

La prévention du risque
infectieux par

L'ESCAPE



GAME



COORDINATION :

VERGNES Hervé, Cadre de Santé Hygiéniste, CPias Occitanie, Toulouse

GROUPE DE TRAVAIL :

BOS Julie, IDE Hygiéniste, CH Sainte-Marie, Rodez,

LAMOUREUX David, IDE Hygiéniste, Fondation du Bon Sauveur, Albi

TARI Hélène, IDE Hygiéniste, CH Marchant, Toulouse

CONCEPTION GRAPHIQUE / MISE EN PAGE :

DANGLA Caroline, Secrétaire, CPias Occitanie, Toulouse

RELECTEURS :

BUJAUD Elizabeth, Responsable Qualité et Coordinatrice des Risques Associés aux Soins, EOH, Fondation du Bon Sauveur, Albi

CASIMIR Cédric, Informaticien, Fondation du Bon Sauveur, Albi et Président d'une association d'Escape Game

CPias Occitanie, équipes de Toulouse et Montpellier

DELANNOY Véronique, Cadre de Santé Hygiéniste, CPias Nouvelle-Aquitaine, Bordeaux

Dr MAHEU Claire, Pharmacien Praticien Hygiéniste, CH Albi

Dr MASSE, Pharmacien, CH Sainte-Marie, Rodez

MASSOL Cécile, Cadre Supérieur de Santé, CH Sainte-Marie, Rodez

Dr ROUX Laure, Pharmacien Praticien Hygiéniste, EMH, CHU Nîmes

Dr VENIER Anne-Gaëlle, Médecin hygiéniste, Mission d'appui transversal à la prévention des IAS – MATIS, CPias Nouvelle-Aquitaine, Bordeaux

Sommaire

1- Définitions et contexte	1
2- Organisation et méthode	3
3- Cahier des charges	6
Scénario 1 : cas de rougeole	8
Scénario 2 : cas de grippe	16
Scénario 3 : cas de gale	24
Annexes	32

1- Définitions et contexte

Définitions :

Un Escape Game est un jeu immersif dans lequel un groupe de joueurs est enfermé dans un univers décoré selon un thème précis. Les participants ont l'objectif de sortir de cet espace en moins de 45 minutes. Pour y arriver, il faut résoudre des énigmes, à partir d'indices dissimulés.

Depuis quelques années, l'Escape Game pédagogique se développe et investit le champ de la santé, permettant un apprentissage innovant et immersif.¹

Genèse du projet :

Le réseau des infirmiers hygiénistes du secteur psychiatrique  établi sur l'ex-région Midi-Pyrénées depuis quelques années, a souhaité travailler et s'investir dans cette nouvelle approche à la fois pédagogique et ludique et l'adapter à la prévention du risque infectieux pour un public de professionnels de santé.

L'objectif est d'utiliser une méthode pédagogique différente et interactive dans la façon de transmettre des messages de prévention. Le groupe souhaite également montrer l'intérêt d'un outil de simulation dans le champ de la gestion des risques.

Appliqué au domaine de la santé, l'Escape Game s'inspire d'expériences vécues sur la prévention du risque infectieux dans le cadre d'épidémies auxquelles les établissements de soins ont été confrontés. Il implique les professionnels participant à résoudre des énigmes de façon ludique, en équipes pluri professionnelles, tout en apprenant des points « clé » de prévention.

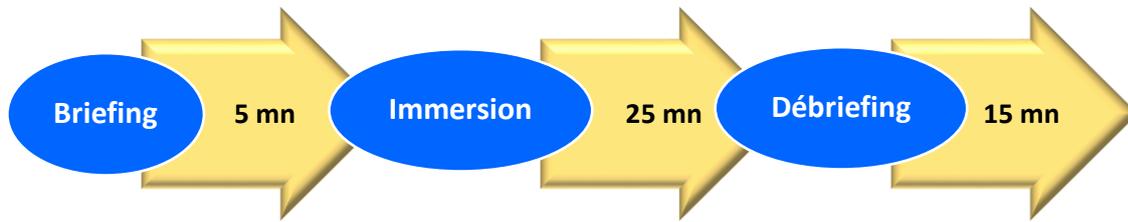
Si les établissements de psychiatrie ont été d'abord ciblés, **le Centre d'Appui pour la Prévention des Infections Associées aux Soins (CPIas) Occitanie a souhaité élargir cet outil aux autres types d'établissements** intéressés et concernés par les problématiques similaires.

Ce guide vient donc en appui aux établissements sanitaires et médicosociaux qui souhaitent mettre en place une animation de prévention du risque infectieux par l'élaboration d'un Escape Game. La trame et les éléments organisationnels proposés pourront être ajustés selon les besoins de l'établissement mais en conservant les principes associant le jeu et l'apprentissage (en particulier l'étape du débriefing incontournable). Ce guide est une 1^{re} version susceptible d'évoluer avec de nouveaux scénarios.

¹ A. Chabrier, S. Atkinson, P. Bonnabry, J.F. Bussièrès

Utilisation des jeux d'évasion (escape game) comme outil pédagogique d'application des connaissances
Hopipharm, Marseille (2019)

Le format de l'Escape Game : Il se décompose en 3 temps :



- **Le briefing** aide les professionnels à repérer les lieux et par une succincte présentation, à mesurer l'intérêt du jeu et le bénéfice escompté en terme d'apprentissage. Mais aussi à susciter un plaisir du jeu.
- **Pendant la séance**, les participants doivent résoudre 5 énigmes qui se déroulent dans 2 pièces adjacentes. Différents indices sont disposés de façon à aider les professionnels à avancer dans le jeu, énigme après énigme, tout en mobilisant leurs connaissances sur le risque infectieux.
- Après la séance, **un débriefing** est organisé (bienveillant, positif, recueillant les premières impressions) reprenant les différentes énigmes du jeu en notant pour chacune l'objectif fixé et le résultat obtenu. Les liens vers les référentiels / protocoles de l'établissement sont établis et les pratiques garantissant qualité et sécurité des soins sont rappelées.

Objectifs généraux :

Former les professionnels de santé à la prévention du risque infectieux :

- Identifier le risque infectieux et développer la culture de sécurité
- Promouvoir les bonnes pratiques d'hygiène (précautions standard, précautions complémentaires).
- Développer la communication et la cohésion de groupe.

Objectifs opérationnels et moyens :

- ⇒ Mettre à disposition un guide méthodologique numérique et une version imprimable (kit Escape Game) prêt à l'emploi pour une mise en œuvre dans les établissements avec plusieurs scénarios au choix (gestion de cas groupés de gale, rougeole et grippe).
- ⇒ Reconstituer un espace de simulation approprié pour favoriser les apprentissages des messages de prévention.

Intérêts de la méthode :

- **Principe de la simulation** : cadre proche de la réalité, scénario issu du terrain, possibilité de faire des erreurs dans les choix et les stratégies sans nuire au patient
- **Approche éducative** : méthode d'apprentissage, utilisation de retours d'expériences travaillés en établissements
- **Approche interactive** : reprise des étapes de la simulation (briefing, déroulé du scénario, débriefing)

Droits à l'image : un document de consentement signé par les participants est nécessaire si la séance d'escape game fait l'objet d'un film, d'un enregistrement vidéo ou si des photos sont réalisées (voir annexe 2).



Prévention du risque de transmission de la Covid-19 pour les établissements d'Escape Game

Le risque lié à la Covid-19 oblige à mettre en place des mesures sanitaires, reprises dans un document élaboré sous l'égide du CPIAS Nouvelle-Aquitaine (mai 2020).

L'objectif est d'accueillir les participants en favorisant le respect des mesures barrière et l'entretien de l'environnement.

Des prérequis sont proposés **avant ouverture de l'Escape Game** (circuit, entretien des locaux, systèmes de ventilation, moyens mis à disposition...). Adapter nombre de salles / nombre de joueurs.

Précautions pour les organisateurs : hygiène des mains, port du masque, distanciation. Entretien du matériel partagé au changement d'équipe avec produit adapté. Rester vigilant quant à l'application des mesures.

Précautions pour les participants : rappel des mesures barrière (hygiène des mains avant d'entrer dans la salle et en sortant, port du masque, pas de port de gants).

Sessions de jeu : respecter les mesures à chaque étape (briefing, débriefing) et prévoir un temps suffisant pour entretenir la salle et le matériel entre 2 sessions (notamment aération de la pièce).

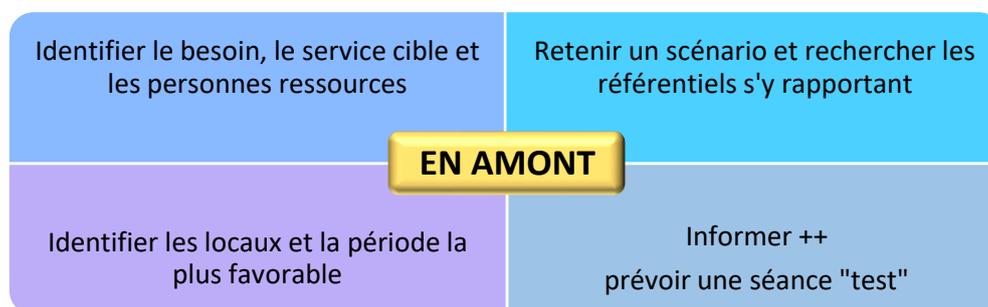
Pour aller plus loin : <https://www.cpias-nouvelle-aquitaine.fr/escape-game-et-coronavirus/>

2- Organisation et méthode

Un maître du jeu est désigné et devient l'animateur principal. Il est assisté de collaborateurs. En cas de besoin (participants en difficulté pour progresser), un facilitateur peut intervenir auprès des joueurs. Cette personne aura été formée au préalable.

Les participants sont répartis en équipes de 3 à 5 professionnels.

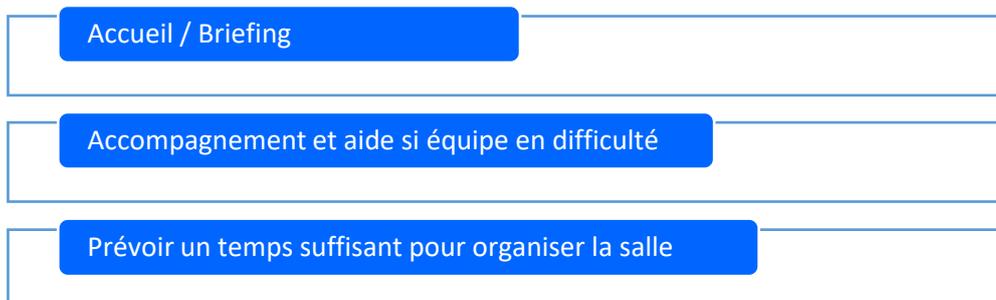
3 ETAPES



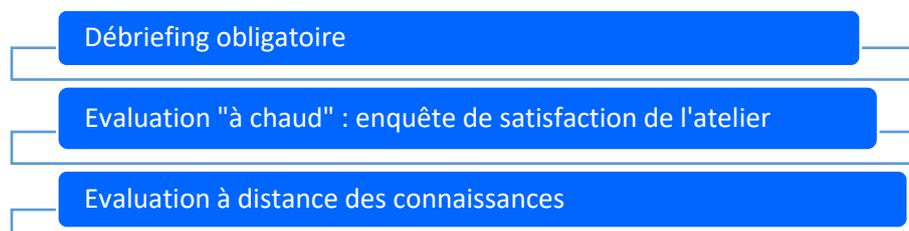
Périodes favorables à la mise en place de l'Escape Game : réunion des correspondants en hygiène, semaine sécurité patients, journée hygiène des mains, journées thématiques et campagnes de préventions...

Ressources humaines : Définir le **nombre de participants** par groupe (3 à 5) en fonction de la taille des locaux et du **nombre d'animateurs** disponibles. Attention à ne pas se faire déborder par un groupe trop important, l'intérêt pédagogique s'en verrait amoindri.

AU MOMENT DE LA SEANCE



A LA FIN DE LA SEANCE



Débriefing :

Il délivre les messages clés et la performance de l'équipe (temps, nombre d'énigmes réalisées). L'animateur aide à la verbalisation, explique les indices de chaque étape, induit une pratique réflexive.

Un rappel des précautions standard et complémentaires est réalisé.

Insister sur les points positifs : connaissances des participants en hygiène, mais aussi vivacité des joueurs, entraide dans l'équipe

Évaluation à distance : prévoir un questionnaire simple qui reprend les messages clés



ASTUCES :

- Utiliser un support (diaporama par exemple) afin d'être le plus exhaustif et ne rien oublier.
- Remettre un document de synthèse sur les messages clés de prévention.

Supports documentaires (voir en annexes)

Fiche d'invitation / convocation

Autorisation de droit à l'image (films, photos) x 2 par participant (1 pour le participant, 1 à archiver par l'établissement)

Enquête de satisfaction

3- Cahier des charges

✓ Un lieu adapté :

- Privilégier des locaux inoccupés sur le long terme si souhait de pérenniser le dispositif : chambre, salle de soins, salle de formation, autres
- Pour la réalisation de nos scénarios, 2 pièces adjacentes sont requises. Le cas échéant, réaliser une séparation de la pièce en deux (paravent, polyane).

✓ Éléments recommandés

Mobilier et équipements :

- Armoire ou placard de chambre fermé avec un dispositif à code
- Cadenas à code et à clés
- Diverses clés
- Lit, chaise
- Mannequin dans le lit ou patient / résident virtuel
- Minuteur
- Salle de soins : une armoire à pharmacie et un bureau à tiroirs pouvant se fermer à clé, paillasse de la salle de soins
- Stylo (grille mots mêlés)
- Table de nuit
- Valise avec cadenas à clé

Outils d'aide à la résolution des énigmes :

- Bracelet d'identification sur le poignet du patient (Etablissement de Santé)
- Caisson pédagogique permettant d'évaluer la technique d'Hygiène des mains (lumière UV intégrée) ou disposer d'un stylo à encre invisible, révélée par la lumière UV. Vérifier que cette encre est compatible avec la lampe UV à disposition
- Coupures de journaux (en lien avec le thème choisi)
- Fiches de précautions complémentaires dans des pochettes plastifiées
- Grille de mots mêlés sur porte-document rigide format magazine
- Protocoles imprimés
- Illustration et documents en lien avec la thématique choisie, exemple : photos d'un sarcopte, virus grippe, rougeole, carnet de vaccination, calendrier vaccinal....
- 4 morceaux de cartons découpés façon puzzle
- 3 relevés de décisions plastifiés
- Photocopie d'une page de carnet de vaccination

✓ Éléments reproduisant l'environnement type du patient / résident

- Divers : chaussures, vêtements, livres, gâteaux, nécessaire de toilette, brosse à cheveux
- Objets personnels du patient / résident



ASTUCE

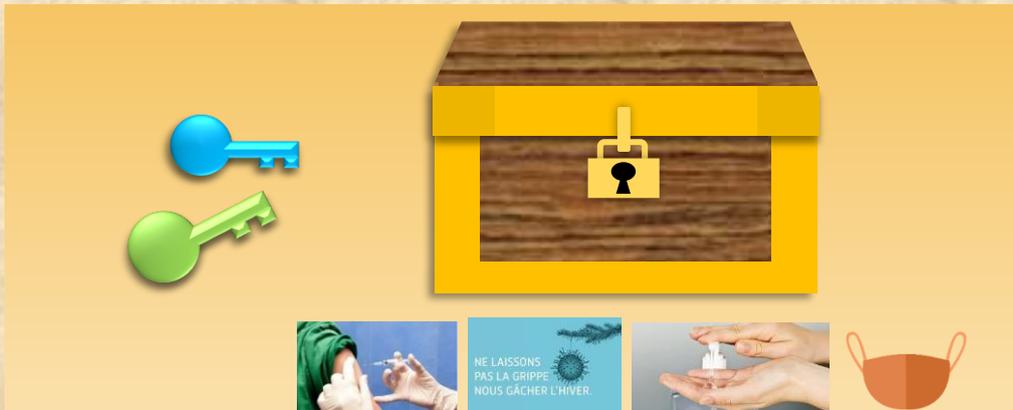
Possibilité d'utiliser des vignettes « couleur » pour aider les participants à repérer les indices et résoudre les énigmes plus rapidement.

Propositions de Scénarios

NB : Ces scénarios sont des exemples offrant un libre choix d'adaptation possible en fonction des locaux et du matériel à disposition

Scénario 1 : cas de rougeole

Fiche scénario 1 : cas de rougeole



À votre prise de poste, vous êtes informés d'une situation de crise dans votre unité relative à un problème infectieux. L'inquiétude progresse car de nouveaux cas ont été vite repérés. Vous craignez donc une épidémie dont l'origine n'est pas encore identifiée. Par mesure de précautions pour la population, vous n'êtes plus autorisés à sortir de votre unité tant que le germe responsable et son mode de transmission ne seront pas déterminés.

Vous avez 45 minutes pour résoudre 5 énigmes, découvrir de quelle pathologie infectieuse il s'agit et définir les **mesures de prévention** à prendre. Parviendrez-vous à **identifier le micro-organisme et mettre en place la meilleure stratégie ?**



Fiche scénario 1 : cas de rougeole

Rappel des objectifs

Identifier le risque infectieux et développer la culture de sécurité

Promouvoir les bonnes pratiques d'hygiène (précautions standard, précautions complémentaires).

Développer la communication et la cohésion de groupe.

Zone de jeu n° 1 : La chambre du patient

➤ ÉNIGME 1 :

Descriptif : La chambre du patient comporte un placard de rangement fermé avec un cadenas à code, une table de nuit avec un tiroir et une table (type adaptable). **Etablissement de santé** : le patient est allongé dans son lit. Il porte un bracelet d'identification au poignet.

Etablissement médicosocial : le résident est allongé dans son lit. Un pilulier étiqueté au nom du résident est posé sur la table de nuit.

Objectif : Faire regarder le bracelet ou le pilulier et chercher les 3 points importants : nom, prénom, date de naissance.

Éléments pédagogiques recherchés : Vérifier l'identité du patient / résident (notion d'identitovigilance).

Que faire ? Récupérer le code à 4 chiffres du cadenas.

Résolution de l'énigme : Les 4 chiffres de l'année de naissance inscrits sur le bracelet du patient ou le pilulier du résident permettent l'ouverture du cadenas présent sur le placard.

Indices :

- Bracelet d'identification du patient à son poignet avec un nom factice (le patient peut être simulé par un mannequin ou joué par un membre de l'équipe d'hygiène ou un correspondant en hygiène).
- Placard et cadenas

D'autres éléments sont disposés dans la chambre mais n'apportent rien à la résolution de l'énigme (brosse à cheveux dans la table de nuit, chaussures...)

SHA

Fiche scénario 1 : cas de rougeole

➤ ÉNIGME 2 :

Descriptif : Une fois le placard ouvert, le participant découvre à l'intérieur plusieurs objets : une valise fermée, un carton « messages clés de prévention n° 1 » contenant un calendrier vaccinal et 3 pochettes reprenant chacune une procédure de l'établissement (précautions complémentaires contact, gouttelettes et air). Celle relative aux PC Air contient une clé. (Si l'ES a un seul protocole pour les 3, photocopie des parties de protocoles à insérer).

Objectif : regarder le protocole présent dans la pochette avec une clé

Éléments pédagogiques recherchés : Faire prendre conscience des micro-organismes relevant de précautions air

Résolution de l'énigme : La clé à l'intérieur de la pochette ouvre la valise (cadenas à clé)

➤ ÉNIGME 3 :

Descriptif : Après l'ouverture de la valise, les participants y découvrent un carton « messages clés de prévention n° 2 » : maladie à transmission air = microgouttelettes pouvant rester en suspension = varicelle, rougeole, tuberculose, plusieurs équipements de protection (gants, masques chirurgicaux + FFP2, blouses...), une photocopie du carnet vaccinal, le calendrier vaccinal et une grille de mots fléchés.

Objectif : Faire le diagnostic de rougeole et établir le lien entre le micro-organisme identifié et les mesures requises.

Résoudre l'énigme : Remplir la totalité de la grille de mots fléchés (cf. page 14) qui permet de confirmer le diagnostic et l'identification des équipements de protection individuelle (EPI) adaptés. Pour passer à la salle suivante, la grille est passée sous la porte et le maître du jeu donne son accord.

Aides au remplissage de la grille de mots fléchés : les 6 réponses attendues sont les suivantes : masque FFP2 (identifié ①), solution hydroalcoolique (identifié ②), rougeole, déclaration, vaccination et fièvre.

Autres éléments disposés dans la valise : EPI complémentaires (gants, blouses manches longues, surchaussures, gants stériles) et du savon doux.



Fiche scénario 1 : cas de rougeole

Zone de jeu n° 2 : La salle de soins

➤ ÉNIGME 4 :

Descriptif : Dans cette pièce on recense une armoire à pharmacie, un bureau à tiroirs, un plan de travail et un dispositif pédagogique (caisson ou autre) à lumière violette.

Un carton « messages clés de prévention n° 3 » rougeole est mis à disposition (informations sur masque FFP2 pour le soignant, porte de chambre fermée et hygiène des mains) + instructions pour accéder au protocole (puzzle).

Objectif : sensibiliser le professionnel à rechercher le protocole de soin de l'établissement.

Résolution de l'énigme :

Reconstituer les différents éléments d'un puzzle (4 pièces) répartis dans la salle de soins (chaque pièce du puzzle = 1 chiffre + un morceau d'image qui indique comment accéder aux protocoles dans l'établissement, le puzzle reconstitué = un code à 4 chiffres). Pour lire ce code et visualiser la photo du bureau, présenter le puzzle dans le caisson pédagogique ou dispositif équivalent.

Le code obtenu permet d'ouvrir le tiroir du bureau fermé avec un cadenas.

D'autres éléments peuvent être disposés dans la salle de soins tels qu'un flacon de SHA, un collecteur déchets, un flacon d'antiseptique....



Autre option : le code reconstitué peut permettre de se connecter sur le logiciel documentaire de l'établissement pour retrouver le protocole

➤ ÉNIGME 5 :

Descriptif : Bureau à tiroirs ouverts, armoire à pharmacie fermée à clé

Objectif : Apporter les connaissances sur la conduite à tenir (traitement, suivi) et les mesures de prévention pour limiter l'épidémie

Repères pédagogiques recherchés : Sensibilisation à la gestion d'une épidémie par l'établissement.

Résolution de l'énigme :

Dans le tiroir du bureau, on retrouve également les transmissions de la nuit qui confirment le diagnostic et l'étendue épidémique. « Plusieurs



Fiche scénario 1 : cas de rougeole

patients qui présentent un écoulement nasal plus ou moins important avec étternuements, toux, une fièvre \geq à 38 °C et des courbatures. Un patient revient de permission à 22 h et raconte que plusieurs membres de son entourage ont la rougeole. Un collègue appelle pour signaler son absence pour les mêmes symptômes... »

« Vous appartenez à la cellule de crise. Trouvez les schémas décisionnels et choisissez-en un avant qu'il ne soit trop tard ! »

Que faire ? Récupérer la clé située dans un tiroir du bureau qui va permettre d'ouvrir l'armoire à pharmacie dans laquelle on trouve un carton « messages clés de prévention n° 4 » (cas groupés, cellule de crise activée), un classeur avec des pochettes décrivant 3 schémas décisionnels :

- Maintien des précautions standard (PS) et surveillance des nouveaux cas
- Maintien des PS + Précautions complémentaires de type Air (PCA) en chambre individuelle porte fermée, masque FFP2 pour le professionnel
- Maintien des PS + PCA et vérification de l'état vaccinal des sujets contacts (prof et patients) + déclaration en interne (unité d'hygiène ou référent en hygiène)

Choisir parmi les 3 propositions le schéma décisionnel qui convient et informer (par téléphone) l'équipe de prévention des IAS (EOH). Cette étape et le choix correct du schéma décisionnel valident la fin de la session.

Lorsque les joueurs pensent avoir résolu la 5^e énigme ils appellent le maître du jeu pour donner l'ultime réponse. Si cette réponse est correcte, le maître du jeu stoppe le chronomètre, les libère, leur donne leur temps et les félicite ; si cette réponse est fausse, le groupe a perdu.

FIN DE LA SEANCE

Pour qu'il y ait apprentissage, la séance jouée doit être systématiquement suivie du débriefing reprenant les points clés dans la gestion de l'épidémie.



1

Symptôme

Prévention

Signalement

2

Diagnostic

La grille remplie passez à la pièce suivante (salle de soins)

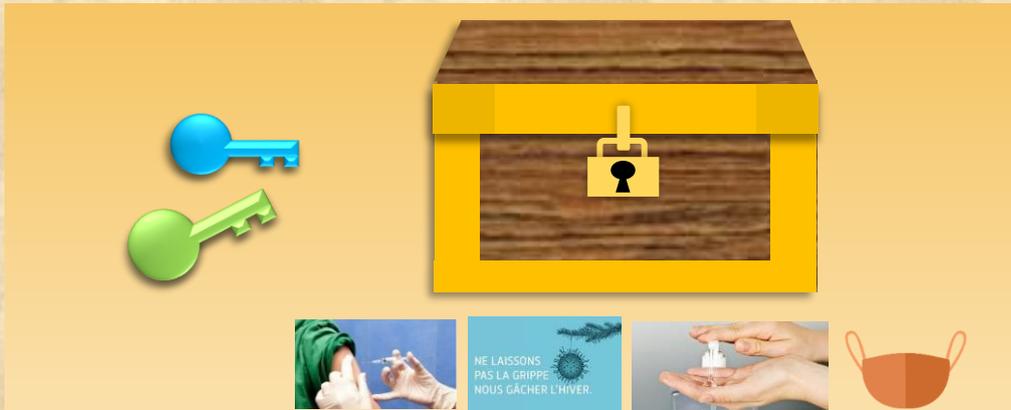
The crossword puzzle grid contains the following words:

- 1** MASQUE
- SYMPTÔME
- PRÉVENTION
- SIGNALEMENT
- DECLARATION
- 2 SOLUTION
- DIAGNOSTIC

La grille remplie passez à la pièce suivante (salle de soins)

Scénario 2 : cas de grippe

Fiche scénario 2 : cas de grippe



À votre prise de poste, vous êtes informés d'une situation de crise dans votre unité relative à un problème infectieux. L'inquiétude progresse car de nouveaux cas ont été très vite repérés. Vous craignez donc une épidémie dont l'origine n'est pas encore identifiée. Par mesure de précautions pour la population, vous n'êtes plus autorisés à sortir de votre unité tant que le germe responsable et son mode de transmission ne seront pas déterminés.

Vous avez 45 minutes pour résoudre 5 énigmes, découvrir de quelle pathologie infectieuse il s'agit et définir les **mesures de prévention** à prendre. Parviendrez-vous à **identifier le micro-organisme et mettre en place la meilleure stratégie ?**

SHA

Fiche scénario 2 : cas de grippe

Rappel des objectifs

Identifier le risque infectieux et développer la culture de sécurité

Promouvoir les bonnes pratiques d'hygiène (précautions standard, précautions complémentaires).

Développer la communication et la cohésion de groupe.

Zone de jeu n° 1 : La chambre du patient

➤ ÉNIGME 1 :

Descriptif : La chambre du patient comporte un placard de rangement fermé avec un cadenas à code, une table de nuit avec un tiroir et une table (type adaptable). **Etablissement de santé :** le patient est allongé dans son lit. Il porte un bracelet d'identification au poignet.

Etablissement médicosocial : le résident est allongé dans son lit. Un pilulier étiqueté au nom du résident est posé sur la table de nuit.

Objectif : Faire regarder le bracelet ou le pilulier et chercher les 3 points importants : nom, prénom, date de naissance.

Éléments pédagogiques recherchés : Vérifier l'identité du patient / résident (notion d'identitovigilance).

Que faire ? Récupérer le code à 4 chiffres du cadenas.

Résolution de l'énigme : Les 4 chiffres de l'année de naissance inscrits sur le bracelet du patient permettent l'ouverture du cadenas présent sur le placard.

Indices :

- Bracelet d'identification du patient à son poignet avec un nom factice (le patient peut être simulé par un mannequin ou joué par un membre de l'équipe d'hygiène ou un correspondant en hygiène).
- Placard et cadenas

D'autres éléments sont disposés dans la chambre mais n'apportent rien à la résolution de l'énigme (brosse à cheveux dans la table de nuit, chaussures...)



Fiche scénario 2 : cas de grippe

➤ ÉNIGME 2 :

Descriptif : Une fois le placard ouvert, le participant découvre à l'intérieur plusieurs objets : une valise fermée, un carton « messages clés de prévention n° 1 » contenant un calendrier vaccinal et 3 pochettes reprenant chacune une procédure de l'établissement (contact, gouttelettes et air). Celle relative aux PC Gouttelettes contient une clé. (Si l'ES a un seul protocole pour les 3, photocopie des parties de protocoles à insérer).

Objectif : Regarder le protocole présent dans la pochette avec une clé.

Éléments pédagogiques recherchés : Faire prendre conscience des micro-organismes relevant de précautions gouttelettes.

Résolution de l'énigme : La clé à l'intérieur de la pochette ouvre la valise (cadenas à clé).

➤ ÉNIGME 3 :

Descriptif : Après l'ouverture de la valise, les participants y découvrent un carton « messages clés de prévention n° 2 » : maladie à transmission « gouttelettes », particules qui dès leur émission, retombent au niveau du sol et des surfaces = grippe, coqueluche, infection respiratoire aiguë, Covid-19... Plusieurs équipements de protection (gants, masques chirurgicaux + FFP2, blouses...), une photocopie du carnet vaccinal, le calendrier vaccinal et une grille de mots fléchés.

Objectif : Faire le diagnostic de grippe et établir le lien entre le micro-organisme identifié et les mesures requises.

Résoudre l'énigme : Remplir la totalité de la grille de mots fléchés (cf. page 22) qui permet de confirmer le diagnostic et l'identification des équipements de protection individuelle (EPI) adaptés. Pour passer à la salle suivante, la grille est passée sous la porte et le maître du jeu donne son accord.

Aides au remplissage de la grille de mots fléchés : Les 6 réponses attendues sont les suivantes : masque chirurgical (identifié ①), solution hydroalcoolique (identifiée ②), grippe, déclaration, vaccination et fièvre. Autres éléments disposés dans la valise : EPI complémentaires (gants, blouse manches longues, surchaussures, gants stériles) et du savon doux.



Fiche scénario 2 : cas de grippe

Zone de jeu n° 2 : La salle de soins

➤ ÉNIGME 4 :

Descriptif : Dans cette pièce on recense une armoire à pharmacie, un bureau à tiroirs, un plan de travail et un dispositif pédagogique (caisson ou autre) à lumière violette.

Un carton « messages clés de prévention n° 3 » grippe est mis à disposition (informations sur masque chirurgical, l'hygiène des mains et le bionettoyage) + instructions pour accéder au protocole (puzzle).

Objectif : Sensibiliser le professionnel à rechercher le protocole de soin de l'établissement.

Résolution de l'énigme : Reconstituer les différents éléments d'un puzzle (4 pièces) répartis dans la salle de soins (chaque pièce du puzzle = 1 chiffre + un morceau d'image qui indique comment accéder aux protocoles dans l'établissement, le puzzle reconstitué = un code à 4 chiffres). Pour lire ce code et visualiser la photo du bureau, présenter le puzzle dans le caisson pédagogique ou dispositif équivalent.

Le code obtenu permet d'ouvrir le tiroir du bureau fermé avec un cadenas.

D'autres éléments peuvent être disposés dans la salle de soins tels qu'un flacon de SHA, un collecteur déchets, un flacon d'antiseptique....



Autre option : le code reconstitué peut permettre de se connecter sur le logiciel documentaire de l'établissement pour retrouver le protocole

➤ ÉNIGME 5 :

Descriptif : Bureau à tiroirs ouverts, armoire à pharmacie fermée à clé

Objectif : Apporter les connaissances sur la conduite à tenir (traitement, suivi) et les mesures de prévention pour limiter l'épidémie

Repères pédagogiques recherchés : Sensibilisation à la gestion d'une épidémie par l'établissement.

Résolution de l'énigme :

Dans le tiroir du bureau, on retrouve également les transmissions de la nuit qui confirment le diagnostic et l'étendue épidémique. « Plusieurs patients qui présentent un écoulement nasal plus ou moins important avec éternuements, toux, une fièvre \geq à 38 °C et des courbatures. Un patient revient de permission à 22 h et raconte que plusieurs membres de son



Fiche scénario 2 : cas de grippe

entourage ont la grippe. Un collègue appelle pour signaler son absence pour les mêmes symptômes... »

« Vous appartenez à la cellule de crise. Trouvez les schémas décisionnels et choisissez-en un avant qu'il ne soit trop tard ! »

Que faire ? Récupérer la clé située dans un tiroir du bureau qui va permettre d'ouvrir l'armoire à pharmacie dans laquelle on trouve un carton « messages clés de prévention n° 4 » (cas groupés, cellule de crise activée), un classeur avec des pochettes décrivant 3 schémas décisionnels :

- Maintien des précautions standard (PS) et surveillance des nouveaux cas
- Maintien des PS + Précautions complémentaires de type Gouttelettes (PCG) + vérification de l'état vaccinal des sujets contacts (prof et patients) + déclaration en interne (unité d'hygiène ou référent en hygiène)
- Maintien des PS + PCG + chambre individuelle

Choisir parmi les 3 propositions le schéma décisionnel qui convient et informer (par téléphone) l'équipe de prévention des IAS (EOH). Cette étape et le choix correct du schéma décisionnel valident la fin de la session.

Lorsque les joueurs pensent avoir résolu la 5^e énigme ils appellent le maître du jeu pour donner l'ultime réponse. Si cette réponse est correcte, le maître du jeu stoppe le chronomètre, les libère, leur donne leur temps et les félicite, si cette réponse est fautive, le groupe a perdu.

FIN DE LA SEANCE

Pour qu'il y ait apprentissage, la séance jouée doit être systématiquement suivie du débriefing reprenant les points clés dans la gestion de l'épidémie.



Symptôme (1)

Prévention

Signalement

Diagnostic

1

2

Grid content:

- Row 1: V
- Row 2: [] [] [] [] U []
- Row 3: H [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
- Row 4: [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
- Row 5: D [] [] L [] [] [] [] [] I [] N
- Row 6: [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
- Row 7: T [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
- Row 8: [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
- Row 9: [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
- Row 10: [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
- Row 11: G [] I [] [] [] [] [] [] [] [] [] []
- Row 12: [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

La grille remplie passez à la pièce suivante (salle de soins)

Symptôme 1 M A S Q U E

V

C

Prévention

C

I

N

Signalement

H

Y

P

D E C L A R A T I O N

R

T

H

2 S O L U T I O N

E

N

Diagnostic

R

M

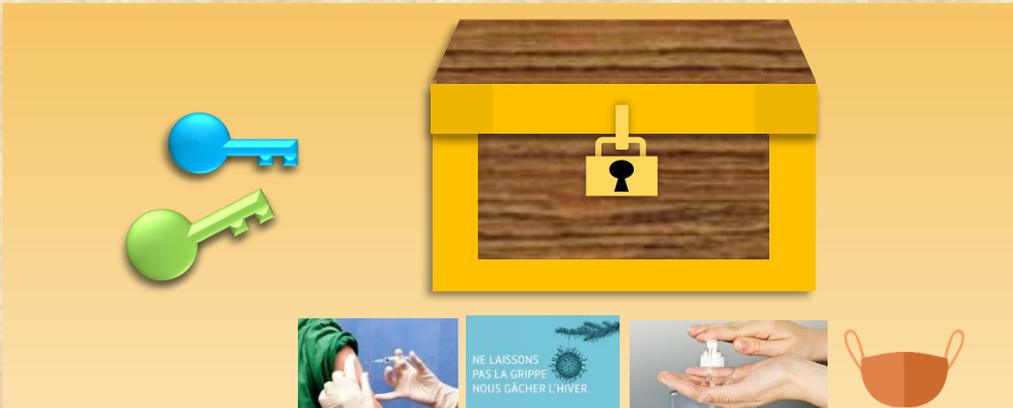
G R I P P E

E

La grille remplie passez à la pièce suivante (salle de soins)

Scénario 3 : cas de gale

Fiche scénario 3 : cas de gale



À votre prise de poste, vous êtes informés d'une situation de crise dans votre unité relative à un problème infectieux. L'inquiétude progresse car de nouveaux cas ont été très vite repérés. Vous craignez donc une épidémie dont l'origine n'est pas encore identifiée. Par mesure de précautions pour la population, vous n'êtes plus autorisés à sortir de votre unité tant que le germe responsable et son mode de transmission ne seront pas déterminés.

Vous avez 45 minutes pour résoudre 5 énigmes, découvrir de quelle pathologie infectieuse il s'agit et définir les **mesures de prévention** à prendre. Parviendrez-vous à **identifier le micro-organisme et mettre en place la meilleure stratégie ?**

SHA

Fiche scénario 3 : cas de gale

Rappel des objectifs

Identifier le risque infectieux et développer la culture de sécurité

Promouvoir les bonnes pratiques d'hygiène (précautions standard, précautions complémentaires).

Développer la communication et la cohésion de groupe.

Zone de jeu n° 1 : La chambre du patient

➤ ÉNIGME 1 :

Descriptif : La chambre du patient comporte un placard de rangement fermé avec un cadenas à code, une table de nuit avec un tiroir et une table (type adaptable).
Etablissement de santé : le patient est allongé dans son lit. Il porte un bracelet d'identification au poignet.

Etablissement médicosocial : le résident est allongé dans lit. Un pilulier étiqueté au nom du résident est posé sur la table de nuit.

Objectif : Faire regarder le bracelet ou le pilulier et chercher les 3 points importants : nom, prénom, date de naissance.

Éléments pédagogiques recherchés : Vérifier l'identité du patient / résident (notion d'identitovigilance).

Que faire ? Récupérer le code à 4 chiffres du cadenas.

Résolution de l'énigme : Les 4 chiffres de l'année de naissance inscrits sur le bracelet du patient permettent l'ouverture du cadenas présent sur le placard.

Indices :

- Bracelet d'identification du patient à son poignet avec un nom factice (le patient peut être simulé par un mannequin ou joué par un membre de l'équipe d'hygiène ou un correspondant en hygiène).
- Placard et cadenas

D'autres éléments sont disposés dans la chambre mais n'apportent rien à la résolution de l'énigme (brosse à cheveux dans la table de nuit, chaussures...)

Fiche scénario 3 : cas de gale

➤ ÉNIGME 2 :

Descriptif : Une fois le placard ouvert, le participant découvre à l'intérieur plusieurs objets : une valise fermée, un carton « messages clés de prévention n°1 » contenant une photo de parasites, un article de presse et 4 pochettes reprenant chacune une procédure de l'établissement (contact, contacts spécifiques gale, gouttelettes et air). Celle relative aux PCC spécifiques contient une clé.

Objectif : Regarder le protocole présent dans la pochette avec une clé

Éléments pédagogiques recherchés : Faire prendre conscience de mesures de précautions contact spécifiques pour certains micro-organismes à l'instar de la gale (*Clostridium difficile*, punaises de lit)

Résolution de l'énigme : La clé à l'intérieur de la pochette ouvre la valise (cadenas à clé)

➤ ÉNIGME 3 :

Descriptif : Après l'ouverture de la valise, les participants y découvrent un carton « messages clés de prévention n° 2 » : maladie à transmission par contact = microorganismes tels que les parasites, entérobactéries... Plusieurs équipements de protection (gants, masques chirurgicaux + FFP2, blouses manches longues, tabliers...), et une grille de mots fléchés.

Objectif : Faire le diagnostic de gale et établir le lien entre le micro-organisme identifié et les mesures requises.

Résoudre l'énigme : Remplir la totalité de la grille de mots fléchés (cf. page 30) qui permet de confirmer le diagnostic et l'identification des équipements de protection individuelle (EPI) adaptés. Pour passer à la salle suivante, la grille est passée sous la porte et le maître du jeu donne son accord.

Aides au remplissage de la grille de mots fléchés : Les 6 réponses attendues sont les suivantes : savon (identifié ①), gants (identifiés ②), gale, sarcopte, déclaration, et prurit.

Autres éléments disposés dans la valise : EPI complémentaires (masques, surchaussures, gants stériles) et de la SHA.



Fiche scénario 3 : cas de gale

Zone de jeu n° 2 : La salle de soins

➤ ÉNIGME 4 :

Descriptif : Dans cette pièce on recense une armoire à pharmacie, un bureau à tiroirs, un plan de travail et un dispositif pédagogique (caisson ou autre) à lumière violette.

Un carton « messages clés de prévention n° 3 » gale est mis à disposition (informations sur la surblouse manches longues, l'hygiène des mains spécifiques et le bionettoyage) + instructions pour accéder au protocole (puzzle).

Objectif : Sensibiliser le professionnel à rechercher le protocole de soin de l'établissement.

Résolution de l'énigme : Reconstituer les différents éléments d'un puzzle (4 pièces) répartis dans la salle de soins (chaque pièce du puzzle = 1 chiffre + un morceau d'image qui indique comment accéder aux protocoles dans l'établissement, le puzzle reconstitué = un code à 4 chiffres). Pour lire ce code et visualiser la photo du bureau, présenter le puzzle dans le caisson pédagogique ou dispositif équivalent. Le code obtenu permet d'ouvrir le tiroir du bureau fermé avec un cadenas.

D'autres éléments peuvent être disposés dans la salle de soins tels qu'un flacon de SHA, un collecteur déchets, un flacon d'antiseptique....



Autre option : le code reconstitué peut permettre de se connecter sur le logiciel documentaire de l'établissement pour retrouver le protocole

➤ ÉNIGME 5 :

Descriptif : Bureau à tiroirs ouverts, armoire à pharmacie fermée à clé

Objectif : Apporter les connaissances sur la conduite à tenir (traitement, suivi) et les mesures de prévention pour limiter l'épidémie

Repères pédagogiques recherchés : Sensibilisation à la gestion d'une épidémie par l'établissement.

Résolution de l'énigme :

Dans le tiroir du bureau, on retrouve également les transmissions de la nuit qui confirment le diagnostic et l'étendue épidémique. « Plusieurs patients qui présentent un prurit plus ou moins important avec lésions cutanées. Un patient revient de permission à 22 h et raconte que plusieurs membres de son entourage ont la gale. Un collègue appelle pour signaler son absence pour les mêmes symptômes... »



Fiche scénario 3 : cas de gale

« Vous appartenez à la cellule de crise. Trouvez les schémas décisionnels et choisissez-en un avant qu'il ne soit trop tard ! »

Que faire ? Récupérer la clé située dans un tiroir du bureau qui va permettre d'ouvrir l'armoire à pharmacie dans laquelle on trouve un carton « messages clés de prévention n° 4 » (cas groupés, cellule de crise activée), un classeur avec des pochettes décrivant 4 schémas décisionnels :

- Maintien des PS + PC de type Contact spécifiques + traitement de tous **les patients, des professionnels et de l'environnement**
- Maintien des précautions standard (PS) et surveillance des nouveaux cas
- Maintien des PS + PC de type Contact spécifiques + traitement des **patients diagnostiqués**
- Maintien des PS + Précautions complémentaires de type Contact spécifiques + **traitement de tous les patients et de l'environnement**

Choisir parmi les 4 propositions le schéma décisionnel qui convient et informer (par téléphone) l'équipe de prévention des IAS (EOH). Cette étape et le choix correct du schéma décisionnel valident la fin de la session.

Lorsque les joueurs pensent avoir résolu la 5^e énigme ils appellent le maître du jeu pour donner l'ultime réponse. Si cette réponse est correcte, le maître du jeu stoppe le chronomètre, les libère, leur donne leur temps et les félicite ; si cette réponse est fausse, le groupe a perdu.

FIN DE LA SEANCE

Pour qu'il y ait apprentissage, la séance jouée doit être systématiquement suivie du débriefing reprenant les points clés dans la gestion de l'épidémie.



1

2

Micro-organisme

Signalement

Diagnostic

Symptôme

La grille remplie passez à la pièce suivante (salle de soins)

ANNEXES

Annexe 1	Fiche d'invitation / convocation
Annexe 2	Autorisation de droit à l'image
Annexe 3	Enquête de satisfaction

Escape Game en HYGIENE !

Du 
Au 
.....

Vous devez découvrir l'origine d'une épidémie et mettre en place la bonne stratégie (à l'aide d'énigmes successives) !

Lieu :

Horaires :

Durée : 45 min / séance

45 min

SHA

Document de consentement à la fixation, à la reproduction et à la diffusion d'un attribut de la personnalité

Je soussigné(e) : _____

Ayant la qualité de : membre du personnel

Autorise (établissement : _____ représentée par _____, agissant en la qualité de _____ :

- À me filmer
- À me photographier
- À enregistrer ma voix

Dans le service de _____, du (établissement : _____), situé à _____, à la date suivante ou durant la période suivante

Cette autorisation est consentie dans les strictes conditions suivantes :

- Pour l'utilisation strictement définie ci-après :
 - diffusion dans le cadre suivant : _____
 - diffusion à but : _____
- Sur les supports suivants :

- Sur la zone géographique suivante :

- Pendant une durée de :

La présente autorisation est consentie :

- À titre gracieux.

Toute autre exploitation ou utilisation de mon image ou de tout autre attribut de ma personnalité devra faire l'objet d'un nouvel accord.

La présente autorisation est délivrée uniquement à _____ J'autorise néanmoins _____ à recourir à des tiers qu'elle aura dûment habilités, pour réaliser la fixation, reproduction et exploitation de mon image.

La présente autorisation est délivrée en deux exemplaires, dont le premier me sera remis le second sera conservé par l'établissement.

Sous réserve du respect de l'ensemble de ces conditions, je délivre mon consentement libre et éclairé.

Fait à: _____

Le : _____

Signature manuscrite de l'intéressé(e)

Enquête de satisfaction

1 – L'atelier a-t-il répondu à vos attentes ?

- Oui En grande partie Très partiellement Non

2 – Pensez-vous avoir acquis des connaissances utiles pour exercer votre travail ?

- Oui En grande partie Très partiellement Non

3 – Quelle évaluation feriez-vous de cet atelier?

	Très satisfait	Satisfait	Insatisfait	Très insatisfait
Organisation				
Animation				
Pertinence de l'atelier				

4 – Quelle note attribuez-vous à cet atelier?

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5 – Commentaires sur les aspects positifs de cet atelier :

.....
.....
.....

6 – Commentaires sur les aspects négatifs de cet atelier :

.....
.....
.....

Merci pour les quelques minutes consacrées au renseignement de ce questionnaire

Contacts



Centre d'appui pour la prévention
des infections associées aux soins

www.cpias-occitanie.fr

Site de Toulouse

Hôpital Purpan Bâtiment Leriche
Place du Dr Baylac. TSA 40031
31059 Toulouse Cedex 9
05.61.77.20.20

cpias-occitanie@chu-toulouse.fr

Site de Montpellier

Hôpital La Colombière Pavillon 7
39, avenue Charles Flahault
34295 Montpellier Cedex 5
04.67.33.74.69

cpias-occitanie@chu-montpellier.fr