ESCAPE GAME MOBILE DE SENSIBILISATION

LIFE'SCAPE THE GAME — CLERMONT-FERRAND

PROTOCOLE INVISIBLE

HANDICAPS INVISIBLES

Vous pensiez chercher une molécule…

60 MINUTES	5 À 6	6 ÉPREUVES	ENV. 1 HEURE
D'ENQUÊTE	PARTICIPANT·E·S	À TRAVERSER	DE DÉBRIEF



LE CONSTAT

TOUT LE MONDE CONNAÎT CES CHIFFRES. PERSONNE NE LES RESSENT.

80 %

des handicaps sont invisibles : rien, dans un couloir ou en réunion, ne les signale.

AGEFIPH

1 sur 2

Une personne sur deux sera concernée par une situation de handicap au cours de sa vie.

AGEFIPH

12 M

de personnes en France vivent avec un handicap, dont 3,4 millions sont officiellement reconnues.

INSEE 2024 — AGEFIPH 2025

11,5 %

de chômage chez les travailleurs handicapés, contre 7,9 % pour l'ensemble de la population active.

AGEFIPH 2025 — INSEE, T4 2025

5,1 %

le taux d'emploi atteint, au sens de l'obligation — pour un minimum légal fixé à 6 %.

AGEFIPH, 2025

32 %

des demandeurs d'emploi handicapés retrouvent un poste en six mois, contre 53 % des autres.

AGEFIPH, 2025

57 %

d'entre eux sont inscrits au chômage depuis plus d'un an.

AGEFIPH, 2025

Une affiche se regarde. Un module en ligne se clique. Une expérience, elle, se raconte encore à la machine à café trois semaines plus tard.

Protocole Invisible n'est ni une conférence, ni une formation. C'est une enquête d'une heure, menée en équipe, dans un laboratoire que nous installons chez vous. Les participant·e·s n'y écoutent pas un discours sur le handicap : ils butent, le temps d'une épreuve, sur ce que d'autres rencontrent tous les jours. C'est cette sensation physique — l'agacement, la fatigue, le sentiment d'être seul·e à ne pas y arriver — qui tient lieu d'argument. Elle ne se discute pas, et elle ne s'oublie pas.



LE SCÉNARIO

CAMILLE VANCE A DISPARU CE MATIN

Sur la paillasse, tout est resté en l'état.

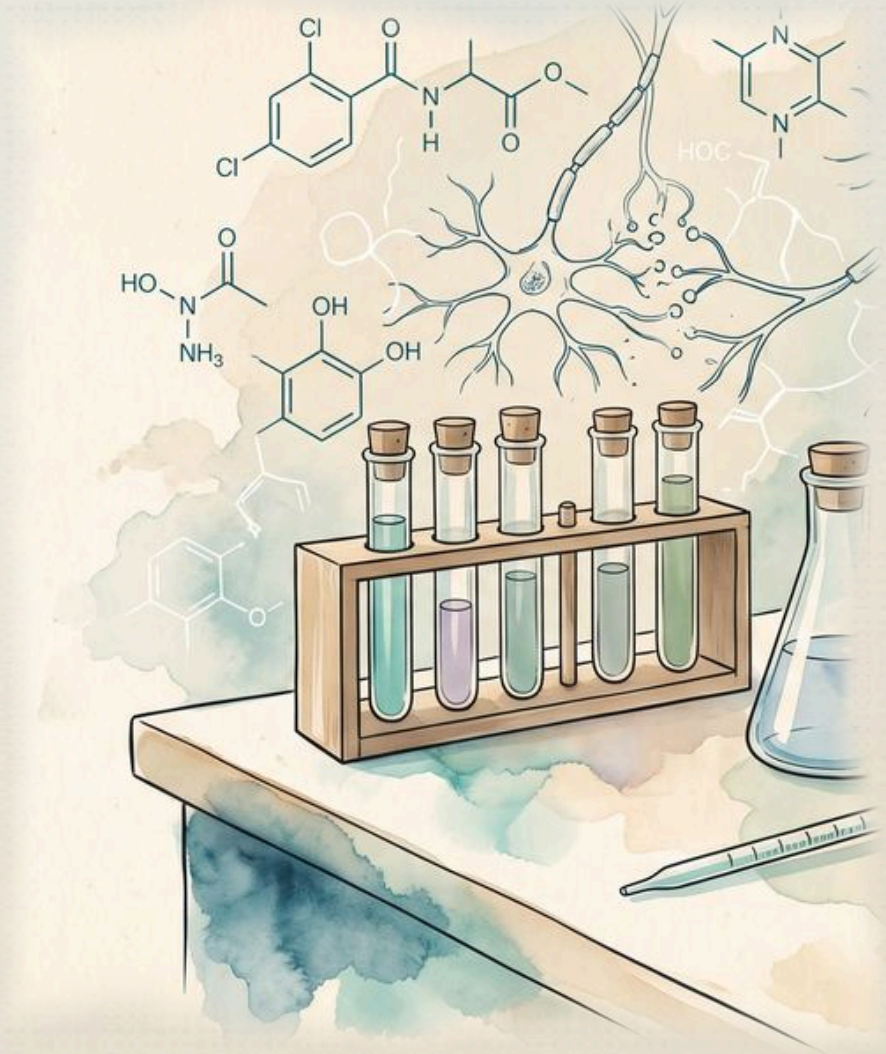
Fioles alignées, carnet ouvert à la dernière page, téléphone posé à côté du clavier, ordinateur verrouillé. **Camille Vance, sommité de la neurochimie, est introuvable.** Une note manuscrite met l'équipe au défi de mener le protocole à son terme — et laisse entendre que la formule, elle, n'a jamais été le vrai sujet.

Les joueur·euse·s croient résoudre une enquête scientifique. Ils traversent en réalité une série d'expériences sensorielles et cognitives, calibrées pour être franchissables mais jamais confortables :

- Un texte qui résiste à la lecture.
- Un appel téléphonique qu'il faut écouter deux fois.
- Une manipulation de précision que les mains n'exécutent plus comme prévu.
- Une consigne parfaitement claire, pour tout le monde sauf pour celle ou celui qui la reçoit.

À chaque fois, l'obstacle est réel et incompréhensible vu de l'extérieur. Ce qu'ils reconstituent n'est pas une formule chimique mais **un manifeste sur l'inclusion** — et le dernier dosage ne se mesure pas en grammes.

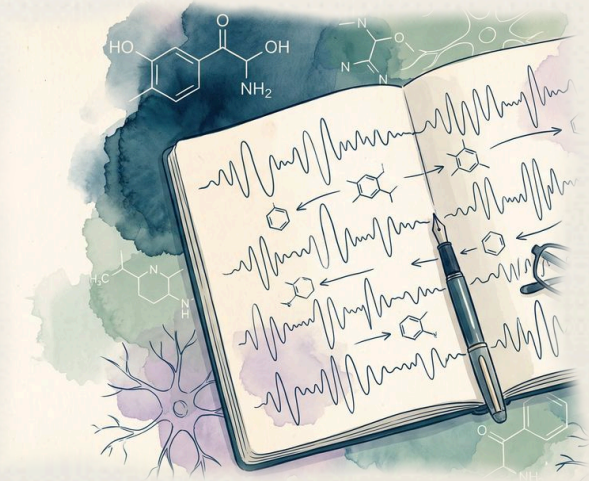
> **LA RÉVÉLATION FINALE**
>
> Le débrief s'ouvre sur un retournement que nous ne dévoilons pas ici — il relit l'ensemble de la partie, **y compris les jugements que chacun·e a posés, sans y penser, dès les premières minutes**. Merci de ne pas la raconter à vos équipes avant le jour J.



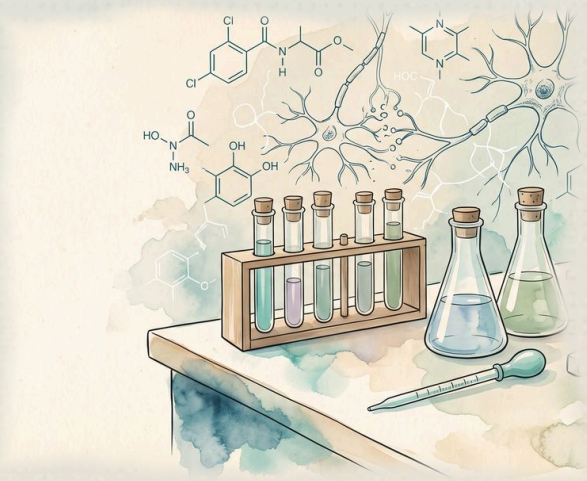
La paillasse, laissée en l'état. Le carnet est ouvert à la dernière page — qui n'est pas celle qu'on attend.

ÉPROUVER PLUTÔT QU'ÉCOUTER

LES ÉNIGMES NE PARLENT JAMAIS DU HANDICAP. ELLES LE FONT ÉPROUVER.







ÉPREUVE 01

LIRE DEVIENT LABORIEUX

Le temps d'une épreuve, déchiffrer un texte pourtant « normal » demande un effort inhabituel. L'aperçu, quelques minutes durant, du quotidien d'une personne dyslexique.

ÉPREUVE 02

ENTENDRE SANS COMPRENDRE

Une information essentielle arrive, mais inaudible. L'agacement et la fatigue qui montent disent l'effort permanent d'une personne malentendante.

ÉPREUVE 03

UN GESTE SIMPLE DEVIENT PÉNIBLE

Une manipulation ordinaire, rendue difficile. La motricité fine entravée et la fatigue qu'elle entraîne concernent nombre de troubles invisibles.

PERSONNE NE MIME UN HANDICAP

Il n'y a dans ce jeu ni bandeau sur les yeux, ni fauteuil à pousser, ni pantomime. **Ce sont les lettres qui se dérobent, les mots qui s'effacent, la cible qui fuit la main.** L'obstacle est dans l'énigme, pas dans une imitation — qui serait fausse autant que déplacée.

Personne n'est mis·e en difficulté devant les autres.

Chacun·e repart pourtant avec la sensation précise d'avoir buté sur quelque chose que ses collègues, eux, n'ont pas vu. **Six épreuves, plusieurs pistes menées en parallèle** : l'équipe peut se scinder, ce qui dynamise la partie et permet à chacun·e de rencontrer son propre obstacle.

LE DÉROULÉ D'UNE INTERVENTION

UNE DEMI-JOURNÉE, CLÉ EN MAIN

1 INSTALLATION — 15 MIN

Le laboratoire se déploie dans votre salle de réunion. Nous apportons tout — paillasse, décor, matériel sonore et informatique — et nous repartons avec. Merci de prévoir un vidéoprojecteur, utile au quiz du débriefing.

2 BRIEFING — 7 MIN

Remise des blouses, lecture de la note laissée par Camille Vance, règles du jeu. Les participant·e·s deviennent l'équipe du laboratoire.

3 L'ENQUÊTE — 60 MIN

Six épreuves pour 5 à 6 participant·e·s, animées par un·e Game Master qui guide sans jamais donner la réponse.

4 LE DÉBRIEF — ENVIRON 1 H

Le temps le plus important. En cercle de parole, juste après la révélation finale.

5 RÉARMEMENT, ÉQUIPE SUIVANTE — 10 MIN

Le décor se remet en place en une dizaine de minutes : une même journée permet d'enchaîner plusieurs équipes.



Le laboratoire, monté dans une salle de réunion ordinaire.

CE QU'IL VOUS FAUT PRÉVOIR

Une salle de réunion et de quoi projeter. Rien d'autre : ni préparation en amont, ni matériel, ni référent mobilisé la veille. Nous arrivons, nous montons, nous animons, nous démontons.

LE DÉBRIEF

ET LÀ, LE DÉBAT CHANGE DE NATURE

On ne discute plus d'un sujet. On discute de ce qu'on vient de vivre.

Le cercle de parole s'ouvre juste après la révélation finale. Il reprend les épreuves une à une, ce qu'elles ont fait éprouver, et ce qu'elles disent du quotidien de collègues que personne n'avait identifiés comme concernés.

- Relecture des épreuves et de ce qu'elles font éprouver.
- Repérage des **signaux d'alerte** au travail.
- Mise en perspective par les chiffres.
- **Quiz projeté** pour vérifier, avec le groupe, ce qui a été retenu.
- Les ressources concrètes : **référent·e handicap, médecine du travail, Agefiph, dispositifs RQTH.**

UNE POSTURE D'ANIMATION PRUDENTE

Un·e participant·e peut être personnellement concerné·e, visiblement ou non. L'animateur·rice ne désigne ni ne présume jamais : une parole personnelle est accueillie, jamais sollicitée. **Le jeu sensibilise, il ne dépiste personne.**



Le cercle de parole, une fois le laboratoire refermé.

LE CADRE LÉGAL

CE QUE LA LOI VOUS DEMANDE DÉJÀ

L'emploi des personnes handicapées n'est pas une politique facultative : c'est une obligation chiffrée, assortie d'obligations d'aménagement, d'information et de désignation. Voici les textes, cités mot à mot.

ARTICLE L5212-2
CODE DU TRAVAIL

*« Tout employeur emploie des bénéficiaires de l'obligation d'emploi [...] dans la proportion minimale de **6 % de l'effectif total de ses salariés**. »*

Applicable à tout employeur d'au moins 20 salariés (art. L5212-1). Le taux réellement atteint plafonne à 5,1 %.

ARTICLE L5213-6
CODE DU TRAVAIL

« L'employeur prend [...] les mesures appropriées pour permettre aux travailleurs [handicapés] d'accéder à un emploi ou de conserver un emploi [...]. Le refus de prendre des mesures [...] peut être constitutif d'une discrimination. »

L'aménagement raisonnable : un droit, pas une faveur.

ARTICLE L5213-6-1
CODE DU TRAVAIL

*« Dans toute entreprise employant au moins **deux cent cinquante salariés**, est désigné un référent chargé d'orienter, d'informer et d'accompagner les personnes en situation de handicap. »*

Encore faut-il que les équipes sachent qu'il existe.

ARTICLE L4121-1
CODE DU TRAVAIL

*« L'employeur prend les mesures nécessaires pour assurer la sécurité et protéger la **santé physique et mentale** des travailleurs. Ces mesures comprennent [...] des **actions d'information et de formation**. »*

C'est précisément ce que remplit une intervention de sensibilisation.

VINGT ANS APRÈS LA LOI DU 11 FÉVRIER 2005

La loi pour l'égalité des droits et des chances a posé le taux de 6 % et le principe de non-discrimination. Deux décennies plus tard, **le taux d'emploi plafonne à 5,1 % et le chômage des travailleurs handicapés reste une fois et demie supérieur à celui de l'ensemble de la population active**. L'écart ne se comble pas par une note de service.

Un escape game n'est évidemment pas obligatoire en tant que tel. Mais l'obligation d'information et de sensibilisation, elle, incombe à l'employeur — et elle se remplit mieux avec une expérience vécue qu'avec un module en ligne cliqué en diagonale.

Protocole Invisible donne un contenu concret à cette obligation : il fait comprendre, de l'intérieur, pourquoi un collègue peut avoir besoin d'un aménagement *sans que rien ne se voie*, et pourquoi demander cet aménagement coûte si cher à celui ou celle qui le demande.

POUR QUI, ET DANS QUEL CADRE

UN FORMAT ALIGNÉ SUR VOS OBLIGATIONS

À qui cela s'adresse

- **Entreprises, collectivités et associations**, pour les équipes comme pour les fonctions d'encadrement.
- **Établissements de formation** et écoles supérieures.
- Services RH, QVCT, prévention des risques psychosociaux, services de santé au travail.
- Référent·e·s handicap et missions handicap.

Les moments où il trouve sa place

- La **Semaine européenne pour l'emploi des personnes handicapées (SEEPH)**, en novembre.
- Le lancement ou la relance d'une **politique handicap**.
- Une **démarche QVCT** ou un accord d'entreprise.
- Un séminaire, un temps fort d'équipe, une journée d'intégration.



LE SCÉNARIO PEUT ÊTRE ADAPTÉ

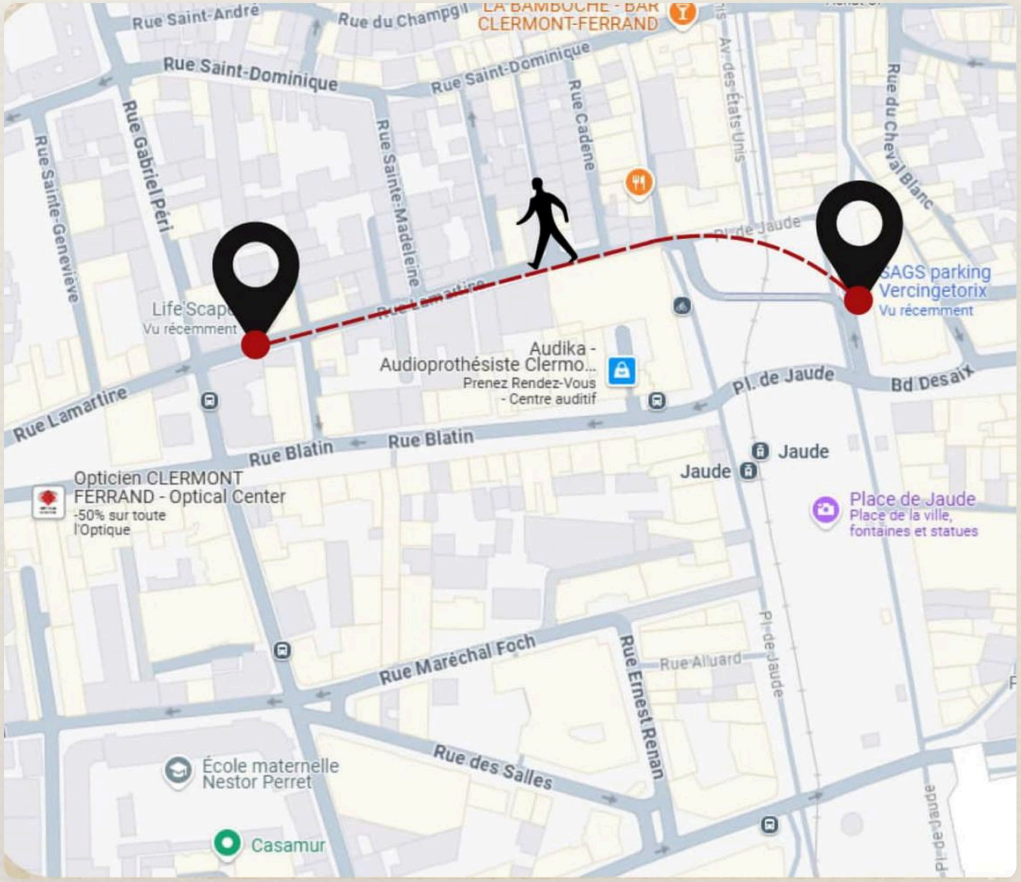
Nous pouvons rapprocher les épreuves des situations réellement rencontrées chez vous, en lien avec votre service de santé au travail ou votre référent·e handicap. **Toute modification fait l'objet d'une étude et d'un devis.**

DITES-NOUS CE QUE VOUS AVEZ EN TÊTE

Nous vous dirons ce qui est réalisable. **Chaque intervention est chiffrée sur devis**, selon le nombre de groupes à faire passer, la durée retenue et le lieu.

PARLONS DE VOTRE PROJET

CONTACT & RENDEZ-VOUS



C.vélo
Borne 001 Jaude

Tramway
Arrêt Jaude, ligne A

Bus
Alexandre Varenne et Jaude — B, C, 9, 10

Voiture
Parking Vercingétorix — 2 h offertes sur présentation du ticket

LIFE'SCAPE THE GAME

09 72 66 34 98

contact@life-scape.fr

60 rue Lamartine, 63000 Clermont-Ferrand
L'escape mobile, lui, se déplace dans vos locaux.

life-scape.fr/escapes-mobiles/handicaps-invisibles

DEMANDER UN DEVIS

Décrivez-nous votre contexte — nombre de personnes à sensibiliser, dates envisagées, lieu — et nous revenons vers vous avec une proposition adaptée au nombre de groupes et à la durée retenue. **Chaque intervention est sur devis.**

Formulaire en ligne sur la page de l'escape mobile

SAS LS GAME — SIREN 984 646 117
Siège : 3 rue Eugène Renaux, 63800 Cournon-d'Auvergne
Établissement : 60 rue Lamartine, 63000 Clermont-Ferrand