

Le serious game

# Maladies invalidantes et Emploi



by **s/s**  
UP

&

**CareGiver.**  
CONSEIL

## Définition

# Maladies invalidantes

**RQTH**

(Reconnaissance Qualité de Travailleur Handicapé)

Maladies cardiaques  
Cancer  
Accident Vasculaire Cérébral (AVC)  
Arthrose  
Sclérose en plaque  
Diabète  
Maladie de Crohn  
Asthme  
Hépatite

...

# Enjeux pour l'entreprise

## Diagnostic

En France, 1 AVC survient toutes les 4 minutes.<sup>(1)</sup>

## Emploi

1 personne en activité sur 5 au moment du diagnostic de cancer ne l'est plus 5 ans après.<sup>(2)</sup>

## Bénéfices

77% des actifs estiment que le maintien dans l'emploi renforce la cohésion et l'engagement des équipes.<sup>(3)</sup>

(1) Feigin et al. Lancet Neurol oct 2021 (2) étude Vican 5 (INCa/Inserm) de 2018 (3) Baromètre Cancer@Work 2016

## Enjeux pour l'entreprise

La loi du 11 février 2005 reconnaît les troubles de santé invalidants comme handicap, les entreprises doivent accompagner et former les équipes pour **favoriser le maintien dans l'emploi des collaborateurs touchés par la maladie.**

## Serious game

**Une formation ludique et collaborative** pour prendre la mesure des enjeux et comprendre les différents vécus (patient/entreprise).

### **Compétences visées :**

- ◆ Connaître les interlocuteurs privilégiés
- ◆ Communiquer les bonnes informations
- ◆ Maintenir le lien pendant l'absence
- ◆ Organiser le maintien dans l'emploi



## Serious game

### Scénario

*Paul Durand a 59 ans, il est père de famille et travaille depuis 15 ans chez Ekicrea, comme Directeur commercial. Grand sportif, il aime courir des marathons et faire de l'aviron. Récemment, on lui a découvert une maladie invalidante qui impacte son quotidien professionnel*



### Votre mission ?

Aider Paul à mieux vivre toutes les étapes de la maladie pour retourner au travail dans les meilleures conditions possibles.



## Serious game

Le jeu se présente sous forme d'un **parcours de 110m haie**, où chaque haie symbolise une étape de la maladie. Les participants réalisent plusieurs **défis successifs** pour passer chaque haie, en lien avec le thème de celle-ci.

1. L'annonce de la maladie par le médecin
2. L'annonce de la maladie aux collègues
3. Les interlocuteurs professionnels privilégiés
4. La réorganisation du travail
5. Les traitements
6. Le maintien du lien pendant l'absence
7. La reprise du travail
8. Les séquelles
9. La (ré)orientation
10. Les nouvelles compétences !

Une barrière de haie représentée par une barre horizontale blanche avec des extrémités rouges, soutenue par deux piliers bleus.

REPRISE DU TRAVAIL

Une barrière de haie représentée par une barre horizontale blanche avec des extrémités rouges, soutenue par deux piliers bleus.

MAINTIEN DU LIEN

Une barrière de haie représentée par une barre horizontale blanche avec des extrémités rouges, soutenue par deux piliers bleus.

RÉORGANISATION DU TRAVAIL

# Serious game

L'ensemble des haies traitent des sujets suivants :

## CONTEXTE

Définition des maladies  
invalidantes, chiffres clés

### L'ANNONCE

Annonce de la maladie  
par le médecin,  
réactions possibles de  
l'équipe, informations  
données par le RH et  
médecin du travail,

...

### LA MALADIE

Arrêts et réorganisation  
du travail, traitements,  
maintien du lien pendant  
l'absence, visite de  
pré-reprise,

...

### LA REPRISE

Bonnes pratiques pour  
l'accueil, aménagement  
horaires, informations  
données par l'assistante  
sociale, RQTH,

...

## FICHE BILAN



## Serious game



### Modalité pédagogique

Mises en situation, ressources sonores et visuelles, jeux de dés, énigmes, culture générale, prises de décision en équipe, témoignages...

## Serious game

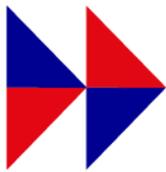
### Modalités pratiques

½ journée (explications, jeu, débriefing)

De 6 à 10 joueurs

2 900 € HT

*Délai d'accès : 2 semaines*

**Qualiopi**   
processus certifié

 **RÉPUBLIQUE FRANÇAISE**

**À vous de jouer !**



## Créateurs



Société de conseil et de formation certifiée **Qualiopi**, SIS UP accompagne les entreprises (scale up, PME, ETI, grands groupes) pour remettre l'humain au cœur des projets et donner du sens à l'action.

Nous aidons les directions à (ré)écrire une vision et des valeurs mobilisatrices ; les managers et jeunes talents à assumer leurs responsabilités ; les équipes RH à développer une politique inclusive.

→ **Notre engagement social** : SIS UP reverse l'intégralité de ses bénéfices à UP for Humanness, association loi 1901 reconnue d'intérêt général. L'association est un "think-and-do tank" dédié à la recherche-action sur des sujets de société et à l'insertion sociale et professionnelle de personnes fragilisées.



CAREGIVER Conseil est une société de conseil fondée par une directrice commerciale atteinte d'un cancer, Marie-Pierre Gamby. Elle a pour mission d'accompagner les entreprises et collaborateurs sur le sujet du retour à l'emploi des personnes fragilisées par la maladie.

## Intervenantes



### **Marie-Pierre GAMBY**

Présidente de CAREGIVER Conseil  
DU Sorbonne Patiente Partenaire  
et référente en Rétablissement en  
Cancérologie  
Dir. commerciale agence design  
Team Créatif



### **Diane d'AUDIFFRET, PhD**

Directrice générale SIS UP  
Déléguée générale de UP for  
Humanness  
Experte Campus de l'inclusion  
Membre commission handicap METI



### **Charlotte DE LA CROIX**

Consultante et chargée de  
développement  
Master 2 Consulting & Management  
d'Audencia BS, Classe préparatoire  
ECE  
Consultante Wavestone



### **Marie BARBIER**

Consultante SIS UP  
Licence de médecine, PGE EDHEC  
Business School  
Formation « Ethique et Médecine »  
à l'IPC – Facultés Libres de  
Philosophie et de Psychologie.



**Diane d'AUDIFFRET**  
Directrice générale  
[diane.daudiffret@sisup.fr](mailto:diane.daudiffret@sisup.fr)  
+33 6 09 13 42 99



**Marie-Pierre GAMBY**  
Présidente  
[marie.pierre.gamby@caregiver-conseil.fr](mailto:marie.pierre.gamby@caregiver-conseil.fr)  
+33 6 07 76 59 71