

#3 – Entretien d'inquiétude – Visual Novel

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