



LIVRET D'ANIMATION



OBJECTIFS

- **Thèmes traités et compétences visées**

DOMAINE	COMPETENCE
QVT / Bien-être	Communiquer en équipe
	Savoir s'écouter avec bienveillance
	Savoir exprimer son ressenti
	Travailler en équipe
	Faire remonter aux RH/managers les points d'amélioration
	Ouvrir un espace de discussion sur le travail entre collègues
	Animer une réunion sur les déterminants du bien-être au travail

- **Public visé**

Membres d'un service hospitalier / Personnel soignant

- **Niveau de transfert**

On peut élargir le public visé à l'ensemble des salariés du public aussi bien que du privé sur la dimension qualité de vie au travail. Il s'agit d'un jeu de sensibilisation aux déterminants du bien-être au travail.

MISE EN ŒUVRE GÉNÉRALE

- **Nombre de joueurs**

- Pas de maximum de joueurs (on peut multiplier les jeux de cartes)
- Préconisation : entre 8 et 10 joueurs

- **Niveau de complexité**

- Très simple

- **Niveau d'animation requis**

X Aucun (les règles sont écrites dans le jeu de cartes)

☐ Pour assurer la mécanique de jeu seulement (nécessité d'un.e "maître.sse du jeu")

X Nécessité d'animation par une personne connaissant le sujet traité, cela peut-être le manager de l'équipe (lorsque le jeu est utilisé pour animer une réunion sur les conditions du bien-être au travail) ou par un préventeur, un ergonomiste, un Responsable RH si le jeu est utilisé pour faciliter et amorcer une discussion sur la QVT et la prévention des RPS.

- **Pré-requis pour les participants**

- Aucun jugement
- Ecoute
- Indulgence
- Bienveillance



RÈGLES DU JEU ET CONSEILS POUR L'ANIMATION

- **Règles du jeu :**

- Le jeu se déroule en plusieurs étapes succinctes :
- Il est composé de 4 paquets de quarts réunissant la notion de SLAC (Sens, Lien, Activité, Confort), et un thème bonus plus ludique.
- Les cartes sont tirées dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le premier joueur lance un dé à 6 faces pour choisir l'un des thèmes du SLAC ou le bonus. S'il tombe sur la 6ème face, il choisit la carte qu'il souhaite.
- Il lit la question à voix haute puis y répond (selon la carte) s'il le souhaite. Dans le cas contraire, il passe son tour.
- Les autres participants sont ensuite invités à interagir, à rebondir afin de créer une discussion autour d'un des sujets proposés. Ou bien à participer aux cartes bonus.
- La personne suivante lance le dé à son tour et ainsi de suite.

Temps de jeu :

- Introduction, accueil, installation des participants autour d'une table = deux minutes
- Choix des cartes = dix à quinze minutes
- Echos respectifs lors de la phase de jeu = deux minutes
- Conclusion individuelle de la séance = une minute

Fréquence de jeu :

- Une fois par mois, durant la réunion mensuelle
- Ou bien à volonté selon les besoins

- **Debriefing :**

- Conclusions individuelles de chacun, ce qui apporte du lien et du sens
- A remonter aux managers/RH pour dire les points de difficultés du personnel soignant afin de suggérer des améliorations
- Amorcer des pistes de diagnostic RH/RPS/QVT...



REFERENCES

- SLAC : Du sens, du lien, de l'activité et de confort (SLAC). Proposition pour une modélisation des conditions du bien-être au travail par le SLAC écrit par Emmanuel Abord de Chatillon, Damien Richard parue dans "Revue française de gestion" en 2015
- Le jeu de l'ANACT : les essentiels qvt
- La boîte à outils de la gamification de Alexandre Duarte et Sebastien Bru
- Superform : la gamification support Audric



CRÉDITS

- Rafael DRICI : Etudiant INSEEC LYON
- Awenna SIMAR : Etudiante INSEEC LYON
- Gaspard REFEYTON : Etudiant INSEEC LYON
- Damien RICHARD : Enseignant/Chercheur pour l'INSEEC LYON
- Grégory Garel : Consultant Senior - Pilote RH &QVT
- Fifi Eurodi Mongo : stagiaire des ressources humaines du groupe Avec
- Valérie JUILLARD : animatrice en prévention des risques professionnels, Groupe Avec

Organisation & sponsors SuPerForm 2021-2022

