

SLAC : le jeu de cartes !

2024 - fiche modifiée le 28 octobre 2024

En route vers le bien-être au travail

Un jeu de cartes pour permettre l'échange sur les conditions de travail au sein d'une équipe de travail.

Support	Cartes
Âge du public	A partir de 18 ans
Thèmes associés à cet outil	Santé globale
Obtention	Acquisition
Participants	De 4 à 8
Prix	Gratuit



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 78 cartes (six couleurs)
- 4 pions
- Plateau de jeu (optionnel)
- Manuel explicatif (février 2024), avec 2 fiches pédagogiques :
 - 1 - Sensibilisation au bien-être au travail (2024)
 - 2 - Pense-bête utilisation du jeu (version 2024)

[Manuel et infos sur le site de l'éditeur](#)

Concept :

Cet outil sert non seulement à la formation et à la sensibilisation, mais aussi à l'élaboration d'un plan d'action pour améliorer le bien-être au travail.

Le jeu SLAC est le fruit d'une réflexion de plusieurs années autour de la compréhension du bien-être au travail, avec comme objectif de faire prendre conscience à une équipe de travail de ce qui fait le bien-être au travail de chacun, mais aussi de quelles sont les contraintes vécues par les acteurs et quelles sont ressources susceptibles d'être mobilisées.

Il peut être utilisé comme préalable à un diagnostic de conditions de travail ou de santé au travail, mais les cartes de ce jeu peuvent également être utilisées pour évaluer simplement son niveau de bien-être au travail. C'est avant tout un jeu qui vise à mettre en débats la santé au travail.

Objectifs

- Présenter un modèle de compréhension du bien-être au travail, d'expliquer ses composantes
- Faire réfléchir aux contraintes et ressources susceptibles d'avoir un impact sur le bien-être au travail
- Créer un espace de discussion sur les questions de santé au travail et donc de partager des points de vue sur ces questions.

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)"

Bon à savoir

Pour en savoir plus sur les ressources, les règles du jeu en format Word et le cadre de recherche entourant le jeu SLAC, vous pouvez consulter la page de la [Chaire Management et Santé au Travail \(MANSAT\)](#) Grenoble IAE - INP UGA.

Bon de commande [sur le site de l'éditeur](#)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Grenoble IAE - INP (UGA)
Chaire Management et Santé au Travail (MANSAT) - Grenoble
France - abond@grenoble-iae.fr
<https://iae.grenoble-inp.fr/fr/nos-activites-de-recherche/chaire-management-et-sante-au-travail>

Pistes d'utilisation

Description

Voir l'onglet «[Sur l'outil](#)»

Comment l'utiliser

Chaque joueur sélectionne des cartes qui représentent les conditions influençant leur bien-être au travail, telles que le sens du travail, les relations avec les collègues, l'activité professionnelle et le confort matériel. Ils comparent ensuite leurs choix avec ceux des autres joueurs. L'objectif est d'engager une discussion collective sur les contraintes et les ressources liées au bien-être, tout en identifiant les priorités de l'équipe. À un moment donné, un processus de vote permet de déterminer la combinaison de cartes qui reflète le mieux les préoccupations du groupe. À travers ce processus, les participants construisent ensemble un tableau qui synthétise les principales dimensions à améliorer pour favoriser un environnement de travail sain et épanouissant.

Public

Adultes en équipes de travail et toute personne se souciant du bien-être au travail.

Rôle de l'animateur

L'animateur commence par expliquer les règles du jeu et gérer le groupe pour s'assurer que chaque participant comprend bien le processus. Il facilite les échanges, encourage chaque participant à s'exprimer, et s'assure que les discussions restent centrées sur les conditions de travail. De plus, il aide à interpréter les résultats du jeu et à lancer des pistes de réflexion pour améliorer le bien-être au sein de l'équipe.

Aménagement de l'espace

Le jeu se joue autour d'une table, avec les cartes disposées au centre et les participants assis en cercle pour favoriser la communication. Le plateau peut être utilisé pour visualiser les résultats de manière collaborative.

A quel moment d'un projet ?

Cet outil peut être utilisé en début de projet pour diagnostiquer le bien-être au travail, ou comme préambule à une discussion sur les risques psychosociaux (RPS) et la qualité de vie au travail (QVCT). Il peut aussi servir à stimuler la réflexion avant la mise en place d'actions concrètes.

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Le jeu encourage la réflexion collective et la prise de conscience des enjeux de santé au travail. Il favorise l'expression des points de vue individuels et l'échange, tout en sensibilisant aux conditions de travail qui influencent le bien-être. Cela permet de construire des solutions en équipe pour améliorer l'environnement de travail.

Temps de préparation :



Points forts :

Le jeu est basé sur un modèle scientifique solide et a été testé dans des contextes variés. Il permet d'aborder des sujets complexes de manière ludique, tout en stimulant la discussion et l'échange au sein des équipes.

Points d'attention :

Les règles du jeu, présentées sous forme de cartes non numérotées, peuvent prêter à confusion. Cependant, des documents plus clairs sont disponibles en ligne. Il est crucial d'être prêt à engager cette discussion sur le bien-être au travail et à s'assurer que des actions concrètes pourront être mises en place à l'issue de l'animation, sinon l'exercice risque d'être contre-productif.

Sujets abordés :

Bien-être au travail, conditions de travail

Date de l'avis : 22 octobre 2024

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614289/slac-le-jeu-de-cartes.html?export>

11-11-2024 00:53