

Les **HYGIENERS**

Règles du jeu



Les participants :

- Le maitre du jeu dispose de connaissances en prévention du risque infectieux car il devra valider et argumenter les bonnes réponses. Il peut être membre d'une EOH ou EMH, correspondant en hygiène...
- Les joueurs :
 - Nombre minimum de joueurs : 2
 - Nombre maximum : 12 joueurs (4 équipes de 3)

Composition du jeu :

Matériel :

- Aide mémoire mise en place des précautions complémentaires et standard
- Grille de score
- Un sablier ou un téléphone avec minuteur
- Récompense au choix du maitre du jeu : diplôme, goodies...



Les cartes :

- 1 paquet de 11 cartes "**Pathologie**"
- 1 paquet de 7 cartes "**Situation à risque**"
- 1 paquet de 19 cartes "**Bouclier**" par famille (virus, champignon, bactérie et ectoparasite)
- 1 paquet de 3 cartes "**Transmission**" par famille

Niveau 1 : Précautions standard associées aux situations à risque

Objectif pédagogique : remobiliser les connaissances des professionnels sur les précautions standard et favoriser l'appropriation et la mise en œuvre des mesures de prévention.

Niveau 2 : Prévention de la transmission croisée associée à une pathologie

Objectif pédagogique : remobiliser les connaissances sur une pathologie et en connaître le ou les mode(s) de transmission.

Niveau 3 : Précautions complémentaires adaptées aux situations à risque dans le cadre d'une pathologie définie

Objectif pédagogique : déterminer l'ensemble des mesures de prévention d'une situation à risque et au(x) mode(s) de transmission(s) d'une pathologie.



	Le maitre du jeu	Chaque joueur ou équipe
Rôles	- Détermine le niveau de jeu en fonction de l'objectif poursuivi - Gère le temps pédagogique - Crée une dynamique de groupe (garant de la participation et de la répartition du temps de parole entre les joueurs) - Désigne le ou les vainqueurs et remet la récompense	Se concerte en équipe pour trouver les bonnes cartes correspondants aux situations à risque / pathologies
Mise en place du jeu	- Reporte le nom de la famille choisie par chaque joueur ou équipe sur la grille de score. - Dispose du paquet de Situations à risque et des cartes Pathologie	- Chaque équipe choisie une famille (virus, champignon, ectoparasite ou bactérie) - Reçoit 1 paquet de carte Bouclier et de Transmission
Niveau 1		
Déroulement de la partie	- Choisit ou pioche au hasard une carte Situation à risque - Montre la carte aux joueurs - Retourne le sablier ou déclenche le minuteur pour 1min30	Sélectionne les cartes Bouclier correspondant à la Situation à risque et les dispose sur la table
Niveau 2		
Déroulement de la partie	- Choisit ou pioche une carte Pathologie - Montre la carte aux joueurs - Retourne le sablier ou déclenche le minuteur pour 1min	Sélectionne la ou les cartes Transmission correspondant à la Pathologie et les dispose sur la table.
Niveau 3		
Déroulement de la partie	- Associe une carte Situation à risque à la carte Pathologie du niveau 2 - Montre la ou les cartes aux joueurs - Définit le temps de la partie	Sélectionne les cartes Bouclier correspondant à la Situation à risque et au(x) mode(s) de transmission(s) de la Pathologie
Pour chaque niveau		
A la fin du temps imparti	- Demande à chaque joueur ou équipe de retourner les cartes Bouclier pour les niveaux 1 et 3 ou les cartes Transmission pour le niveau 2 - Valide les cartes et les commente en s'aidant si besoin de l'aide-mémoire PS/PC.	Interagissent avec le maitre du jeu
Score	- Attribue à chaque joueur ou équipe 1 point par bonne réponse (mauvaise carte = 0 point) - Retranscrit la somme des points gagnés sur la grille et les additionne à ceux de la partie précédente. - Sont désignés vainqueurs, les joueurs ayant obtenu le plus de point.	