



Cap' ? ou pas cap'

*Le jeu de la transformation
de votre cabinet !*



RÈGLE DU JEU

► Un jeu pour apprendre, comprendre mais surtout... agir !

Les enjeux des nouveautés technologiques et numériques auxquelles nous sommes confrontés vont bien au-delà d'une simple évolution des outils de production mais s'apparentent à une véritable révolution du marché et de l'environnement de la profession.

Les cabinets vont devoir s'adapter, se transformer pour faire face à ces nouveaux défis.

Pour accompagner les professionnels dans cette transformation numérique, le Conseil national de l'Ordre et les rapporteurs du 79^e Congrès ont conçu le jeu de la transformation numérique des cabinets : « Cap' ou pas cap' ? ».

Ce jeu poursuit un double objectif :

- **Apprendre et comprendre** : en invitant les experts-comptables et leurs collaborateurs à prendre conscience des impacts de cette révolution numérique tout en apportant des solutions concrètes ;
- **Agir** : en proposant une méthodologie de transformation des cabinets à travers 15 étapes tout en leur fournissant les outils adaptés pour passer à l'action.

Le concept du jeu, inventé par les rapporteurs, permet de découvrir de façon ludique et pédagogique, le pourquoi et le comment de la transformation des cabinets.

Le caractère convivial attaché au jeu permet d'associer et d'embarquer l'ensemble des équipes dans l'aventure de la transformation du cabinet, condition nécessaire à la réussite d'un tel projet.

Grace à ce jeu, vous découvrirez les outils et les dispositifs développés par le Conseil national à votre attention pour vous accompagner et vous guider dans vos démarches notamment à travers la plateforme Internet « Cap 2030 » et le programme de formation « Profession comptable 2030 ».

Nous espérons ainsi, Chère Consœur, Cher Confrère, vous accompagner au mieux, de façon pratique et concrète, dans la transformation de votre cabinet.



Cécile de Saint Michel
présidente
du Conseil national



Farouk Boulbahri
rapporteur
du 79^e Congrès



Élodie Cassart
rapporteur
du 79^e Congrès



Delphine Sabatey
rapporteur
du 79^e Congrès



Boris Sauvage
rapporteur
du 79^e Congrès

TABLE DES MATIÈRES

- ▶ 1. Contenu du jeu
- ▶ 2. Objectifs et concept
- ▶ 3. Nombre de joueurs
- ▶ 4. Préparation du jeu
- ▶ 5. Débuter le jeu
- ▶ 6. Animation du jeu

1. CONTENU DU JEU

• Un plateau de jeu comportant un parcours composé de 15 cases. Chaque case correspond à une étape de la transformation du cabinet. La couleur des cases vous renseigne sur la thématique de l'étape :

- ▶ Cases jaunes : Stratégie ;
- ▶ Cases rouges : Missions ;
- ▶ Cases bleues : Compétences.



- Un pion représentant l'oiseau origami, logo du 79^e Congrès, symbolisant la transformation des cabinets.
- 45 cartes de jeu réparties en trois catégories numérotées de 1 à 15 :
 - ▶ 15 cartes « Énigme » mentionnant l'énigme à résoudre pour accéder aux contenus de l'étape, un indice pour vous aider et la solution cryptée ;
 - ▶ 15 cartes « Défi Escape » contenant le code chiffré pour vous permettre de sortir de l'impasse si vous ne réussissez pas un défi ;
 - ▶ 15 cartes « Action » indiquant l'action à réaliser au titre de l'étape pour progresser dans la transformation de votre cabinet.



- Un révélateur chromatique pour décrypter les solutions des énigmes et les codes des défis si vous êtes dans l'impasse.
- Une affiche représentant les contours de l'oiseau origami du 79^e Congrès.
- 15 gommettes colorées pour compléter l'oiseau du 79^e Congrès et suivre votre progression.



Dans le cadre du jeu, il vous faudra vous connecter :

- au site Internet www.capoupascal-lejeu.fr pour poursuivre l'aventure ;
- au site Internet www.cap.professioncomptable2030.fr pour accéder aux outils de la transformation ;
- au site Internet www.professioncomptable2030.fr pour découvrir le programme de formation proposé par l'Ordre et le CFFC.

Alors prévoyez de vous munir de votre ordinateur !

2. OBJECTIFS ET CONCEPT

« Cap' ou pas cap' ? » est à la fois un jeu de plateau traditionnel et un jeu numérique via Internet.

A travers ce jeu, nous vous proposons de découvrir et de franchir les 15 étapes de la transformation de votre cabinet en vous invitant et en vous aidant à passer à l'action.

Chaque étape porte sur un thème particulier. Les étapes sont réparties en trois catégories :

- Stratégie (couleur jaune) : **Stratégie**
- Missions (couleur rouge) : **Missions**
- Compétences (couleur bleue) : **Compétences**

Lors de chaque étape vous devez successivement :

- Découvrir le mot clé qui se cache derrière une énigme, mot clé qui vous permet d'accéder au contenu de l'étape sur le site du jeu ;
- Relever un défi ludique, en vous aidant des ressources mises à votre disposition sur le site du jeu et issues notamment des travaux du 79^e Congrès ;
- Réaliser une action concrète pour avancer dans la transformation de votre cabinet en utilisant les ressources et outils mis à votre disposition par le Conseil national.

Dès qu'une action préconisée est réalisée, vous pouvez compléter l'affiche de l'oiseau du 79^e Congrès à l'aide des gommettes prévues à cet effet, vous permettant ainsi de suivre et d'afficher votre progression.

Au terme des 15 actions, l'oiseau sera totalement coloré et...vous aurez réalisé la transformation de votre cabinet !

3. NOMBRE DE JOUEURS

Le jeu a été conçu pour vous aider à engager la transformation de votre cabinet. Mais la transformation du cabinet nécessite l'engagement de tous et notamment d'un maximum de collaborateurs. C'est pourquoi, il est recommandé d'y associer l'ensemble des membres du cabinet.

Le jeu permet d'appréhender tous les enjeux et les impacts de la transformation du cabinet. Il constitue un formidable outil pour embarquer l'équipe. Il s'agit d'un jeu collaboratif où tous les participants sont invités à travailler ensemble pour résoudre les énigmes, relever les défis et engager concrètement la transformation du cabinet.

C'est pourquoi le nombre de joueurs recommandé va de 1... à l'infini.

4. PRÉPARATION DU JEU

Pour jouer, vous devez disposer du contenu de la boîte ainsi que d'un ordinateur connecté à Internet.

La consultation du site en ligne est plus confortable sur un ordinateur que sur un téléphone. Par ailleurs, l'ordinateur est préconisé pour faciliter le partage avec l'équipe.

Vous devez positionner le plateau devant vous et placer les cartes « Énigmes », « Défi Escape » et « Actions » numérotées de 1 à 15 (classées dans l'ordre) sur les emplacements prévus à cet effet.

Le pion représentant l'oiseau du 79^e Congrès est positionné sur la case départ.

Vous devez avoir auprès de vous le révélateur chromatique qui vous permettra, si besoin, de décrypter les solutions des énigmes et les codes des défis.

L'affiche de l'oiseau du 79^e Congrès doit être positionnée dans le cabinet afin de pouvoir suivre la progression de la transformation du cabinet en disposant des gommettes à proximité.

Un ordinateur doit être connecté à Internet et éventuellement relié à un vidéo projecteur pour permettre à tous les joueurs de participer à la découverte des contenus et des défis.

5. DÉBUTER LE JEU

Un des participants déplace le pion sur la première case et lit à haute voix le thème de l'étape.

La couleur de la case permet de connaître à quelle catégorie l'étape appartient : le jaune « Stratégie », le rouge « Missions » et le bleu « Compétences ».

A. Résolution de l'énigme

Une fois ces informations communiquées à tous les joueurs, un des participants tire la carte « Énigme » comportant le numéro 1 et lit son contenu à haute voix.

La carte 1 invite à se connecter sur le site Internet www.capoupascap-lejeu.fr et à solutionner la première énigme pour découvrir le mot de passe qui donnera accès au contenu de la première étape.

La première énigme est lue à haute voix pour l'ensemble des participants. Cette énigme permet de deviner le mot de passe qui doit être saisi sur le site Internet. Le nombre de tentatives n'est pas limité, donc n'hésitez pas !

En cas de manque d'inspiration, un indice complémentaire figure sur la carte.

Si malgré l'indice, vous n'avez toujours pas deviné le mot de passe, vous pouvez utiliser le révélateur chromatique qui vous permettra de le voir apparaître en bas de la carte.

B. Réalisation du défi

Une fois le bon mot de passe saisi sur le site Internet, vous découvrez le défi qui vous est proposé. Ce dernier va être totalement réalisé sur le site du jeu en suivant les instructions.

Il peut notamment s'agir d'un quiz en lien avec la thématique de l'étape. Pour réussir le défi, il faut fournir un certain nombre de bonnes réponses, étant précisé que les réponses peuvent être modifiées sans limitation.

Pour remporter ce défi, vous disposez sur le site Internet de ressources (enquêtes, publications, vidéos...) contenant tous les éléments de réponses nécessaires.

Lorsque le nombre minimum de bonnes réponses est atteint, la rubrique « Action » de l'étape devient accessible.

Si vous ne disposez pas du nombre de bonnes réponses requis, vous pouvez utiliser la carte « Défi Escape » de l'étape afin de découvrir, à l'aide du révélateur chromatique, le code à saisir sur le site pour accéder à la rubrique « Action ».

C. Réalisation de l'action

Une fois le défi réalisé (ou le code obtenu), tirez la carte « Action » portant le numéro de l'étape afin de découvrir l'action à réaliser.

Là encore, des ressources et outils sont à votre disposition sur le site pour vous aider à réaliser cette action.

D. Construction de l'oiseau du 79^e Congrès

Une fois l'action réalisée, positionnez sur l'affiche de l'oiseau du 79^e Congrès la gommette correspondant à l'étape réalisée pour attester de la progression de la transformation de votre cabinet.

Déplacez le pion sur la case suivante sur le plateau et lancez-vous dans l'étape suivante en prenant la carte de l'énigme numéro 2 !

Ces quatre opérations devront être renouvelées lors de chaque étape jusqu'à la quinzième et dernière étape de la transformation du cabinet !

6. ANIMATION DU JEU

Un des objectifs de ce jeu est de sensibiliser les équipes sur les enjeux et de les embarquer dans la transformation du cabinet. Il est donc recommandé de prendre le temps de préparer son utilisation auprès des équipes en prenant connaissance préalablement de l'ensemble du contenu afin de pouvoir l'adapter aux spécificités du cabinet.

Il est notamment recommandé de désigner préalablement un « maître du jeu » (de préférence pas le dirigeant du cabinet) qui animera les séances en prenant soin d'adapter le contenu en fonction des besoins et des attentes du cabinet.

Amusez-vous (et transformez-vous) bien !!

**L'équipe des rapporteurs
du 79^e Congrès**



Donnez des ailes à votre cabinet

79^e CONGRÈS
de l'ordre des
experts-comptables

**ORDRE DES
EXPERTS-COMPTABLES** *ec*

© 2024 - Tous droits réservés. Reproduction interdite. Création et illustrations :

Conseil national de l'ordre des experts-comptables. Attention ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments pouvant être inhalés ou avalés.