

## Contexte

À l'automne 2023, le Groupe Apave a lancé sa nouvelle stratégie RSE avec une ambition claire : **former 100 % de ses collaborateurs aux transitions durables et les rendre acteurs du changement.**

Trois priorités structurent cette démarche :

- **Former aux enjeux climatiques :**
  - 250 managers participent à des ateliers immersifs comme la Fresque du Climat.
  - Tous les collaborateurs ont accès à une trentaine de modules digitaux via l'Apave Climate School.
- **Clarifier la stratégie RSE 2025-2030 :**

Une communication accessible permet à chacun de s'approprier les objectifs et actions.
- **Partager l'expertise au-delà du Groupe :**

Webinaires, guides et enquêtes diffusent les savoir-faire d'Apave auprès d'un public élargi.



## Objectif

Dans le cadre de sa stratégie RSE, désormais cinquième pilier de sa stratégie globale, Apave déploie un module de formation pour sensibiliser et engager durablement ses collaborateurs.

Ce programme vise à :

- **Impliquer activement les collaborateurs**, afin qu'ils deviennent des relais de la stratégie RSE.
- **Responsabiliser les managers à l'international**, en les positionnant comme acteurs clés de la formation.

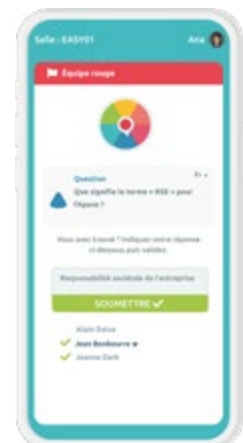
Destiné aux **14 500 collaborateurs**, ce module est déployé via les managers et **traduit en huit langues** (français, anglais, espagnol, italien, portugais, polonais, arabe et vietnamien), affirmant ainsi l'engagement d'Apave à diffuser sa vision RSE à l'échelle mondiale.

## Problématique

Ce projet s'inscrit dans la continuité d'une initiative réussie lancée en 2021, où un jeu type Trivial Pursuit avait permis aux 11 000 collaborateurs d'assimiler la stratégie du Groupe. Fort de ce succès, Apave renouvelle l'expérience pour la stratégie RSE avec un format innovant.

Trois exigences clés guident ce nouveau module :

- **Un format hybride** : conçu pour être joué à distance en mode synchrone ou en présentiel.
- **Une approche ludique et engageante** : inspirée du jeu de l'oie, pour capter l'attention et faciliter l'apprentissage.
- **Une cohérence et innovation** : s'appuyer sur l'expérience passée tout en proposant un contenu original et adapté à la RSE.



La conception intègre une forte dimension pédagogique pour garantir **impact** et **engagement** des participants dans cette nouvelle étape stratégique.

# La solution choisie : MOBITEACH

Apave a choisi MOBITEACH pour concevoir ce jeu de l'oie interactif sur la RSE, animé par un manager en présentiel ou à distance. La solution permet de créer et d'animer facilement des sessions de formation, projetables sur écran en salle ou en visioconférence.

*Quels sont les atouts de cette solution ?*

## Une approche pédagogique ludique et interactive

Le jeu est un prétexte fort pour apprendre de manière engageante, en intégrant des mécaniques de jeu stimulant la curiosité et l'implication des participants. Cette approche ludique facilite l'apprentissage par une expérience collective et interactive.



## Une flexibilité et une réutilisation de la capsule

Initialement conçu pour aborder la RSE, le format du jeu de l'oie a démontré son potentiel à être réutilisé et adapté pour d'autres sujets de formation. Cette capacité à s'appliquer à des contenus variés en fait un outil polyvalent, adapté aux besoins évolutifs des organisations.

## L'évolution vers des formats numériques

Ce jeu de l'oie illustre la capacité à digitaliser et moderniser la formation synchrone, en favorisant une accessibilité accrue (présentiel/distanciel) et une adaptation aux modes d'apprentissage actuels, tout en donnant la possibilité de recueillir de la data en fin de formation (présence de participants, scoring...).

## Un engagement renforcé des formateurs et participants

Les formateurs reconnaissent l'efficacité du jeu pour capter l'attention et encourager une participation active. Ils expriment un intérêt marqué pour réutiliser ces formats afin de dynamiser leurs formations, preuve de l'impact durable et de l'enthousiasme généré par ces dispositifs.



Le jeu de l'oie innove par sa capacité à transformer des contenus plus ou moins complexes en **expériences gamifiées immersives et accessibles**, par sa flexibilité d'utilisation, son ancrage dans des processus stratégiques, et l'enthousiasme qu'il suscite chez les apprenants et les formateurs. Il représente un **modèle d'apprentissage moderne** qui allie **efficacité, engagement et adaptabilité**.

*Découvrez la fiche de règle du jeu de l'oie de l'Apave*

- 5 équipes : Air, Terre, Eau, Faune et Flore (maximum)
- 5 joueurs par équipe (maximum)
- Environ 1h30 de durée de jeu
- PC pour l'animateur
- PC, Tablette ou Smartphone pour les participants
- En présentiel ou à distance selon les mêmes modalités de jeu



## Mise en route du jeu



- Avant de débuter, chaque participant connecté est affecté aléatoirement à une équipe.
- L'animateur et les participants visualisent la constitution des équipes en temps réel.
- L'animateur peut, s'il le souhaite, déplacer des participants d'une équipe à une autre.

Une fois les équipes constituées, le jeu peut être lancé.

## Première phase : le buzzer



Dans cette phase, chaque participant répond individuellement à 10 questions à choix unique, dans les 20 secondes imparties par question.

**Objectif** : répondre correctement, le plus vite possible, pour remporter un maximum de points (de 10 à 30 points par bonne réponse selon la rapidité).

Les points gagnés individuellement s'additionnent dans le score de l'équipe.

**Fin de manche** :

- La jauge des **scores par équipe** apparaît pour tous
- Le **classement** des équipes conditionne le **placement des pions** sur le plateau de jeu de l'oie lors de la manche suivante.

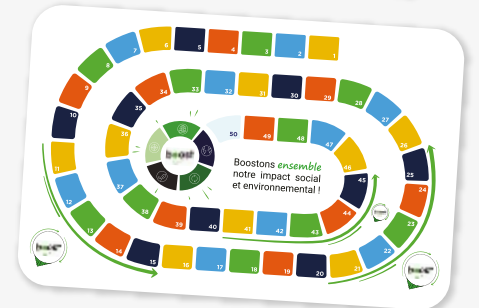


## Deuxième phase : le jeu de l'oie



Le plateau de jeu de l'oie comporte **50 cases** de **5 couleurs** différentes représentant les **5 thématiques RSE** (égalité-inclusion, décarbonation, formation, accompagnement à la transition et santé-sécurité). Le jeu se compose de **40 questions**, soit 8 tours ou 8 questions par équipe, balayant les 5 thématiques.

**Objectif** : répondre correctement en équipe et activer ses bonus pour remporter un maximum de points.



**Déroulé** : Tour par tour, et chacune à leur tour, les équipes piochent une question (QCU, QCM, réponse libre). Un **leader d'équipe** est désigné : il lit la question et les propositions de réponse puis se concerta avec les membres de l'équipe pour choisir la ou les bonnes réponses, dans un temps imparti de 90 secondes.

- **Si la réponse est bonne** : l'équipe gagne 100 points, lance les dés, et le pion avance d'autant de cases.
- **Si la réponse est mauvaise** : l'équipe est invitée à rejouer la même question au tour suivant. Que la réponse soit bonne ou mauvaise lors de cette seconde tentative, l'équipe lancera les dés et avancera sur le plateau.



Chaque équipe bénéficie de **2 bonus « x10 »** qu'elle peut activer lorsqu'elle est sûre d'avoir la bonne réponse, afin de gagner 1000 points au lieu de 100 points.



Sur le plateau de jeu, il existe **3 zones « Boost »** : lorsque le pion se positionne sur cette zone, il avance automatiquement de 5 cases.

## Fin de partie



- La **partie prend fin** dès qu'une équipe atteint la **case 50** (dernière case).
- Chaque équipe joue son **dernier tour de jeu**.
- L'équipe ayant **cumulé le plus de points** lors des **deux phases** est victorieuse !



## Facteurs clés de succès

Conçu de manière **agile** avec MOBITEACH, le jeu a été testé et ajusté pour garantir une expérience fluide et pédagogique, tout en restant ludique. Déployé **dans huit langues**, il est accompagné d'une formation des animateurs pour assurer une diffusion efficace à l'ensemble des équipes Apave.

### Pour les stagiaires

Cette capsule **ludique innovante** a rencontré un véritable succès auprès des participants, qui l'ont perçue comme une parenthèse agréable permettant d'aborder un sujet sérieux sans se prendre au sérieux.

Quelques retours de stagiaires :



« C'est stimulant, engageant, ludique, aligné avec les valeurs de l'entreprise »

« Cela donne l'opportunité d'échanger entre nous et avec l'animateur sur les enjeux de la RSE »

« On découvre des informations utiles dans une ambiance conviviale »

« L'approche pédagogique est efficace, alliant apprentissage et esprit d'équipe ! »



### Pour les formateurs

Les animateurs ont rapidement pris en main MOBITEACH, grâce à une formation de 30 minutes seulement, garantissant une utilisation **fluide** et un **déploiement efficace** du dispositif. Leur retour d'expérience a été tout aussi **positif** que celui des participants.

Quelques retours de formateurs :



« J'ai pris plaisir à animer la capsule, elle a effet dynamisant sur les équipes et un rôle fédérateur »

« Le jeu est efficace aussi bien en présentiel qu'à distance, il est accessible à tous et de partout ! »

« Le déploiement se fait facilement »



L'équipe Campus, tout comme le comité exécutif, s'est réjouie de **ces retours enthousiasmants**. Ils se sont félicités d'avoir pu **déployer la nouvelle stratégie RSE en seulement quelques mois**, grâce à une solution à la fois **rapide, engageante et largement adoptée**.