

Du jeu, du lien, de l'activité physique et de l'évasion pour la DRSM des Hauts-de-France !

LE CONTEXTE

La Direction Régionale du Service Médical (DRSM) des Hauts-de-France a souhaité proposer à son personnel un programme permettant à la fois de s'activer et de renforcer la cohésion. Au sortir de la crise sanitaire, le besoin de ressouder les liens entre collègues est encore très présent chez ces agents du service public.

Une Animation Kiplin de 15 jours

JEU : " La mission "

Combine stratégie, cohésion et réflexion commune : quand la marche quotidienne permet de résoudre ensemble une enquête.

Aider le célèbre Sherlock Holmes

Et se plonger dans un scénario ludique pour récolter des indices et trouver le coupable !

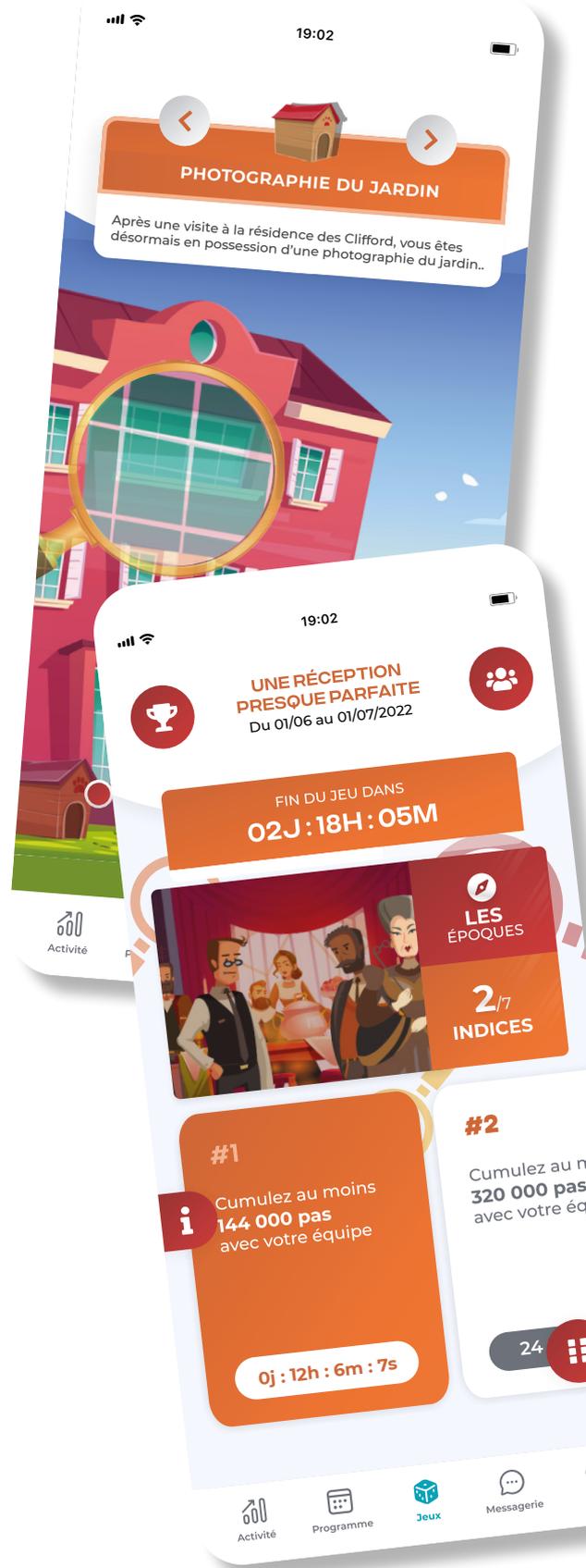
✔ 50 équipes = 221 participants

✔ Plus de la moitié des participants ont résolu l'enquête

✔ 878 messages envoyés sur l'application

✔ 61% des messages portaient sur la cohésion

ÉVOLUTION DU NOMBRE DE PAS MOYENS PAR JOUR



95% de taux de participation

88% des joueurs ont progressé entre le début et la fin de l'animation

87% ont repris par la suite une activité physique dans leur quotidien

L'histoire

Lors d'une réception mondaine à son domicile, le collier de la Comtesse Clifford a été dérobé. Scotland Yard se charge de l'enquête, appuyé par le célèbre Sherlock Holmes.

Sherlock compte sur vous pour l'assister dans la mission : retrouver le précieux bijou et l'identité du voleur.



Sherlock Holmes vous a adressé quelques lignes avant de commencer l'enquête :

Le bijou volé est un collier de perles de culture d'exception. Il était précieusement conservé dans un coffre, dans le boudoir de la comtesse depuis le décès de sa mère il y a maintenant 8 ans.

1/2

Nous savons de source sûre que le voleur se trouve parmi les invités et il a été établi que le vol a été commis dans la nuit du 18 juin 1915, entre 23:00 et 00:00.

2/2

Débloquez des indices et étudiez les éléments permettant d'éliminer des suspects au fur et à mesure et de retrouver le collier volé.

Saurez-vous retrouver le bijou volé ?

Les étapes

Le jeu va se dérouler en plusieurs étapes



Sarah Izza, Responsable Communication

Quel était votre contexte RH avant l'animation Kiplin ?

La pandémie et le télétravail renforcé ont laissé des traces sur le moral de nos agents qui, encore aujourd'hui, ont vraiment besoin de décompresser. Ensuite, nous sommes répartis sur 18 sites partout dans la région. Il est donc très difficile, logistiquement et financièrement parlant de réunir tout le monde, au même endroit.

Comment vos collaborateurs se sont mis en équipe ?

Nous avons laissé les équipes se former comme elles le souhaitaient. Certains se connaissaient, d'autres non. J'ai l'exemple d'une équipe dont les membres travaillaient à distance des uns et des autres. Ils ont transposé leur collaboration dans le jeu et cela s'est soldé par une belle implication dans la Mission et par une victoire.

Avez-vous remarqué des changements d'habitudes après cette animation ?

Des amitiés se sont formées et j'ai remarqué aussi que beaucoup de joueurs ont gardé de nouvelles habitudes bien après la fin du jeu. Ils ont inscrit la marche ou tout autre activité physique régulière dans leur routine.

LES RETOURS UTILISATEURS

FAVORISER LA
convivialité
ENTRE PARTICIPANTS



100%

PRENDRE CONSCIENCE
des bienfaits
DE L'ACTIVITÉ PHYSIQUE



100%



Une question ? Contactez-nous !

contact@kiplin.com
02 85 52 82 26

www.kiplin.com