En soutien avec Aviq, CAP48, Cocof.

Le parcours d'Andy : animation de sensibilisation au handicap

Fiche Pionniers (16+)



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

Projet accessibilité

Objectif général

Comprendre comment un lieu peut être facilitant ou handicapant selon les capacités motrices des personnes.

Objectifs spécifiques

- Identifier les **obstacles moteurs visibles et invisibles** (circulation, hauteur, effort physique, préhension, fatigue…).
- Comprendre que les difficultés viennent souvent de **l'environnement**, pas des personnes.
- Proposer des **aménagements concrets** pour améliorer l'accessibilité motrice du local ou du lieu de réunion.

Matériel

- Feuille pour prendre des notes
- Bics / téléphone pour noter
- Objets du quotidien (sacs, bouteilles, chaises, tables, portes…)
- Élastiques, ruban adhésif, gants, sac à dos un peu lesté (option)
- Un plan du local (si disponible)
- Ruban rouge ou bandelette à imprimer (en annexe) pour reconstituer le drapeau d'Andy

Déroulement

Phase 1 : Se déplacer autrement (10 min)

Par groupes de 3 ou 4, les jeunes explorent leur local (ou un lieu public) **comme s'ils avaient une diversité motrice spécifique**. Chaque groupe reçoit **1 carte « profil moteur »**.

Objectif :

Simuler une contrainte, pas caricaturer ni mettre en danger.
On ne « joue pas le handicap », on teste **l'impact de l'environnement**.



Profil « mobilité réduite »	
Contrainte - Se déplacer avec une jambe immobilisée - Ou utiliser des béquilles	**Conséquence** - Déplacements lents - Difficulté à porter des objets en même temps - Besoin de stabilité et d'anticipation
À observer - Largeur des passages - Obstacles au sol - Escaliers, seuils, changements de niveau - Possibilités de s'assoir ou de faire une pause - Accès aux portes (poids, ouverture)	

Profil « difficultés de préhension / motricité fine »	
Contrainte - Porter des moufles, maniques de cuisine ou gants épais	**Conséquence** - Manipulation imprécise - Force réduite - Difficulté à saisir de petits objets
À observer - Poignées de porte - Bouchons, boutons, serrures - Matériel de travail - Stylos, feuilles, classeurs - Objets lisses ou lourds	

Profil « manchot »	
Contrainte - Un bras inutilisable (le long du corps ou dans une écharpe) ou les deux.	**Conséquence** - Impossibilité de stabiliser + manipuler en même temps - Difficulté pour porter, ouvrir, maintenir
À observer - Portes à tirer/pousser - Transport d'objets - Rangement en hauteur - Écriture ou manipulation simultanée - Besoin d'appui ou de surface stable	

Mission des groupes

Pendant ces 10 minutes, ils circulent dans le local et répondent à 3 questions :

1. **Qu'est-ce qui rend le lieu difficile ou fatigant pour votre profil moteur ?**
   (ex. portes lourdes, tables trop basses/hautes, circulation encombrée)
2. **Qu'est-ce qui pourrait être dangereux ou stressant ?**
   (ex. câbles au sol, sol glissant, manque de points d'appui)

3. **Quelles adaptations seraient possibles ?**
   (ex. déplacer le mobilier, alléger les portes, dégager les passages)

Notes, photos ou schémas possibles.

Phase 2 : Analyse et propositions (10 min)

Les groupes échangent autour de :	
• « Nos 3 constats majeurs » • « Des solutions simples et peu couteuses (0 à 20 €) » • « Qu'est-ce qui pose problème à cause du lieu, pas du corps ? » • « Ce qui améliorerait beaucoup la situation avec très peu d'effort »	
Exemples d'idées qui émergent souvent :	
• Dégager systématiquement les chemins de circulation • Réorganiser le mobilier pour laisser plus d'espace • Mettre le matériel à hauteur accessible • Ajouter des chaises pour les pauses	• Alléger ou caler les portes • Fixer les câbles et tapis • Choisir du matériel facile à saisir • Réduire les manipulations inutiles • Mettre le matériel à hauteur accessible • Alléger ou caler les portes

Débriefing après l'activité	
Questions à poser	**Éléments clés à faire émerger**
Qu'est-ce qui vous a surpris dans votre propre local ?	Beaucoup d'obstacles moteurs sont présents, mais considérés comme "normaux" tant qu'on n'est pas confronté à une contrainte physique.
Avec votre contrainte motrice, qu'est-ce qui compliquait le plus la vie ?	Circulation encombrée, portes lourdes, objets au sol, matériel mal placé, actions à deux mains indispensables.
Qu'est-ce qui devenait fatigant ou demandait beaucoup d'effort ?	La fatigue vient souvent de la répétition des efforts, des allers-retours, du manque d'anticipation dans l'organisation du lieu.
Est-ce que quelqu'un 'a un problème', ou est-ce le lieu qui n'est pas adapté ?	Ce n'est pas la personne qui est en difficulté, c'est l'environnement qui crée la situation de handicap.
Pourquoi c'est important dans une unité scoute ?	Pour que chacun puisse participer pleinement, sans se fatiguer excessivement, sans dépendre constamment des autres.
Est-ce que rendre un lieu accessible aide seulement certaines personnes ?	Non : un lieu plus accessible est plus confortable, plus sûr et plus efficace pour tout le monde (accessibilité universelle).

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 »

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 l'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

- Comprendre que **l'inclusion ne consiste pas à "intégrer" quelqu'un dans un cadre déjà existant**, mais **à co-construire un cadre adapté à tous et à toutes**.
- Identifier les effets du **validisme bienveillant** (vouloir aider à la place de l'autre).
- Mettre en pratique **l'autodétermination** (chacun choisit comment participer).
- Concevoir et expérimenter une **activité inclusive basée sur la réussite collective**.

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.
     ➔ Le staff décide 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 — co-construire le cadre inclusif (8-12 min)

Consigne :

« Vous allez maintenant imaginer ensemble une nouvelle version du relai.
Le but n'est **plus** d'aller plus vite que les autres.
Le but est de faire en sorte que **tout le groupe arrive ensemble** en respectant les capacités et les choix de chacun·e.
Vous pouvez modifier :

- le parcours
- la façon de se relayer
- la manière de porter / partager les sacs,
- les règles d'aide
- ou l'objectif final.

Une seule contrainte : l'aide doit être consentie. »

L'animateur ou animatrice agit comme **facilitateur ou facilitatrice**, pas comme décideur.

On laisse émerger la concertation, les propositions ou les ajustements. Ensuite, **on teste** la version créée par le groupe.

Conduite de l'animateur ou animatrice si le groupe bloque

Principe de base pour l'animateur : « *Je n'apporte pas la solution. J'aide le groupe à voir ce qu'il n'a pas encore regardé.* »

Niveau 1 – reformuler et rendre visible (blocage léger)

À utiliser quand :

- le groupe reste flou,
- répète la même idée,
- propose une solution très proche du cadre initial.

Rôle de l'animateur ou animatrice : reformuler sans juger, ralentir, faire émerger les tensions.

Phrases possibles :

- « *Qu'est-ce qui vous a posé problème dans la version précédente ?* »
- « *Qui a trouvé ça facile ? Qui a trouvé ça difficile ?* »
- « *Est-ce que tout le monde a pu participer comme il le voulait ?* »
- « *Qu'est-ce qui n'était pas négociable dans les règles ?* »

Niveau 2 – déplacer le regard (blocage moyen)

À utiliser quand :

- les propositions tournent en rond,
- le groupe cherche « la meilleure astuce » plutôt qu'un cadre inclusif.

Rôle de l'animateur ou animatrice : changer l'angle d'analyse, sans donner de solution.

Leviers possibles

1. Interroger l'objectif
   - « *C'est quoi votre priorité : aller vite ou arriver ensemble ?* »
   - « *Comment saura-t-on que votre relai est réussi ?* »

2. Interroger le pouvoir d'agir
   - « *Qui décide quand on aide ?* »
   - « *Est-ce que quelqu'un peut refuser de l'aide ?* »
   - « *Qu'est-ce qui se passe si quelqu'un change d'avis en cours de route ?* »

3. Interroger l'égalité vs l'équité
   - « *Est-ce que tout le monde doit faire la même chose pour que ce soit juste ?* »
   - « *Qu'est-ce qui pourrait être différent selon les équipes ?* »

Niveau 3 – introduire des contraintes de réflexion (blocage fort)

À utiliser quand :

- le groupe n'arrive pas du tout à proposer,
- ou se décourage.

Rôle de l'animateur ou animatrice : donner un cadre temporaire, pas une solution.

Exemples de « coups de pouce » possibles

- « *Et si le sac n'était plus porté par une seule personne ?* »
- « *Et si personne ne courait ?* »
- « *Et si on avait le droit de s'arrêter ?* »
- « *Et si l'objectif n'était plus la ligne d'arrivée ?* »
- « *Et si l'aide devait toujours être demandée avant d'être donnée ?* »

Important : L'animateur ou animatrice ne valide pas, il propose comme hypothèse : « *C'est une piste possible, à vous de voir si ça vous parle.* »

Débriefing après l'activité	
Questions à poser	**Éléments clés à faire émerger**
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**.
Qu'est-ce qui a changé quand l'objectif est devenu collectif plutôt que compétitif ?	La réussite ne repose plus sur la performance individuelle → **sentiment d'appartenance, de coopération**.

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

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.

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.

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 scoute 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 adulte ou un animateur ou une animatrice si la situation nécessite un accompagnement supplémentaire. • Encourager la solidarité et montrer que chacun peut contribuer à créer un environnement bienveillant.

Poste 5 – Diversités sensorielles

Audit sensoriel

Objectif général

Comprendre comment un lieu peut être facilitant ou handicapant selon les profils sensoriels.

Objectif spécifique

- Identifier les obstacles sensoriels invisibles (bruit, lumière, échos, surstimulation, manque de repères…).
- Comprendre que les difficultés viennent souvent de l'environnement, pas des personnes.
- Proposer des **aménagements concrets** pour améliorer l'accessibilité du local ou du lieu de réunion.

Matériel

- Fiches d'observation sensorielle.
- Bics / téléphone pour noter.
- Bandeaux (vue réduite), bouchons d'oreille (option), gants (option).
- Un plan du local (si disponible).
- Ruban vert ou bandelette à imprimer (en annexe) pour reconstituer le drapeau d'Andy

Déroulement

Phase 1 : Explorer le local autrement (10 minutes)

Par groupes de 3 ou 4, les jeunes doivent **explorer leur propre local ou un lieu public** comme s'ils avaient une sensibilité sensorielle particulière.

Chaque groupe reçoit **1 carte sensorielle** représentant une diversité :

Profil visuel (hypersensibilité ou déficit visuel léger)	
• Lumière forte = gêne • Trop d'objets = surcharge • Manque de contraste = difficile à repérer • Petits textes illisibles	**Concrètement : réduire la vue (mais pas l'éteindre)** On n'utilise pas un bandeau complet (cécité totale). On utilise une vision dégradée, proche de ce que vivent : les personnes avec troubles de concentration visuelle, avec une sensibilité à la lumière, une vision floue temporaire, ou en surcharge visuelle.
Matériel recommandé : • Lunettes floutées (film transparent légèrement opaque, cellophane + buée). • Ou lunettes de soleil à faible luminosité (pour simuler l'hypersensibilité lumineuse). • Ou juste deux autocollants sur les coins des lunettes (réduction du champ visuel).	

Profil auditif (hypersensibilité ou surdité partielle)	
• Échos • Bruits soudains • Pas de signaux visuels • Instructions non visibles	**Concrètement : réduire la vue (mais pas l'éteindre)** Beaucoup de personnes vivent avec hypersensibilité au bruit, une difficulté à filtrer, des échos, un brouhaha épuisant, ou au contraire une légère perte auditive. Le but est d'imiter un environnement où l'information sonore n'est pas claire, pas un silence total.
Matériel recommandé : • Casque antibruit léger (ou casque d'atelier : très efficace). • Bouchons d'oreille en mousse (réduction légère). • Ou juste du bruit ambiant ajouté (musique, conversations, échos).	

Profil tactile/proprioceptif	
• Objets difficiles à saisir • Espaces trop serrés • Sol irrégulier / obstacles	**Concrètement : modifier la sensation, mais ne pas la bloquer.** L'objectif est de simuler : • perte de précision tactile, • hypersensibilité, • difficulté de préhension, • ou inconsistance dans la perception.
Matériel recommandé : • Gants ou moufles fines (ne pas bloquer totalement la manipulation). • Gants de vaisselle (glissants : bonne simulation de perte de grip). • Objets texturés ou glissants (éponges, balles lisses, tissus).	

Mission des groupes

Pendant ces 10 minutes, ils doivent **circuler dans le local** et répondre à 3 questions :

1. **Qu'est-ce qui gêne ou rend le lieu difficile d'accès pour votre profil ?**
   (ex. l'écho dans la salle, les piles de matériel partout, l'éclairage agressif…)
2. **Qu'est-ce qui pourrait être dangereux ou angoissant ?**
   (ex. couloir sombre, câbles visibles, panneaux non clairs…)
3. **Quelles adaptations seraient possibles ?**
   (ex. mettre des pictogrammes, créer un coin calme, réduire les bruits…)

Ils prennent des notes, photos ou schémas.

Phase 2 : Analyse et propositions (10 minutes)

Les groupes échangent autour de :	
• « Quelles sont vos 3 observations majeures ? » • « Quelles solutions simples proposeriez-vous ? (0 à 20 € si possible) » • « Quels aménagements changeraient beaucoup pour très peu d'effort ? »	
Exemples d'idées qui émergent souvent :	
• coller des pictogrammes (entrée/sortie/rangement), • créer une zone calme, • choisir une lumière plus douce,	• réduire le bruit (rideaux, tapis…), • mieux organiser le matériel visuellement, • rendre les instructions visibles (ardoise, tableau, couleur)

Débriefing après l'activité	
Questions à poser	**Éléments clés à faire émerger**
Qu'est-ce qui vous a surpris dans votre propre local ?	Beaucoup d'obstacles sensoriels sont invisibles… jusqu'à ce qu'on s'y mette.
Pour votre profil, qu'est-ce qui compliquait la vie ?	Lumière, bruit, désordre visuel, manque d'indications → le **cadre** crée la difficulté.
Est-ce que quelqu'un 'fonctionne mal', ou est-ce le lieu qui n'est pas adapté ?	Ce n'est pas la personne, c'est l'environnement.
Quelles adaptations simples pourraient tout changer ?	Signalétique claire, coin calme, lumière douce, rangement lisible, isoler du bruit.
Pourquoi c'est important dans une unité scoute ?	Pour que tout le monde trouve sa place, sans se sentir submergé ou exclu.
Est-ce que rendre un lieu accessible aide seulement certaines personnes ?	Non : **un lieu mieux adapté aide tout le monde** (principe d'universalité).

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 pionniers et pionnières 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 pionniers et pionnières 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 → et ce n'est pas grave.
Ce drapeau n'est pas là pour dire qui est 'normal' ou pas.
Il nous rappelle que ***dans notre groupe, 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 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



