

Vincent Renoir  
Trabre

escape time

■ observation  
■ réflexion  
■ enquête

■ rapidité  
■ travail d'équipe

■ organisation  
■ partage



■ escape circus  
■ time Lab  
■ silver express  
■ bunker sibéria

voyage temps  
enquête

■ escape circus  
■ time Lab  
■ silver express  
■ bunker sibéria

# ESCAPETIME

LE MEILLEUR DE L'ESCAPE GAME



**ESCAPE GAME MOBILE**  
de sensibilisation et de prévention sur les  
**RISQUES PSYCHOSOCIAUX**

 **6 À 72 JOUEURS**

 **60 MINUTES**

■ escape  
■ time  
■ silver  
■ bunker

1 0 0 1



## LE PROJET

### LES OBJECTIFS

#### OBJECTIF GÉNÉRAL :

Sensibiliser les collaborateurs, de manière **innovante et ludique** à des thématiques psychologiques en lien avec le monde professionnel.

#### OBJECTIFS OPÉRATIONNELS :

Définir, identifier et prévenir les **risques psychosociaux** (RPS) et leurs **facteurs** ainsi que de connaître les conséquences associées et les différents acteurs de la prévention.

### LE CONTEXTE

#### COÛTS HUMAINS :

**12%** de la population active des français est exposée à un risque d'épuisement professionnel élevé ou burn out, soit **3,2** millions d'actifs français.

**41%** des salariés français déclarent être en détresse psychologique.

#### COÛTS STRATÉGIQUES :

**42%** des arrêts maladies ont été prescrits en 2022 (l'absentéisme est revenu au taux de 2016 après une baisse durant la période de crise sanitaire).

Les troubles psychologiques représentent **20%** des arrêts maladie, devant les troubles musculo-squelettiques (TMS) (16%). Les troubles psychologiques sont le principal motif des arrêts longs (28%).

**30%** des salariés déclarent « avoir envie de prendre un arrêt maladie alors qu'ils ne sont pas malades ».

## COÛTS FINANCIERS :

Perte annuelle en France entre **1,9** et **3 milliards** d'euros (coût des soins, perte d'argent à cause de l'absentéisme, cessation prématurée d'activité et décès prématuré).

Investir **100€** en prévention revient à gagner **220€** pour l'entreprise.

**1€** dans la prévention aux RPS correspond à un bénéfice net de plus de **13€**.

Gain économique et avantageuses (à court et long terme), elle permet de prévenir, réduire et estomper certaines conséquences :

INDIVIDUELLES	COLLECTIVES	ORGANISATIONNELLES
<p><b>Physique :</b> TMS, fatigue...</p> <p><b>Psychique :</b> anxiété, troubles du sommeil...</p> <p><b>Sociale :</b> déséquilibre entre la vie privée et la vie professionnelle...</p> <p><b>Comportementales :</b> irritabilité, isolement...</p>	<p>Perte de cohésion, apparition de violences internes, exclusion, tensions dans les équipes...</p>	<p>Qualité de vie au travail, absentéisme/ présentéisme, augmentation des erreurs, retard...</p>



# CAPITAL CORP

CROISSANCE ILLIMITÉE

## SYNOPSIS

Vous êtes membres de la **brigade de prévention de l'agence de voyage temporel Escape Time** et avez été missionnés par la PDG de la société Capital Corp. pour intervenir dans **la réduction et la prévention des risques psychosociaux** de cette entreprise.

Celle-ci a reçu des rapports préoccupants sur trois de ses employés à la suite d'événements récents. Grâce au matériel temporel de l'agence, **vous revenez dans le passé**. Vous disposez donc de **60 jours** (concentrés en 60 minutes) pour identifier les risques psychosociaux, leurs facteurs de risques, évaluer les conséquences possibles et prévenir le tout.

## SUPPORTS



Une **application polyvalente** développée sur mesure pour toutes les formes d'escape game !

La particularité de l'application est qu'elle permet la diversification de supports (audio, SMS, affichage de texte, QCM...) ainsi que de type d'énigmes (filtre à trou, filtre rouge, puzzle, codes...)

Les joueurs auront besoin d'un **téléphone** (un par équipe maximum). Ils doivent scanner un **QR Code** pour déverrouiller l'accès à l'application.

Disposés sur des tables, des **documents physiques** (images, photos, fichiers, objets...) seront utilisables et manipulables par les équipes.

Les supports physiques seront complémentaires à l'application. La **capacité d'adaptation et la flexibilité** des participants seront mises en avant grâce à ce concept hybride.

## DÉROULEMENT

Les différentes équipes doivent être établies en amont (25 équipes de 6 joueurs) et nommer **un capitaine par équipe**. Le capitaine sera le **porte-parole** et chargé de garantir un lien de communication entre son équipe et le Maître du Jeu.

Les joueurs devront mener l'enquête sur **3 employés** de la société fictive Capital Corp. Les épreuves se baseront principalement autour des **6 facteurs de RPS** représentant chacun une ou plusieurs énigmes. La finalité de ces énigmes est de remarquer l'anomalie, soit **identifier le facteur** de risque en question et **d'intervenir** pour diminuer voire supprimer ces menaces.



**Nom** : M. GARCIA Xavier

**Poste** : Assistant de direction

**Âge** : 45 ans

**Ancienneté** : 5 ans

Les problèmes de famille de M. Garcia s'intensifient. Pour cause de dispute : l'intensité du travail et du temps de travail ainsi que les rapports sociaux et la reconnaissance au travail. Menez l'enquête grâce au planning et aux SMS du téléphone professionnel de Monsieur. Arriveriez-vous à y déceler les problèmes présents ?



**Nom** : Mme BENALI Yasmine

**Poste** : Responsable d'équipe

**Âge** : 28 ans

**Ancienneté** : 4 ans

Des retours et rapports préoccupants vous ont été transmis concernant les exigences émotionnelles et les conflits de valeurs de Mme Benali. Plongez dans son dossier et son répondeur téléphonique afin d'enquêter sur ces points. Soyez minutieux, vous devez à tout prix empêcher une conséquence lourde de sens.



**Nom** : Mme DUBOIS Sylvie

**Poste** : Agent d'entretien

**Âge** : 60 ans

**Ancienneté** : moins d'un an

L'insécurité de la situation de travail, l'autonomie et les marges de manœuvre sont mises à mal pour Mme Dubois. Enquêtez sur des éléments trouvés dans son local et observez les caméras de sécurité de l'entreprise pour découvrir ce qu'il se passe. N'oubliez pas que vos décisions impacteront la vie de Mme Dubois.

■ Vincent Renoir  
■ Valère

escape time

■ observation  
■ réflexion  
■ enquête

■ rapidité  
■ travail d'équipe  
■ organisation  
■ partage

voyage temps  
enquête

■ escape circus  
■ time Lab  
■ silver express  
■ bunker sibéria

■ escape circus  
■ time Lab  
■ silver express  
■ bunker sibéria

■ rapidité  
■ travail

**CONTACTEZ-NOUS QUE NOUS PUISSONS ÉTUDIER ENSEMBLE VOTRE BESOIN  
ET VOUS ÉTABLIR UN DEVIS**

**ESCAPE TIME VILLEBON-SUR-YVETTE**  
12 Avenue du Québec  
91140 VILLEBON-SUR-YVETTE  
09.72.52.29.29

**Contact :**  
**Lauriane TREFOUEL - 07.67.68.21.07**  
**escapetime.essonne@gmail.com**

0 0  
1 1

■ escape circus  
■ time Lab  
■ silver express  
■ bunker sibéria

■ escape  
■ time  
■ silver  
■ bunker

1 0 0 1