

Contagi Les règles du jeu

Escape game pédagogique pour 4 à 6 participants, durée 1h30-2h.

Descriptif

Cette formation explore les bonnes pratiques autour du port de masque à travers 4 objectifs :

- Connaître les **indications** requérant le port de masque
- Connaître le **type de masque** nécessaire en fonction du mode de transmission d'un pathogène
- Connaître les bonnes pratiques de **mise en place** du masque
- Savoir **quand retirer** un masque

Matériels

- **Pour les participants** : smartphone avec une application lecteur de QR code, blouses/surblouses, masques chirurgicaux et SHA.
- **Pour l'installation du jeu** : à minima → scotch, enveloppe, pochettes cartonnées, feuilles plastifiées*, brouillons de couleur, feutre effaçable, stylo, chronomètre.

Éléments du jeu :

- 1 10 Cartes d'identité micro-organismes- 1QR Code*
- 2 Courrier du Professeur et filtre de lecture
- 3 3 Bons de commande d'échantillons
- 4 Reco précautions standard et complémentaires
- 5 Photomasquons
- 6 Album photo
- 7 Science News « À la une »*

Indices présents dans la salle

- 8 Catalogue masque
- 9-9 bis Clés de cryptage1-2
- 10 Photo «mot en couleur»
- 11-11 bis Mots croisés «horizontal» et «vertical»
- 12 Photo «points liés»

Indices révélés

- 13 Affiche :correspondance micro-organisme / EPI
- 14 Principe de fonctionnement des masques
- 15 Modes de transmission
- 16 Hygiène des mains

Doc supports

* Documents à mettre dans une feuille plastique.



Préparation de la partie

Information des participants / inscription

Choix de la salle : idéalement un bureau, une salle de réunion, ou une chambre débarrassée des éléments susceptibles de perdre les participants (ex : livres, dossiers) **et** disposant d'un réseau Internet.

Suggestion de préparation de la salle

Exemple dans une salle de réunion :

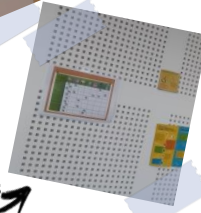


Rangement des documents dans des classeurs, ou pochettes



Affichage des cartes d'identité avec au centre l'arnésiovirus et des liens vers les autres cartes

Affichage au mur des documents support



Courrier pour le Dr Faustair à mettre dans une enveloppe



<science News « À la Une » à mettre dans une enveloppe



Déroulé du jeu

Avant de commencer (2 min) : inviter les participants à renseigner l'évaluation de pratique « Quel porteur de masque êtes-vous ? ».

Briefing (10 min) à l'extérieur de la salle

Équiper les participants de blouses/surblouses et de masques.

Présentation de la vidéo du Pr Lawrence Beckett : courrier de bienvenue du Pr Beckett.

Présentation des règles :

- Vous aurez accès à une énigme qui vous permettra d'ouvrir un portail électronique où se trouvent les cadenas virtuels à déchiffrer,
- Les indices sont accessibles à hauteur d'homme
- Aucun démontage d'éléments de décor n'est nécessaire,
- N'écrivez pas sur les feuilles imprimées, utilisez une pochette transparente et un feutre effaçable
- Chaque support n'est utilisable qu'une seule fois
- Je serai dans la salle avec vous mais n'interviendrai que pour vous proposer un coup de pouce.

S'assurer que les règles sont comprises et inviter les participants à entrer dans la salle.



**Début du chrono...
c'est parti!!!**

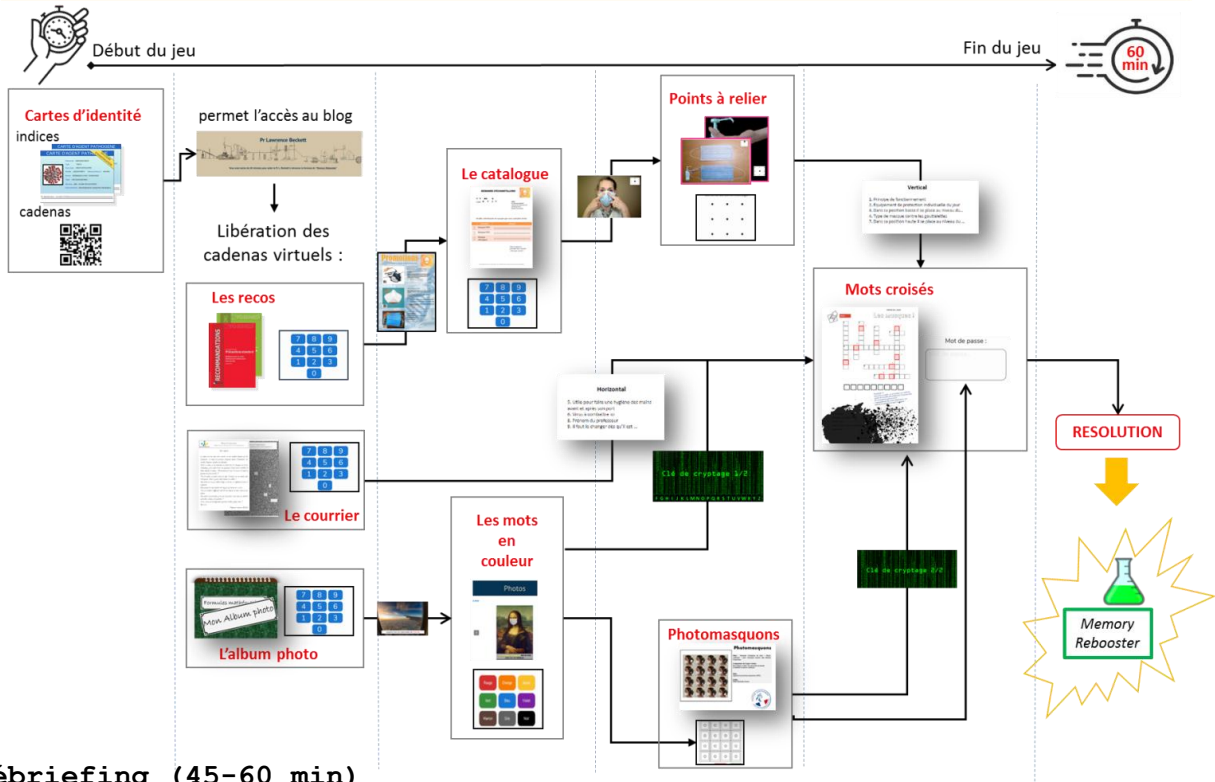


Phase de jeu (45-60 min)

- Les participants recherchent les indices leur permettant d'ouvrir les différents cadenas virtuels.
- Le maître du jeu est présent dans la salle, surveille le temps et l'avancée de la résolution des énigmes. (Plusieurs énigmes peuvent être résolues en parallèle).
- Lorsqu'un cadenas est ouvert, l'indice révélé est remis en version papier aux participants.



Chronologie de résolution des énigmes

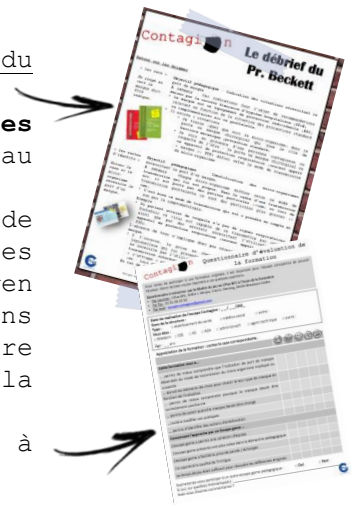


Débriefing (45-60 min)

- Donner le temps de jeu à l'équipe et proposer un temps de convivialité (boissons etc...). Dans le cadre d'un challenge, les photos des équipes avec les meilleurs temps pourront être mises à l'honneur.
- Phase de réaction : chaque participant exprime son ressenti immédiat. Cette phase de transition permet aux participants de relâcher la tension du jeu avant de revoir les apports théoriques de la formation à proprement parlée.
- Apport théorique à adapter en fonction de ce qui a été observé pendant la phase de jeu.
- Relever l'importance de la communication au sein du groupe (lien avec le signalement interne)
- Remise du support de synthèse « les notes du Pr Beckett » à chaque participant



- Apports théoriques : vous pouvez utiliser « les infos du Pr Beckett ».
- Le maître du jeu invite les participants à **synthétiser les messages pédagogiques** qu'ils ont appris ou consolidés au cours de la formation.
- À l'issue de la synthèse revenir sur les audits de pratique renseignés au tout début et interroger les participants sur des **actions d'amélioration** à court, moyen et long terme, qu'ils pourraient soit mettre en œuvre dans leur service ou pour leur pratique personnelle soit faire remonter à l'EOH ou autre personne identifiée de la structure.
- Distribuer un **questionnaire d'évaluation** de la formation à chaque participant et le récupérer pour analyse.



*À vous de jouer ... !!!
Pr. L. Beckett*

Le rôle du maître du jeu

Lors de la phase de jeu, le maître du jeu sera attentif :

- Au chronomètre (gestion du temps),
- Aux interactions au sein du groupe (communication, cohésion),
- À l'attitude de chaque participant,
- Pour chaque énigme, repérer :
 - les difficultés rencontrées en lien avec le jeu, les connaissances,
 - ce qui a bien marché, permettant la résolution rapide de l'énigme,
 - les éléments/connaissances connus,

Mes notes
