

ESCAPE GAME, Associations ludique & qualité

Dr S.PETRILLI, Responsable Qualité/Gestion des risques - D.JACQUET, Gestionnaire Qualité/Gestion des risques - Dr C.LEMEUR, Présidente du CLIN – Dr A.DURUFLE, Présidente de la CPC - E.CHABOSSEAU, Pharmacienne - Dr B.NICOLAS, Président de la CME - S.BURLLOT-TUAL, Directrice Générale

POLE SAINT HELIER
Rennes (France)

- Les deux escape games, construits de manière collaborative ont pour objectifs de :
- Diffuser les bonnes pratiques de prévention et de prise en soins ;
 - Rendre le patient acteur de sa santé ;
 - Sensibiliser le patient, son entourage et les professionnels ;
 - Favoriser le dialogue et le partage de compétences entre les usagers et les professionnels ;
 - Renforcer la cohésion des équipes.



5 thématiques :

- « A Saint-Hélier, on protège ! »
- « Les antalgiques ? Pas n'importe comment ! »
- « Les antibiotiques ? Pas automatique ! »
- « Les escarres ? La prévention avant tout ! »
- « Le médicament ? Pas n'importe comment ! »

DEMARCHE



RESULTATS

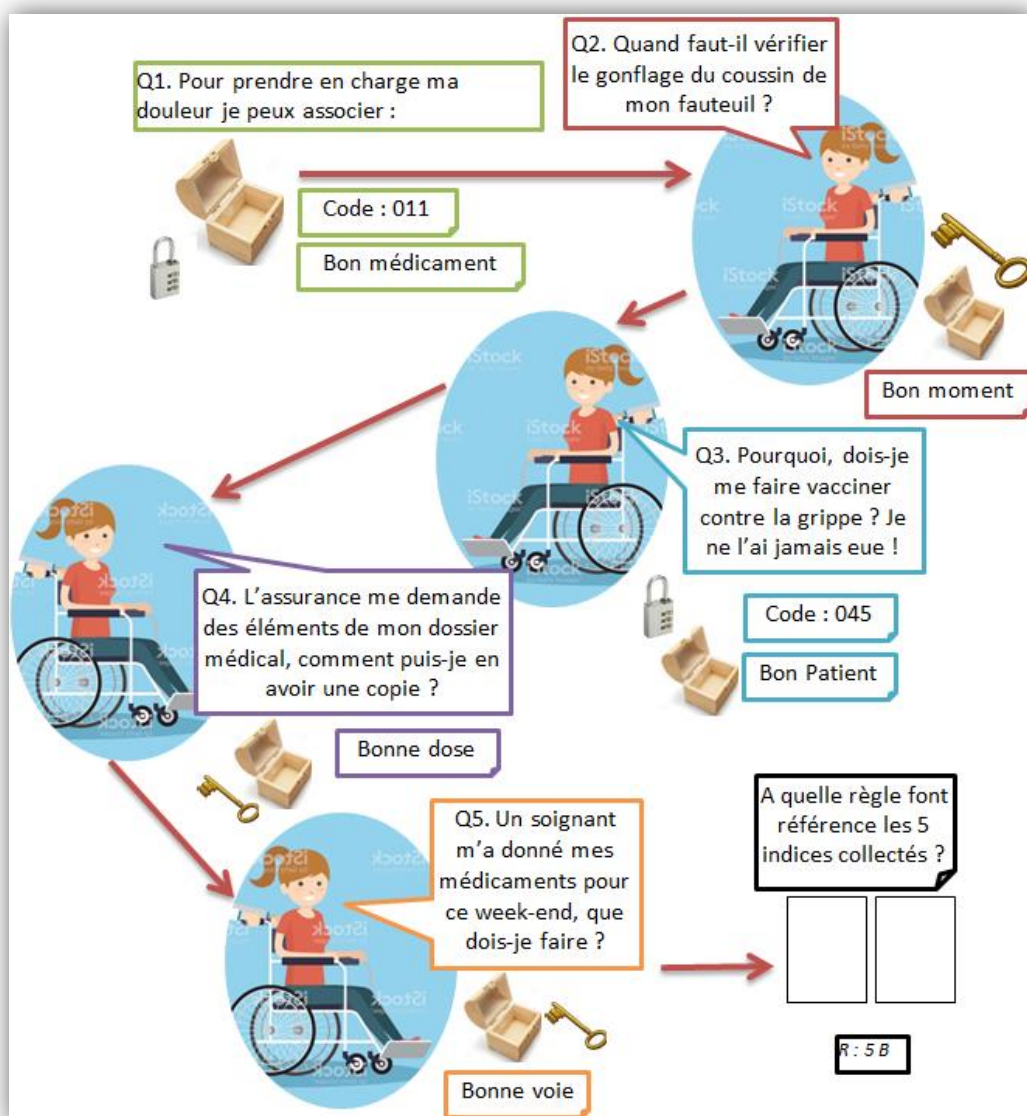
Règle du jeu

En **équipe pluridisciplinaire**, prendre en soin Mme Kali THELIER de manière optimale en répondant à 5 questions et ainsi obtenir la clé qui permet de sortir de la pièce en un temps maximum de 20 min.



Equipe de 3 à 5 personnes incluant obligatoirement un **usager** (patient/résident, familles, proches) et un **professionnel**.

Déroulé (Exemple : escape game « Sortie de Mme Kali THELIER »)



Le déploiement des escape games



- ➔ Lors de la semaine de la sécurité des patients ;
- ➔ Organisation d'une tombola pour les participants ;
- ➔ Objectif : Faire le meilleur temps en équipe.

- ➔ **45 équipes** ont participé. Toutes les équipes ont répondues à toutes les questions et ainsi ont obtenu la clé permettant de sortir de la salle ;
- ➔ **171 professionnels** et **56 usagers** ont joué ;
- ➔ **24 fonctions** différentes (**soignants** : infirmiers, aides soignants, kinésithérapeutes, médecins, etc. et **supports** : agents d'accueil/admission, assistants RH, comptables, etc.) ont constitué les équipes.
- ➔ **15 professionnels** et **2 usagers** ont animé les parties.

Les retours des usagers et des professionnels

« J'ai aimé jouer avec mon kiné » - « J'ai appris des choses »
« C'était amusant ! J'ai même trouvé certaines réponses »



« J'ai fait une séance de rééducation sans que mon patient s'en rende compte (déplacement, ouverture des coffres, construction du puzzle) »
« J'ai appris des choses et j'ai apprécié jouer en pluridisciplinarité »



PERSPECTIVES

L'originalité de la démarche de sensibilisation par le concept de l'escape game a convaincu les professionnels et les usagers. D'autres escape games sur des thématiques différentes sont en cours de construction afin de sensibiliser les professionnels et usagers. Ce projet présente un caractère reproductible au sein des établissements sanitaires ou médico-sociaux par sa facilité de mise en œuvre et par la possibilité de partager la méthodologie, les règles du jeu, les scénarios et questions entre structures et territoires. Une réflexion est maintenant nécessaire pour mesurer l'impact de ce type d'outil sur les connaissances et compétences.