

ESCAPE GAME EXCRETA

EMH LYON
EMH ACPPA
EMH VILLEFRANCHE SUR SAONE



CONTEXTE

Difficultés de la gestion des Excrétas dans les Ehpad lors des visites de risque, des audits, des compagnonnages.

voir étude nationale EVA Gex (11/2022)

OBJECTIFS

- Promouvoir l'application des précautions standard à travers la gestion des excréta
- Diminuer les transmissions croisées
- Limiter le risque épidémique
- Limiter la propagation des BMR/BHRe

Objectifs secondaires :

- Créer une formation innovante
- Organiser un événement novateur
- Rendre les participants acteurs
- Faire de la ludo pédagogie
- Faire sortir les professionnels de leur zone habituelle (hors hôpital/ehpad)
- Faire travailler en collaboration 3 EMH

SCENARIO

Un agent infectieux très résistant, le côté obscur de la transmission croisée, a diffusé dans la pièce.

Par les excréta, le mal espère diffuser cette ténébreuse bactérie dans l'établissement, puis sur l'ensemble de l'EHPAD.

Le mode de transmission vous devrez comprendre, pour l'alerte lancer.

Mais pour sortir de là, la clef il vous faudra obtenir et de 20 minutes vous disposez pour obtenir le code de la boîte à clefs.

A chaque énigme réussie un chiffre du code vous découvrirez.

Dans le bon ordre ces chiffres vous remettrez ensuite et la porte vous ouvrira.

Que la force soit avec vous !

Pour cela maitre Yoda vous aidera tout le long de votre enquête



MATERIEL

- Pour la réalisation du scénario il faut une chambre ou une pièce qui puisse fermer à clé
- Une table de chevet
- un adaptable
- un bureau
- Chronomètre ou ordinateur (challenge d'établissement) ou téléphone portable
- Feuille d'émargement
- Boîte à clef ou cadenas
- Récompenses type bonbons ou échantillons
- Téléphone portable : faire une photo souvenir à la fin de l'épreuve
- Déco guerre des étoiles / affiches personnages guerre des étoiles
- Caisson pédagogique
- 1 flacon de solution hydro alcoolique fluorescent daté
- 1 table de nuit AVEC TIROIR
- 1 carton rouge
- 1 carton vert porteur du chiffre
- 1 impression du rébus en A4 plastifiée
- Feutres
- Feuilles papier énigme imprimées à l'avance
- Impression de l'énigme en A3 plastifiées
- Calculatrice
- 1 flacon détergent avec le chiffre 6
- 1 flacon détergent désinfectant avec le chiffre 5
- 1 flacon détartrant avec le chiffre 3
- 1 lavette avec le chiffre 2
- 1 absorbex avec le chiffre 7
- 1 gant de toilette à usage unique avec le chiffre 6
- 1 miroir
- calculatrice
- Phrase miroir en A4 plastifiée à l'avance
- puzzle pré découpé
- 2 ballons
- Epée avec aiguille ou pique au bout
- Papiers à glisser dans les ballons une fois gonflés,
- Feuille avec consigne imprimée en amont
- En équipe de 5 personnes maximum

FEUILLE DE ROUTE

FEUILLE DE ROUTE
MATHS 66-20-74

Un agent infectieux très résistant, le côté obscur de la transmission croisée, a lâché dans la pièce.
Par les excréta, le mal espère diffuser cette ténébreuse bactérie dans l'établissement, puis sur l'ensemble des EHPAD.
Le mode de dispersion vous devrez comprendre, pour l'alerte lancer.
Mais pour sortir de là, la clé il vous faudra obtenir et de 15 minutes vous disposez pour obtenir le code de la boîte à clés.
À chaque énigme réussie un chiffre du code vous découvrirez.
Dans le bon ordre ces chiffres vous remettrez ensuite et la porte vous ouvrira.
Que la force soit avec vous!

1^{re} énigme:
Pour éviter la transmission croisée du germe résistant désinfecter vos mains vous devez.
Trouvez le flacon de solution hydro-alcoolique à l'aide du rebus vous devrez ensuite réaliser une friction vous ferez.
Votre friction parfaite réalisée, un carton vert vous obtiendrez avec un des chiffres du code de la boîte à clés.

2^{me} énigme:
De vos doigts à défaut de votre vue il faudra vous servir pour traduire le message et obtenir un 2^{me} chiffre du code.
Mais aussi, pour votre protection, importantes sont les consignes que vous trouverez!

3^{me} énigme:
Les pièces du puzzle vous assemblerez, les images vous regarderez, car les bonnes pratiques il vous montrera, pour stopper la diffusion de cette calamité.
Et ainsi, un des chiffres du code apparaîtra.

4^{me} énigme:
Seule l'association du bon flacon et du bon support permettra de détruire la bactérie sur les surfaces hautes et de protéger notre planète de l'infection grâce à un calcul galactique. D'un relief il faudra vous servir pour déchiffrer l'énigme et un chiffre obtenir.

Dernière énigme:
Encore un dernier effort.
Proche de la réussite vous êtes. Dans la pièce, des objets insolites vous devrez éclater avec l'épée et dans l'un d'eux, l'ordre des 4 chiffres trouvés apparaîtra.

Combinaison du code:
5453

FEUILLE DE ROUTE

Un agent infectieux très résistant, le côté obscur de la transmission croisée, a lâché dans la pièce.
Par les excréta, le mal espère diffuser cette ténébreuse bactérie dans l'établissement, puis sur l'ensemble des EHPAD.
Le mode de dispersion vous devrez comprendre, pour l'alerte lancer.
Mais pour sortir de là, la clé il vous faudra obtenir et de 15 minutes vous disposez pour obtenir le code de la boîte à clés.
À chaque énigme réussie un chiffre du code vous découvrirez.
Dans le bon ordre ces chiffres vous remettrez ensuite et la porte vous ouvrira.
Que la force soit avec vous!

1^{re} énigme:
Pour éviter la transmission croisée du germe résistant désinfecter vos mains vous devez.
Trouvez le flacon de solution hydro-alcoolique à l'aide du rebus vous devrez ensuite réaliser une friction vous ferez.
Votre friction parfaite réalisée, un carton vert vous obtiendrez avec un des chiffres du code de la boîte à clés.

2^{me} énigme:
De vos doigts à défaut de votre vue il faudra vous servir pour traduire le message et obtenir un 2^{me} chiffre du code.
Mais aussi, pour votre protection, importantes sont les consignes que vous trouverez!

3^{me} énigme:
Les pièces du puzzle vous assemblerez, les images vous regarderez, car les bonnes pratiques il vous montrera, pour stopper la diffusion de cette calamité.
Et ainsi, un des chiffres du code apparaîtra.

4^{me} énigme:
Seule l'association du bon flacon et de la bonne lavette permettra de détruire la bactérie sur les surfaces hautes et de protéger notre planète de l'infection grâce à un calcul galactique. D'un relief il faudra vous servir pour déchiffrer l'énigme et un chiffre obtenir.

Dernière énigme:
Encore un dernier effort.
Proche de la réussite vous êtes. Dans la pièce, des objets insolites vous devrez éclater avec l'épée et l'ordre des 4 chiffres trouvés apparaîtra.

Combinaison du code:
_ _ _ _

ENIGME 1 : HYGIENE DES MAINS

- HYGIENE DES MAINS
- CREEE PAR STEPHANIE ROMAGNY (EMH Villefranche Sur Saône)
- DUREE :
- MATERIEL :
 - Caisson pédagogique
 - 1 flacon de solution hydro alcoolique fluorescent daté
 - 1 table de nuit AVEC TIROIR
 - 1 carton rouge
 - 1 carton vert → porteur du chiffre
 - 1 impression du rébus en A4 plastifiée
- Déchiffrer le rébus
- À l'aide de la solution hydro alcoolique trouvée dans la table de nuit réaliser une désinfection des mains par friction
- Si technique correcte → carton vert avec chiffre
- Si technique incorrecte → carton rouge on passe à un autre professionnel

HYGIENE DES MAINS

Yoda a besoin de vous :

Pour éviter la transmission croisée du germe résistant désinfecter vos mains vous devrez

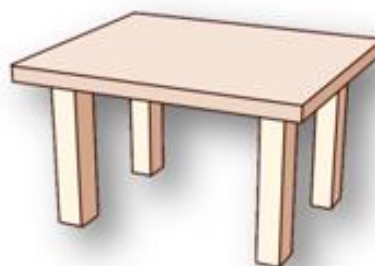
Trouver le flacon de solution hydro alcoolique à l'aide du rébus vous devrez et ensuite une friction vous réaliserez

Votre friction parfaite réalisée, un carton vert vous obtiendrez avec un des chiffres du code de la boîte à clé.





Pour commencer, le rebus vous devez déchiffrer



*Félicitations
Le chiffre est*

3

*Incorrecte est votre
technique !*



ENIGME 2 : EPI

- EQUIPEMENT DE PROTECTION INDIVIDUEL
- CREEE PAR HELENE GUILLERMIN (EMH Lyon)
- DUREE :
- MATERIEL :
 - CRAYON,
 - FEUILLES PAPIER IMPRIMEES A L'AVANCE,
 - CALCULATRICE

De vos doigts à défaut de votre vue, il vous faudra vous servir, pour traduire le message et résoudre le calcul vous devrez pour arriver à un chiffre

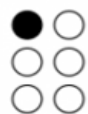




...□ ← l□ → □ □ ⇄ h□ > □ ← ⇄ o□ □ → □ → . o → □ □ □ □ *

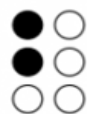
* Convertissez les lettres en chiffres !

a



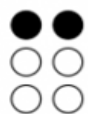
1

b



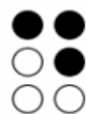
2

c



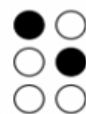
19

d



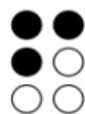
4

e



5

f



13

g



4

h



12

i



3

j



14

k



17

l



5

m



2

n



1

o



21

p



18

q



3

r



4

s



3

t



0

u



2

v



20

w



7

x



15

y



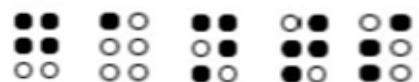
24

z



10

*Les mots manquants missa vous devrez trouver
L'alphabet braille utilisez missa pour vous aider*



1 : je porte des _ _ _ _ _ pour manipuler un bassin plein



2 : le _ _ _ _ _ protège ma tenue quand je fais un change auprès d'un résident



3 : le _ _ _ _ _ me protège le visage en cas de vomissement du résident

Woh arghhg rooarrgh rrrugh waaah woof !*

** Additionnez les 3 mots, faites des calculs et vous obtiendrez un chiffre du code*



Mot 1

Mot 2

Mot 3

Mot : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Chiffre : _ - _ - _ + _ + _ _ + _ + _ + _ + _ - _ - _ _ + _ + _ + _ - _ - _

_____ - _____ + _____

= _____

Félicitations, la force est avec vous, un chiffre du code vous avez maintenant !



ENIGME 3 : PRODUITS D'ENTRETIEN

- PRODUITS D'ENTRETIEN
- CREEE PAR ISABELLE ATTALI (EMH ACPA)
- DUREE :
- MATERIEL :
 - 1 flacon détergent
 - 1 flacon détergent désinfectant
 - 1 flacon détergent détartrant désinfectant
 - 1 lavette
 - 1 absorbex
 - 1 gant de toilette à usage unique
 - 1 miroir
 - Phrase miroir en A4
- 3 flacons : sous le dd flacon 1 numéro CHIFFRE 5
- 3 supports : sur lavette 1 numéro CHIFFRE 2
- Phrase miroir donne la consigne : additionne les 2 chiffres ajoute 1 zeste de malice et ne garde que la moitié pour trouver le chiffre magique : $5+2+1 / 2 = 4$
- Sous détergent : 6
- Sous détartrant : 3
- Sous gant de toilette : 6
- Sous absorbex : 7

PRODUITS D'ENTRETIEN

Yoda a besoin de vous :

Il a besoin de désinfecter du matériel galactique qui appartient à Jarjar Binks.

Seule l'association du bon flacon et du bon support permettra à Yoda de sauver le monde et de protéger notre planète de l'infection grâce à un calcul galactique

D'un reflet il faudra vous servir pour déchiffrer l'énigme et un chiffre obtenir

Réfléchissez, regardez et associez, la bonne association vous amènera à la dernière étape et vous permettra d'avancer dans le jeu ; parfois l'invisible devient visible...



Additionnez les 2 chiffres
ajoutez 1 reste de malice
et n'en prenez que la moitié
pour trouver le chiffre magique

ENIGME 4 : MATERIEL

- MATERIEL POUR LA GESTION DES EXCRETA
- CREEE PAR PHILIPPE DONZEY
- DUREE :
- MATERIEL :
 - puzzle

MATERIEL

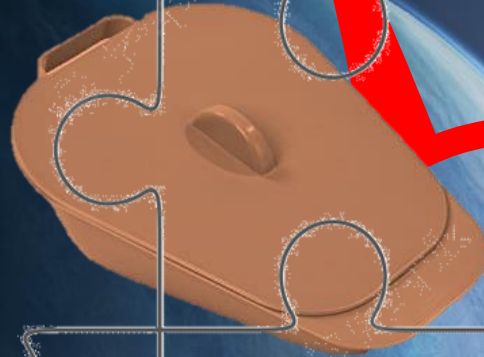
Selon le modèle, les règles d'une bonne gestion des excréta vous assemblerez.

Observez bien et un des chiffres du code vous trouverez.

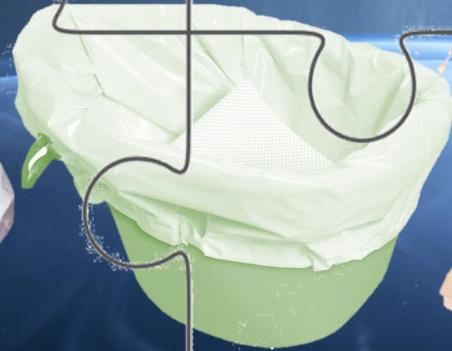
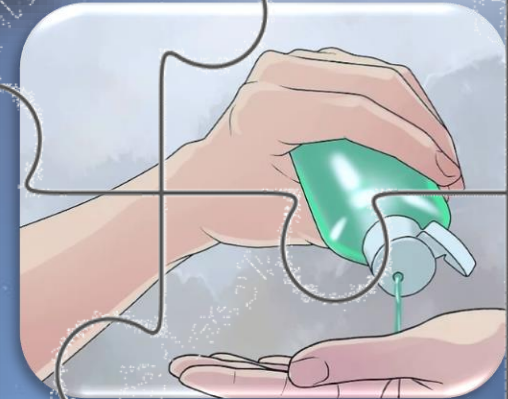
Ne vous découragez pas car du côté obscur de la transmission croisée vous basculerez...!



*Avec couvercle au lave
bassin tu iras et tel quel le
bassin tu videras !*



*Des sacs protecteurs tu mettras
si pas de lave bassin tu n'as !
Même si BMR il y a, en DASND
tu jetteras !*



DERNIERE ENIGME : ORDRE DU CODE

- CREEE PAR HELENE GUILLERMIN
- DUREE :
- MATERIEL :
 - AIGUILLE, 3 BALLONS,
 - 3 PAPIERS A GLISSER DANS LES BALLONS UNE FOIS GONFLES,
 - 2 PAPIERS : « PERSEVERER TU DEVRAS »
 - 1 PAPIER AVEC L'ORDRE EN FONCTION DES IMAGES
 - FEUILLE AVEC CONSIGNE IMPRIMEE EN AMONT

*Encore un dernier effort.
Proche de la réussite vous êtes.
Dans la pièce, des objets insolites
vous devez éclater avec l'épée et
l'ordre des 4 chiffres trouvé
apparaîtra.*



L'ordre des chiffres trouvés pour la combinaison boîte à code



1^{er} chiffre



2^{ème} chiffre



3^{ème} chiffre



4^{ème} chiffre

Persévérer

Tu devras



DEBRIFFING

- Reprendre les quatre ateliers les uns après les autres et redonner les bonnes recommandations
- Utilisation d'un support : Diaporama / Affiches
- Leur donner un livret sous forme de flyers qui reprend toutes les recommandations

EVALUATION DE L'ESCAPE GAME

EVALUATION DE LA FORMATION : ENCADREMENT				
Nom de l'Etablissement : _____				
Fonction au sein de l'établissement : _____				
[Ne pas remplir] N° _____				
(Cocher la case correspondant à votre réponse)				
La présentation de l'outil de formation par Escape Game était-elle claire lors de la prise de rendez-vous ?	Tout à fait ☐	Plutôt oui ☐	Plutôt non ☐	Pas du tout ☐
Les objectifs pédagogiques de la formation étaient-ils clairs ?	Tout à fait ☐	Plutôt oui ☐	Plutôt non ☐	Pas du tout ☐
L'outil escape game utilisé ici correspond-t-il à vos attentes lors des formations des professionnels ?	Tout à fait ☐	Plutôt oui ☐	Plutôt non ☐	Pas du tout ☐
Avez-vous rencontré des difficultés concernant l'organisation de la formation au sein de l'établissement ? Oui ☐ non ☐				
Si oui la ou lesquelles ? ☐ Constitution des groupes. Préciser : _____ ☐ Respect des horaires. Préciser : _____ ☐ Locaux. Préciser : _____ ☐ Autres : _____				
Selon-vous quels sont les points forts et les points à améliorer dans cette formation ? (2 réponses possibles par item)				
Points forts : - -				
Points à améliorer : - -				
Pensez-vous que cette formation va entraîner des changements dans la pratique des soignants ? Oui ☐ non ☐				
Si oui, le ou lesquels ? (2 réponses possibles) - -				
Si non, pourquoi ? (Cocher la ou les raisons) ☐ La pratique des professionnels est déjà en adéquation avec les pratiques préconisées ☐ La formation par escape game montre un intérêt pédagogique limité auprès des professionnels ☐ L'organisation et/ou les moyens à disposition des professionnels ne permettent pas l'application des pratiques préconisées. Préciser : _____ ☐ Autres : _____				
Commentaires libres : _____ _____ _____ _____				

EVALUATION DE LA FORMATION : SOIGNANTS				
Date : _____				
Nom de l'Etablissement : _____				
Fonction : IDE ☐ ASD ☐ AMP ☐ Autres : _____				
[Ne pas remplir] N° _____				
(cocher la case correspondant à votre réponse)				
De façon générale, avez-vous apprécié la formation ?	Tout à fait ☐	Plutôt oui ☐	Plutôt non ☐	Pas du tout ☐
Le nombre de joueurs était-il adapté pour la réalisation du jeu ?	Tout à fait ☐	Trop nombreux ☐	Pas assez nombreux ☐	
La durée du jeu était-elle adaptée ?	Tout à fait ☐	Trop courte ☐	Trop longue ☐	
Les formateurs étaient-ils disponibles lors du jeu ?	Tout à fait ☐	Plutôt oui ☐	Plutôt non ☐	Pas du tout ☐
Les explications avant le jeu étaient-elles suffisantes ?	Tout à fait ☐	Plutôt oui ☐	Plutôt non ☐	Pas du tout ☐
Le débriefing après le jeu était-il clair ?	Tout à fait ☐	Plutôt oui ☐	Plutôt non ☐	Pas du tout ☐
La formation a-t-elle permis une mise à jour de vos connaissances ?	Tout à fait ☐	Plutôt oui ☐	Plutôt non ☐	Pas du tout ☐
Quels sont les points forts et les points à améliorer dans cette formation (2 réponses possibles par item) :				
Points forts de la formation : - -				
Points à améliorer : - -				
Pensez-vous que cette formation va entraîner des changements dans votre pratique professionnelle ? oui ☐ non ☐				
Si oui le ou lesquels ? (2 réponses possibles) - -				
Si non, pourquoi ? (Cocher la ou les raisons) ☐ Je n'ai pas identifié de point à modifier dans mes pratiques ☐ Le matériel et/ou l'organisation de l'établissement ne permettent pas d'appliquer les recommandations. Préciser : _____ ☐ Je ne vois pas l'intérêt ☐ Autres : _____				
Donnez 1 ou plusieurs sujets abordés lors de la formation:				
- - - -				
Commentaires libres : _____ _____ _____ _____				