LATITUDE JEUNES

Red Flag



Jeu d'analyse et de discussion autour des relations affectives et sexuelles

Guide d’accompagnement

Table des matières

Objectifs et présentation générale 2
Le matériel 2
Règle du jeu 3
Les 4 critères :
Consentement éclairé, Égalité, Contexte, Impact 4
La posture pédagogique 5
Le débriefing 6
Références 6





Objectifs et présentation générale

Red Flag est un outil d'animation ludique conçu pour favoriser la réflexion et les échanges autour de situations du quotidien. À partir de mises en situation, les participant·es sont invité·es à analyser ce qui peut poser question dans une relation ou une situation en s'appuyant sur quatre critères : **le Consentement éclairé, l'Égalité, le Contexte et l'Impact.**

L'objectif n'est pas de trouver une réponse unique ou de déterminer qui a raison, mais de développer l'esprit critique, de confronter différents points de vue et d'encourager l'argumentation.

Le jeu constitue ainsi un support d'animation permettant d'aborder des sujets parfois complexes de manière accessible, interactive et participative.

Le jeu encourage l'expression de son opinion, l'argumentation et l'écoute des autres points de vue. Il favorise la confrontation bienveillante des perceptions et invite les participant·es à reconnaître qu'une même situation peut parfois être interprétée différemment selon les personnes, leur vécu ou les informations dont elles disposent.

Le matériel

- **1 carnet pédagogique au format A4 :** il constitue le support de référence pour l'animateur·rice, regroupant des éléments de cadrage, de posture pédagogique, de déroulé et de débriefing et pouvant être consulté tout au long de l'animation.

- **1 plateau de jeu format A3 présentant les quatre critères** (Consentement éclairé, Égalité, Contexte, Impact) : il sert de repère visuel central pendant l'animation pour aider le groupe à structurer ses analyses et à ancrer les échanges dans les critères du jeu.

- **4 cartes « critères » :** elles apportent une clarification des critères via une phrase explicative. Elles sont utilisées en début d'animation si un rappel ou une explication est nécessaire.

- **20 cartes « situation » au format A5 :** elles constituent le point de départ des discussions et sont utilisées pour analyser collectivement des situations en mobilisant les quatre critères.

- **48 cartes de mise (16 cartes « Red Flag », 16 cartes « Green Flag » et 16 cartes « Point d'interrogation ») :** elles constituent le matériel principal du dispositif et soutiennent les dynamiques de réflexion, de prise de position et de décision.

- **4 cartes badges :** elles récompensent les personnes qui se sont particulièrement distinguées dans leurs argumentations.

Les règles du jeu

De 2 à 4 joueur·euses ou 2 à 4 équipes

Matériel à prendre

- ◻ 1 plateau de jeu A3
- ◻ 4 cartes « Critères »

Consentement éclairé / Égalité / Contexte / Impact



- ◻ 4 cartes « Badge »



- ◻ Les cartes « Situation »



Par équipe :

- ◻ 4 cartes « Red Flag »



- ◻ 4 cartes « Green Flag »



- ◻ 4 cartes « Pas assez d'informations »



Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Déposez les 4 cartes « critères » sur la table.
3. Donnez à chaque équipe 12 cartes : 4 cartes « Green Flag » ; 4 cartes « Red Flag » ; 4 cartes « pas assez d'information ».
4. Sélectionnez des cartes « Situation ».

But du jeu

Les équipes analysent des situations du quotidien afin d'identifier de potentiels Red Flags. Pour chaque situation, elles évaluent 4 critères : Consentement éclairé, Égalité, Contexte et Impact. Pour chaque critère, l'équipe choisit une analyse : Red Flag / Green Flag / Pas assez d'informations.

Il n'y a pas de bonne réponse unique, l'objectif est de comparer les points de vue et d'argumenter.

Déroulement d'un tour

1. Explication des critères

L'animateur·rice prend un temps pour expliquer chaque critère. Il ou elle peut le faire avec l'exemple d'une carte situation.

2. Lecture de la situation

L'animateur·rice lit une situation à voix haute.

3. Analyse

Les équipes passent les 4 critères en revue : Consentement éclairé, Égalité, Contexte, Impact. Pour chacun de ces critères, elles décident s'il s'agit d'un Red Flag, d'un Green Flag ou d'un point d'interrogation (pas assez d'informations).

Les équipes placent ensuite leurs cartes devant elles, faces cachées dans le même ordre que les critères placés sur le plateau de jeu.

4. Révélation

L'animateur·rice demande de révéler les cartes critère par critère. Toutes les équipes dévoilent simultanément leur choix pour chaque critère. Les différences de perception deviennent alors visibles.

5. Discussion

Une fois les choix révélés, les équipes comparent leurs réponses.

Pour chaque critère :

- si toutes les équipes ont attribué le même drapeau (rouge ou vert), le groupe passe au critère suivant.
- si les équipes ont attribué des drapeaux différents ou des points d'interrogation, cela ouvre la discussion. Les équipes concernées expliquent alors leur point de vue : pourquoi considérez-vous ce critère comme un Red Flag ou un Green Flag dans cette situation ? Quelle question pourrait-on poser pour vérifier un point d'interrogation ?
- l'objectif n'est pas de trouver une réponse unique, mais de comprendre les différentes interprétations possibles de la situation.

Regard de l'animateur·rice :
L'animateur·rice révèle ensuite sa propre analyse de la situation. Il ou elle peut : souligner certains éléments de contexte; proposer une autre lecture; mettre en évidence un critère oublié ou enrichir la réflexion du groupe.

6. Badge de la manche

À la fin de la discussion, l'animateur·rice peut attribuer une carte badge à l'équipe qui s'est particulièrement distinguée.

Badge Angle mort : identification d'un élément que les autres n'avaient pas vu.

Badge Éclairage : changement des perspectives, évolution des opinions.

Badge Convainquant : argumentation la plus claire.

Badge Innovation : réflexion inattendue mais cohérente.

Fin de partie

La partie dure 3 à 5 situations, selon le temps disponible et l'animation. L'équipe ayant obtenu le plus de badges remporte la partie.

L'essentiel reste toutefois la discussion et la réflexion collective autour des situations proposées.

Les 4 critères :
Consentement éclairé, Égalité, Contexte, Impact

Les quatre critères sont représentés sur le plateau de jeu. Quatre cartes critères donnent une rapide explication et peuvent être placées sur la table. L'animateur·rice peut, si nécessaire, détailler les critères par les explications reprises ci-dessous. Des questions clés sont également amenées afin de mieux comprendre les critères en s'interrogeant de manière plus concrète avec les cartes situations.



Consentement éclairé

C'est l'accord clair, libre et volontaire de toutes les personnes impliquées, donné sans pression ni contrainte. Il repose sur une compréhension suffisante de la situation, permettant à chacun·e de prendre une décision en connaissance de cause. Le consentement peut être posé, refusé ou retiré à tout moment.

Le consentement est spécifique : il est valable uniquement pour une situation donnée et ne vaut pas pour d'autres contextes ou actions.

Les personnes doivent être en capacité de discernement,ne pas être sous l'effet de substances (alcool, drogues ou autres) susceptibles d'altérer leur jugement, ni faire l'objet de manipulation ou d'influence excessive.

Questions clés :
- Un accord a-t-il explicitement été demandé ?
- La communication est-elle claire, compréhensible et sans pression ?
- Les personnes sont-elles en pleine capacité de comprendre ce qui se passe et de faire un choix libre ?



Égalité

Les personnes sont dans une relation d'égalité lorsqu'il n'existe pas de rapport de domination, de contrainte ou de pression entre elles. Cela inclut les différences liées à l'âge, au statut, au rôle, à la popularité, à la force, au nombre (pression d'un groupe face à une personne) ou à toute autre forme d'influence. La relation est alors équilibrée, sans abus de pouvoir, d'autorité ou de dépendance.

Une situation d'inégalité existe lorsque des différences de position sont exploitées, ou lorsque l'une des personnes peut influencer de manière significative les choix ou le comportement de l'autre.

Questions clés :
- Existe-t-il un déséquilibre de pouvoir (âge, maturité, statut, expérience, autorité) ?
- L'une des personnes exerce-t-elle une influence ou une autorité sur l'autre ?
- Y a-t-il une situation de dépendance ou un déséquilibre (ex : une personne face à un groupe) ?
- Les personnes peuvent-elles exprimer un refus et prendre des décisions de manière libre et équivalente ?



Contexte

Le contexte correspond à l'ensemble des conditions dans lesquelles une situation se déroule : le lieu, le moment, les personnes présentes, ainsi que les règles et normes sociales associées. Il influence la manière dont une situation est vécue et interprétée.

On ne se comporte pas de la même façon selon que l'on est à l'école, au travail, en public, en soirée ou dans un espace intime. Le contexte peut favoriser ou non la sécurité, l'intimité et le respect des personnes, et influencer leur liberté d'agir.

Questions clés :
- Le lieu, le moment et l'environnement social sont-ils adaptés à ce type de situation (intimité, sécurité, discrétion) ?
- Les règles explicites ou implicites du lieu sont-elles connues et respectées ?
- Les personnes risquent-elles d'être exposées, dérangées ou mises mal à l'aise ?
- Ce contexte peut-il avoir des conséquences sur leur sécurité, leur bien-être ou leur vie sociale ?



Impact

L'impact correspond aux effets et aux conséquences qu'une situation peut avoir sur une personne ou sur un groupe, sur le plan physique, émotionnel et social. Ces conséquences peuvent être positives ou négatives, immédiates ou apparaître plus tard dans le temps.

Il s'agit de prendre en compte ce que la situation fait vivre aux personnes concernées, mais aussi ce qu'elle peut entraîner dans la durée, même si ces conséquences ne sont pas visibles tout de suite.

L'impact d'une situation ne dépend pas de l'intention : une action peut avoir des effets négatifs, même si personne ne voulait cela. Prendre en compte l'impact, c'est donc être attentif·tive aux conséquences possibles sur le bien-être physique et mental, les relations, l'image de soi et la vie sociale.

Questions clés :
- Quels effets cette situation peut-elle avoir sur la santé des personnes concernées, sur leur estime de soi, leurs relations ou leur vie sociale ?
- Y a-t-il des émotions positives ou négatives qui apparaissent ou qui risquent d'apparaitre ultérieurement (plaisir, malaise, gêne, regret, fierté...) ?
- Cette situation peut-elle avoir des conséquences à court ou à long terme, même si elles ne sont pas immédiates ?

La posture pédagogique

La posture pédagogique dans l'animation de Red Flag repose sur une posture d'accompagnement et de facilitation de la réflexion collective, plutôt que sur une logique d'évaluation ou de validation de « bonnes réponses » .

L'objectif est de permettre aux participant·es de développer leurs capacités à analyser des situations de la vie relationnelle, affective et sexuelle à partir de quatre critères structurants : le Consentement éclairé, l'égalité, le contexte et l'impact. L'enjeu est de renforcer leur capacité à repérer des situations problématiques, à comprendre ce qui pose question à partir de repères concrets, et à pouvoir les verbaliser et les argumenter.

En amont de l'animation : poser un cadre clair et sécurisant

La posture pédagogique commence par la mise en place d'un cadre explicite et sécurisant. L'animateur·rice présente les objectifs de l'outil, notamment :

- S'exercer à repérer des situations de type « Red Flags »
- Développer la capacité à exprimer un désaccord ou un refus
- Encourager l'écoute et le débat autour de situations complexes.

Un temps est dédié à l'explicitation des quatre critères afin de garantir une compréhension commune et partagée. Selon le groupe, cela peut se faire soit à partir d'une situation concrète illustrant chaque notion, soit par une présentation des concepts à l'aide des supports du jeu.

Le cadre doit être posé de manière explicite afin de garantir la sécurité du groupe :

- Chacun·e parle en son nom
- Les expériences personnelles intimes ne sont pas partagées dans l'espace collectif
- Les échanges doivent rester respectueux
- Les moqueries, jugements ou humiliations ne sont pas acceptés.

L'animateur·rice peut également préciser que certaines situations peuvent faire écho à des vécus personnels, et qu'un temps individuel pourra être proposé après l'animation si nécessaire. Cela permet de préserver la sécurité émotionnelle et d'éviter toute mise en vulnérabilité dans le groupe.

Enfin, l'animateur·rice clarifie son rôle, qui n'est pas de juger ni de valider des réponses, mais de :

- Accompagner la réflexion
- Faciliter les échanges
- Soutenir l'argumentation
- Garantir le respect du cadre et des critères du jeu.

Pendant l'animation : une posture de facilitation, bienveillante et non jugeante

Pendant l'activité, la posture attendue est celle d'un accompagnement actif de la réflexion collective. Elle repose sur une attitude bienveillante, non jugeante et ouverte, visant à favoriser l'expression sans hiérarchiser les points de vue.

L'animateur·rice veille à éviter toute posture de validation normative ou fermante. Il s'agit notamment d'éviter des formulations telles que :

- « c'est normal / pas normal »
- « c'est faux »
- « ce n'est pas discutable »
- « il n'y a pas de débat ».

À la place, la dynamique s'appuie sur des questions ouvertes permettant d'approfondir l'analyse des situations :

- « Qu'est-ce qui te fait penser cela ? »
- « À quel moment cela devient problématique selon toi ? »
- « Est-ce que ce critère est respecté ici ? »
- « Quelles pourraient être les conséquences de cette situation ? »
- « Si un élément changeait, ton analyse serait-elle différente ? »

Une attention constante est portée à la dynamique de groupe. L'animateur·rice veille à permettre à chacun·e de trouver sa place, en :

- Encourageant sans forcer la prise de parole des personnes plus discrètes
- Régulant avec bienveillance les prises de parole dominantes
- Rappelant que le silence ou la non-participation est légitime.

La posture implique également de rester garant·e du cadre tout au long de l'animation. Cela suppose d'intervenir de manière calme et claire pour :

- Recadrer les propos moqueurs, stigmatisants ou humiliants
- Interrompre les blagues déplacées
- Recentrer les échanges lorsqu'ils s'éloignent des critères ou de l'activité.

Ces interventions doivent permettre de maintenir un espace de discussion sécurisé, où la parole peut circuler sans mise en danger ni jugement.

Enjeu global de la posture

La posture pédagogique repose ainsi sur un équilibre constant entre :

- Un cadre structurant et sécurisant
- Une liberté réelle d'expression et de débat
- Une posture de facilitation qui soutient la réflexion collective sans l'orienter vers une réponse unique. L'animateur·rice agit en tant que garant·e de cet espace, en permettant aux participant·es de construire ensemble leur compréhension des situations à partir des critères proposés.

Le débriefing

Le débriefing constitue un temps essentiel de l'animation de Red Flag. Il ne s'agit pas d'un simple moment de clôture, mais d'une étape centrale du processus pédagogique. C'est à ce moment que les participant·es peuvent prendre du recul sur ce qui a été vécu pendant le jeu, mettre en mots leurs réflexions et consolider les apprentissages réalisés collectivement.

L'enjeu du débriefing est de revenir sur le processus de réflexion plutôt que sur des "bonnes réponses» . Il permet de :

- Prendre du recul sur le vécu du jeu
- Identifier les situations ou échanges marquants
- Observer les éventuelles évolutions de points de vue
- Faire le lien entre les situations du jeu et la vie réelle
- Renforcer la capacité d'analyse de situations complexes

Ce temps est d'autant plus important que les situations abordées sont souvent subjectives, nuancées et parfois ambivalentes. Le débriefing permet ainsi de transformer l'expérience en apprentissages transférables.

Temps de régulation intégrés pendant l'animation

En complément du débriefing final, des temps de mise en commun sont réalisés tout au long de l'animation, notamment après chaque situation. Ces moments permettent de structurer la réflexion en cours de jeu, sans attendre la fin de l'activité.

Ils ont pour objectif de soutenir l'esprit critique et de favoriser la compréhension des différentes interprétations. L'animateur·rice y accompagne le groupe dans l'explicitation de ses raisonnements et des critères mobilisés.

Ces temps permettent notamment de :
- Verbaliser les choix effectués et leurs justifications
- Identifier les critères utilisés dans l'analyse des situations
- Comparer les points de vue sans les hiérarchiser
- Ralentir le rythme si nécessaire pour approfondir la réflexion
- Recentrer les échanges sur les enjeux du jeu

Questions pour accompagner le débriefing final

Le débriefing peut s'ouvrir par un retour global sur l'expérience :
- «Comment avez-vous vécu le jeu ?»
- «Qu'est-ce qui vous a surpris pendant l'activité ?»
- «Y a-t-il eu des moments de désaccord importants ?»
- «Est-ce que certaines situations ont fait évoluer votre point de vue ?»

Il permet ensuite d'explorer les processus de réflexion :
- «Qu'est-ce qui a rendu certaines situations faciles ou difficiles à trancher ?»
- «Sur quoi vous êtes-vous appuyé·es pour analyser les situations ?»
- «Les quatre critères vous ont-ils aidé ? Comment ?»
- «Y en a-t-il un qui vous a semblé plus difficile à mobiliser ?»

Enfin, il permet de relier l'activité à la vie réelle :
- «Est-ce toujours simple de repérer un Red Flag dans la vraie vie ?»
- «Qu'est-ce qui peut rendre difficile le fait de dire non ou d'exprimer un malaise ?»
- «Qu'est-ce qui peut aider à mieux identifier une situation problématique ?»
- «Vers qui peut-on se tourner si une situation pose question ?»
- «Qu'est-ce que vous retenez de l'outil pour vos propres relations ou situations ?»



Références

Frans, Erika (2020)

Le système des drapeaux de Sensoa : Accompagner les enfants et les jeunes dans leur développement sexuel et réagir aux situations problématiques.

Anvers : Garant / Sensoa.

Latitude Jeunes (2022)

Guide-Repères Sexualité :Comment réagir aux situations d'hypersexualisation en collectivité ?

Bruxelles : Latitude Jeunes.

Jeu d'analyse et de discussion autour des relations affectives et sexuelles

Carnet d'accompagnement / Juillet 2026

Conception, rédaction et coordination du projet :
Yasmine Thai & Sophie Vandemaele

Illustrations, graphisme et mise en page :
Nina Delevaque - www.ninadelevaque.com par Citynova

Un grand merci aux personnes qui ont contribué à l'élaboration de ce jeu par leurs relectures, leurs retours et leur participation aux phases de test : Catherine, Tiffany, Marie, Dorian, Noélie, Paulien, Alexandre, Jaloche, Théo, Eléonore, Wendy, Gwendoline, Mathieu.

© 2026 Latitude Jeunes

Red Flag est un jeu d'analyse et de discussion permettant d'explorer quatre critères : le Consentement éclairé, l'Égalité, le Contexte et l'Impact, afin de développer l'esprit critique, favoriser les échanges et encourager des relations respectueuses.

Public : dès 15 ans

Durée : 10 à 90 minutes

Nombre de participant·es : 4 à 20



Ed. resp. : Latitude Jeunes asbl
n° d'entreprise : 0414 133 481–BE95 8777 9684 0158 RPM : Bruxelles
32-38 rue Saint-Jean, 1000 Bruxelles
02 515 04 02 — latitude.jeunes@solidaris.be

LATITUDE JEUNES

Solidaris

FÉDÉRATION WALLONIE-BRUXELLES

P&V ASSURANCES