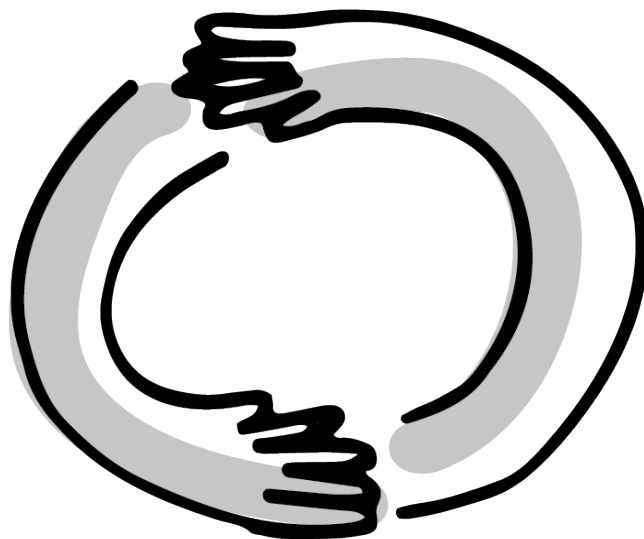


LE JEU DE LA BOÎTE

Estimez en équipe vos connaissances sur la prévention de la santé et sécurité au travail !



Guide animateur·trice

LE JEU DE LA BOÎTE, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Un jeu créatif et coopératif d'apprentissage

Le Jeu de la Boîte permet de **sensibiliser tout agent** aux questions liées à la prévention de la santé et sécurité au travail. Il favorise la réflexion, interroge les habitudes, apporte des notions liées à la réglementation et à l'ingénierie de prévention et des compléments pour pousser plus loin les connaissances et réflexes déjà acquis.

► Il crée un espace de **transmission** entre experts et non-experts de la santé et sécurité au travail et permet **d'impliquer** les agents dans une dynamique liée au Document unique et à la démarche de prévention.

Pourquoi une boîte ?

La boîte sert à placer les différentes productions créées par le groupe au fur et à mesure du jeu, à matérialiser la sensibilisation à la prévention qui a été réalisée et à retrouver à un endroit tous les éléments liés au jeu pour une prochaine partie.

► *A la fin de la première partie, le groupe de joueurs décide du lieu où placer la boîte et peut l'indiquer, entre autres, dans le fascicule de la prévention.*

Dans quels cas jouer au Jeu de la Boîte ?

Entre collègues pour établir le baromètre de l'équipe, pour amorcer une dynamique de travail autour de l'élaboration ou de la mise à jour du Document unique, pour sensibiliser dans un cadre ludique, pour évaluer l'affinité à la prévention de nouveaux arrivants, pour connaître les bases des participants et favoriser la réflexion et l'apprentissage lors d'une formation...

Important : il est nécessaire que le jeu soit animé, dans un premier temps, par un praticien de la prévention de la santé et sécurité au travail (inspecteur SST, assistant ou conseiller de prévention, membre du CHSCT...) afin d'apporter des compléments de réponse et animer les échanges.

CE DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR JOUER

Du matériel créatif à se procurer

- Une boîte (boîte à chaussures, boîte d'archives).
- Du scotch, des ciseaux, de la colle, des feutres.
- Des post-its.
- Des feuilles de différents formats (A4, A3, A5).

Des documents pédagogiques à imprimer

- Les 2 feuilles « Notice » avec le cadre du jeu et le déroulement du jeu à afficher / mettre à disposition des joueurs.
- Au moins une feuille « Bilan » comprenant les fiches « Calcul des points » et « Apprentissages ».
- Le dé et les pions à assembler.
- Les 48 cartes en recto-verso à découper.
- Le plateau de jeu à assembler (format A2 ou deux fois A3).
- Une feuille « Baromètre » à imprimer, découper et coller sur la boîte.

Des références pour se repérer

Il s'agit d'un jeu composé en majorité de questions de connaissance, mais également de séquences de dessin et d'improvisation orale. L'ensemble des activités sont accessibles à tous les niveaux, le principe étant d'oser et de se faire confiance pour inspirer les autres.

Le jeu est convivial et non-compétitif car l'ensemble des joueurs peut répondre à toutes les questions. Si le joueur interrogé le souhaite et l'animateur peut donner des compléments d'information pour rendre plus facile la compréhension de la question. Le Jeu de la boîte est un mélange des jeux de Trivial Pursuit, Jeu des 1000 euros, Cranium et Jeu de l'Oie.

POUR AMORCER LE JEU

Poser le cadre du jeu

Le jeu de la boîte peut aborder des sujets sensibles, il est donc nécessaire de créer un espace de confiance favorisant la participation. Par ailleurs, puisqu'il s'appuie sur les vécus et expériences, le jeu peut amener des conversations variées qui, malgré leur caractère convivial, prennent parfois une place considérable au détriment des temps d'échanges sur la prévention. Il convient donc de les cadrer avec délicatesse.

Énoncer les règles du dialogue et leurs explications :

- 1. Écouter avec attention** : se placer en écoute active, être attentif aux mots de chacun, ne pas interrompre ;
- 2. Parler avec intention** : aller à l'essentiel, donner une idée à la fois, parler en « je », orienter son intervention dans le sens de l'échange collectif ;
- 3. Suspendre son jugement** : abolir la critique, préférer le « oui et » au « oui mais », accueillir la parole de l'autre comme valable, préférer le ressenti (ce que cela m'évoque) au mélioratif (j'aime/je n'aime pas) ;
- 4. S'engager avec bienveillance** : porter un regard positif sur soi-même (« Je peux le faire ! ») et sur les autres (« Nous pouvons le faire ! »), jouer le jeu.

Énoncer le principe du jeu et le déroulé sommaire

Il s'agit d'un jeu coopératif de connaissance : tout monde joue son pion mais le résultat final est collectif. Le but est de répondre à un maximum de questions et d'avancer sur le plateau pendant 1h de jeu, ce qui nous permettra de compter les points et savoir où le groupe se situe en matière de prévention.

Construire son pion : dessiner son avatar

Proposer une inclusion (5 minutes maximum)

Pour permettre au groupe de se mettre au diapason, il est recommandé de réaliser un tour de table autour d'une question, en invitant chacun à dessiner la réponse pour amorcer la créativité puis à partager sa réponse. Exemple de questions :

- La prévention, pour moi c'est quoi ?
- Que m'évoque la notion de « démarche de prévention » ?
- Quelle est l'image qui vient quand je pense à la santé et sécurité au travail ?

CONSEIL POUR ANIMER LES ECHANGES

Nourrir les échanges

- Laisser parler lorsqu'il s'agit de réflexion approfondie autour de la prévention
- Poser des questions pour aller plus loin
- Inviter à donner des exemples concrets
- Reformuler en rattachant à la problématique
- Synthétiser pour aller à l'essentiel, conclure ou passer à l'étape d'après

Mobiliser sa communication non-verbale

Penser à son ton de voix, des explications claires, des gestes pour inspirer la dynamique.

Rappeler les règles du dialogue, du temps imparti et de l'objectif collectif

Si les débats débordent, inviter à se rappeler des règles du dialogue qui permettent un bon déroulement du jeu. De plus, même si le cadre du jeu invite à l'informel, il est important de rappeler le temps imparti d'une heure au total et de concentrer les interventions sur le thème de la prévention, afin que l'ensemble du groupe progresse sur ces sujets.

Un objectif sous-jacent : rééquilibrer la réalité

Il pourra se présenter des échanges portant sur la différence entre ce que disent les cartes et ce qui se passe en réalité. Ce ne sont pas les cartes qui se trompent ! Il s'agit d'une alerte sur des pratiques qui ne sont pas celles prévues initialement, par la loi comme par les principes de prévention. A voir comment les participants se saisissent de cet état de fait.

REGLES DU JEU

BUT DU JEU

Atteindre le plus haut score grâce au calcul :

- + le nombre de cartes jouées
- + le nombre d'apprentissages
- - la distance du joueur le plus avancé avec la case « Prévention »
- des bonus/malus en fonction de la distance entre les joueurs et certaines cartes (voir la fiche « Calcul »)

Le calcul permettra de se situer sur le baromètre de la prévention. Le principe sera alors de battre le score lors d'une prochaine partie !

Complément selon les catégories de carte



« **Défi collectif** » : des cartes où il n'y a pas de mauvaises réponses. Les catégories des défis sont :

- Remue-méninges : distribuer les post-its avant de commencer
- Dessin collectif : prévoir une feuille A3 ou A4 selon les possibilités logistiques
- Co-construction : proposer éventuellement de donner une suite à l'élaboration collective (formalisation informatique, affichage...)



Réponses multiples avec deux options : QCM ou A la volée
- « QCM » permet de recevoir les différentes propositions de réponses, le joueur doit alors dire si elles sont justes ou fausses.

► La carte indique le nombre **d'erreurs** autorisées pour avoir le point

- « A la volée » amène le joueur à donner spontanément la ou les bonnes réponses, sans suggestions préalables.

► La carte indique le nombre de **réponses justes** à donner pour avoir les points.



« **Situation-Réaction** » : les cartes invitent le joueur à se mettre dans la peau d'un personnage

CALCUL ET BAROMETRE

Comment remplir le tableau de calcul

A la fin de la partie, remplir le tableau de calcul du document « Bilan ».

- *Le nombre de cartes jouées* = le nombre de cartes tirées, que la réponse ait été bonne ou non.
- *Le nombre d'apprentissages* = le cumul de toutes les notions qui ont été relevées, au fur et à mesure du jeu (ou à la fin) et inconnues des participants jusque là et qui leur ont permis d'avancer sur leur prévention.
- *La distance entre le premier joueur et la case « Prévention »* = le décompte du nombre de cases vides entre le pion et la case « Prévention ».
- *Le bonus case prévention* est obtenu si un jour atteint (ou dépasse) la case « Prévention ».

Cas des défis collectifs

Il faut faire le plus de propositions possible ! Selon le nombre de joueurs et de propositions, vous pouvez obtenir des bonus. Par exemple, s'il y a 4 joueurs, pour avoir un point, il faut au moins 4 propositions. Pour avoir 2 points il en faut 8 et pour avoir 3 points il en faudra 12.

Il y a 3 possibilités de répartition : avancer, capitaliser ou les deux. Par exemple, pour 2 points gagnés, il est possible que chaque joueur avance de 2 cases ou de mettre les 2 points en bonus (dans ce cas, personne n'avance) ou que chaque joueur avance d'1 case et 1 point est mis en bonus.

► A la fin du calcul, se placer sur le baromètre en inscrivant la date et le nom des joueurs et tenter de battre ce score lors d'une prochaine partie !

La part du hasard et métaphore du jeu

Le score final dépend partiellement du hasard, comme dans la vraie vie. Impossible de tout prédire avec certitude, mais il est possible d'anticiper les risques et les prévenir. Le jeu montre l'importance d'être acteur de sa santé et sécurité au travail tout en se souciant de celles des autres, afin que tout le monde participe à la prévention de chacun.

VARIANTES A CREER

Créer ses propres cartes

A télécharger sur le site, créez vos propres questions en fonction de vos domaines, risques et points sur lesquels interpeller les participants.

Les cases « Acteurs »

Pour les plus confirmés, vous pouvez utiliser les images en couleur du plateau de jeu et créer des règles supplémentaires, selon votre imagination (raccourcis, questions ou actions spécifiques...)

Mes idées :

*Jeu co-construit dans le cadre de la démarche «
Le Document Unique : comment le rendre vivant,
utile et coopératif » Par la PFRH Occitanie -*

www.prefectures-regions.gouv.fr/occitanie

Réalisation : Fanzyl - CC by SA | Percolab.com



Financé par :

