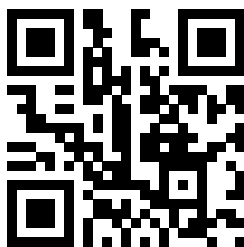


# RISK HOUR

## LIVRET DE RÈGLES



 **l'Assurance  
Maladie**

RISQUES PROFESSIONNELS

VOTRE INTERLOCUTEUR EN RÉGION :

**Carsat** Retraite  
& Santé  
au travail  
Hauts-de-France

# RISK HOUR

La Carsat Hauts-de-France : Caisse d'Assurance Retraite et de Santé au Travail est un organisme privé ayant une mission de service public qui se décompose en 3 volets :

- la prévention des risques professionnels qui se découpe en deux services :
  - l'imputation des sinistres et le calcul du taux de cotisation,
  - l'accompagnement des entreprises pour préserver la santé et la sécurité des salariés
- la retraite : renseigner les assurés, préparer et verser les retraites.
- le service social : accompagner les assurés en difficulté, prévenir et gérer la perte d'autonomie, prévenir la désinsertion professionnelle.

Les préventeurs de la Carsat aident et conseillent les entreprises dans leurs démarches de prévention des accidents du travail/maladies professionnelles en s'appuyant sur une offre de service diversifiée : des formations, des aides financières, de la documentation, des conseils, de l'expertise, de la métrologie, des outils connectés ....

L'escape Game « Risk Hour », constitue un outil innovant qui vient compléter cette offre de service. Ce jeu hybride est destiné aux entreprises et aux établissements d'enseignement supérieur.

Il plonge les participants dans une expérience immersive coopérative dont le but est de mener l'analyse d'un accident du travail en équipe pour en définir les causes ainsi que les actions correctives et éviter ainsi la survenue d'un nouvel accident. Ce jeu permet de comprendre les mécanismes essentiels contribuant à une analyse pertinente.

## 1 - PRINCIPE DE JEU

**Risk Hour** est un jeu coopératif pour 4 à 6 joueurs dans lequel vous et votre équipe allez incarner un groupe de collaborateurs (par la suite appelés personnages) d'une entreprise où un accident vient de se produire. Ensemble, vous allez tenter de faire la lumière sur cet accident, en identifier les causes, rassembler les plus pertinentes en un dossier que vous soumettrez à la direction. Votre score final dépendra de la pertinence de vos choix et décisions.

## 2 - MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Pour jouer à Risk Hour il vous faudra :

### 2.1 CONTENU DU PRINT & PLAY



1 Plateau divisé en 3 parties représentant l'entreprise.



56 cartes informations (à découper).



6 cartes personnages (à découper).



6 pions représentant les Personnages (à découper).



Règles du jeu.

### 2.2 - SMARTPHONE, APPLICATION ET QR CODES

Il vous faudra par ailleurs accéder à une application en ligne (aucune installation préalable n'est nécessaire) et être en mesure de scanner des QRcodes via cette application. Il vous faudra donc disposer d'un smartphone connecté à internet par joueur.

Vous trouverez les QRcodes sur les différents éléments du jeu :



Le Plateau



Les Cartes  
Personnages



Les Cartes  
Information



L'écran du smartphone  
de vos coéquipiers

## 2.3 - LE PLATEAU

Le plateau est divisé en 3 feuilles qui représentent les 3 étages de l'entreprise où est survenu l'accident, c'est sur celui-ci que vous déplacerez votre Pion Personnage au cours de la partie.

## 2.4 - LES CARTES PERSONNAGES

Elles représentent les 6 personnages que vous allez pouvoir incarner lors de la partie.

## 2.5 - LES CARTES INFORMATIONS



Au cours d'une partie vous n'utiliserez que les Cartes Informations relatives au scénario choisi. Elles représentent les informations remarquables que vous allez collecter lors de vos investigations puis sélectionner pour constituer votre dossier.

**Ne consultez pas les Cartes Informations tant que l'application ne vous demande pas de le faire !**

## 2.6 - LES PIONS PERSONNAGES

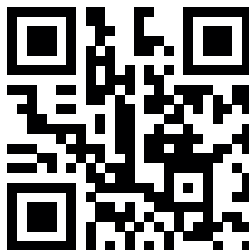
Ils représentent les personnages que vous allez incarner pour la partie, leur placement sur le plateau permet d'identifier dans quelle pièce de l'entreprise vous vous situez.

# 3 - MISE EN PLACE DU JEU

1. Positionnez les 3 parties du Plateau en suivant l'ordre des étages et placez-les au centre de la table, tous les joueurs doivent pouvoir y accéder.
2. Scannez le QRcode ci-dessous pour accéder à l'application (tous les joueurs effectuent cette opération). Pour scanner un QRcode, ouvrez l'appareil photo de votre mobile et placez-vous à 20cm du QRcode. Le lien associé au QRcode va s'afficher sans avoir besoin de prendre une photo. L'utilisation d'un QRcode nécessite une connexion à internet.

Si vous ne parvenez pas à scanner le QRcode, ouvrez votre moteur de recherche et tapez l'url complète : <https://riskhour.carsat-hdf.fr>

3. Décidez entre vous qui sera le Premier Joueur.
4. Laissez-vous guider par l'application pour le choix du scénario, de votre personnage et la fin de la mise en place !

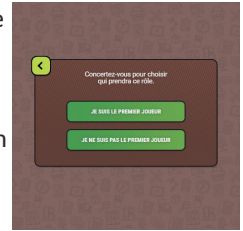


### 3.1 - LE PREMIER JOUEUR

Dans **Risk Hour**, le Premier Joueur aura un rôle supplémentaire, celui de coordonner les actions du groupe au sein de l'application :

Si vous êtes le premier joueur, vous devrez le moment venu, renseigner dans l'application les décisions collectives prises par le groupe (choix du scénario, placement des pions, poursuite de l'investigation, sélection des informations pertinentes, saisie de réponses, ...).

Ne vous inquiétez pas ! L'application vous guidera.



## 4 - DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une fois la mise en place effectuée, la partie commence, elle se déroule en 3 phases distinctes :

### 4.1 - PHASE 1 : L'ANALYSE DE L'ACCIDENT

En commençant par le Premier Joueur et suivant l'ordre défini lors de la préparation, vous allez chacun votre tour explorer les locaux de l'entreprise, interroger les salariés à la recherche d'informations concernant l'accident. A votre tour vous allez pouvoir réaliser deux actions dans l'ordre de votre choix : vous déplacer de salles en salles et rechercher des informations, encore une fois l'application vous guide dans ces actions.

#### 4.1.1 - Se déplacer

Vous pouvez déplacer votre pion d'un nombre maximum de 3 cases pour rejoindre une salle, et ce avant ou après votre action de recherche d'information (voir **4.1.2** ci-dessous). Les salles sont reliées entre elles par des portes ou des escaliers. Chaque salle comporte une bordure de couleur qui aide à se repérer sur le plateau. Chaque couloir est découpé en plusieurs cases qui comptent lors du déplacement. Un pictogramme de couleur précise les étages reliés par un escalier. Un escalier ne compte pas comme une salle lors du déplacement.



Vous pouvez décider de ne pas vous déplacer à votre tour, cela ne vous prive pas de votre action de recherche d'informations (voir **4.1.2** ci-dessous). L'application vous rappellera cette possibilité à chacun de vos tours.

## 4.1.2 - Rechercher des informations

À votre tour, lorsque vous vous trouvez dans une pièce comportant un QRcode, vous pouvez y rechercher des informations en scannant ce QRcode et en choisissant sur votre smartphone l'action que vous souhaitez effectuer :



**observer** la pièce à la recherche d'indice

OU



**dialoguer** avec les personnes présentes d'un sujet ou d'un autre.

Suivant la situation, l'application vous invitera à prendre dans la pile une ou plusieurs Cartes Informations en vous en indiquant les numéros (inscrits au dos des Cartes Informations). Veillez à ne prendre et consulter que les cartes spécifiées. Les autres joueurs peuvent librement consulter une Carte Information que vous avez obtenue.

## 4.1.3 - Passer le relais et définir le nombre de tours

À la fin de votre tour, l'application vous invite à présenter le QRcode affiché sur votre téléphone, au joueur suivant, en le scannant il prend ainsi le relais et c'est à lui de jouer ! Une fois le relais passé au Premier Joueur, un tour de jeu se termine et un nouveau peut commencer. À l'issue du 5<sup>ème</sup> tour de jeu, vous devrez décider si vous souhaitez continuer vos recherches ou si vous souhaitez passer à la phase suivante.

Jouer plus de tours vous permettra d'obtenir plus d'indices mais vous fera perdre 5 points par tour supplémentaire. Quoi qu'il en soit au bout du 10<sup>ème</sup> tour vous devrez passer à la phase suivante.

## 4.2 - PHASE 2 : PRÉSENTATION DES PREUVES À LA DIRECTION

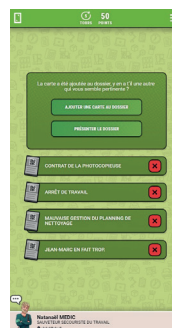
Mettez de côté le plateau, les pions et la pile de Cartes Informations non découvertes ; vous ne conservez alors que les Cartes Informations récoltées au milieu de la table.

Une fois la phase d'analyse terminée, il est temps pour vous de faire le point sur vos découvertes et de constituer un dossier regroupant uniquement les informations qui vous semblent pertinentes : celles qui ont un lien avec la réalité de l'accident.

### 4.2.1 - Constituer le dossier

Ensemble, vous allez sélectionner les Cartes Informations pertinentes et les ajouter au dossier en les scannant avec l'application (seul le Premier Joueur s'acquitte de cette tâche).

N'oubliez pas de consulter le descriptif du scénario et votre historique de recherches pour vous aider à faire votre sélection.



## 4.2.2 - Évaluation

Après concertation, lorsque vous êtes tous d'accord sur le dossier à présenter à la direction, le Premier Joueur le valide sur l'application et un score préliminaire vous est attribué :

- + 10 points par Carte Information pertinente sélectionnée
- 5 points par Carte Information sans relation avec l'accident sélectionnée

Une brève explication quant à la pertinence des cartes choisies vous est par ailleurs donnée.

## 4.3 - PHASE 3 : CONCLUSION DE L'ANALYSE

Afin d'affiner les conclusions tirées sur les causes de l'accident, vous devrez répondre collectivement à 5 questions de la direction. Le premier joueur valide vos réponses sur l'application.

À chaque réponse apportée une explication des éléments de réponse sera communiquée par l'application.

Une bonne réponse rapporte 5 points à votre équipe et une mauvaise n'en fait pas perdre !

## 5 - FIN DE PARTIE

À la suite des questions de la direction, la partie est terminée. Votre score final s'affiche alors ! Un lien vous est proposé pour aller plus loin et consulter l'offre de services de la Carsat en fonction du scénario choisi.

## 6 - LÉGENDE DES ICÔNES



**Lire à voix haute  
le texte associé**



**Suivre les instructions  
spécifiques mentionnées.**



**Quand l'icône clignote :  
Vous avez un message !**



**Historique  
de vos actions**

## 7 - FAQ

### Comment recommencer une partie ?

Lorsque vous relancez l'application :

- via la fenêtre pop-up, appuyez sur "plus de choix" puis "nouvelle partie"
- via le menu déroulant, appuyez sur "nouvelle partie"

Attention, commencer une nouvelle partie empêche de continuer l'ancienne partie.

### Comment rejoindre une partie en cours ?

Lorsque vous relancez l'application :

- via la fenêtre pop-up, appuyez sur "plus de choix" puis "rejoindre une partie"
- via le menu déroulant, appuyez sur "rejoindre une partie"

Scannez ensuite le QR code du joueur qui vous précède.

Attention, attendez bien que le joueur qui vous précède ait fini son tour de jeu.

### Qui contacter en cas de questions complémentaires ?

Merci d'envoyer un mail à l'adresse suivante :

[riskhour@carsat-nordpicardie.fr](mailto:riskhour@carsat-nordpicardie.fr)