

Guide d'animation TM'Scape

Un escape game digital
pour découvrir les Troubles
MusculoSquelettiques (TMS)

Ce document est destiné à
l'animation du jeu.

Il comporte des éléments de
résolution des énigmes. Si vous ne
souhaitez pas obtenir les solutions,
lancez-vous tout d'abord dans une
partie de TM'Scape® et consultez ce
guide si besoin.

Sommaire

page
02 | Présentation

page
03 | Mise en œuvre
générale

page
04 | Rôle de l'animateur

page
06 | Organisation du jeu
et contenus

page
07 | Détail des scènes
du jeu et résolution

page
23 | Débriefing

PRÉSENTATION



TM'Scape® est un escape game sous format digital proposé par le service prévention des risques professionnels de la Carsat Centre Ouest.



À savoir

Un escape game est avant tout ludique.

Cependant, cet outil doit servir de levier pédagogique. En particulier, l'escape game peut permettre d'éveiller la curiosité et susciter l'intérêt autour d'un sujet, ici celui de la prévention des Troubles MusculoSquelettiques. Dès lors, un temps de débriefing avec les joueurs est primordial pour discuter du contenu de l'escape game sur lequel ils n'auront pas nécessairement eu le temps de s'attarder durant la partie.



Matériel

Le jeu a été créé sous la plateforme Genially.

Il est utilisable sur ordinateur équipé d'un clavier et d'une souris.

Le son est nécessaire pour certaines parties du jeu.

Nous recommandons d'utiliser les navigateurs Firefox ou Chrome, hors mode de navigation privée.

Le jeu n'est pas compatible à ce jour avec des supports tablette ou smartphone.

Les participants devront également être munis de papier et de crayon pour la prise de notes.



Contextes d'utilisation

Différentes situations peuvent se prêter à l'utilisation du jeu :

- Sensibilisation

- Lancement d'une démarche de prévention des TMS

- Journée sécurité

- Défis d'équipes / team building

- Synthèse de sensibilisation ou formation TMS / débriefing

En fonction du contexte, des buts poursuivis et des publics visés, l'intégralité ou seulement certaines parties du jeu peuvent être utilisées.



Thèmes traités

Sensibiliser à la problématique des TMS dans le travail.

Mobiliser et créer de la cohésion d'équipe autour du sujet TMS.



Niveau de transfert

Sensibilisation.



Compétences visées

Situer l'importance du risque TMS.

Identifier les enjeux généraux associés à la problématique TMS.

Comprendre le phénomène TMS, le modèle plurifactoriel et probabiliste.

Distinguer les types de pathologies.

Repérer les facteurs de risques, les déterminants et leurs interdépendances.



Publics visés

Dirigeants.

Salariés.

Elus CSE (Comité Social et Économique).

Toute personne intéressée par le sujet de la prévention des TMS.

MISE EN ŒUVRE GÉNÉRALE



Nombre de joueurs

En solo.

En équipe de 2 à 4 personnes.



Niveau de complexité

Niveau intermédiaire.



Pré-requis pour l'animation

Avoir réalisé d'autres escape game digitaux pour appréhender la mécanique de jeu et la manipulation.

Avoir réalisé le jeu au préalable.

Avoir des notions sur le sujet des TMS.



Pré-requis pour les participants

Pratique des outils digitaux.

Goût du jeu.

RÔLE DE L'ANIMATEUR



L'animateur, ou maître du jeu, accueille les joueurs et les plonge dans l'ambiance de la mission avant le jeu. Il suit le jeu afin de venir en aide aux participants si besoin, en leur donnant des indices. Une fois le jeu terminé, l'animateur est là pour débriefer avec les joueurs.

CONSEILS PRÉALABLES



Tout le monde ne s'amuse pas de la même manière ! Si certains groupes recherchent le challenge, d'autres veulent profiter de l'ambiance de l'échappée game. C'est donc au maître de jeu de s'adapter pour que tout le monde se sente à l'aise dès l'accueil.

L'animateur est utile pour exploiter pleinement le jeu dans ses dimensions pédagogiques.

Il est également présent pour donner des coups de pouce en cas de blocage et pour accompagner les joueurs qui auraient besoin d'aide.

Cependant il doit éviter de répondre aux questions des participants et d'intervenir dans leurs discussions. Il est là uniquement pour les aiguiller lorsque la situation lui semble être appropriée.

Il n'y a pas de temps imposé pour terminer l'échappée game. L'animateur peut, s'il le souhaite, en fixer un, préalablement au lancement du jeu et après avoir évalué le temps nécessaire aux joueurs pour finaliser le jeu.

LANCEMENT DE LA MISSION

L'animateur commence par se présenter et expliquer son rôle.

L'animateur assistera les joueurs si besoin durant la partie pour leur donner des coups de pouce en cas de gros blocages.

Il demande aux participants s'ils ont déjà fait un échappée game. En général, ceux qui en ont déjà fait sont plus à l'aise et ont moins besoin d'indices.

L'animateur explique rapidement aux joueurs le principe d'un échappée game, en s'appuyant si possible sur l'expérience des participants :

Un échappée game est un jeu d'enquête collaboratif. Plongés au cœur d'une histoire, les joueurs doivent faire preuve de réactivité, de logique et travailler en équipe pour mener à bien leur mission et résoudre l'énigme donnée au démarrage du jeu.

2 possibilités pour lancer le jeu :

- Démarrage du jeu en affichant le plan de l'entreprise (*figure 3*). Dans ce cas, l'animateur se charge d'expliquer les consignes de jeu (*figure 1*) ainsi que le contexte de jeu (*figure 2*).
- Démarrage du jeu en laissant les joueurs lire les 2 écrans de lancement.

Ecran 1 de consignes de jeu - correspond au 1^{er} écran visible par les joueurs

Il communique des informations sur le matériel utile et les types de manipulations attendues (*figure 1*).

A cette étape, il est nécessaire d'accepter les cookies essentiels.

C'est également l'occasion de vérifier que le son est bien activé et fonctionnel.

Sur cet écran une bande audio reprend les consignes automatiquement.

Les paramètres sont modifiables grâce aux icônes situés en bas à droite :



permet de mettre en pause l'audio de fond



active ou désactive le son



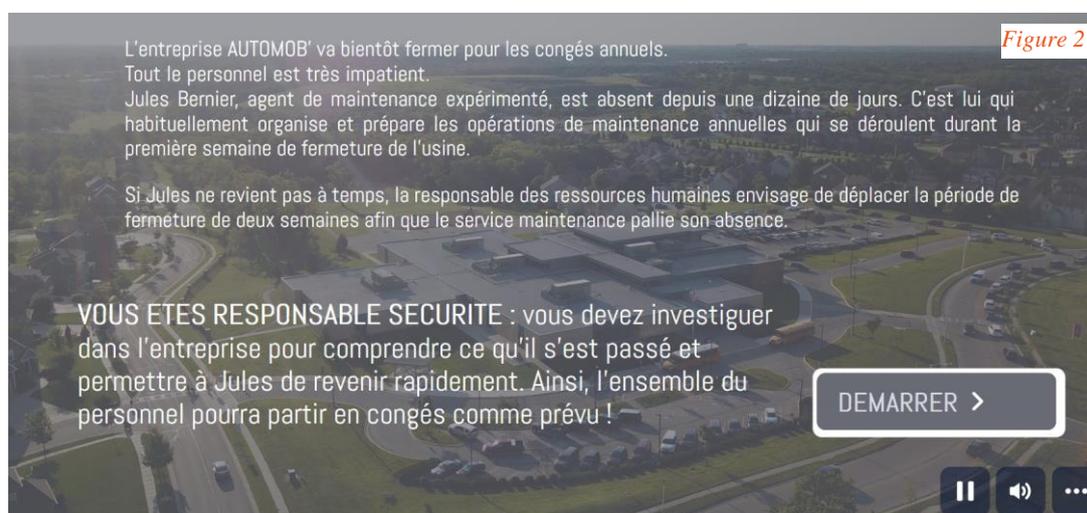
permet l'accès au plein écran



Lorsque le jeu a déjà été commencé sur l'ordinateur, un bouton apparaît. Le joueur peut reprendre le jeu où il s'était arrêté.



Ecran 2 de lancement de la mission – correspond au 2^{ème} écran accessible par les joueurs. Il fournit les éléments utiles à la compréhension du contexte de la mission ainsi que l'objectif à atteindre (figure 2).



AGIR EN CAS DE BLOCAGE

Les blocages peuvent être d'ordre technique ou inhérents aux énigmes et à la dissimulation des objets dans la scène. Cela peut se traduire par une perte de temps importante sur une fausse piste, par l'incompréhension totale d'une énigme ou encore par un objet caché que les joueurs n'arrivent pas à trouver. Il est conseillé de laisser un temps de fouille suffisant aux joueurs avant de leur donner des indices plus précis. Dans ce genre de situation, au bout de 5 minutes il est utile de les aiguiller sur la bonne voie. Les joueurs sont tous très différents et peuvent bloquer sur des choses que l'animateur n'aurait pas imaginées. Il est nécessaire d'être à l'écoute de leurs réactions et de s'adapter à leur façon de jouer pour donner les indices dont ils ont besoin.



Les coups de pouce sont présents au chapitre « détail des scènes du jeu et résolution ».

Ils sont donnés à l'oral aux joueurs s'ils sont bloqués sur une énigme depuis un moment. Ces indices sont utiles lorsque les joueurs semblent s'agacer, s'ennuyer ou s'ils paraissent perdre beaucoup trop de temps sur une fausse piste.

L'animateur formule des phrases courtes comprises et entendues par tous les joueurs.

ORGANISATION DU JEU ET CONTENUS



Le jeu est constitué de différentes scènes dont certaines ne comportent aucun indice (scènes vides identifiées sur la figure 3).

L'avancée dans le jeu est matérialisée par le changement de couleur des puces de localisation sur le plan. Elles deviennent blanches lorsque tous les indices sont collectés dans la scène.

Exemple :



Changement de couleur de la puce de la scène visitée.



Les scènes peuvent contenir un ou plusieurs indices.

Chaque indice, utile au dénouement final dans le vestiaire, se présente sous la forme d'une lettre et d'un chiffre.

CONSEILS



Les scènes peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre.

Pour faciliter la prise en main du jeu, l'animateur peut proposer de commencer par explorer le bureau du médecin du travail, la salle de réunion ou le bureau de l'assistante RH.

APPORTS PÉDAGOGIQUES DE CHAQUE SCENE



Pour chacune des scènes du jeu présentée au chapitre « détail des scènes du jeu et résolution », la partie « Apports » identifie les objectifs pédagogiques abordés.

Les scènes peuvent être utilisées séparément les unes des autres au regard des besoins de l'animateur (figure 3).



DÉTAIL DES SCÈNES DU JEU ET RÉOLUTION



page
08 | Énigme
Assistante RH -
ordinateur

page
10 | Énigme
Assistante RH -
bilan social

page
11 | Énigme
Bureau médecin du
travail

page
13 | Énigme
Réunion CSE

page
14 | Énigme
Atelier - tableau
d'affichage

page
16 | Énigme
Atelier - machine

page
18 | Énigme
Atelier - collègues

page
20 | Énigme
Vestiaire - accès

page
21 | Énigme
Vestiaire - casiers

page
22 | Énigme
Épilogue



ÉNIGME ASSISTANTE RH - ORDINATEUR

VISUEL



ÉNIGME



La fouille du bureau de l'assistante RH doit aboutir à la découverte d'un indice. Pour cela il faut résoudre une série d'énigmes pour trouver le nom d'utilisateur et le mot de passe de l'ordinateur.

SOLUTION



Consultation téléphone :

Donne le nom d'utilisateur : Axelle Dumas
Fait apparaître l'agenda sur le bureau.

Agenda :

Les différentes pages comportent des lettres en majuscule.

Le recueil de ces lettres donne une partie du mot de passe de l'ordinateur : RECO

Papier froissé :

Quiz sur les étapes de la reconnaissance MP à mettre dans cet ordre :

- Exposition aux risques
- Certificat Médical Initial
- Dépôt du dossier de maladie professionnelle
- Instruction de la CPAM

Reconnaissance ou non de la maladie professionnelle

La validation donne une partie du mot de passe : NAISSANCE

Tasse de café :

Puzzle de la déclaration de maladie professionnelle (DMP).

La résolution indique de noircir les lettres M et P.

Bloc note :

Mots mêlés où il faut noircir les lettres M et P.

La résolution donne une partie du mot de passe : lettre N.

Souris :

Donne accès aux zones de saisie nom d'utilisateur et mot de passe.

Nom d'utilisateur : Axelle Dumas (casse indifférente).

Mot de passe : reconnaissance (casse indifférente).

Indice de la scène à utiliser dans la scène finale :

T3

DÉPENDANCE



Nom d'utilisateur : donné par le téléphone.

Mot de passe : composé à l'aide des indices recueillis dans l'agenda, le papier froissé, la tasse à café, le bloc note.

Accès à une 2^{ème} énigme dans le bureau de l'assistante RH par la résolution de cette scène.

APPORTS



Objectifs pédagogiques :

Identifier les étapes de la reconnaissance d'une maladie professionnelle (MP).

Découvrir un document Cerfa de déclaration d'une maladie professionnelle (DMP).

Apport de l'animateur :

L'animateur peut faire le parallèle entre l'accident du travail (AT) et la maladie professionnelle (MP) : différence réglementaire / étapes de reconnaissance...



Nom d'utilisateur : donné par le téléphone.

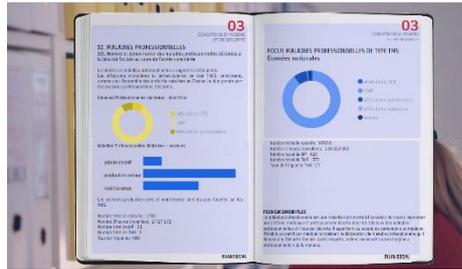
Mot de passe : donné par les indices contenus dans l'agenda, le papier froissé, la tasse à café, le bloc note.

Les éléments de la scène entourés de rouge sur la figure 4 :

- Clicables,
- Déplaçables,
- Les pages peuvent tourner,
- Pour noircir une case, il est nécessaire de cliquer sur la case puis de relâcher.



VISUEL



ÉNIGME



Le taux de fréquence TMS de l'entreprise permet la découverte d'un indice.

SOLUTION



Taux de fréquence TMS = 3,3 ou 3.3

Indice de la scène à utiliser dans la scène finale : R4

DÉPENDANCE



Scène accessible après la résolution de la 1^{ère} énigme du bureau de l'assistante RH. Le médecin du travail évoque le bilan social situé dans le bureau de l'assistante RH lors de la 1^{ère} visite dans son bureau.

APPORTS



Objectifs pédagogiques :

Situer l'importance du risque TMS. Savoir calculer le taux de fréquence TMS.

Apport de l'animateur :

L'animateur peut resituer la sinistralité TMS vis-à-vis des autres accidents du travail et maladies professionnelles (AT/MP) indemnisés en France.

Le taux de fréquence est une donnée utilisée pour calculer la fréquence de survenue des accidents du travail.

Il est ici utilisé pour calculer la fréquence des TMS.

COUPS DE
POUCE



Le mode de calcul du taux peut être déduit des données nationales fournies (nombre de salariés, nombre de TMS, nombre d'heures travaillées).

Taux de fréquence = nombre de TMS / nombre d'heures travaillées x 1 000 000

Taux de fréquence = 9 / 2 727 272 x 1 000 000



VISUEL

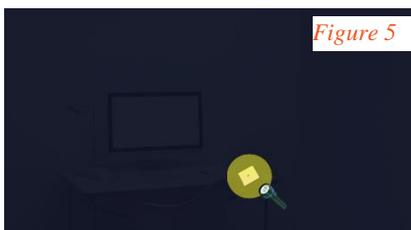


Figure 5

ÉNIGME



La fouille du bureau du médecin du travail de nuit permet de trouver le code de déverrouillage de la mallette.

La mallette donne accès au dossier de Jules Bernier.

Ces éléments permettent de renseigner ensuite une grille de mots croisés, qui, une fois résolue, permet de retourner dans le bureau et obtenir l'indice.

SOLUTION



Code mallette :

Post-it cliquable au centre de la scène.

Code = 658

Mots croisés :

Machine dont Jules se plaint régulièrement = cintreuse

Inflammation des tendons = tendinite

Pathologie dont souffre Jules = épicondylite

Articulation dont souffre Jules = coude

La résolution des mots croisés permet de retourner dans le bureau du médecin du travail pour récupérer l'indice de la scène.

Indice de la scène :

Il est à rechercher avec la lampe torche. L'indice est affiché au mur sous la forme d'une échelle de Monoyer (*figure 6*).

L'affiche de test d'acuité visuelle indique : « LE CHIFFRE A NOTER EST LE 8 ».

Une lettre est visible sous l'affiche de test d'acuité visuelle.



Figure 6

Indice de la scène à utiliser dans la scène finale :

V8

DÉPENDANCE



Scène accessible après avoir écouté le médecin du travail lors d'une première visite dans ce bureau.

APPORTS



Objectifs pédagogiques :

Identifier le risque TMS et les types de pathologies.

Apport de l'animateur :

L'animateur peut compléter en nommant d'autres TMS : tendinopathie de l'épaule, syndrome du canal carpien, épitrochléite...

L'animateur peut évoquer les structures anatomiques qui peuvent être touchées : tendon, nerf, synovie...

Des éléments physiologiques complémentaires sont fournis dans la vidéo de l'infirmière en salle de réunion.



Code mallette :

Le code de la mallette est noté sur un post-it (*figure 5*).

Mots croisés :

Les définitions sont affichées en cliquant sur les cases.

Des éléments de réponse sont disponibles dans le dossier médical de Jules et dans la salle de réunion si besoin (vidéo infirmière).

Recherche indice de la scène :

Après résolution des mots croisés, un indice est dissimulé au centre de la pièce.

Le déplacement de la lampe torche dans la scène permet de trouver l'échelle de Monoyer (*figure 6*).

Indice composé d'une lettre et d'un chiffre.



VISUEL



ÉNIGME



6 interlocuteurs participent à la réunion du Comité Social Économique (CSE). Chacun apporte une partie des réponses à trouver dans le compte-rendu à compléter. Le document comporte une liste d'impacts des TMS à associer à des familles. La résolution permet d'obtenir l'indice de la scène.

SOLUTION



Liens attendus entre les familles d'impacts et les propositions :

Impact social à relier à :

- Impossibilité de reprendre une activité.
- Perte d'emploi.
- Isolement social.

Impact juridique à relier à :

- Obligation légale de prévenir les risques professionnels.

Impact économique à relier à :

- Non-respect des délais.
- Augmentation du taux de cotisation des accidents du travail et des maladies professionnelles.

La validation permet d'afficher l'indice de la scène.

Indice de la scène à utiliser dans la scène finale :

E6

DÉPENDANCE



Ecoute obligatoire de chaque participant à la réunion pour accéder au compte-rendu.

APPORTS



Objectifs pédagogiques :

Situer l'importance du risque TMS, les enjeux généraux associés.
Identifier les acteurs de la prévention dans l'entreprise.

Apport de l'animateur :

L'animateur peut :

- Reprendre les rôles et missions des acteurs internes et externes de la prévention des risques professionnels.
- Détailler les apports du CSE sur les sujets prévention.
- Évoquer d'autres types d'impacts pour chaque famille.
- Utiliser des exemples de l'entreprise pour illustrer les impacts des TMS sur l'entreprise, la production, les salariés...
- Expliquer la mécanique d'augmentation du taux de cotisation AT/MP et de tarification du risque professionnel.

COUPS DE POUCE



Accès au compte-rendu de réunion :

Dans une réunion de CSE chacun doit être entendu.

Le compte-rendu est partagé au centre de la table en fin de réunion.

Familles impacts :

Pour « Impossibilité de reprendre une activité » : préciser si besoin, qu'il s'agit de l'activité de travail pour le salarié.

Indice :

Compter les trombones pour obtenir l'indice complet : E6



VISUEL



ÉNIGME



Un tableau d'affichage est dissimulé dans l'atelier (figure 7). Il permet d'accéder à plusieurs activités. La résolution de chacune d'elles défloute le flash prévention (figures 8 et 9) et fait apparaître les déterminants, causes indirectes des TMS. L'affiche complètement dévoilée révèle un des indices de l'atelier à collecter.

SOLUTION



Accès au tableau d'affichage :

Cliquer à droite de l'image de l'atelier, entre la servante et l'horloge.
Déplacer un « cache » (cliquer/déplacer puis clic sur le tableau blanc).

Accès à plusieurs activités depuis le tableau d'affichage :

Pour dévoiler complètement le flash prévention et recueillir l'indice, il est nécessaire de résoudre les énigmes correspondant aux zones suivantes :

- **Horloge :**
L'affichage de l'horloge permet de dévoiler un déterminant sur l'affiche.
- **Affiche production :**
Report de production équipe du matin à noter = 312.
- **Affiche informations syndicales :**
Mot de passe à renseigner sur l'écran du téléphone = prEvEntion.
- **Machine – Maintenance en cours Tour B46 :**
Se reporter à la fiche énigme Atelier - Machine.
- **Collègues :**
Se reporter à la fiche énigme Atelier - Collègues.

Indice de la scène à utiliser dans la scène finale :
M2.

DÉPENDANCES



Affiche Flash prévention complétée au fur et à mesure par la résolution des énigmes suivantes :

- **Horloge :** au clic dévoile « Organisation du temps de travail ».
- **Affiche production :** fait apparaître « Organisation de la production / Modes de management / Dépendance Amont-Aval / Reconnaissance ».
- **Affiche informations syndicales :** permet de dévoiler via un mot de passe « conception des produits / Sens au travail ».
- **Machine –Maintenance en cours Tour B46 :** défloute « Conception des équipements / Zones d'atteinte / Consignes, procédures / Espace de travail / Aménagement / Outils, équipements / Ambiances physiques ».
- **Collègues :** permet de dévoiler « Ambiance de travail / Entraide / Gestion des compétences / Collectif de travail / Gestion du personnel / Polyvalence ».

Affiche production :

L'information sur le nombre de pièces produites est obtenue après avoir résolu la scène des collègues.



Objectifs pédagogiques :

Identifier le risque TMS (localisations) et les facteurs de risque.
Comprendre le phénomène TMS, le modèle plurifactoriel, les déterminants et leurs interdépendances.

Découvrir les déterminants : organisation des temps de travail, organisation de la production, modes de management, sens au travail, conception des équipements, conception des produits...

Apport de l'animateur :

- Explicite chaque déterminant dans la scène, par exemple :
 Organisation des temps de travail → organisation des horaires de travail, des pauses, planification des missions...
 Organisation de la production → temps dédié aux opérations de maintenance préventive par exemple, taux d'utilisation des machines, flux tendu...
 Modes de management → suivi, régulation de la charge de travail...
 Sens au travail → facteur préservant des TMS.
 Conception des équipements, conception des produits → choix de certains produits d'entretien / de maintenance peut influencer sur les process de travail (gestuelle, nombre de passage, de reprise...).
- Illustre l'interdépendance des déterminants et facteurs de risque de TMS : par exemple, la pression temporelle peut être liée à l'absence de planification des opérations de maintenance ce qui augmenterait la vitesse d'exécution et donc les sollicitations biomécaniques.

L'animateur peut également utiliser des exemples de l'entreprise pour illustrer les déterminants évoqués.



Flash prévention :

Le « défloutage » de l'affiche donne une information sur l'avancée de la résolution des énigmes de l'atelier.

Zones floutées du flash prévention :

Elles correspondent aux énigmes à résoudre dans l'atelier :

Horloge / Affiche production / Affiche informations syndicales / Machine - Maintenance en cours Tour B46 / Collègues.

Affiche production :

L'information sur le nombre de pièces produites est obtenue auprès des collègues.

Affiche informations syndicales :

Le mot de passe à renseigner sur l'écran du téléphone est dissimulé sur l'affiche. Il est nécessaire de passer la souris sur l'affiche pour la « gratter » et en dévoiler le contenu.

Attention au respect de la casse du mot de passe.



VISUEL



ÉNIGME



Enchaînement de manipulations sur la machine et autour permettant de réaliser la maintenance et faire apparaître l'indice.

SOLUTION



Accès à la machine :

Cliquer sur la tour qui cache la machine pour en libérer l'accès (figure 10).

Maintenance de la machine :

- Cliquer sur l'arrêt d'urgence machine puis sur l'arrêt d'urgence général (figure 11).
- Cliquer sur la poignée de la porte de la machine pour ouvrir la machine (figure 11).
- Cliquer sur l'œil.
- Saisir la torche et la déplacer sur la machine pour éclairer (figure 12).
- Cliquer sur la boîte à outils (figure 12).
- Saisir la clé et la positionner sur l'écrou avant (figure 13).
- Cliquer sur l'enveloppe qui apparaît.



Indice de la scène à utiliser dans la scène finale : P1

DÉPENDANCE



Accès à cette scène uniquement depuis le tableau d'affichage de l'atelier (post-it avec le nom de la machine « tour B46 » en cours de maintenance).

Flash prévention dévoilé pour partie : « Conception des équipements / Zones d'atteinte / Consignes, procédures / Espace de travail / Aménagement / Outils, équipements / Ambiances physiques ».

APPORTS



Objectifs pédagogiques :

Comprendre le phénomène TMS, le modèle plurifactoriel.
Découverte des déterminants suivants : Conception des équipements / Zones d'atteinte / consignes, procédures / espace de travail / aménagement / outils, équipements / ambiances physiques.

Apport de l'animateur :

- Explicite chaque déterminant dans la scène :
Consignes, procédures → limitation des marges de manœuvre, gestes contraints, non prise en compte de l'expertise métier...
Espace de travail, aménagement → accès à la machine pour réaliser les tâches de maintenance.
Outils, équipements → adaptation des outils à l'activité.
Ambiances physiques → éclairage adapté.
- Illustre l'interdépendance des déterminants et facteurs de risque de TMS : par exemple, l'éclairage insuffisant, ou les accès complexes qui amènent à adopter des postures contraignantes.

L'animateur peut également utiliser des exemples de l'entreprise pour illustrer les déterminants évoqués.

COUPS DE
POUCE



La procédure, posée sur le dessus de la machine, décrit l'ordre des tâches à réaliser.
Les boutons d'arrêts d'urgence sont des boutons rouges de forme ronde (*figure 11*).
La lampe et la boîte à outils sont en partie dissimulées en bas à droite de l'écran (*figure 12*).



VISUEL



Figure 14



Figure 15

ÉNIGME



Accès à l'énigme en cliquant sur les 3 personnes (figures 14 et 15).

Enchaînement de 3 activités permettant d'obtenir l'indice :

Activité 1 : Enigme type « père Fouras ».

Activité 2 : Message codé - 24 10 10 11 26 13 22 15 4 10 9

Activité 3 : Labyrinthe

SOLUTION



Activité 1 :

Enigme à résoudre :

« Qu'il soit interne ou externe, son contraire nous consterne, de notre vie professionnelle il est le commencement, il rime avec changement »

Réponse attendue = recrutement

Activité 2 :

La roue de César permet de décoder la suite de chiffres

La clé de décodage est le fruit au centre de la roue : code cassis = K6

Réponse attendue à la phrase :

« Elle contribue à la prévention des TMS » = coopération

Activité 3 :

Le chemin doit être tracé en cliquant sur les cases menant de l'entrée du labyrinthe en bas à gauche, à sa sortie en haut à droite.

Après validation, le mot attendu apparaît = compétence

La réalisation des 3 activités donne l'indice affiché sur le mur derrière les 3 personnes (figure 16).

Figure 16



**Indice de la scène à utiliser dans la scène finale :
S9.**

DÉPENDANCE



Résolution obligatoire des 3 activités à la suite pour obtenir l'indice de la scène.

Affiche production à renseigner avec les données transmises par les collègues sur la production de l'équipe du matin : 312 unités produites.

Flash prévention dévoilé pour partie : « Ambiance de travail / Entraide / Gestion des compétences / Collectif de travail / Gestion du personnel / Polyvalence ».



Objectifs pédagogiques :

Comprendre le phénomène TMS, le modèle plurifactoriel.

Découverte des déterminants : entraide, collectif de travail, gestion des compétences, polyvalence, gestion du personnel, ambiance de travail.

Apport de l'animateur :

- Explicite chaque déterminant dans la scène :
Entraide, collectif de travail → possibilité de trouver de l'aide auprès de la hiérarchie et des collègues, répartition de la charge de travail, sentiment d'appartenance à un collectif (utilisé en ressource psychosociale) ...
Gestion des compétences, polyvalence, gestion du personnel → construction de parcours professionnels, évolution possible dans l'entreprise...
Ambiance de travail → climat social serein préserve des TMS.
- Illustre l'interdépendance des déterminants et facteurs de risque de TMS : par exemple, l'absence de polyvalence peut, dans certains cas, conduire à une augmentation de la répétitivité des tâches et des sollicitations...

L'animateur peut également utiliser des exemples de l'entreprise pour illustrer les déterminants évoqués.



Activité 1 :

Le symbole  apparaît après 30 secondes

Le clavier affiché permet de proposer des lettres pour constituer le mot à trouver.

Les lettres s'affichent si le mot recherché les contient.

Une image se construit en cas d'échec.

Le nombre d'essais sur le clavier est illimité.

L'activité peut être relancée à l'aide du symbole .

Activité 2 :

Les chiffres présents sur l'écran d'ordinateur de la collègue sont à noter.

La roue externe (contenant des lettres) tourne en cliquant dessus. La roue se déplace d'un cran à chaque clic. Il faut placer la « bonne » lettre en face du « bon » nombre.

Des indices successifs permettent de découvrir la clé de décodage (lettre à placer face à un nombre).

Indice 1 : La clé de décodage se trouve dans les syllabes du fruit. (photo au centre de la roue)

Indice 2 : Le fruit est aussi une ville française. On peut en faire une liqueur.

Indice 3 : Alignez K et 6 pour décoder le message

La roue tourne ! Cliquez dessus pour la faire bouger !

Les chiffres sur l'écran de l'ordinateur doivent alors être décodés avec la roue pour obtenir la réponse !

Activité 3 :

Les cases peuvent être grisées en cliquant dessus.

Tout le chemin doit être grisé, puis il est nécessaire de cliquer sur « valider ».



VISUEL



ÉNIGME



Accès au vestiaire par digicode.

SOLUTION



Code à saisir = 1468

DÉPENDANCE



Indices utiles récoltés dans les différentes scènes :

Atelier - Machine : P1
Assistante RH - Bilan social : R4
Bureau du médecin du travail : V8
Réunion de CSE : E6

Accès à l'énigme Vestiaire – Casiers par la résolution de cette scène.

APPORTS



Scène de décryptage de code. Le joueur doit identifier le code d'accès permettant d'ouvrir le vestiaire.

COUPS DE POUCE



Code d'accès

Le code est composé de 4 chiffres récoltés au fur et à mesure du jeu.

Indice sur le portier :

Les lettres PREV, situées sur le portier, communiquent une information sur les chiffres à identifier. Tout au long du jeu, les joueurs collectent des indices composés d'une lettre et d'un chiffre.

Chaque lettre du portier correspond à un chiffre du code.



VISUEL



ÉNIGME



Accès aux casiers du vestiaire par cadenas à codes.

SOLUTION



Code à saisir :
Casier 43 = 4691
Casier 33 = 329

DÉPENDANCE



Indices utiles récoltés dans les différentes scènes :

Assistance RH - Ordinateur : T3
Assistante RH - Bilan social : R4
Réunion de CSE : E6
Atelier - Machine : P1
Atelier - Collègues : S9
Atelier - Flash prévention : M2

APPORTS



Scène de décryptage de code. Le joueur doit identifier les codes d'ouverture des casiers.

COUPS DE POUCE



Accès aux cadenas :

Les cadenas apparaissent au clic sur les casiers.

Saisie des codes :

Il faut cliquer sur les chiffres pour les faire défiler.

Indices sur les cadenas :

Les inscriptions RESP pour le cadenas du casier 43 et TMS pour le cadenas du casier 33, communiquent une information sur les chiffres à saisir.

Tout au long du jeu, les joueurs collectent des indices composés d'une lettre et d'un chiffre.

Chaque lettre correspond à un des chiffres du code.

L'ouverture du casier 43 est facultative.



VISUEL



CONTENU



Après déverrouillage du casier 33, un quiz permet de synthétiser les apports du jeu. A la fin du quiz, le téléphone du vestiaire sonne. Jules explique son absence et les conditions de son retour :

« Bonjour, Jules Bernier à l'appareil. Vous avez récolté tous les indices expliquant mon absence ! Le médecin du travail m'avait prévenu, à force de solliciter mes articulations en permanence, j'ai dû tout arrêter du jour au lendemain. Les machines à dépanner dans l'urgence, les collègues à remplacer, les nouveaux à former, les outils détériorés, réparer toujours plus vite ... ça a fini par m'user. En plus, il fallait toujours être au four et au moulin, alors pour se concentrer sur la maintenance à faire c'était pas simple. Et des erreurs on en a fait...

Au bout de 10 jours de repos, je vois bien que ça va mieux. J'ai appelé les collègues et ils m'ont dit que des actions allaient être mises en place pour que mon retour se passe bien. La planification de la maintenance préventive mensuelle par exemple, ça fait des années qu'on en parle, mais ça y est, ils vont le faire ! Ça devrait permettre d'avoir moins de casse sur la cinetreuse. Ils vont aussi changer les produits et améliorer certains outils. En plus, l'apprenti que j'ai formé l'année dernière va rester avec nous. Dans ces conditions, je vais pouvoir revenir en forme et le rester ! Et tout le monde va pouvoir profiter de ses vacances bien méritées. »

DÉPENDANCE



Accès au téléphone pour entendre les explications de Jules Bernier :

Le joueur doit compléter un quiz pour pouvoir répondre au téléphone qui sonne et entendre Jules Bernier.

Accès aux ressources complémentaires :

Le joueur peut accéder aux ressources une fois que le message « Bravo » apparaît.

APPORTS



Objectifs pédagogiques :

Identifier le risque TMS, les impacts, les facteurs de risque.

Identifier les acteurs de la prévention des TMS, internes à l'entreprise.

Comprendre le phénomène TMS, le modèle plurifactoriel, les déterminants et leurs interdépendances.

Apport de l'animateur :

Réagit aux réponses données au quiz. Synthétise les éléments qui sont bien compris et complète les éléments non assimilés.

COUPS DE POUCE



La réussite au quiz n'a pas d'influence sur l'accès au dénouement. Les réponses correctes s'affichent en vert après validation.

L'accès au téléphone se fait en cliquant sur la loupe de fin de quiz puis sur le bouton de passage à la page suivante



L'accès aux ressources se fait après l'apparition du message « Bravo » en cliquant sur le bouton suivant :



DÉBRIEFING



Le débriefing est une étape importante de l'acquisition de compétences par le jeu.

Il permet de mettre en lien les apprentissages réalisés durant le jeu, avec les comportements des joueurs et leurs ressentis au cours de l'activité.

Le débriefing se rapporte donc d'une part, à l'expérience des participants et d'autre part, à la transformation des connaissances subjectives, développées dans le cadre du jeu, en savoirs objectifs, mobilisables dans d'autres contextes.

Pour réaliser ce débriefing, l'animateur peut procéder en 3 étapes :

- **Faire exprimer le ressenti** : Cette dimension regroupe tout ce qui se rapporte au ressenti, aux émotions, à la motivation, à la satisfaction, ainsi qu'à l'envie de recommencer l'expérience de jeu. L'animateur s'intéresse au vécu des participants et aux interactions entre les joueurs.
- **Faire prendre conscience des connaissances acquises** : C'est une première étape pour identifier ses propres acquis. Dans une situation d'apprentissage par le jeu, les objectifs visés sont implicites. L'animateur peut aider les participants à les rendre visibles en les identifiant. Pour chaque scène, des connaissances subjectives et contextualisées (qui font référence à la situation de jeu), parfois erronées et incomplètes, vont émerger.
- **Généraliser** : Des liens sont établis entre les apprentissages réalisés dans le jeu et les apprentissages passés, voire futurs. Les connaissances acquises sont décontextualisées du jeu et resituées dans l'environnement professionnel des participants.

L'animateur replace TM'Scape dans son contexte d'utilisation et évoque le cas échéant les étapes à venir.

L'animateur présente les ressources complémentaires à disposition :

ÉCRAN PERMETTANT DE VISIONNER LES RESSOURCES



Flyer TMS du jeu



Vidéo TMS qui synthétise les apprentissages



Site internet TMS Pros

Ce site comporte des ressources générales sur les TMS, ainsi qu'une approche sectorielle.

Site internet Carsat Centre Ouest

Des ressources complémentaires sont disponibles dans l'espace Entreprise.

Accès au jeu :
<https://bit.ly/tmscape>



Ce document est destiné à l'animation du jeu.

Il est amené à être enrichi au fur et à mesure de vos retours.

Pour toute remarque ou suggestion, n'hésitez pas à nous contacter :
formationarp@carsat-centreouest.fr

CRÉDITS

TM'Scape® est une marque déposée par la Carsat Centre Ouest.
Conception du jeu et du guide d'animation : Delphine Croizat-Vilatte et Aline Papelier.

Musique : Without A Trace by Brian Holtz Music Link: <https://filmmusic.io/song/7584-without-a-trace>

License : <https://filmmusic.io/standard-license>

Photographies : Pixabay, Pexels

Extensions et aide à la création : Collectif S'cape et groupe Facebook « Enseigner et former avec Genially »

