

Règle du jeu *Escape Game* – prise en mains de l'outil

Maîtriser les bonnes pratiques et les risques liés à l'administration des médicaments

Qu'est-ce qu'un *Escape Game* ?

Un « **Escape Game** » signifie « jeu d'évasion ». C'est une activité ludique qui convie plusieurs participants à résoudre une suite d'**énigmes**. Généralement, il s'agit de s'échapper d'une pièce dans un temps imparti. La recherche des indices et la résolution des énigmes **mobilisent tous les membres de l'équipe** qui pourront s'organiser selon leurs compétences. Les « Escape Game » sont utilisés comme activités récréatives, éducatives ou de renforcement d'équipe. Ici, le jeu a été pensé comme un **support pédagogique** pour réfléchir, échanger, et apprendre sur la thématique de l'**administration des médicaments des résidents en EHPAD, FAM, MAS**.

Professionnels concernés

Apprenant : en équipe pluriprofessionnelle de 2 à 4 personnes : **AS, AES, IDE, IDEC, cadre ...**

Accompagnateur d'équipe : Le jeu est à destination de tout professionnel de santé souhaitant former d'autres professionnels aux risques et à la sécurisation de l'administration des médicaments. Ce peut être des **IDEC, cadres de santé**, pharmaciens, médecins ou directeurs ayant des connaissances sur les bonnes pratiques de d'administration.

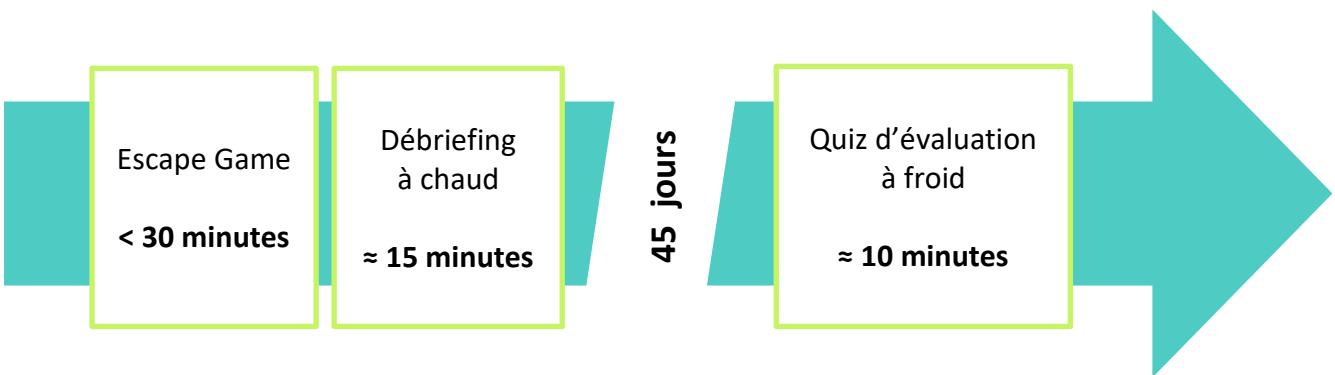
Contrairement aux *Escape Game* traditionnels, ici, **l'accompagnateur n'interviendra pas** dans la mise en marche du jeu : juste dire au début qu'il faut explorer l'écran avec la souris pour repérer tous les éléments cliquables.

Des indices sont proposés automatiquement, au bout d'un certain temps de jeu écoulé. En revanche, l'accompagnateur est sollicité pour le **debriefing** « à chaud ».

Contenu de l'*Escape Game*

C'est un outil « clé en main » entièrement dématérialisé qui comporte :

- Le jeu des énigmes à résoudre en ligne (lien obtenu après inscription).
 - Questionnaire de satisfaction
 - Affiche téléchargeable
 - **Débriefing à chaud (livret PDF)**
 - Evaluation à froid
- Disponibles dans *l'escape game à la fin du jeu* (lien de téléchargement affiché)
- Lien envoyé par mail à 45 jours de la réalisation
- 



Mode d'emploi

Mise en place

⌚ Prévoir **45 minutes** = 30 min. de jeu et 15 min. de discussion.

Étapes à suivre :

- Constituer une équipe de 2 à 4 soignants : AS, AES, IDE, IDEC, cadre ...
 - Disposer d'un ordinateur avec le son et une connexion internet.
 - Pour accéder au jeu, aller sur le site www.omedit-centre.fr
- Cliquer sur la vignette et procéder à l'inscription de votre établissement. Une seule connexion suffit (même si plusieurs équipes s'inscrivent pour jouer) !
- Cliquer sur le lien reçu par courriel après inscription.
 - **C'est parti !**



Scénario

Vous êtes une équipe fraîchement arrivée. Avant de vous confier les résidents, un défi sur les bonnes pratiques d'administration des médicaments vous est proposé.

Ce défi prend place dans l'établissement des rossignols, où une certaine « Agathe Deblouse » (♪ « I got the blues » ♪) réside. Il lui arrive de multiples péripéties lors de l'administration de ses médicaments. Il faut rechercher leurs origines afin de comprendre ce qui a pu se passer.

Règles du jeu

Pour « l'accompagnateur d'équipe », voici les règles à expliquer aux participants :

- Le chronomètre est démarré au moment où vous ouvrez l'enveloppe comportant la mention « Enigme 1 », il sera arrêté lorsque l'ensemble des énigmes ont été résolues.
- Une fois dans la salle de pause vous trouverez 4 mallettes avec des verrous correspondant aux 4 premières énigmes à résoudre.



- Chaque verrou est différent, vous pourrez cliquer dessus une fois l'énigme concernée commencée.
- Vous ne pourrez renseigner un code dans le verrou qu'après avoir cliqué sur des éléments présents dans la pièce, permettant d'aider à la résolution de l'énigme.
- Explorez à l'aide de la souris **tous les éléments cliquables** sur l'écran.
- Une feuille de brouillon peut être utile pour noter des informations collectées.

A la fin du jeu :

1. Faire une **copie d'écran ou photo du score obtenu** (= délai de résolution du jeu)
2. Puis **télécharger le PDF « débriefing à chaud »** pour pouvoir échanger avec l'équipe.
Débriefing non fourni avant d'avoir joué car il contient les solutions aux énigmes.

Solutions des énigmes – débriefing à chaud

L'objectif est de prendre un temps d'échange de 15 minutes environ avec la ou les équipe(s). Le PDF « débriefing à chaud » contient des explications détaillées pour chaque énigme. Il rappelle les bonnes pratiques, il propose des outils pour maîtriser les risques liés à l'administration des médicaments. Il est téléchargeable à la fin de l'*Escape Game*.

45 jours après : quiz de vérification des connaissances « évaluation à froid »

L'évaluation « à froid » comporte une série de 10 questions. Il se réalise en 10 minutes. Elle est envoyée par mail 45 jours après le jeu, sur l'adresse courriel utilisée.

L'évaluation doit idéalement être réalisée avec la même équipe que celle ayant joué.

Communication

Dans l'objectif de mobiliser, une large communication est souhaitée. Pour vous aider :

Avant Escape Game :

- Une affiche Escape Game

Après Escape Game :

Une fois l'*Escape Game* réalisé, l'enjeu est de **valoriser la participation des équipes**. Les résultats pourront être diffusés et affichés dans l'établissement. Des photos de l'équipe accompagnée du score obtenu peuvent être réalisées. Les copies d'écran des scores et photos d'équipe peuvent être transmises à l'Omédit CVL (omedit-centre@omedit-centre.fr).