



Journées
ADPHSO-LAROPHA
Cardiologie en Occitanie
19 au 21 juin 2019 - GRUISSAN



Sensibilisation au bon usage du médicament : un nouvel outil pédagogique entre en jeu aux Hôpitaux du Bassin de Thau (HBT)

I. Maffre, D. Dirand, A. Coste, N. Afifi
Hôpitaux du Bassin de Thau
Service Pharmacie

Contexte



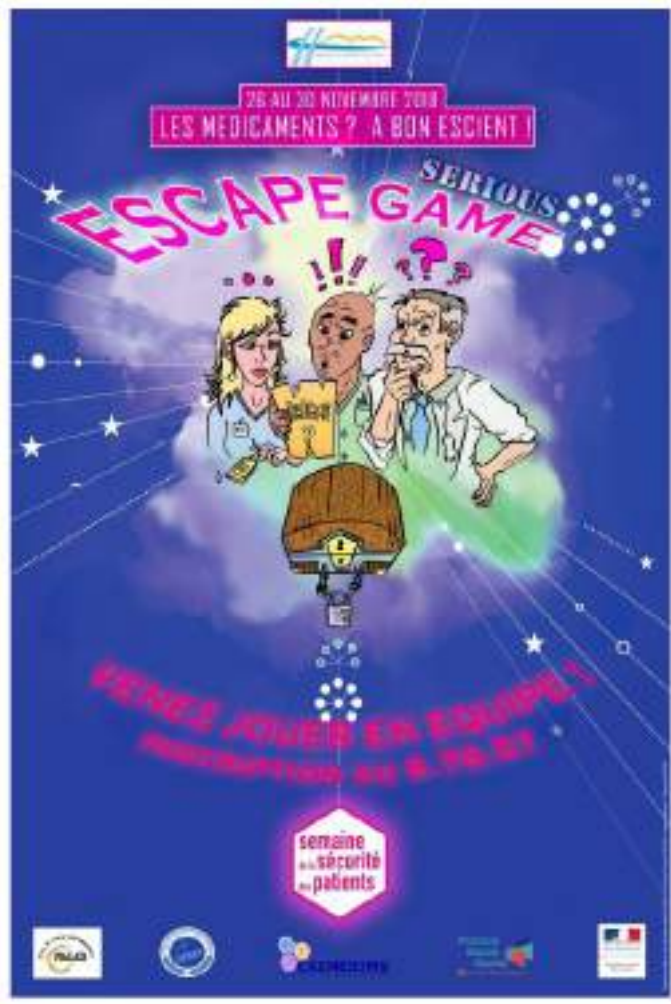
Enjeu à l'hôpital : amener les professionnels à participer à des formations sur des thématiques transversales

Nouveauté : recos HAS (février 2019) « **simulation en santé et gestion des risques** » (guide méthodologique)

Objectif

A l'occasion de la
**Semaine de la Sécurité
Patients 2018...**

Tester un **ESCAPE GAME***
comme outil de sensibilisation
et de formation
au bon usage du médicament



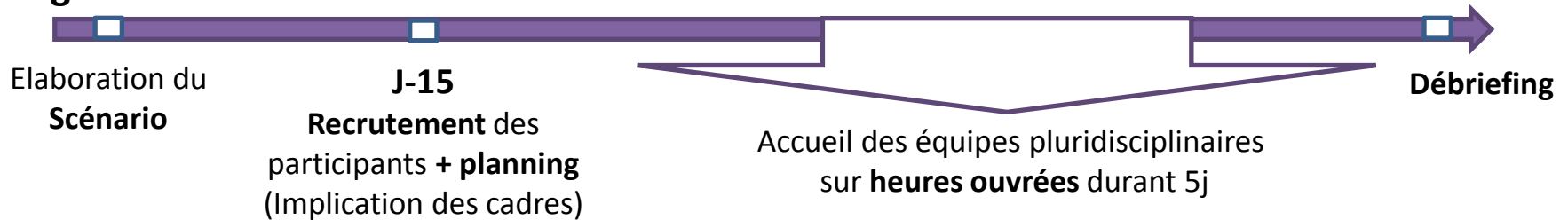
*(*concept de divertissement où les joueurs enfermés à l'intérieur d'une salle doivent tenter de sortir le plus rapidement possible en résolvant des énigmes)*

Matériel et méthodes

- **Concept de l'Escape Game :**

- Résolution de 4 énigmes **indépendantes** pour obtention d'un code permettant l'ouverture du coffre contenant l'antidote du patient.
- Visée d'un public **pluridisciplinaire** (IDE, AS, médecins, préparateurs en pharmacie ...)

- **Organisation :**



- **Matériel :**

- Salle de jeu : chambre équipée vitrée (ancienne réa)
- Mannequin de simulation
- Matériaux divers pour résolution des énigmes
- Communication avec les encadrants : micro à l'extérieur et enceinte à l'intérieur

- **Animation :** 2 pharmaciennes (21 heures de présence, des litres d'eau et des kilos de bonbons !)

Synopsis



- *Depuis plusieurs jours, Mr HYKS n'est pas au mieux de sa forme...*

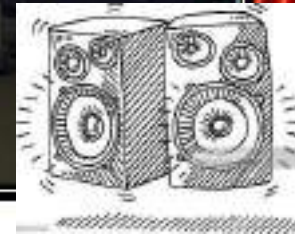
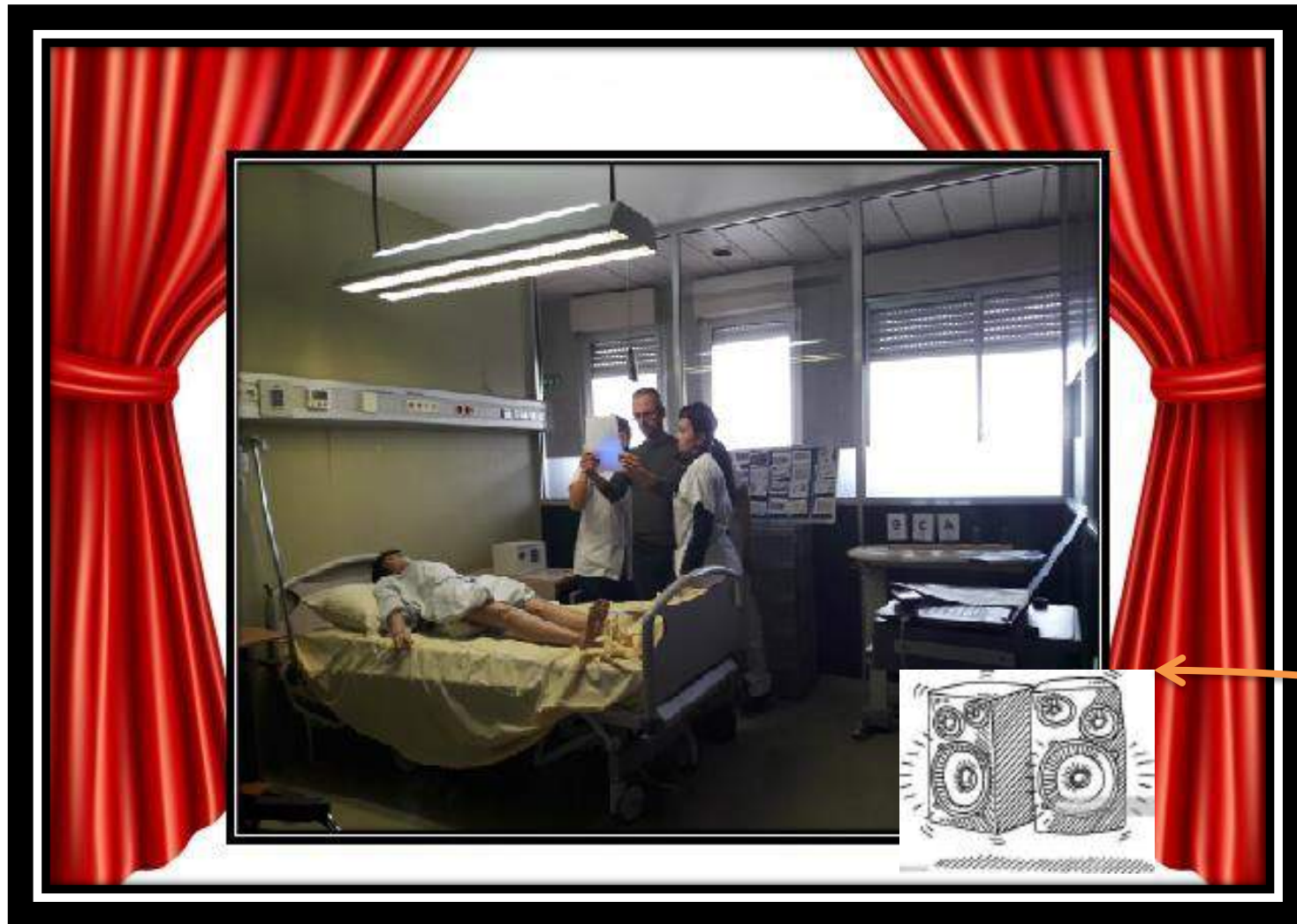


*Mme HYKS, qui cherche à se débarrasser de son époux depuis de nombreuses années, a enfermé dans un **coffre** l'antidote qui permettrait de le sauver*

Vous avez très peu de temps pour résoudre les 4 énigmes disposées dans la pièce et récupérer le code à 4 chiffres du coffre et ainsi sauver Mr HYKS.

A vous de jouer....

Le décor !



Dans la chambre de Mr HYKS....

1 énigme = 1 n° du code du coffre



1

Les génériques au tableau !

La règle des 5B, un best seller des IDE



3



Quizz lumineux !



4

Conciliation médicamenteuse où comment recouper plusieurs sources pour bien prescrire...



2

Enigme 1 – Génériques

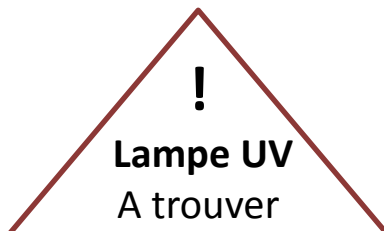
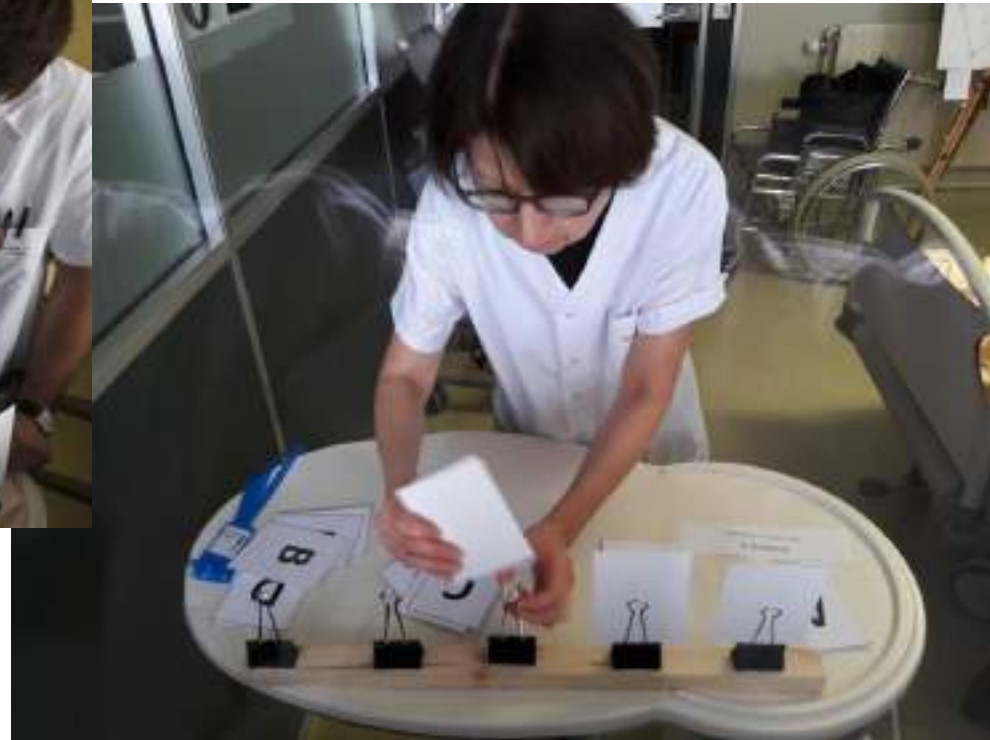
- Matériel : tableau aimanté, photos de boîtes de médicaments
- Correspondance génériques au Princeps
- Cartes cachées dans la pièce

Tableau rempli
=
Enigme résolue

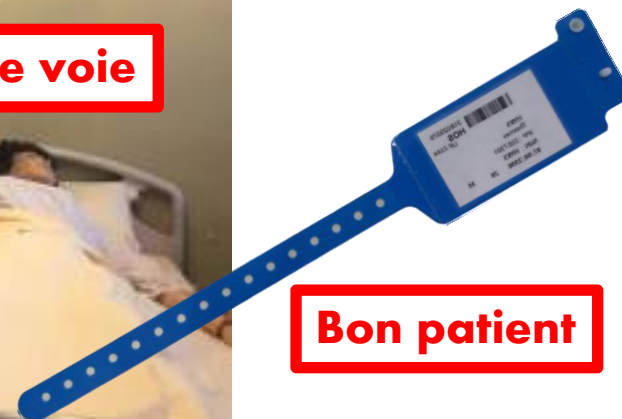
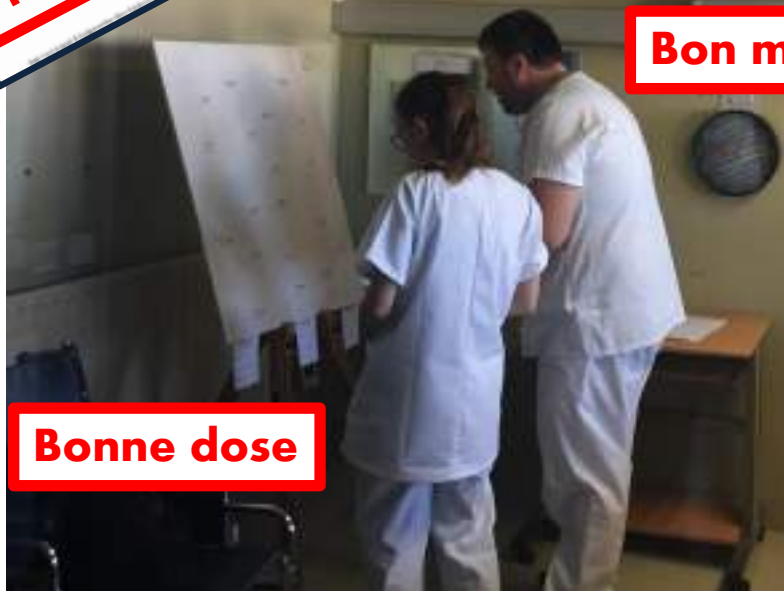
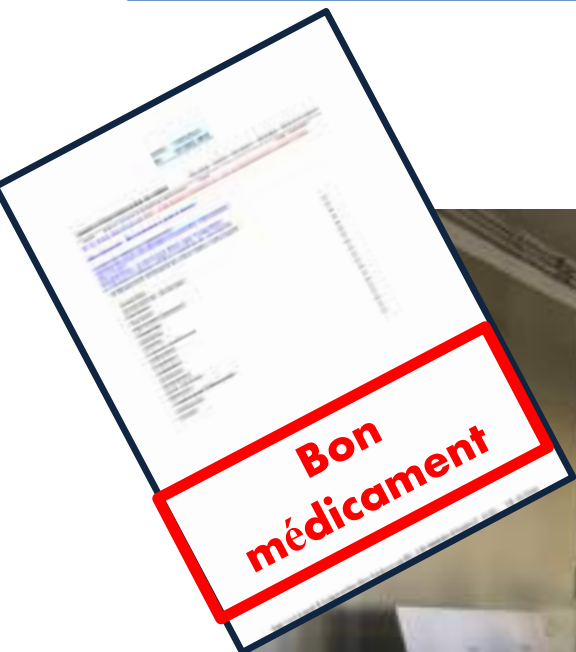


Enigme 2 - Quizz lumineux (CREx, Never Events...)

- Questionnaire (5 questions a choix multiples) + cartes A B C D



Enigme 3 – sensibiliser à la règle des 5 B



Enigme 4 – Exercice de conciliation médicamenteuse

- Interroger le patient
- Trouver l'ordonnance du patient
- Téléphoner à la pharmacie
- Prescrire les traitements



Ouverture du coffre

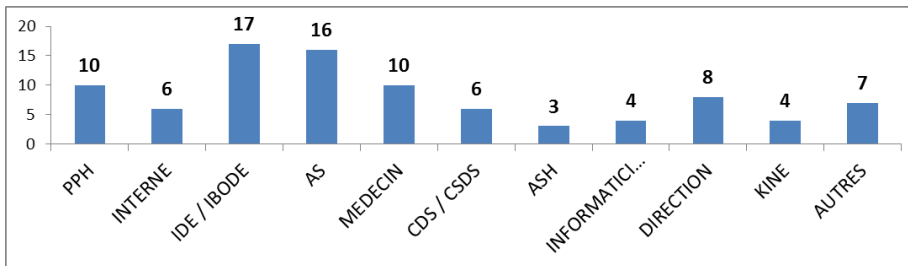


***Et distribution de récompenses
(goodies et bonbons) !***



Résultats

91 participants !



Temps de résolution des énigmes :
entre 15 et 32 min

Equipe	Classement	Temps corrigé / taux de blocs par indice	Temps	Mise indices	Equipe	Classement	Temps corrigé / taux de blocs par indice	Temps	Mise indices
	1	17min27s	13,27	4		12	29min	25	8
	2	18min07s	16,07	4		12	29min	22	14
	3	19min50s	17,5	4		14	29min30s	22	15
	4	21min36s	18,06	7		15	30min04s	23,34	13
	5	22min30s	20	5		16	30min30s	26	9
	6	22min35s	19,05	7		17	30min40s	22,4	16
	7	23min35s	20,05	7		18	32min44s	23,14	19
	8	23min47s	20,17	7		19	33min18s	24,48	17
	9	26min15s	21,15	10	Equipe de Lucie, Céline, Nathalie et Christine	20	33min57s	28,57	10
	10	27min38s	23,08	9		21	38min03s	32,53	11
	11	28min30s	21,3	14					

Conclusion

Points positifs

- Succès ++
- Respect des consignes
- Equipe équilibrées
- Contribution complémentaire de chacun
- Forte émulation entre équipes
- Intérêt pour le score de chacun et le classement
- Echanges +++ sur les réponses lors des débriefings
- Surprise des organisateurs
 - par la forte participation,
 - la diversité des métiers
 - la satisfaction des joueurs

Point **négatif** de cette méthode :

- = organisation **chronophage**
- présence de 2 pharmaciens environ 5h par jour (montage, démontage, temps de jeu...)
- élaboration du scénario

Perspectives :

- Améliorer l'escape game actuel avec fiche à emporter pour fixer les concepts travaillés,
- Décliner le concept dans d'autres domaines de formation (hygiène?)

Véritable moyen de sensibilisation ludique

**Merci de votre
attention !**

