En soutien avec Aviq, CAP48, Cocof.

Le parcours d'Andy : animation de sensibilisation au handicap

Fiche Éclaireurs (12-16 ans)



Objectif : Faire vivre aux jeunes une aventure collective où chaque défi représente une forme de diversité du handicap. Chaque épreuve permet de gagner une couleur du drapeau des diversités du handicap.

👍 Le parcours d'Andy est adapté à chaque branche du Mouvement.

👍 Le parcours peut se vivre en intersection et lors d'une journée d'unité.

Principe général

Le groupe doit **retrouver les 5 couleurs du drapeau des diversités du handicap** :

- **Rouge →** Diversités motrices : usage d'un fauteuil/canne/orthèses, ou difficultés de mobilité.
- **Jaune →** Neurodiversité : TSA, TDAH, troubles "dys", etc.
- **Blanc →** Diversités invisibles : douleurs chroniques, maladies invalidantes, fatigues, épilepsie…
- **Bleu →** Diversités psychiques : dépression, anxiété, bipolarité, schizophrénie, etc.
- **Vert →** Diversités sensorielles : surdité, malvoyance, hypersensibilités sensorielles, etc.

Chaque couleur du **drapeau d'Andy**, drapeau mondial officiel de la diversité du handicap, est associée à un défi.
Quand une équipe réussit un défi, elle obtient la couleur correspondante (bande de tissu, ruban, carte ou galet peint).
À la fin de l'activité, toutes les équipes rassemblent leurs couleurs pour reconstituer ensemble ce symbole d'unité.

Organisation pratique

- L'activité dure environ **2h-2h30**.
- Les jeunes sont en **équipes de 5 à 6**.
- Chaque équipe commence à un poste différent, puis tourne en passant à chaque poste afin de récupérer chacune des couleurs.
- Les animateurs et animatrices tiennent les postes.
- Chaque poste dure entre **15 et 20 minutes**.

NB : Cette animation est une activité proposée par la fédération Les Scouts. En tant qu'animateur ou animatrice, il ne tient qu'à toi et à ton staff de te l'approprier et de la modifier en fonction de vos réalités.

Tableau synthèse des activités en fonction de la branche, des objectifs et notions à retenir

	Baladins	Louveteaux	Eclaireurs	Pionniers
Objectif général	Comprendre les différentes diversités du handicap et vivre une situation concrète sur la diversité en question.			
Notions clés*	Prise de conscience, notion d'aide et de consentement	Comprendre que c'est l'environnement le problème et non la personne (inclusion)	Inclusion, validisme et autodétermination	Inclusion systémique et responsabilité collective
Situation concrète	Parcours sportif avec contraintes motrices Défi/mission intellectuelle et collective Course relai Représentation créative et/ou théâtrale Relais déménageur			

: Objectif et notions clés pour éclaireurs et éclaireuses.

***Les notions clés :**

- sont des messages de fond à faire passer via la situation concrète et le passage par le mini débat réflexif. Pas de grande notion théorique, mais une prise de conscience et réflexion sur les attitudes et comportements de chacun·e au quotidien ;
- évoluent en fonction de l'âge. À chaque tranche d'âge viennent s'ajouter des notions complémentaires en intégrant les notions clés précédentes.

Quelques mots d'explication sur les notions clés

Inclusion

L'inclusion, c'est le groupe qui s'adapte à chacun·e, et non l'inverse. Dès le départ, on réfléchit à comment permettre à tous les jeunes de participer pleinement à l'animation.

On adapte dès le départ le lieu, les activités, les règles de jeu ou les façons de participer.

Exemples : proposer plusieurs façons de jouer dans un même jeu, choisir des lieux accessibles, valoriser la coopération plutôt que la performance.

Validisme

Le validisme, c'est le système qui fait croire qu'être valide est la norme. Il fait penser que les personnes handicapées sont « *moins capables* », ou sont d'office « *à aider* ».

Il existe trois formes de validisme.

Le validisme frontal : direct et visible, il exclut clairement. « *Ce n'est pas fait pour toi.* » / « *Tu ne pourras pas suivre.* »

Le validisme bienveillant : plus discret, il part d'une bonne intention, mais prive la personne de son autonomie. « *Laisse, je vais le faire pour toi.* » / « *Pas la peine de lui demander son avis.* »

Le validisme héroïque : il met la personne handicapée sur un piédestal, comme si vivre ou réussir « *malgré tout* » était exceptionnel. Ce regard admiratif garde en réalité la norme valide comme référence.

Dans tous les cas, le résultat est le même : la personne perd du pouvoir sur sa propre vie.

Autodétermination

Avoir une place au sein d'un groupe ne suffit pas : il faut aussi pouvoir choisir comment participer.

S'autodéterminer, c'est pouvoir faire ses propres choix, être écouté·e sans jugement ou encore avoir un environnement qui rend ces choix possibles.

Consentement

C'est la boussole de l'autodétermination : c'est dire oui, non ou je ne sais pas encore, et que ce choix soit entendu et respecté.

Rendez-vous sur lesscouts.be/handicap pour plus de détails !

Poste 1 - diversités motrices

Mission accessibilité

Objectif général

Expérimenter la relation aide / autonomie.

Objectifs spécifiques

Identifier le **validisme bienveillant** et comprendre l'importance du consentement.

Matériel

- 12–15 m de corde
- 10 plots, 2 bancs
- 1 poutre basse,
- 1 objet à transporter
- Ruban rouge ou bandelette à imprimer (en annexe) pour reconstituer le drapeau d'Andy

Déroulement

Mise en situation :

« Votre équipe (groupe de 4-5) doit livrer un message au camp, mais un membre a une contrainte motrice. »

Phase 1 (5-6 min)

- Un membre est "en situation de handicap moteur" (jambe immobilisée, bras bloqué, ou doit être guidé).
- Un·e autre membre de l'équipe tire une carte « aide », les autres n'ont pas de consignes particulières.
- Exemples de cartes « aide obligatoire » :
  - « Tu dois absolument aider ton camarade, même s'il te dit qu'il n'a pas besoin. »
  - « Ton objectif est que la personne 'réussisse', coute que coute. »
  - « Tu dois anticiper et faire à sa place dès que tu penses que c'est trop difficile. »

Phase 2 (5-6 min)

- **Les rôles tournent** : une autre personne prend une contrainte.
- Cette fois sans carte « aide ». **L'équipe doit réfléchir à une manière d'aider qui respecte l'autonomie** : Exemple : proposer, demander, attendre le consentement, observer les signaux de refus, encourager sans faire à la place.
- **Objectif :** expérimenter différentes façons d'aider et en débattre ensuite.

Phase 3 (8 min)

L'équipe adapte le **parcours** pour le rendre accessible à tous et à toutes, **en intégrant ce qu'elle a appris sur l'aide et le consentement.**

Débriefing après l'activité	
Questions à poser	**Éléments clés à faire émerger**
• Qu'est-ce qui était difficile dans le parcours ? Comment l'avez-vous rendu plus facile pour tout le monde ? • Qui décide de l'aide ? Est-ce qu'« aider sans demander », c'est toujours bien ? • Comment inclure sans décider à la place de l'autre ?	• Ce n'est pas la personne qui « a un problème », c'est souvent le parcours qui n'est pas adapté. • Notion clé : l'environnement crée la difficulté. • L'aide peut devenir du **validisme bienveillant** si elle enlève le pouvoir de choisir.

Poste 2 - neurodiversités

Mission construction

Objectif général

Comprendre que certains cerveaux traitent les informations différemment.

Objectif spécifique

Expérimenter la difficulté de suivre des consignes multiples ou changeantes, et l'importance d'un environnement clair.

Matériel

- Matériaux de construction simples : gobelets, bâtons, blocs, élastiques, cordes, papier collant.
- Cartes rôles différentes.
- Ruban jaune ou bandelette à imprimer (en annexe) pour reconstituer le drapeau d'Andy

Déroulement

Phase 1 : Mission simple (échauffement coopératif) (4-5 min)

1. **Mise en situation :**

« Votre équipe va construire la tour la plus haute possible avec ce matériel. Vous avez 2 minutes ».

Les jeunes construisent librement, sans contrainte particulière.

2. **Observation** à réaliser : Ont-ils communiqué ? Ont-ils organisé leurs rôles ?

Objectif caché : Observer leur fonctionnement naturel, avant de perturber la communication → ils vivent la facilité d'un cadre « clair ».

Phase 2 : Mission brouillée (expérience en surcharge) (5 min)

La mission suivante est un peu plus spéciale : les consignes changent et vous n'aurez pas tous les mêmes.

Les cartes rôles possibles

Profils « mode de traitement »

- Visuel : « Tu n'exécutes une consigne que si quelqu'un te la montre. »
- Visuel « Tu ne dois parler qu'avec des gestes »
- Auditif : « Tu ne peux rien faire si quelqu'un parle fort
- Kinesthésique : « Tu fais la consigne en mode ralenti (comme dans l'eau). »

Profils « vitesse de traitement »

- Traitement lent : « Tu attends 2 secondes avant d'agir. »
- Traitement lent : « Tu dois répéter chaque phrase avant d'agir »
- Besoin de répétition : « Tu n'agis que si la consigne est répétée deux fois. »

Profils « logiques inversées »

- Inverse : « Tu appliques l'inverse de ce qu'on te demande. »
- Autorégulation : « Tu peux dire STOP si c'est trop rapide. »
- Besoin de contrôle : « Tu dois tout ranger dès qu'il y a du désordre »

NB : En tant qu'animateur ou animatrice, entraine-toi un peu avant afin de bien maitriser les différents paramètres des cartes rôles.

Tu trouveras en annexe les cartes rôles à imprimer

Phase 3 : Les consignes coopératives (5 min)

Nouvelle mission : « Construisez un pont solide qui peut supporter une balle. »

Variante possible : ajouter des contraintes supplémentaires

- Pendant qu'ils travaillent, l'animateur ou animatrice **change les consignes** :
  - « Ah, maintenant, le pont doit être rond ! »
  - « Vous ne pouvez plus parler ! »
  - « Seul X peut construire, les autres observent ! »
  - « Changez de matériel ! »

But : ressentir la confusion d'un cerveau submergé ou d'instructions contradictoires, et découvrir la diversité des manières de traiter l'information (visuelle, auditive, gestuelle, lente, rapide…).

Débriefing après l'activité	
Questions à poser	**Éléments clés à faire émerger**
Qu'est-ce qui a rendu la mission difficile ?	Trop de bruit, consignes confuses, différences de rythme.
Est-ce que tout le monde comprenait pareil ?	Non, certain·es ont besoin d'exemples visuels, d'autres d'explications simples.
Comment vous êtes-vous adaptés ?	En parlant calmement, en répétant, en montrant, en coopérant.
Qu'est-ce qui a changé quand vous avez choisi vos propres règles ?	C'était plus clair, plus agréable et plus inclusif pour tout le monde.
Qu'est-ce qui a rendu la mission difficile ?	Trop de bruit, consignes confuses, différences de rythme.
Est-ce que tout le monde comprenait pareil ?	Non, certain·es ont besoin d'exemples visuels, d'autres d'explications simples.

Poste 3 - Diversités invisibles

Le relai des sacs mystères

Objectif général

Comprendre que certaines difficultés ne se voient pas.

Objectifs spécifiques

- Notion d'aide et consentement.
- Adapter l'activité pour qu'elle soit plus inclusive

Matériel

- 1 bâton de relai par équipe (phase 1)
- Sacs identiques (1 par équipe) :
  - certains lourds (2–3 pierres, sable) ;
  - certains légers ou vides.
- 4 plots ou foulards pour délimiter la piste de course
- Ruban blanc ou bandelette à imprimer (en annexe) pour reconstituer le drapeau d'Andy

Déroulement

Phase 1 : Relai sans sac (référence neutre) (4–5 min)

1. Former **2 à 4 équipes** équilibrées.
2. Donner **un bâton** à chaque équipe.
3. Proposer différents types de course en relai avec passage d'obstacles dans le parcours en se passant le bâton.
4. Chacun·e passe **une fois** (ou deux si petit groupe).

But caché : créer un **point de comparaison** : même règle, même effort (mais pas forcément même difficulté pour chacun·e, notamment suite à un handicap invisible), même compréhension.

Phase 2 : Relai invisible (apparition des différences) (5 min)

1. Retirer les bâtons, donner 1 sac identique par équipe :
    - certaines équipes ont un sac léger (boules de papier journal) ;
    - d'autres un sac lourd (2-3 pierres, sable, etc.) sans rien dire.
    - tu décides de la répartition : aléatoire, ou une équipe lourde / une légère — l'important est de ne pas l'annoncer
2. Règle : « *Vous devez faire le même relai, mais votre sac ne doit* ***jamais*** *être posé.* »
3. Lancer la course, et varier les sacs relais entre les groupes.

Variantes / Évolution : Ajouter une contrainte sensorielle très courte : bouchon d'oreille sur une seule oreille, lumière ou bandeau léger pour simuler une difficulté invisible supplémentaire.

Phase 3 : Relai invisible avec aide par consentement et adaptation

1. Demander aux jeunes comment ils pourraient faire en sorte que ça soit équitable pour tout le monde avec de l'aide consentie et des adaptations de parcours.
2. On relance le relai, **même sac**, mais **possibilité d'aide** : tenir la main, se relayer différemment, encourager, porter à deux (si accepté), etc.

Types d'aides possibles

Aide émotionnelle

- Encourager verbalement : « *Tu peux y arriver !* ».
- Rassurer : « *Je suis là si tu veux.* »
- Proposer un soutien moral quand quelqu'un se sent dépassé.

Aide organisationnelle

- Proposer une autre stratégie pour porter le sac ou se relayer.
- Suggérer un rythme différent ou une meilleure répartition des efforts.

Aide physique (si acceptée)

- Porter le sac à deux.
- Tenir la main ou soutenir l'équilibre.
- Marcher plus lentement pour accompagner l'autre.

Aide créative

Les personnes ayant des modes de pensée différents (neurodivergences, troubles dys, etc.) trouvent parfois :

- des solutions alternatives ;
- des façons nouvelles de répartir les rôles ;
- des idées originales pour coopérer.

Jamais d'aide imposée. On introduit **le consentement**, la juste manière d'aider :

- demander avant ;
- respecter la réponse ;
- proposer seulement ce que l'autre souhaite ;
- varier les formes d'aide (émotionnelle, organisationnelle, physique…).

→ C'est le **consentement** qui rend l'aide **juste.**

Types d'adaptations possibles

Adaptation du parcours

- **Raccourcis optionnels**

Créer un chemin plus court ou un passage alternatif (moins d'obstacles, terrain plus stable) que *les jeunes peuvent choisir librement*. L'idée est d'*adapter le parcours, pas la personne*.

- **Obstacles modulables**

Prévoir des obstacles avec plusieurs niveaux de difficulté : passer au-dessus, contourner passer en dessous. Ces choix sont ouverts à tous et à toutes.

- **Stations de coopération**

Créer des "points d'entraide" où on peut demander (ou refuser) un coup de main.

Adaptation du parcours

- **Binômes à choix libre**

Chaque participant·e peut choisir un ou une partenaire pour alterner le port du sac ou se soutenir moralement.

- **Stratégies d'équipe**

L'équipe décide qui porte le sac, combien de temps, qui relaye quand. L'objectif est de valoriser les capacités différentes.

- **Cartes d'adaptation**

Distribuer des cartes que les jeunes peuvent activer :

- « parcours plus court »
- « aide pour porter »
- « encouragements obligatoires »

Chacun n'a droit qu'à 1 ou 2 cartes selon les réglages de l'animateur ou animatrice

Les adaptations permettent de comprendre

- Que l'inclusion, c'est *modifier l'environnement*, pas demander aux gens de « faire un effort ».
- Que l'aide sans consentement peut créer de la gêne, voire de la violence.
- Que chacun a des capacités différentes selon les jours, et que cela ne se voit pas.
- Que la coopération est souvent plus efficace que la compétition.

Débriefing après l'activité	
Questions à poser	**Éléments clés à faire émerger**
Comment tu t'es senti·e en portant ton sac ?	Fatigue, effort, frustration → prendre conscience de ses propres limites.
Qu'est-ce que tu as remarqué chez les autres pendant le relai ?	Les autres peuvent avoir des difficultés invisibles → diversité invisible. On peut ressentir et respecter la difficulté de l'autre. On n'a pas toujours la même expérience, même si ça ne se voit pas.
Que pourrais-tu faire si quelqu'un a plus de difficulté que toi ?	Adapter son comportement, proposer de l'aide avec respect. L'empathie, ce n'est pas faire pour l'autre sans demander, c'est se mettre à sa place et lui demander comment aider.
Qu'est-ce que ça change quand l'autre peut dire 'oui' ou 'non' à ton aide ?	L'aide devient respectueuse et choisie → consentement concret.
« Et quand vous avez changé le parcours (passage plus court, rythme différent) est-ce que c'était tricher ? »	Non → **on adapte l'environnement**, pas la personne → **inclusion**.

Poste 4 : diversités psychiques

Dans l'enfer intérieur

Objectif général

Permettre aux jeunes de **mieux comprendre les diversités psychiques** en prenant conscience que certaines souffrances et émotions sont **réelles mais invisibles**, et qu'elles peuvent toucher n'importe qui, à n'importe quel moment de la vie.

Objectif spécifique

Amener les jeunes à identifier l'impact des troubles psychiques sur la vie quotidienne et les relations, et à développer des attitudes bienveillantes et solidaires : écoute, empathie, respect des ressentis, et capacité à demander ou proposer de l'aide de manière adaptée.

Matériel

- Paroles de la chanson et audio de "L'Enfer" de Stromae
- Papier, crayons, post-it
- Tableau ou espace pour partager les productions créatives
- Ruban bleu ou bandelette à imprimer (en annexe) pour reconstituer le drapeau d'Andy

NB : Cette activité s'inspire d'une animation proposée dans le kit pédagogique « Santé mentale » de l'UNICEF France, adaptée ici pour répondre aux objectifs de cet atelier.

Vigilance pour les animateurs et animatrices :

Cette activité aborde la santé mentale et des émotions parfois difficiles.
Elle peut toucher certains jeunes personnellement.

Avant de commencer, **poser un cadre clair** : personne n'est obligé de parler, chacun peut faire une pause ou se retirer, et un animateur ou une animatrice référent·e est disponible en cas de besoin. Rester attentif·ve aux réactions et accueillir avec bienveillance.

Déroulement

Phase 1 : introduction (5-6 min)

- Présenter la thématique : souffrance intérieure, émotions invisibles, troubles psychiques.
- Les troubles psychiques sont souvent considérés comme des sujets tabous, dont il ne faut pas parler. Mais depuis quelque temps, on observe de plus en plus d'artistes aborder ce sujet personnel dans leurs chansons.
- Courte discussion : « Quels troubles psychiques connaissez-vous ? » Passer en revue quelques troubles psychiques et les expliquer. Tu trouveras des exemples dans les fiches d'Andy disponible sur notre site.

Phase 2 : écoute de la chanson (5 min)

Écouter "L'Enfer" de Stromae.

Phase 3 : mise en réflexion (10 min)

- **Discussion autour de la chanson**
  - Demander s'ils peuvent expliquer ce qu'ils ont compris de cette chanson.

L'artiste y évoque le thème de la dépression qu'il a lui-même vécu ces dernières années et les pensées suicidaires qu'il a pu avoir durant cette période difficile de sa vie.

  - Y a-t-il des paroles dont vous vous souvenez qui évoquent bien ce thème ?

S'il n'y a pas de réponses, proposer les phrases suivantes :

« J'suis pas tout seul à être tout seul » ; « Dire que plein d'autres y ont déjà pensé » ; « J'ai parfois eu des pensées suicidaires, et j'en suis peu fier »

Ces phrases sont importantes car elles décrivent réellement ce qu'a ressenti Stromae et ce que peuvent ressentir de nombreuses personnes. L'idée d'évoquer cette chanson est de montrer que les problèmes de santé mentale peuvent toucher tout le monde, à n'importe quel moment de la vie. Mais le but est surtout de montrer qu'il est possible de s'en sortir. Que même si à un moment notre santé mentale n'est pas à son maximum, il existe de nombreuses solutions qui permettent d'aller mieux et de retrouver une bonne santé mentale, comme en atteste l'exemple du chanteur Stromae.

- **Proposer aux jeunes de noter ou dessiner :**
  - Les émotions ou sensations que la chanson leur évoque.
  - Des situations où ils ou quelqu'un d'autre pourrait ressentir un « enfer intérieur ».

Débriefing après l'activité	
Questions à poser	**Éléments clés à faire émerger**
Comment ces émotions ou troubles influencent-ils la vie et les relations ?	• Les émotions ou troubles psychiques peuvent affecter le comportement, la concentration, la motivation et l'humeur. • Ils peuvent rendre la communication et les interactions avec les autres plus difficiles. • Comprendre ces influences permet d'être plus patient et empathique avec soi-même et avec les autres.
Comment repérer si vous n'allez pas bien ou qu'un·e autre scout·e ne va pas bien ?	• -Signes visibles : tristesse, colère, retrait, fatigue, irritabilité. • Signes moins visibles : anxiété, inquiétude, perte d'intérêt, silence inhabituel. • Importance d'écouter, poser des questions et être attentif aux changements dans le comportement ou les émotions.
Si un·e autre scout·e ne va pas bien, qu'est-il possible de faire ?	• Être à l'écoute, respecter ses sentiments et créer un espace sûr pour parler. • Proposer du soutien concret : accompagner, rassurer, demander si la personne veut de l'aide. • Savoir identifier un·e adulte, un animateur ou une animatrice si la situation nécessite un accompagnement supplémentaire. • Encourager la solidarité et montrer que chacun·e peut contribuer à créer un environnement bienveillant.

Poste 5 – Diversités sensorielles

Mission multisensorielle

Objectif général

Sensibiliser aux diversités sensorielles à travers une mission coopérative.

Objectif spécifique

Apprendre à s'organiser, communiquer et s'adapter collectivement pour inclure les besoins de chacun·e.

Matériel

- Chronomètre
- Feuilles et stylos
- Petits coffres, boites fermées ou enveloppes opaques (pour cacher les fragments)
- Supports individuels pour les fragments de code (cartes, symboles, objets, etc.)
- Code à 4 chiffres à préparer à l'avance
- Ruban vert ou bandelette à imprimer (en annexe) pour reconstituer le drapeau d'Andy

Déroulement

Les jeunes sont répartis en équipes.
Ils doivent accomplir une « mission » tout en respectant des contraintes sensorielles individuelles tirées au hasard :

- Altération visuelle : foulard sur les yeux, lunettes floues / trouées
- Contrainte auditive : écouteurs avec bruit de fond, bouchon d'oreille/casque antibruit
- Contrainte motrice / tactile : gants épais, moufle, manique de cuisine
- Contrainte de communication : interdiction de parler

La mission nécessite collaboration, planification, communication adaptée et ajustement en fonction des capacités réelles de chacun·e.

Phase 1 : Retrouver les 4 fragments de code (15 minutes)

Les fragments sont cachés dans la salle ou enfermés dans de petits coffres.
Pour les obtenir, l'équipe doit résoudre l'énigme.

Règle fondamentale à poser dès le départ :

« Même si vous êtes ensemble, seule la personne qui réalise le défi reçoit le fragment du code. »

- Le fragment est :
    - lu **uniquement** par cette personne,
    - donné sur un **support individuel** (carte, symbole, objet),
    - **non visible directement par les autres**.

Chaque fragment du code est remis uniquement au participant ou à la participante ayant réalisé le défi, sur un support non directement accessible aux autres

Fragment 1 : énigme écrite

- **Mise en place**

Une petite énigme est imprimée :

- en police très petite,
- ou avec des contrastes faibles,
- ou partiellement masquée.

Elle est placée sur un mur, sur une table ou dans une enveloppe.

- **Contrainte**

Le jeune désigné porte un bandeau, ou des lunettes floues/trouées.

- **Consignes**

Il doit **trouver et comprendre l'énigme** pour obtenir le fragment du code.

Il peut demander de l'aide à une seule personne, mais **doit verbaliser ses besoins**.

Fragment 2 : énigme audio

- **Mise en place**

Une consigne est enregistrée (téléphone, enceinte) avec du bruit de fond ou une voix rapide/basse.

Elle donne une indication permettant d'obtenir le fragment.

- **Contrainte**

Le jeune porte un casque antibruit, ou des écouteurs avec un bruit parasite.

- **Consigne**

Il doit **écouter, comprendre et transmettre l'information** au groupe.

Fragment 3 : défi tactile

- **Mise en place**

Un petit puzzle simple :

- formes à assembler,

- pièces à emboiter,
- mécanisme à manipuler.

Le fragment est donné une fois le puzzle réussi.

- **Contrainte**

Le jeune porte des gants épais, une moufle, une manique.

- **Consigne**

Il doit assembler le puzzle **malgré la perte de précision**.

Les autres peuvent guider **sans toucher à sa place**.

Fragment 4 : défi guidé

- **Mise en place**

Un petit parcours au sol : rubans, plots, lignes à suivre.

Le fragment est à récupérer à la fin du trajet.

- **Contrainte**

Le jeune a les yeux bandés. Un·e seul·e coéquipier ou coéquipière a le droit de parler pour le guider.

- **Consigne**

Le jeune doit avancer **uniquement grâce aux indications orales**.

But caché : voir comment les contraintes redistribuent les rôles, ralentissent la tâche ou obligent à parler autrement.

Phase 2 : Reconstituer le code de réactivation (5 minutes)

Les quatre fragments découverts forment un code à quatre chiffres ou quatre symboles.
Chaque jeune est détenteur d'un fragment, les autres ne l'ont pas et ne peuvent pas vérifier directement.

Les jeunes doivent communiquer clairement et s'assurer que chacun a compris, malgré leurs propres contraintes sensorielles en posant des questions, reformulant, etc.

Quand le code est reconstitué, le groupe remporte le poste et gagne la couleur correspondante.

Débriefing après l'activité	
Questions à poser	**Éléments clés à faire émerger**
Est-ce que c'était pareil pour tout le monde ?	Non : chacun·e avait une contrainte différente. L'inclusion, c'est adapter le groupe aux différences.

Qu’est-ce qui était le plus difficile ?	Exprimer son ressenti, comprendre ou se faire comprendre malgré les contraintes.
Qu’est-ce qui t’a aidé ?	Coopération : guidance, patience, communication adaptée.
Est-ce grave si quelqu’un avance plus lentement ?	Non : chacun·e a son rythme. L’inclusion valorise la participation de toutes et tous.
Comment a-t-on respecté les choix de chacun·e ?	Consentement et autodétermination : écouter et respecter quand quelqu’un propose ou refuse un aménagement.
Qu’est-ce qu’on peut faire pour que tout le monde réussisse ensemble ?	Coopérer, adapter les règles, se répartir les rôles selon les forces et les besoins.

RASSEMBLEMENT FINAL

Reconstitution du drapeau d'Andy



Durée

15 minutes

Matériel

- Les 5 couleurs gagnées par les équipes : rouge, jaune, blanc, bleu, vert
- Une grande affiche ou tissu avec les 5 emplacements vides (exemple en annexe)
- Colle / pinces / scratchs / ficelle
- Éventuellement : musique

Déroulement

Phase 1 : Introduction (5 min)

Les animateurs et animatrices rassemblent toutes les équipes et annoncent :
« *Aujourd'hui, vous avez traversé 5 défis de couleurs différentes.*
Chaque défi/couleur que vous avez gagné représente une forme de diversité humaine. »

L'animateur ou animatrice montre/indique chaque bande du drapeau.

- **Rouge** : « la diversité motrice — les personnes qui bougent, se déplacent ou utilisent leur corps différemment. »
- **Jaune** : « la neurodiversité — les personnes qui pensent, apprennent ou se concentrent autrement. »
- **Blanc** : « les diversités invisibles — des choses qu'on ne voit pas mais qui existent vraiment : fatigue, douleurs, maladies… »
- **Bleu** : « la diversité psychique — les émotions, l'anxiété, les difficultés qui touchent le mental. »
- **Vert** : « la diversité sensorielle — la vue, l'ouïe, l'odorat, le toucher, tout ce qui change notre façon de percevoir. »

Astuce : l'animateur ou l'animatrice peut à chaque couleur poser la question aux éclaireurs et éclaireuses s'ils se souviennent quel type de diversité il s'agit.

« *Vous avez vu que certains défis étaient plus faciles ou plus difficiles selon les personnes.*
Mais vous avez aussi vu que la **coopération**, *l'***écoute** *et le* **respect du consentement** *permettent de réussir ensemble. C'est ça, l'inclusion : on ne change pas les personnes, on change la manière de fonctionner ensemble.* »



Phase 2 : Reconstitution du drapeau (8 min)

Chaque équipe vient ensuite déposer tour à tour les couleurs remportées à travers les postes afin de reconstituer le drapeau d'Andy. Les éclaireurs et éclaireuses collent chaque bandelette de couleur sur le drapeau en version sans bandelette disponible en annexe et prêt à imprimer.

Phase 3 : Message de clôture (2 min)

« Ce parcours nous a montré qu'il existe beaucoup de manières différentes de vivre le monde.
Certaines se voient, d'autres non.
On n'a pas tous les mêmes forces ni les mêmes difficultés → ce n'est pas grave.
Ce drapeau n'est pas là pour dire qui est 'normal' ou pas.
Il nous rappelle que ***dans notre troupe, la force vient de la diversité, pas de la ressemblance.***
Dans notre troupe, chaque différence compte et apporte quelque chose. »

Annexes - POSTE 2 : neurodiversités

Les cartes rôles possibles



Visuel
Tu obéis seulement quand Jacques montre le geste.



Auditif
Tu n'obéis que si Jacques parle avec une voix aigüe ou grave.



Kinesthésique
Tu fais la consigne en mode ralenti (comme dans l'eau).



Traitement lent
Tu attends 2 secondes avant d'agir.



Besoin de répétition
Tu n'agis que si la consigne est répétée deux fois.



Surcharge
Si deux consignes arrivent trop vite, tu fais STOP (statue).



Facilement distrait
Si l'animateur ou l'animatrice tourne son foulard autour de son cou, tu dois le regarder avant de faire la consigne.



Autorégulation
Tu peux dire STOP si c'est trop rapide.



Inverse
Quand Jacques met les mains sur la tête, tu fais le contraire.

Annexe : Reconstitution du drapeau d'Andy



