisant les difficultés invisibles (fatigue, douleur) dans les règles du jeu, nous offrons une reconnaissance officielle du vécu à vos bénéficiaires. Ils ont moins besoin de se justifier au quotidien car leur entourage comprend enfin leurs contraintes.
3. **Capitalisation en Open Source** : Les solutions trouvées par les joueurs peuvent être collectées pour créer un "Répertoire des bonnes pratiques inclusives", accessible librement à votre association.
4. **Garantie contre le "social washing"** : Votre présence officielle sur nos supports est notre garde-fou. Elle garantit que le sujet ne sera jamais gadgetisé.

REJOIGNEZ LE CONSORTIUM DES EXPERTS

Déjà partenaires : APEDYS 44, France Parkinson, UNAFAM...

contact@inclusion-quest.org | +33 6 95 19 74 12

■ A. Aperçu du prototype (cartes)

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



■ B. Co-construction & témoignages

Extrait des entretiens menés avec nos premières associations partenaires, disponible dans un livret durant le jeu.

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 **fidgiting** (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 rassurer 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.