



Description

Le jeu comporte 28 cartes réparties en 4 séries, pour un groupe de 4 à 7 personnes. Il est possible d'animer plusieurs groupes simultanément, mais il est recommandé de ne pas dépasser 2 groupes par animateur. La durée totale du jeu est environ 2 heures.

Principe du jeu

Chaque carte représente un concept qui peut être une donnée d'entrée ou de sortie, un outil, un document, une étape ou bien une catégorie d'acteurs structurant la démarche de prévention des risques professionnels. L'objectif est de les assembler, série par série, de façon ordonnée et séquentielle, à la manière d'un organigramme ou d'une carte mentale. Les cartes peuvent être associées à 3 phases de la démarche, à noter sur la feuille support :

- 1- Préparer & prioriser,
- 2- Proposer & agir,
- 3- Evaluer & améliorer.

La série A permet de comprendre le principe de la fresque et de faire un schéma très simple et quasi-linéaire de la démarche. (15 minutes)

La série B complète les premières cartes positionnées pour constituer l'ossature globale de la démarche avec les documents obligatoires, les méthodologies et les outils. (20 minutes)

La série C intègre les acteurs de la démarche et des principes transverses. Optionnel : les participants peuvent commencer à dessiner (au crayon effaçable) les flèches d'enchaînement ou de rétroaction entre les différentes cartes. (20 minutes)

La série D termine la fresque avec les éléments de pilotage, objectifs, indicateurs et la dernière carte de l'organisation des secours. (20 minutes)

Ensuite, les participants vont pouvoir finaliser leur fresque (15 minutes) et :

- Ecrire un titre,
- Replacer les cartes pour les rendre plus lisibles,
- Tracer les flèches (si réalisées) de manière définitive.

Enfin, l'animateur réalise un résumé de la fresque et met en avant quelques cartes qui ont interpellés les participants avant de leur laisser la parole pour qu'il exprime notamment ce qu'ils ont retenu ou leurs questionnements. (30 minutes)

Une correction est proposée mais l'intérêt de l'exercice réside surtout dans les discussions, la compréhension et l'appropriation de chaque concept par les participants.

Une version simplifiée est possible en retirant les cartes numéro 3, 7, 11, 14, 18, 20, 26 et 27.

Matériel nécessaire

- Nappe en papier (environ 2m) ou 2 feuilles de paperboard assemblées au format paysage
- Ruban adhésif ou pâte à fixe (pour fixer les cartes et afficher la fresque au mur)
- Stylos et blocs-notes (pour permettre à chaque participant de prendre des notes)
- Crayons de papier, gommes (optionnels pour tracer les flèches provisoirement)
- Feutres (pour les titres, annotations et flèches)

Consigne d'édition

Imprimer le document en recto-verso avec retournement sur bord long.

Veillez à régler des marges d'impression symétriques, sinon, l'impression recto-verso ne concordera pas parfaitement.

Le verso de la page 15 reste vierge.

Découper ensuite chaque page en 4, selon les repères tracés en bord et milieu de page.

Les 2 faces des cartes sont inversées, ce qui permet de pouvoir lire le texte inscrit au verso, en soulevant la carte lorsqu'elle est scotchée par le dessus sur la feuille support.



Un jeu de la collection

LudoPrev[®]



créé par la Carsat Rhône-Alpes

