

# La sensibilisation par le jeu

- 13. Pour bien jouer, il faut suivre les règles
- 15. Participer pour sortir plus forts
- 17. Un outil supplémentaire pour agir
- 18. Des ateliers ludiques pour éveiller l'intérêt des salariés
- 20. Une analyse d'accident servie sur un plateau
- 22. Sous le feu des projecteurs
- 24. Objectif: se jouer des risques

# Pour bien jouer, il faut suivre les règles

*Si passer par le jeu pour apprendre est un concept vieux comme le monde, l'entrée de cette approche dans les entreprises est relativement récente. La prévention des risques professionnels a su saisir la balle au bond, puisque de plus en plus de modules de formation en la matière se développent sous forme ludique. Pour autant, pour être efficace, cette pratique doit s'accompagner d'une véritable rigueur.*

**ESCAPE GAMES**, jeux de plateau, jeux de cartes, théâtre-forum, *serious games*... Les supports de formation, d'information et de sensibilisation faisant appel aux mécanismes des jeux – vidéos, de société, de rôle... – investissent les entreprises. Dénommée « gamification », ou « ludification », cette approche consiste à utiliser les ressorts du jeu hors de son contexte originel pour diffuser des messages à travers des formats innovants. Ou comment aborder de façon vivante et légère des sujets sérieux.

« Cette façon d'appréhender les choses correspond initialement à des outils de ressources humaines, pour favoriser la cohésion d'équipe, rappelle Nicolas Fauvel, responsable du pôle ressources plurimodales et appui aux projets du département formation de l'INRS. L'aspect ludique en formation permet de s'extraire du modèle

Ces approches basées sur le jeu se développent aujourd'hui largement en entreprise. La prévention des risques professionnels et la santé-sécurité au travail n'y échappent pas, et font ainsi désormais l'objet de nouvelles formes de traitement. L'approche participative et interactive offerte par les jeux pédagogiques contribue à rendre formations et sensibilisations plus attrayantes. À travers de tels outils, l'apprentissage ne se fait plus seulement par l'intermédiaire de discours théoriques. Il fait appel au sensoriel, à des mises en situation concrètes.

« Quand un enseignement débute par un escape game, les apprenants ne l'oublent pas de sitôt, constate Adeline Isach, enseignante au Cnam (Centre national des arts et métiers) sur les usages et pratiques du numérique en pédagogie. Il y a un effet de sail-



© Fabrice Dierrier pour l'INRS/2021

**Faire appel à la gamification ne doit pas s'improviser, au risque d'être contre-productif.**

smartphones, le temps de l'exercice. Ils aident les apprenants à rester concentrés sur le contenu, leur permettant d'apprendre plus efficacement tout en progressant vers des concepts plus complexes.

## Bousculer les codes

L'aspect social lié aux jeux, qu'ils soient physiques ou numériques, améliore également la communication entre collègues : par la médiation, ils trouvent ensemble des solutions. En mettant en présence un animateur et des joueurs, le jeu supprime les barrières hiérarchiques et contribue à sortir de postures parfois imposées dans l'entreprise. « Un scénario "gamifié" cherche non seulement à parler à l'esprit analytique mais également à susciter des émotions, décrit Nathalie Fournier, chargée de projets formation à distance à l'INRS. La >>>

« Ces approches ludiques sont des vecteurs pour parler différemment de prévention à des publics qui ont tendance à s'en détourner. »

pédagogique descendant, d'un sachant vers des apprenants. Le fait, par exemple, de résoudre à plusieurs des problèmes développe des compétences. Or, la formation aujourd'hui, ce n'est pas qu'apprendre, c'est aussi développer des compétences en matière de savoir-faire et de savoir-être, d'où l'intérêt d'échanger entre pairs. »

lance dans la mémorisation des apprentissages. D'autant que l'on trouve de meilleures solutions en coopérant plutôt qu'individuellement. » Qu'ils soient numériques ou non, de tels outils augmentent l'engagement des participants, renforcent l'apprentissage et réduisent les possibles distractions, notamment liées aux



scénarisation met l'apprenant dans une quête qui va au-delà d'une simple connaissance et favorise son engagement à travers le jeu. Et, autre point, le jeu autorise l'erreur. » Partant du principe qu'on ne perd jamais – soit on gagne, soit on apprend –, se tromper dans le cadre d'un jeu est sans conséquences et renforce le souvenir des erreurs à ne pas commettre.

« Ces approches ludiques bousculent les codes, témoigne Sandrine Paradis, ingénieure-conseil au pôle innovation-partenariat à la Carsat Aquitaine. Ce sont des vecteurs pour parler différemment de prévention à des publics qui ont tendance à s'en détourner. La prévention des risques professionnels a aujourd'hui un vrai souci d'image, elle ne fait pas envie. » Si tous les sujets en prévention peuvent être traités (risque routier, risque chimique, troubles musculosquelettiques...), ces approches par le jeu présentent aussi l'avantage de pouvoir aborder avec distance des sujets sensibles tels que les risques psychosociaux, le harcèlement moral ou sexuel, le suicide... « Néanmoins, il est encore compliqué de s'assurer qu'avec de tels outils, il y a une progression dans la connaissance, qu'on en sait plus après qu'avant, faute d'évaluations au terme des séquences, souligne Sandrine Abadie, chargée d'ingénierie pédagogique à l'INRS. Ce



© Vincent Nguyen pour l'INRS/2021

sont plus des outils d'information ou de sensibilisation que de formation proprement dite. »

C'est aussi pour certains une vitrine offrant d'eux une image dynamique. C'est devenu le gage d'une ingénierie pédagogique positive. Et face à l'engouement de ce mode de pédagogie, on trouve de plus en plus d'acteurs sur le marché, avec des contenus et des programmes de qualité plus ou moins grande. C'est la raison pour laquelle faire appel à de tels supports ne doit pas s'improviser,

📺 **L'aspect social lié aux jeux, qu'ils soient physiques ou numériques, améliore la communication entre collègues qui, par la médiation, trouvent ensemble des solutions.**

au risque d'être contre-productif. Pour que le résultat soit concluant, il faut fixer des objectifs clairs, spécifiques, réalistes et mesurables, ainsi que définir les messages à faire passer.

« Le jeu est un maillon d'une séquence pédagogique plus large, explique Franck Henry, chargé de projet formation à l'INRS. Le risque est que la forme prenne le pas sur le fond. Il est donc important d'afficher des objectifs et les moyens d'y aboutir. C'est la raison pour laquelle il faut associer à la fois un spécialiste de la mécanique du jeu et une personne ayant des compétences en ingénierie pédagogique dans la conception de ces outils. » Bien connaître le public est un impératif pour adapter les messages. Il est aussi indispensable de trouver le bon niveau pour créer l'engagement et provoquer l'apprentissage, sans décourager par trop de difficulté ou démotiver du fait d'étapes trop simplistes.

Il faut par ailleurs veiller à ne pas créer une scission, générationnelle ou culturelle, en employant ce genre d'outils. Les modules doivent être courts, accessibles, reposer sur des règles simples et une prise en main rapide. Perdre trop de temps à comprendre les règles ou à s'approprier un jeu démotivera les participants et perdra rapidement de son intérêt. « Dans le cas de jeux digitaux, les apprenants ne doivent pas être propulsés seuls dans des espaces virtuels ou immersifs, poursuit Adeline Isach. Il faut organiser au préalable des rencontres pour les familiariser avec un environnement, comme la création d'un avatar. »

Enfin, la réussite de ces exercices repose sur une phase de *débriefing* incontournable, et suffisamment développée. Cette étape d'échanges et de dialogue qui prolonge et conclut l'exercice s'avère essentielle, quel que soit le jeu. Les participants ne doivent pas se séparer sans avoir échangé sur ce qu'ils viennent de vivre ensemble, croisé leur perception, partagé leurs impressions et points de vue... Pouvant être aussi longue que la phase de jeu elle-même, cette phase d'analyse ancre d'une autre manière la mémorisation et la portée des messages. ■ C. R.

## ZOOM

### UNE APPROCHE À PLUSIEURS ENTRÉES

La « gamification » repose sur plusieurs principes : sentir que ses actions ont un but ; vouloir relever des défis ; choisir sa propre direction et essayer une variété de solutions à un problème ; désirer posséder des choses ; vouloir interagir, aider, apprendre et rivaliser avec les autres ; vouloir des choses qu'on ne peut pas avoir (rareté et impatience) ; avoir envie de savoir ce qui va se passer ensuite ; vouloir éviter la douleur ou les conséquences négatives. Elle se définit selon quatre déclinaisons, en fonction du degré de difficulté.

#### ■ People fun

- Être amusé par le fait d'être mis dans des situations de concurrence ou de coopération.
- La collaboration ou la compétition avec d'autres joueurs mène à une plus grande cohésion sociale.

#### ■ Serious fun (focus sur la progression)

- Pouvoir agir sur un environnement de jeu.
- La distraction et les récompenses qui viennent ponctuer des tâches plus répétitives donnent de la valeur et un sens aux actions.

#### ■ Easy fun (limiter le stress)

- Ressentir de la curiosité lors de l'exploration des jeux.
- Le plaisir de la découverte mène à l'émerveillement et à la stimulation de l'imagination.

#### ■ Hard fun (pousser au surpassement)

- Ressentir de la fierté après avoir relevé un challenge difficile.
- Fierté et triomphe personnel d'avoir surmonté une frustration, un blocage dans le jeu.

# Participer pour sortir plus forts

*La Fondation Lucy Lebon, institution gestionnaire d'établissements sociaux et médico-sociaux, a fait appel aux codes des escape games pour redynamiser une formation en santé-sécurité dont le format n'était plus adapté aux attentes. Cet exercice contribue également à renforcer la cohésion de groupe.*

« **VOUS ÊTES ICI** pour suivre une formation sécurité. À partir de maintenant, vous allez avancer étape par étape. » Fabrice Brulé, responsable sécurité et travaux de la Fondation Lucy Lebon, lance un escape game auquel participent trois salariées de l'institution gestionnaire d'établissements sociaux et médico-sociaux, sur le site de



© Fabrice Dimier pour l'INRS/2021

Montier-en-Der, en Haute-Marne. En résolvant une série d'énigmes abordant différents sujets de santé et sécurité au travail, les participantes doivent parvenir à sortir du local où elles sont enfermées. C'est parti pour deux heures de fouilles, d'échanges, de calculs, de

**L'escape game permet d'effectuer des rappels à travers des mises en situation pratiques.**

logique... Les ressorts habituels des escape games sont ici présents : recherche d'indices, travail collaboratif, résolution d'énigmes pour obtenir des codes ou des mots-clés qui permettent d'ouvrir des tiroirs, des portes et d'avancer dans le scénario...

Neuf thématiques sont abordées au fil du jeu. Tout d'abord le risque routier. Les participantes sont invitées à réfléchir à la façon de positionner dans un véhicule des enfants de l'institut à évacuer d'urgence, en tenant compte de leur âge et de leurs traits de caractère (impulsif, agressif...). Les consignes d'évacuation sont rappelées à cette occasion. Le port des équipements de protection individuelle, obligatoires pour les différents métiers de l'établissement, fait ensuite l'objet d'un rappel, sous forme de cartes à associer. Vient ensuite la thématique du travail sur écran : comment régler son bureau, bien positionner son écran, trouver la bonne distance, la bonne hauteur... La protection des données, notamment de santé, fait également l'objet d'un chapitre.

Les consignes décryptées indiquent ensuite de suivre les issues de secours. Les protagonistes sont alors plongées dans le

noir complet, dans une salle enfumée et avec une alarme stridente activée. Les voici en situation d'alerte incendie. La séquence fait l'objet d'explications détaillées, avec manipulation d'un extincteur. Une fois cette étape résolue, est abordé dans la pièce suivante le risque électrique avec consignes précises à suivre et intervention par une personne habilitée pour remplacer une ampoule. Enfin, un atelier de sauvetage secourisme avec manipulation d'un défibrillateur semi-automatique sur un mannequin clot la progression.

## Une violence grandissante

Cet escape game, conçu et développé en interne par Fabrice Brulé lui-même, répond à une demande du directeur général de l'institution d'aborder les questions de sécurité auprès des salariés sous une forme innovante. Il l'a élaboré en s'inspirant des codes de ces jeux d'évasion, et après avoir défini les messages à faire passer. « Une formation sécurité existait déjà dans un format plus classique, relate Fabrice Brulé. Mais on s'est rendu compte qu'elle n'était plus attractive. C'est le directeur qui a lancé l'idée et m'a mis au défi ! » Outre

## UNE INSTITUTION TOURNÉE VERS L'AIDE À L'ENFANCE

Créée en 1898 en tant qu'orphelinat, la Fondation Lucy Lebon a vu sa mission évoluer et se transformer au cours du temps. Désormais plus orientée vers la prise en charge du handicap et de la difficulté sociale, elle compte 18 établissements et structures répartis sur huit communes dans les départements de la Marne et de la Haute-Marne. Pour le volet médico-social, elle est composée d'un institut médico-éducatif, de cinq Itep (instituts thérapeutiques éducatifs et pédagogiques),

de services ambulatoires, d'un centre d'accueil familial spécialisé et de services de suite. Pour le volet social, elle compte une maison d'enfants à caractère social (Mecs), des services d'action éducative en milieu ouvert, un dispositif d'accueil de mineurs non accompagnés. La Fondation accueille près de 600 enfants de 0 à 21 ans et compte environ 200 salariés. En moyenne, les enfants sont accueillis pendant un an et demi à deux ans. Les plus longs séjours sont de sept à huit ans maximum.

les rappels des bonnes pratiques, l'escape game vise à renforcer la cohésion d'équipe. « Dans chaque groupe, nous essayons de mélanger les profils des participants (personnels administratifs, techniques, animateurs, etc., jeunes et plus anciens dans l'établissement), pour encourager les échanges, faire bénéficier de l'expérience de chacun et mieux connaître les métiers des collègues », poursuit le responsable sécurité et travaux de la fondation.

« Notre personnel est de plus en plus confronté à de la violence, verbale et physique de la part des enfants, souligne Alain Martinez, directeur général de la Fondation depuis 2013. Ceux-ci sont de plus en plus jeunes, avec des stratégies de violence qui visent à faire mal, soit aux autres enfants, soit aux éducateurs. On découvre ces situations, on a besoin de s'adapter. » Sensibilisé de longue date aux questions de santé et sécurité au travail, le directeur général a initié différentes démarches ces dernières années pour améliorer la qualité de vie au travail au sein de l'établissement.

## Agir de façon plus préventive

C'est ainsi que la direction de la fondation a commencé par des actions curatives en mettant en place des séances d'analyse-pratiques par de la sophrologie, des cours de self-défense, pour esquiver la violence en se servant de la force de l'agresseur. Une formation Apic (approche préventive et intervention contrôlée) importée du Canada a également été délivrée au personnel. Une formation aux techniques de dérision avec des comédiens a permis une autre approche pour

Conçu et développé en interne, cet escape game répond à une demande du directeur général de l'institution d'aborder les questions de sécurité auprès des salariés sous une forme innovante.

désamorcer des tensions avec les jeunes. Bref, « acquérir de nouveaux outils pour apprendre à faire un pas de côté dans la prise en charge quand l'affrontement pointe », résume le directeur.

Mais si analyser des pratiques dans le cadre d'ateliers permet à chacun de s'exprimer, l'approche curative n'est évidemment pas suffisante. Une commission QVT (qualité de vie au travail), où chaque cœur de métier est représenté, a été mise sur pied et lancée en septembre dernier, dans l'optique d'agir de façon plus préventive. C'est un lieu qui permet de réinterroger les pratiques, de faire émerger des conflits larvés. « Nous sommes exclusivement sur de l'humain, nous ne connaissons pas la source des violences, qui découlent de plus en plus de situations complexes, poursuit Alain Martinez. Les outils n'existent pas, nos interlocuteurs (Carsat, ARS) n'ont pas grand-chose à proposer comme solutions. »

Or les professionnels ont besoin de trouver des solutions pratiques, ce qui passe par beaucoup d'expérimentations de terrain. « L'établissement cherche à avancer sur le bien-être au travail et les problématiques de harcèlement, observe Dominique Monribot, contrôleur de sécurité à la Carsat Nord-Est. Il s'est organisé depuis trois-quatre ans pour progresser en la matière, en faisant appel à des ergothérapeutes, des psychothérapeutes, en organisant des groupes de travail, des séminaires. »

Parmi les outils à inventer, le recours au jeu est donc apparu comme une approche attrayante et efficace. « On retient mieux par le jeu, car on est actrices, commente Sabrina Hinderchiette, secrétaire IME-ltep au pôle de Montier à la sortie de l'escape game. Plutôt que des présentations Powerpoint en salle dont on ne retient pas grand-chose, ici, si on veut sortir, on doit participer! » ■ C. R.



© Fabrice Dimier pour l'INRS/2021



© Fabrice Dimier pour l'INRS/2021

## LES SOLUTIONS TOUTES FAITES N'EXISTENT PAS

Les recherches de solutions par la Fondation Lucy Lebon se déclinent sous diverses formes. Outre les séances collectives ou la formation Apic, des séminaires de 4 jours réunissant 6 à 7 personnes hors du lieu de travail ont été organisés depuis 2019, animés par un thérapeute, un naturopathe et un masseur bien-être. Depuis cinq ans sont également organisés des jeux de rôle, sous la forme d'une cellule de crise, avec différents scénarios, différents rôles attribués à des salariés autour d'une personne qui n'est pas informée du scénario. « J'ai également contacté deux universités pour créer des diplômes sur la gestion des violences et développer des recherches-actions, mais ça n'a pas abouti », explique Alain Martinez, directeur général de l'institution.

# Un outil supplémentaire pour agir

L'Agence nationale pour l'amélioration des conditions de travail (Anact) se penche depuis plusieurs années sur des outils faisant appel aux mécanismes de jeux. Mélanie Burlet, responsable du département Élaboration des solutions de transfert, et Sarah Dulac, UX designer, nous expliquent l'intérêt d'avoir recours à de tels supports.

## Comment l'Anact en est-elle venue à développer des jeux pour aborder des sujets en lien avec la prévention des risques professionnels ?

**Mélanie Burlet.** ► Le premier jeu développé par l'Anact date de 2018 et portait sur l'intégration des risques psychosociaux dans le document unique. À l'époque, l'idée était de fournir un outil à nos chargés de mission pour aider acteurs de prévention, employeurs, RH, membres de CHSCT à dépasser collectivement leurs appréhensions sur le sujet. À travers cet outil de sensibilisation, on matérialisait un espace de dialogue, cela permettait de prendre du recul et d'envisager des pistes d'action en prévention. Face à un sujet ardu tel que les risques psychosociaux, il offrait une dimension participative et constructive. À la suite de ce premier essai concluant, un panel de nouveaux formats a progressivement été édité.

## Quels sont les avantages à recourir à ce type de formats ?

**Sarah Dulac.** ► De tels outils permettent aux gens de se décaler, en sortant de contextes formels où des effets de posture peuvent s'imposer. Cela a un impact sur les capacités de dialogue des uns et des autres. Dans un jeu, chacun est

appelé à jouer et est contributeur au même niveau, d'où l'accueil positif de ces approches. Le discours n'est plus descendant. Cela facilite donc l'expression, favorise une dynamique de groupe et présente un côté très mobilisateur et fédérateur, chez des acteurs qui peuvent avoir des intérêts très différents.

## Quelles en sont les limites ?

**S. D.** ► Le premier écueil est de vouloir répondre à trop d'objectifs à la fois avec un seul jeu. D'où l'impératif de bien cibler le public et les messages à faire passer. Le format du jeu est choisi en fonction des pratiques du public à qui l'on s'adresse, de son environnement de travail et de ses contraintes matérielles, ainsi que des objectifs pédagogiques que l'on souhaite atteindre. Un *serious game* qui consistera à se mettre dans la peau de quelqu'un, avec un ton décalé, contribuera plus à une action de sensibilisation, de concertation en équipe, et ancrera les enseignements par l'expérience. Des outils plus didactiques, comme des jeux de cartes ou des supports plateaux, mettront davantage l'accent sur la pédagogie et l'acquisition de connaissances par l'énonciation et le questionnement.

**M. B.** ► Parmi les autres points de vigilance, notons que ces supports trouvent leur sens dans une démarche plus complète. Il ne faut pas laisser croire qu'en jouant, on a traité le problème. Ils doivent être pensés comme une composante dans une approche globale. Ce n'est pas juste un divertissement, mais un outil supplémentaire pour agir. Et il faut également être vigilant sur l'attrait que peut générer l'essor d'un tel marché auprès de nouveaux acteurs. On y trouve de plus en plus de concurrents, proposant des produits plus ou moins qualitatifs...

## Est-ce un phénomène de mode ou un mouvement durablement installé ?

**S. D.** ► Depuis un peu plus de dix ans, la gamification et la ludification se développent sous différents formats, plus ou moins immersifs. Aujourd'hui, je crois que le tournant se situe à l'endroit de la digitalisation, de la réalité virtuelle et de l'intelligence artificielle au service du jeu pédagogique en entreprise. Observer les fabricants de *serious games* négocier ce virage pour ancrer ces nouvelles pratiques plus immersives au sein des TPE et PME me semble indispensable pour penser le futur de nos jeux. ■

Propos recueillis par C. R.

## DES JEUX MULTIPLES DÉVELOPPÉS À L'ANACT

L'Anact a développé depuis plusieurs années des jeux pédagogiques, présentant différentes formes et abordant des thèmes en lien avec la santé et la sécurité au travail.

- *Ergasia*: les territoires du travail. Jeu vidéo collaboratif qui vise à sensibiliser au management, à la santé au travail, à l'égalité professionnelle et numérique.
- *Les essentiels* (série de jeux de cartes): QVT, Ega-Pro, télétravail, charge de travail.
- *Managinnov*: jeu de cartes pour sensibiliser aux leviers

d'action pour améliorer la qualité de vie au travail par le management.

- *Les risques psychosociaux dans le document unique*: jeu de cartes.
- *Sexisme sans façon*: jeu de plateau pour identifier les différentes facettes du sexisme.
- *Tzatziki*: jeu de rôle pour expérimenter différentes formes d'organisation du travail et en voir leurs effets sur la performance et le bien-être des équipes.

Constatant le désintérêt croissant de ses salariés pour les quarts d'heure de sécurité, le groupe Airflux, spécialiste de l'air comprimé, a fait souffler un vent de changement sur ces moments dédiés à la prévention. C'est aujourd'hui sous forme d'ateliers inspirés de jeux télévisés que messages et bonnes pratiques sont diffusés auprès des effectifs.

# Des ateliers ludiques pour éveiller l'intérêt des salariés

« À DROITE... encore un peu plus à droite... Stop! Tout droit maintenant. Avance, avance... Stop! Tu y es presque. Pivote légèrement sur ta gauche... » Frédéric Dramez, agent administratif, guide à travers l'atelier François Thery, un technicien à qui l'on a bandé les yeux. Celui-ci, attentif à la voix de son collègue, slalome avec précaution entre un escabeau et un seau avant de contourner un établi, d'éviter un bidon et de longer un compresseur pour revenir à son point de départ. Amusé, le reste de l'équipe, trois autres techniciens et le responsable, observe la scène.

Un second duo est formé pour répéter l'exercice, puis les salariés s'essaient à une variante. Exit le bandeau, bonjour le smartphone sur lequel il faut taper un message dicté par Anne-Lore Fouilleul, animatrice santé, sécurité, environnement, tout en suivant le même parcours semé d'embûches. « Alors ? Quels enseignements peut-on tirer de ces jeux ? », interroge la professionnelle de la prévention. « En équipe, une bonne communication est primordiale ? », avance François Thery. « À se déplacer les yeux rivés sur un



© Fabrice Dimier pour l'INRS/2021

**Les yeux bandés, un technicien circule dans un parcours semé d'embûches, guidé par la voix d'un de ses collègues.**  
Objectif : la sensibilisation aux chutes de plain-pied.

écran, on finit par heurter quelque chose ou par chuter », complète l'un de ses collègues. « C'est vrai. Et le risque n'en vaut pas la chandelle, embraye Anne-Lore. Quand on fait plusieurs choses à la fois, c'est pour gagner du temps. Mais multiplier les tâches simultanées, c'est bien souvent n'en réaliser aucune correctement. Je suis sûre que vos SMS comportent des erreurs. »

Ces échanges ont lieu sur le site du Nord du groupe Airflux, à Douai, dans le cadre d'une session de « Koh-Lanta », atelier dédié aux chutes de plain-pied. Depuis 2019,

l'entreprise spécialisée dans la vente, la location, la maintenance et l'entretien de compresseurs industriels propose en effet à ses salariés de les sensibiliser et de les informer sur les risques professionnels différemment. Auparavant, et depuis 2013, c'était par le biais de quarts d'heure de sécurité que les bonnes pratiques en matière de prévention étaient rappelées aux équipes. Avec le temps, ces réunions très formelles, structurées autour de présentations Powerpoint, soulevaient de moins en moins l'enthousiasme des troupes.

Alors que le taux de participation était tombé à 70 %, en 2018, une animation sur les risques routiers réalisée par l'École de conduite française fédère 98 % des effectifs. « Ils ont pu essayer des lunettes qui reproduisent les effets de l'alcool sur la vision, tester un simulateur de conduite... », se remémore Anne-Lore Fouilleul. Proposer aux collègues d'être acteurs, plutôt que simples spectateurs, m'est apparu être la solution pour les remobiliser. J'ai donc décidé d'élaborer des points de prévention empruntant à l'univers des jeux télévisés. »

## DÉPLOIEMENT EN INTERNE

C'est Anne-Lore Fouilleul, animatrice santé, sécurité, environnement d'Airflux, qui conçoit les ateliers de prévention inspirés par la télévision. Pour les déployer sur tous les sites de l'entreprise, elle transmet aux managers des « boîtes de jeux virtuelles », qui comportent la liste du matériel nécessaire, les règles, les questions/réponses... À eux de choisir le bon moment pour organiser une session avec leurs équipes, tout en respectant un délai de deux mois, afin de réaliser six ateliers différents par an. « J'évite

la première et la dernière semaine du mois, ainsi que les lundis et les vendredis qui sont souvent très chargés », indique Jean-Pierre Badart, responsable du site de Douai. Les thèmes abordés sont choisis par l'encadrement qui se base sur les chiffres de sinistralité de l'entreprise. « Cela donne du sens, facilite l'engagement des managers et les incite à dégager du temps, pour eux comme pour leurs équipes, afin d'organiser ces réunions ludiques », souligne Anne-Lore Fouilleul.

Pour le galop d'essai, les salariés sont invités à participer à « Questions pour un champion ». Les candidats s'affrontent sur le thème, encore une fois, du risque routier. « *Le sujet est d'importance pour nous puisque, outre nos commerciaux, une grande partie de nos techniciens sont itinérants* », précise Jean-Pierre Badart, responsable du site douaisien d'Airflux. En lieu et place des buzzers, des jouets qui couinent, initialement destinés aux animaux de compagnie.

### Le filon des jeux télé

Pas d'encyclopédies ou de dictionnaires pour le gagnant, mais du chocolat. Quant aux mauvaises réponses, elles se voient sanctionnées par des bonbons particulièrement acides. « *C'est du système D, reconnaît volontiers Anne-Lore Fouilleul. Certaines animations ne nécessitent que des stylos et des post-it. Les*

*budgets sont loin d'être exorbitants, ce qui a été un atout pour convaincre la hiérarchie de pérenniser la formule* », convient-elle.

Face au succès de ce premier atelier, les « émissions télé » se succèdent depuis au rythme de cinq ou six par an, avec par exemple « Tout le monde veut prendre sa place » sur la prévention des addictions, « Qui veut gagner des millions ? » abordant la question du document unique ou encore « Time's up » qui s'intéresse aux manutentions. Le taux de participation, passé de 70 % à l'époque des quarts d'heure de sécurité à 95 % aujourd'hui, témoigne de l'adhésion des salariés à cette stratégie ludique.

Outre sa capacité à capter l'attention des salariés, celle-ci semble aussi plus efficace pour leur faire intégrer et appliquer les bonnes pratiques. « *Depuis le déploiement de l'atelier concernant les chutes de plain-pied,*

**📺 Pas besoin de beaucoup de matériel pour créer des animations de formation par le jeu. Stylos et post-it peuvent suffire.**

*il n'y a pas eu d'accident de ce type, se félicite Anne-Lore Fouilleul. Difficile d'assurer que c'est uniquement grâce au jeu, mais je note tout de même qu'il y en avait encore une petite dizaine annuellement avant sa mise en œuvre... »* « *Il est certain que l'on mémorise mieux les informations quand on est dans l'action que lorsque l'on reste passif, assis à une table* », confirme Hervé Christiaens, technicien. « *Devant une présentation, on finit généralement par décrocher, par penser à autre chose. Là, tout le monde participe et les discussions font émerger des solutions* », ajoute Pierre-Antoine Karbouche, lui aussi technicien.

Un avis qui trouve son illustration dans la dernière partie du « Koh-Lanta » du jour. Il s'agit d'identifier les leviers d'action pour prévenir les chutes de plain-pied. Les cinq participants discutent des réponses des uns et des autres, de nouvelles pistes apparaissent, sont validées ou rejetées dans une bonne ambiance où les plaisanteries peuvent aussi déboucher sur une nouvelle idée. Cette approche ludique de la prévention semble avoir convaincu son monde.

Anne-Lore Fouilleul va donc continuer sur sa lancée même si, de son propre aveu, le filon de la télévision n'étant pas inépuisable, il risque de devenir difficile de se renouveler : « *Je suis persuadée qu'avoir dépoussiéré des présentations austères pour en faire des séances amusantes et participatives était la bonne tactique pour intéresser les collègues à la prévention. Mais je ne doute pas qu'il me faudra faire preuve d'imagination pour faire perdurer cette adhésion.* » ■ D. L.



© Fabrice Dimier pour l'INRS/2021

## L'ESSENTIEL C'EST DE PARTICIPER

« *L'air comprimé est une énergie, au même titre que l'électricité ou le gaz. Pour nos clients, une panne signifie la plupart du temps un arrêt de production. Afin de pouvoir rapidement intervenir, nos vingt implantations sont réparties un peu partout en France. Ici, à Douai, nous réparons les plus gros modèles de compresseurs en provenance de tout le territoire* », explique Jean-Pierre Badart, responsable du site. L'une des promesses d'Airflux étant la rapidité d'intervention en cas d'avarie, pour permettre à tous les salariés

de participer aux ateliers de prévention sans risquer de manquer de répondre à une urgence, il faut s'organiser. « *Par exemple, nos collègues de Nantes et de Rennes se coordonnent. Le salarié qui reste d'astreinte pendant l'heure que dure un atelier peut y participer un autre jour avec les équipes de l'autre ville* », explique Anne-Lore Fouilleul, animatrice santé sécurité environnement du groupe.

# Une analyse d'accident servie sur un plateau

La Carsat Hauts-de-France a développé un jeu pour sensibiliser à une démarche d'analyse d'un accident du travail. Il a fait l'objet de tests auprès de publics variés, à la fois en entreprise et auprès d'étudiants.

**À L'ÉCOLE** supérieure de chimie organique et minérale (Escom-chimie) de Compiègne, dans l'Oise, une classe d'élèves ingénieurs-apprentis en 4<sup>e</sup> année, répartis par groupes autour de quatre tables, découvre un jeu de société. Il est prévu pour quatre à six joueurs, sur une durée d'une heure à une heure trente. Les équipes ont pour mission d'analyser les causes d'un accident, d'en comprendre les mécanismes et d'échanger en fin de partie sur ce qui a été découvert. Trois scénarios sont proposés: une agression à l'accueil d'une entreprise, une

chute dans un escalier, une lombalgie aiguë dans un service logistique.

À la table du scénario lombalgie, chaque participant a une figurine représentant un personnage. Le plateau expose les principaux services d'une entreprise: logistique, ressources humaines, financier, accueil, achats, atelier fabrication, maintenance, QSE (qualité, santé, environnement), infirmerie ainsi que la salle de pause et le parking. Chacun est muni de son smartphone, et scanne des QR codes qui indiquent d'avancer sur

le plateau ou de tirer une carte. En quatre tours, les joueurs doivent récupérer un maximum d'informations pour comprendre comment Jérôme, du service logistique, a été victime d'une lombalgie. À partir du 5<sup>e</sup> tour, ils perdront des points.

« Jérôme a porté un carton trop lourd. C'est vrai qu'il n'y a pas d'indication de poids sur les cartons. Le service achats est au courant depuis longtemps. » « Un salarié est absent du service logistique et le remplaçant tarde à arriver. » « Depuis la mise en place de la prime, l'ambiance s'est dégradée. C'est chacun pour soi. » Les cartes tirées successivement donnent pêle-mêle des informations pour avancer dans l'enquête. « Jérôme ne participe jamais aux échauffements. » « Échauffement ou pas, il n'a pas à porter des cartons si lourds », commente Loïc, l'un des étudiants. Des informations plus générales sont délivrées en parallèle: « Un mal de dos, c'est en moyenne deux mois d'arrêt. » « Pour comprendre l'accident, il est essentiel de connaître l'activité réelle du salarié, en échangeant avec ses collègues, en observant son poste de travail. »

## Un sujet vécu parfois comme une contrainte

Baptisé *Risk Hour*, ce jeu a été élaboré par la Carsat Hauts-de-France. « Tout est parti d'un faisceau d'éléments, explique Sébastien Triopon, ingénieur-conseil, responsable du départe-



© Patrick Delapierre pour l'INRS/2021

Les étudiants de l'Escom-chimie de Compiègne sont sensibilisés au management de la sécurité à travers notamment le jeu de plateau créé par la Carsat Hauts-de-France.

## UNE EXPÉRIENCE ÉPROUVÉE À RENOUVELER

Cela fait environ cinq ans que l'Escom-chimie se penche sur la pédagogie par le jeu. En veille sur ces nouvelles approches pédagogiques, France Higuères avait déjà expérimenté par le passé un premier jeu auprès d'étudiants ingénieurs en 5<sup>e</sup> année, « Affreux Jojo », qui permettait d'appréhender diverses notions liées à la sécurité au travail. « Ce jeu s'était avéré trop facile pour ce public, constate-t-elle. D'où l'idée d'élever le niveau à partir de leur propre expérience, et en l'orientant vers des

thématiques en lien avec les disciplines que nous enseignons. Ils ont ainsi été associés à l'élaboration d'un nouveau contenu. Et un essai sur un troisième jeu est prévu prochainement. La génération actuelle demande des réponses rapides, les modules d'e-learning sont bien adaptés pour eux. Et l'apprentissage par le jeu n'est pas incompatible avec des cours en amphi. »

ment des expertises d'appui en prévention. On sentait que des approches plus participatives et ludiques méritaient d'être développées dans des séquences pédagogiques. On constatait l'intérêt des entreprises pour de nouveaux supports de formation, nos collègues en Aquitaine travaillaient sur un escape game. » D'où la genèse de ce jeu associant le format d'un

façon, il amplifie l'engagement des étudiants et procure un souvenir plus positif du management de la sécurité. » « C'est bien, surtout dans un sujet comme la sécurité où on décroche vite », commente Élisabeth, une étudiante.

« Quelques prérequis sont nécessaires avant de jouer, poursuit la professeure. Pour cet exercice, les étudiants avaient été prévenus

rio et les circonstances: cartons trop lourds, distance importante entre la zone de déchargement et l'entrepôt logistique, sol glissant. Le jeu se termine par cinq questions à choix multiple: quelles sont les conséquences d'un accident avec arrêt pour l'entreprise? Qui procède à l'analyse de l'accident de travail? Est-ce qu'il y a une seule cause à l'accident? Pour mener une analyse d'accident, que faire? Quel plan d'action mettre en œuvre?

Ce jeu a également été testé par plusieurs entreprises de la région Hauts-de-France. Parmi elles, l'entreprise XPO Logistics. « Un groupe composé d'agents de quai et de responsables de service a participé au test, présente Charles-François Deseure, préventeur chez XPO Logistics. Afin de fluidifier la partie, il a fallu que je m'imprègne des règles du jeu. Mais sa prise en main est facile. Un responsable de service nouvellement arrivé ne connaissait pas cette approche et a été très agréablement surpris. Les autres participants, plus familiers de la démarche, ont apprécié de participer à un nouveau jeu avec leur responsable. Les relations sont différentes dans ce contexte-là. » À l'issue de la séance à l'Escomchimie, les étudiants arrivent à plusieurs conclusions: un accident résulte toujours de plusieurs causes; il faut distinguer les faits des jugements de valeur ou des on-dit. « Et vous êtes conscients de ces situations au sein des entreprises dans lesquelles vous intervenez en tant qu'apprentis? », interroge France Higuères. Rire général en guise de réponses qui illustre qu'il n'y a pas d'écart entre les messages du jeu et la réalité en entreprise. ■ C. R.

📱 Le jeu associe un support plateau aux nouvelles technologies avec le recours au smartphone. Il a pour but d'entraîner les participants dans une analyse collective d'accident du travail.



© Patrick Delapierre pour l'INRS/2021

jeu de plateau et les nouvelles technologies avec le recours au smartphone. Après avoir identifié les publics visés et consulté des prestataires, il a été décidé de s'orienter vers une sensibilisation à une démarche d'analyse d'un accident du travail. « Le jeu permet d'appréhender différemment des notions liées à la sécurité, considère France Higuères, professeure de chimie analytique à l'Escom et responsable sécurité-qualité. Le sujet est vécu parfois comme une contrainte. Abordé de cette

des modalités de participation au jeu, comme utiliser un navigateur précis, avoir son smartphone pour scanner des QR codes... Un tutoriel détaille tout cela. » Les premières minutes nécessitent de faire connaissance avec le jeu et ses règles. Le premier tour sert de rodage et, ensuite, le jeu se déroule. Instantanément, le dialogue autour de la table est amorcé, tous les participants sont impliqués et concentrés sur le sujet pour faire avancer l'analyse. Au terme des quatre tours, les joueurs ont reconstitué le scénar-

### CHARLES-FRANÇOIS DESEURE, préventeur chez XPO Logistics

« Les jeux de formation ont toujours existé dans notre entreprise: pour les formations sécurité, conduite, ADR... Avec l'arrivée des "quarts d'heure sécurité", nous avons développé des jeux de l'oie. Il y a environ trois ans, nous avons été plusieurs préventeurs à opter pour une approche plus ludique de notre métier en créant nous-mêmes des supports, des mises en situation et animations sur les lieux de travail. Plus récemment, nous avons imaginé une enquête de type escape game, où les salariés se transforment en enquêteurs pour trouver les indices manquants au récit d'un accident de travail et à la réalisation d'un arbre des causes. À travers ces animations, nous attirons de plus en plus de participants et avons convaincu quelques réfractaires. En abordant les sujets sous la forme d'un jeu, les messages paraissent moins rébarbatifs aux yeux des collègues. Nous captions mieux leur attention. »



© Patrick Delapierre pour l'INRS/2021

# Sous le feu des projecteurs

*Le théâtre-forum permet d'impliquer un public sur une thématique donnée. Certaines troupes interviennent en entreprise avec l'objectif d'apporter une nouvelle forme de sensibilisation aux salariés. Une autre façon de capter l'attention et d'initier un dialogue sur la de santé et la sécurité au travail.*



© Gaël Kerbaol/INRS/2021

« **TRAVAIL ET SÉCURITÉ**, est-ce incompatible ? » Cette question surgit dans les échanges qui font suite à une saynète de théâtre-forum qui vient d'être jouée. Portant sur le risque routier dans le cadre professionnel, elle a été écrite et interprétée par la troupe ThéâtreCité, à l'occasion d'une plénière du Club Entreprises sécurité routière du Rhône (ESR 69), organisée à l'Esqese<sup>1</sup> à Lyon. Les distracteurs au volant sont au cœur du propos. La saynète montre deux collègues, Paul et Virginie, des commerciaux qui effectuent un déplacement professionnel ensemble, en voiture. Paul est au volant, et rapidement pointent des divergences de vue entre les deux protagonistes, sur les règles à mettre en œuvre, sur les priorités à accorder, sur les messages parfois contradictoires entre objectifs commerciaux et consignes de sécurité, sur la séparation entre vie privée et vie professionnelle. En cinq

minutes de représentation, une multitude de sujets est abordée. Dans le public se trouvent des représentants de grandes entreprises implantées dans le département (Bayer, Dekra Industrial, GRDF, Schneider Electric...) ainsi que des étudiants en bac +3 chargés de mission qualité, sécurité-santé au travail, environnement, tous en alternance. Tous suivent, très attentifs, la saynète. Au terme de la représentation, place aux échanges et au débat. Très vite sont abordés de multiples sujets : le rapport aux règles établies, leur interprétation possible, la compétition en entreprise, la place donnée à la culture sécurité, la sensibilité aux discours de prévention. Les réactions à chaud dans le public sont nombreuses.

« On s'identifie à la scène, ça montre un quotidien qu'on connaît tous. » « On voit leurs incohérences, on est tous comme ça. » « Ça

Le théâtre-forum peut s'avérer un levier efficace pour diffuser des messages de prévention, de façon très complémentaire à d'autres démarches en santé et sécurité au travail.

illustre la complexité de joindre les deux : la sécurité et la performance. » « Paul n'a pas compris l'intérêt pour lui des consignes de sécurité, il les applique mais sans grande conviction. » Jean-Baptiste Sintès, auteur de la pièce, note sur un tableau blanc ce qui se dit, organise les propos, approfondit certaines idées. C'est à l'initiative de Florence Dufour-Ferrara, maître de conférences et secrétaire générale du Club ESR 69, que se tient cette représentation. « C'est mon adjoint Mickaël Lopes qui a rencontré la troupe dans un salon professionnel, relate-t-elle. Il nous a paru intéressant de les faire intervenir à l'occasion d'une plénière de notre club de préventeurs, où l'on partage les bonnes pratiques. C'est une autre façon d'initier le dialogue autour des risques professionnels. » « Le risque routier est commun à tout le monde, mais compliqué à

## LE THÉÂTRE-FORUM

Le théâtre-forum est une méthode de théâtre interactive. Ce format, créé dans les années 1960 au Brésil, est arrivé en France dans les années 1970. Son premier principe est d'aborder une problématique collective dans laquelle se retrouvent un ensemble de personnes, et de faire émerger l'expression de certains membres. L'objectif n'est pas d'apporter des réponses mais de fournir un support pour alimenter des réflexions et des échanges. Il s'adresse à tous les publics, y compris aux personnes qui ne vont pas

spontanément au théâtre ou dans les congrès, et à tous types de contexte (université, maison de retraite, entreprise...), sur une multitude de sujets. Un autre intérêt du théâtre-forum porte sur le rôle du groupe sur le développement individuel : le regard d'une personne sur une situation peut évoluer en entendant d'autres interprétations. D'où la pertinence d'organiser ces représentations devant des publics venant d'horizons divers, afin que des points de vue différents s'expriment et bousculent le regard de chacun.

aborder, poursuit Mickaël Lopes, intervenant en prévention des risques professionnels. Comment faire pour intéresser les gens à un sujet pour lequel certains pensent que tout a été dit ? Le théâtre-forum produit un "effet waouh" par le ton qu'il apporte ! On attire les personnes dans un premier temps avec le format, et ensuite on dialogue sur le fond. »

Car l'intérêt du théâtre-forum est surtout dans les discussions et les échanges qu'il suscite. « Le fait de s'appuyer sur une situation fictive, ça facilite l'expression. On parle de personnages qui n'existent pas mais à qui on peut s'identifier, commente Lara Pichet, comédienne qui interprète Virginie. C'est un outil efficace pour libérer la parole, les gens prennent des notes, ça sème des graines. » Avec une efficacité évidente. « J'ai écrit le scénario spécialement pour cette plénière, explique Jean-Baptiste Sintès. Florence Dufour-Ferrara m'a relaté beaucoup de situations rencontrées en entreprise, d'anecdotes. Le propos s'appuie sur du concret, met en lumière divers préjugés à déconstruire. »

### Provoquer la discussion

Au terme de ces premiers échanges, Jean-Baptiste Sintès propose à une personne du public volontaire de venir rejouer la scène. Djenna, étudiante, se lance et endosse le rôle de Paul. Le ton change, les messages aussi. « Tu peux mettre ta ceinture avant que je démarre ? », pose-t-elle d'emblée à Virginie, avec l'autorité naturelle que lui procure sa maîtrise des questions de prévention. « Il n'y a pas de raison pour que travail et sécurité soient incompatibles. »

Il y a là matière à alimenter de

Abordé à travers une scène de théâtre, le risque routier est ensuite discuté entre tous les participants à partir des faits concrets et auxquels chacun peut s'identifier.

nouvelles discussions à la lumière de cette deuxième version. « Contrairement à la première représentation, ici, elles ne sont pas en désaccord, elles s'écoutent. Elles sont plus dans la construction de solutions ensemble. » « On sent beaucoup plus la bienveillance, il y avait une pondération dans les propos. »

Questionnés sur leurs impressions, les étudiants sont enthousiastes. « C'est un format qui donne envie de le suivre jusqu'au bout », témoigne une étudiante qui découvre le format. « C'est une idée à faire connaître dans l'entreprise où je fais mon alternance », s'enthousiasme une autre. « Le théâtre-forum fait appel à l'émotionnel, c'est un vecteur puissant qui parle fort, et à tout le monde, constate Sandrine

Paradis, ingénieure-conseil au pôle innovation partenariat à la Carsat Aquitaine, qui promeut depuis plusieurs années cette approche pour diffuser les messages de prévention dans sa région. J'étais sceptique sur une telle méthode dans les premiers temps. Aujourd'hui je suis la première convaincue. Force est de constater que c'est un levier efficace, très complémentaire d'autres approches en prévention, car la mise en pratique s'appuie sur ce que l'on a pu vivre. Au-delà de susciter le débat, cela incite ensuite à agir sur des situations. » Une sensibilisation qui aujourd'hui a visiblement fait mouche auprès des entreprises et des préventeurs de demain. ■ C. R.

1. École supérieure pour la qualité, l'environnement et la sécurité en entreprise



© Godel Kerbaol/INRS/2021

## UNE AUTRE VISION DE LA RELATION AIDANTS-AIDÉS

La Carsat Aquitaine a développé un dispositif de théâtre-forum en lien avec le programme « Aidants, Aidés, une qualité de vie à préserver ». Expérimenté en 2016, il a ensuite été déployé sur l'ensemble de la région à partir de 2017. La crise sanitaire a interrompu les représentations, mais celles-ci devraient reprendre début 2022. Intitulé *Trois marches*, le théâtre-forum est composé de trois saynètes sur la thématique : le logement, lieu de vie, lieu de travail. À ce jour, 57 représentations touchant plus

de 5000 personnes ont été réalisées. L'évaluation auprès des publics a abouti à une note de satisfaction de 17,8/20. « Un sociologue a questionné le public et mis en évidence un changement de perception, commente Sandrine Paradis, ingénieure-conseil à la Carsat Aquitaine : 61% des spectateurs disaient avoir changé leur façon de faire face au risque, 59% avoir une relation modifiée, et pour 66%, cela changeait l'image du métier. »

Spécialisée dans la conception et la création d'escape games destinés à la prévention des risques professionnels, une start-up bordelaise a développé un jeu destiné au personnel d'Ehpad.

## Objectif: se jouer des risques

**PRENEZ UN GROUPE** de deux à cinq personnes. Faites-leur remplir individuellement un court questionnaire. Enfermez-les ensemble pendant une heure dans une pièce, et demandez-leur de résoudre un problème. Faites-les enfin débriefing une heure. Vous obtiendrez un *escape game* en tout point réussi.

Cette recette peut se décliner sur tous les objets de prévention: troubles musculosquelettiques (TMS), risques psychosociaux, risque chimique... C'est le cas de « Objectif zéro porté », où des salariés d'Ehpad – soignants, mais aussi lingères, cadres ou directeurs d'établissement –, qu'ils soient d'Aquitaine ou d'Occitanie, ont un but précis: transférer Mme Martin – un mannequin – de son lit au fauteuil, dans le délai imparti et sans s'exposer aux risques liés aux manutentions.

Le but du jeu est de faire passer plusieurs messages essentiels dans la prévention des TMS lors du transfert de personnes ayant une autonomie réduite: l'importance de prendre connaissance du plan de soin, d'observer l'environnement pour éviter les accidents, de vérifier la mobilité de la personne afin d'identifier les outils les plus adaptés, la nécessité de se former à ceux-ci, de bien remettre en place le matériel... Ce jeu aborde la question de la mise en place d'équipe-

ments de mobilisation-transfert adaptés aux besoins des résidents, dont les rails motorisés, ainsi que de la formation des salariés à l'évaluation de ces besoins et à la bonne utilisation du matériel.

Il a été codéveloppé en 2018 par la Carsat Aquitaine, des Ehpad de la région et la start-up Tricky, spécialisée dans la création et l'animation d'*escape games* sur des thématiques de santé au travail et de santé publique. « L'émotion générée par le jeu favorise la mémorisation des messages de prévention », explique Alexandra Struk, cofondatrice de l'entreprise. *L'effectif réduit des groupes est essentiel pour développer un climat de confiance, nécessaire pour libérer la parole. Et un médiateur en santé les accompagne dans leurs réflexions, sans jugement, pendant le débriefing.* »

### S'inscrire dans un projet global

Pendant le débriefing, puis six mois après le jeu, les participants répondent au même questionnaire pour évaluer l'évolution de leurs connaissances sur le thème de prévention abordé. Les résultats sont traités de manière anonyme. « Cela permet de suivre l'intégration des messages de prévention dans le temps », explique David Labrosse,

médecin en santé publique et cofondateur de la start-up. *Pour le jeu "Objectif zéro porté", elle s'avère stable: 70% adoptent les bonnes pratiques proposées lors du jeu, à la suite de leur participation, et 15% les avaient déjà mises en place.* » Comme en témoigne Marie-France Marin, cadre de santé au sein de l'Ehpad public Les Balcons de Tivoli, situé au Bouscat (Gironde), qui a participé il y a deux ans à cet *escape game*, « le jeu accentue la prise de conscience de l'importance du travail en équipe et permet aussi quelques rappels en prévention ».

Depuis son lancement en 2019, 1700 salariés d'Aquitaine et d'Occitanie ont participé à cette approche ludique, soit dans les locaux de la start-up, soit dans un container mobile permettant d'organiser des sessions à proximité des établissements. Le jeu est également en cours de déploiement au sein du groupe Korian. « Nous l'avons testé avec des Ehpad et nous avons eu un bon retour des salariés et des directions, se souvient Sandrine Paradis, ingénieure-conseil à la Carsat Aquitaine. Mais pour être bénéfique, il est important que cette sensibilisation des salariés s'inscrive dans un projet plus large de prévention mis en place au sein de l'établissement. » ■ K. D.

## UN SUR-MESURE RÉFLÉCHI

Avoir recours à des jeux pédagogiques ne s'improvise pas. Un travail préalable commun entre entreprise demandeuse et concepteur du jeu s'impose. « À partir d'une demande précise d'un organisme de prévention, par exemple, des services de santé au travail (SST) ou la Carsat Aquitaine, nous créons un comité de pilotage avec celui-ci afin de comprendre les attentes et d'identifier les besoins », explique David Labrosse, médecin en santé publique et cofondateur de Tricky: *Quel public cibler? Quels messages souhaite-t-on transmettre lors du jeu et dans*

*la documentation fournie sur la thématique? La spécificité des sujets de prévention est l'affaire de nos partenaires.* » La start-up bordelaise se charge ensuite de l'ingénierie pédagogique: conception du scénario et de l'environnement de jeu. « L'*escape game* produit un effet booster et fédérateur de démarches de prévention déjà initiées et réfléchies en amont du jeu », commente Sandrine Paradis, ingénieure-conseil à la Carsat Aquitaine. *En revanche, il faut faire attention à l'effet "jeu" dans les établissements trop éloignés de ce type de réflexion.* »