

## #3 – Entretien d'inquiétude – Visual Novel

<p><b>Objectif pédagogique</b></p> <p>Comprendre comment mener un entretien d'inquiétude avec une personne qui présente des signes de mal-être</p>	<p><b>Thèmes abordés</b></p> <p>Empathie/Sympathie/Apathie/Antipathie Rôle des acteurs de la santé en entreprise</p>
<p><b>Déroulement d'une partie</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. L'animateur branche son ordinateur sur projecteur et lance l'application</li> <li>2. Les participants choisissent s'ils veulent incarner le manager ou le collaborateur qui présente des signes de mal-être</li> <li>3. <b>Si le personnage du manager est choisi :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• les participants choisissent alors le contexte de l'entretien : convocation ou rencontre fortuite à la machine à café</li> <li>• L'animateur lance le dialogue et demande aux participants de choisir les réponses ou les questions qu'ils préfèrent</li> <li>• Chaque réponse entraîne une réaction du collaborateur</li> </ul> </li> </ol> <p><i>Variante possible : si chacun à un ordinateur portable, chaque joueur peut jouer au jeu seul</i></p>	
<p><b>Gagner</b></p> <p>Le manager parvient à la conclusion du dialogue</p>	<p><b>Perdre</b></p> <p>Le collaborateur se braque et met un terme au dialogue avant sa conclusion</p>
<p>3. <b>Si le personnage du collaborateur est choisi :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'animateur lance le dialogue et demande aux participants de choisir les réponses ou les questions qu'ils préfèrent</li> <li>• L'animateur propose ensuite de sélectionner un manager aguerri dans l'exercice ou particulièrement maladroit</li> <li>• Chaque réponse entraîne une réaction du manager</li> </ul>	
<p><b>Gagner-Perdre</b></p> <p>N/A</p> <p>L'objectif est de sensibiliser les participants à l'effet d'un bon ou d'un mauvais questionnement de la part du manager</p>	