

ESCAPE GAME

DÉPASSER L'HÉSITATION VACCINALE



GUIDE

MÉTHODOLOGIQUE



Avril 2023 (MAJ Novembre 2023)

CPias
Occitanie

Centre d'études pour la prévention
des infections associées aux soins

www.cpias-occitanie.fr

COORDINATION :

VERGNES Hervé, cadre de santé hygiéniste, CPias Occitanie, Toulouse (Pilote)

DUCHEIN Patrick, cadre de santé hygiéniste, CPias Occitanie, Toulouse (Copilote)

GROUPE DE TRAVAIL :

BERVAS Caroline, pharmacien hygiéniste, CPias Nouvelle-Aquitaine et EMH 33, Bordeaux

BONJOUR Thierry, médecin, service de santé au travail, CHU Nîmes

BOURGEOIS Anke, CVP34/Institut Bouisson Bertrand & CHU/SMIT Montpellier

CANOUET Sandrine, pharmacien hygiéniste, CPias Occitanie, Toulouse

DANGLA Caroline, assistante, CPias Occitanie, Toulouse

JOUGLA Isabelle, service de santé au travail, CHU Toulouse

JULIEN Cédric, médecin, service de santé au travail, CHU Montpellier

LAMOUREUX David, IDE Hygiéniste, Fondation du Bon Sauveur, Albi

LAVIGNE Agnès, IDE, service maladies infectieuses, CHU Toulouse

MONTELS Pascal, IDE Hygiéniste, EMH 09, Foix

MOURLAN Cécile, pharmacien hygiéniste, responsable CPias Occitanie, Montpellier

PERCHERON Lucas, pédiatre, CHIVA, Foix

POULAIN Carine, cadre de santé formateur, PREFMS, Toulouse

ROUX Laure, pharmacien hygiéniste, EMH 30, Nîmes

SARIVIERE Emmanuelle, IDE hygiéniste, CPias Occitanie, Montpellier

SOMME Jérémy, médecin, service de santé au travail, CHU Toulouse

TRICOT Marie, médecin, service de santé au travail, CHU Montpellier

CONCEPTION GRAPHIQUE / MISE EN PAGE :

DANGLA Caroline, assistante, CPias Occitanie, Toulouse

RELECTEURS (en cours) :

LIER Marie-Laure, pharmacien hygiéniste, EMH 32 et EOH CH Auch

MALRIEU Isabelle, SEGONDS Marie-Aimée et THEIL Nathalie, cadres de santé formateurs, PREFMS, Toulouse

TARI Hélène, IDE hygiéniste Clinique des Pyrénées, Colomiers

Sommaire

1- Principes, contexte et objectifs	3
2- Organisation et méthode	5
3- Cahier des charges	7
4- Scénario : Dépasser l'hésitation vaccinale	9
5- Briefing	12
6- Les 4 messages à identifier	13
Message : Identifier les bonnes sources d'information	13
Message : l'efficacité du vaccin	14
Message : l'innocuité du vaccin.....	16
Message : les bénéfices individuels et collectifs	18
7- Débriefing.....	20
Annexes.....	22

1- Principes, contexte et objectifs

Principe de l'Escape Game :

Depuis quelques années, l'Escape Game pédagogique se développe et investit le champ de la santé, permettant un apprentissage innovant et immersif.¹

Appliqué au domaine de la santé, l'Escape Game s'inspire d'expériences vécues sur la prévention du risque infectieux dans le cadre d'épidémies auxquelles les établissements de soins ont été confrontés. Il propose d'immerger un groupe de professionnels dans un espace fermé dont l'univers a été aménagé selon le thème prédéfini.

Les professionnels ont pour objectif de sortir de cet espace en moins de 30 minutes en devant résoudre des énigmes de façon ludique, à partir d'indices dissimulés en équipes pluri professionnelles (5 personnes maximum), tout en apprenant des points « clé » de prévention.

Escape Game et Vaccination :

Contexte : Les référents « grippe » et les personnes en charge de promouvoir la vaccination se retrouvent en difficulté face à la réticence de certains professionnels de se faire vacciner. A titre d'exemple en région Occitanie, la couverture vaccinale au 1^{er} juin 2022 des professionnels de santé en Ehpad était de 25.8% (27.6% en France), alors que celle des résidents était de 86.9% (87.3% en France). Ce niveau de couverture vaccinale est largement insuffisant pour protéger les résidents âgés, peu protégés malgré leur vaccination du fait de l'immunosénescence.

Mener des campagnes annuelles de vaccination antigrippale efficaces dans les Ehpad est donc **un enjeu** essentiel de la prévention de la grippe et il est indispensable que les référents « grippe » aient des arguments forts pour répondre aux questionnements de leurs collègues.

L'ARS Occitanie a sollicité le CPias Occitanie afin de développer un Escape Game sur l'hésitation vaccinale, sur le modèle des scénarii déjà développés par le CPias :

[La prévention du risque infectieux par l'Escape Game - Centre d'Appui pour la Prévention des Infections Associées aux Soins \(cpias-occitanie.fr\)](https://cpias-occitanie.fr/la-prevention-du-risque-infectieux-par-l-escape-game-centre-dappui-pour-la-prevention-des-infections-associees-aux-soins)

Objectif général :

Cet outil pédagogique a pour but de **démontrer l'intérêt de la vaccination antigrippale et de mobiliser les soignants et étudiants** en leur apportant des arguments en faveur de la vaccination.

¹ A. Chabrier, S. Atkinson, P. Bonnabry, J.F. Bussièrès

Utilisation des jeux d'évasion (escape game) comme outil pédagogique d'application des connaissances
Hopipharm, Marseille (2019)

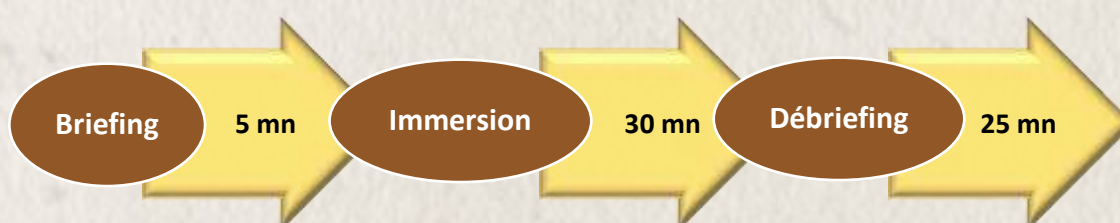
Méthode :

Mettre à disposition un guide méthodologique, outil « clés en mains » pour une mise en œuvre rapide dans les établissements, par les EMH², EOH³ et autres professionnels de la prévention (en EMS⁴ notamment) ainsi qu'aux cadres formateurs des IFMS⁵ pour animer, au sein de leurs structures, **un Escape Game sur la thématique de la vaccination.**

L'approche par le jeu (gamification) dans un espace simulé est une nouvelle méthode pédagogique qui favorise les apprentissages et mobilise les participants. Elle permet d'ancrer les messages de prévention et de créer des liens en équipe.

La trame et les éléments organisationnels proposés pourront être adaptés aux besoins des établissements et à leurs organisations, mais en conservant les principes associant le jeu et l'apprentissage (en particulier l'étape du débriefing incontournable).

Le format de l'Escape Game : Il se décompose en 3 temps :



- **Le briefing** aide les professionnels à repérer les lieux et par une succincte présentation, à mesurer l'intérêt du jeu et le bénéfice escompté en terme d'apprentissage, et susciter un plaisir du jeu.
- **Pendant la séance**, les participants doivent résoudre plusieurs énigmes qui se déroulent dans un local dédié (une seule pièce, voire 2 attenantes). Différents indices sont disposés de façon à aider les professionnels à avancer dans le jeu, énigme après énigme, tout en mobilisant leurs connaissances sur la vaccination.
- Après la séance, **un débriefing** est organisé (bienveillant, positif, recueillant les premières impressions) reprenant les différentes énigmes du jeu en notant pour chacune l'objectif fixé et le résultat obtenu. Une incitation à la promotion de la vaccination voire à la vaccination des participants volontaires clôture les échanges

En synthèse

Mise à disposition d'un guide méthodologique pour la mise en œuvre d'un Escape Game **sur l'hésitation vaccinale.**

Sous la direction du maître du jeu, une équipe pédagogique anime la session de jeu en prenant en compte 3 temps : **le briefing (5mn), le temps de jeu (30mn) le débriefing (25mn).**

Les participants ont à résoudre les différentes énigmes proposées et sortir vainqueurs **en ayant intégré les messages pour lever les réticences à la vaccination.**

² Equipes Mobiles d'Hygiène

³ Equipes Opérationnelles d'hygiène

⁴ Etablissements Médico-sociaux

⁵ Instituts de Formations aux Métiers de la Santé

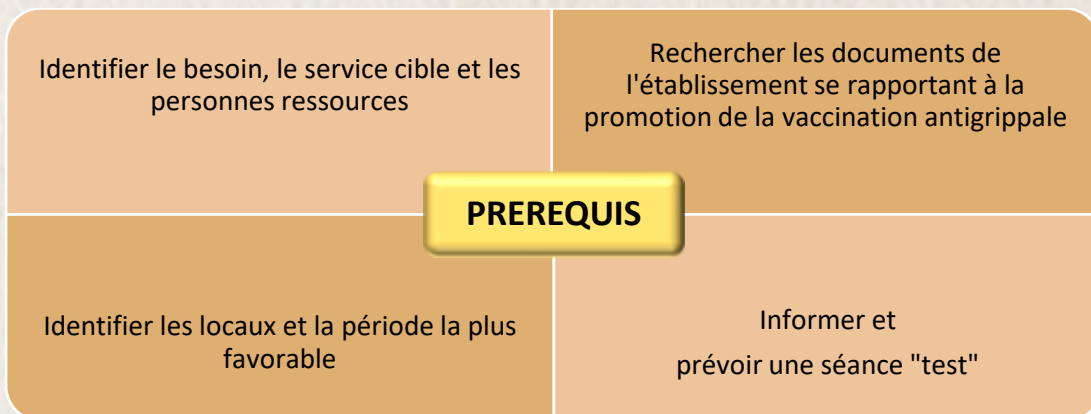
2- Organisation et méthode

Parmi les organisateurs, un maître du jeu est désigné et devient l'animateur principal. Si besoin, il est assisté de collaborateurs. Il peut intervenir auprès des joueurs, pendant le jeu, en cas de difficultés pour progresser.

Les participants sont répartis en équipes de 3 à 5 professionnels.

Si nécessaire, un document de consentement signé par les participants pourra être proposé si la séance d'Escape Game est filmée ou si des photos sont réalisées (voir annexe 3).

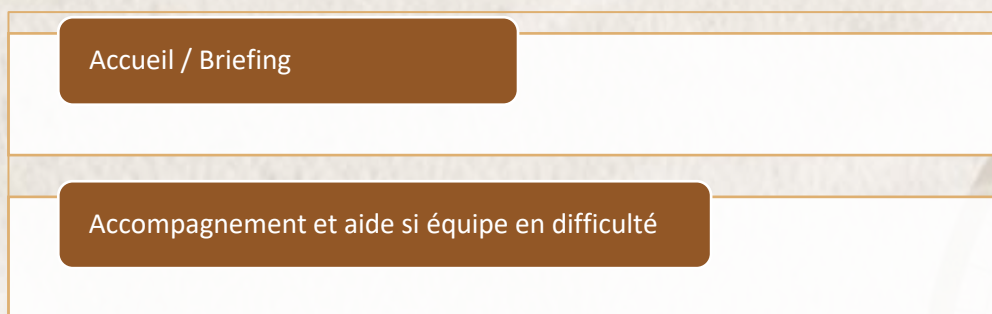
3 moments clés : Prérequis / au moment de la séance / à la fin de la séance



Périodes favorables à la mise en place de l'Escape Game : journées thématiques et campagnes de prévention (semaine européenne de la vaccination, campagne hivernale de prévention grippe), formation de référents vaccination, correspondants ou référents IAS, semaine de la sécurité des patients...

Ressources humaines : Définir le **nombre de participants** par groupes (5 max) en fonction de la taille des locaux et du **nombre d'animateurs** disponibles. Attention à ne pas se faire déborder par un groupe trop important, l'intérêt pédagogique s'en verrait amoindri.

AU MOMENT DE LA SEANCE



A LA FIN DE LA SEANCE

Débriefing obligatoire (25mn)

Evaluation "à chaud" : enquête de satisfaction de l'atelier

Prévoir un temps suffisant pour réorganiser la salle

Débriefing :

Il délivre les messages clés et la performance de l'équipe (temps, nombre d'énigmes réalisées). L'animateur aide à la verbalisation, explique les indices de chaque étape, induit une pratique réflexive.

Les messages de promotion de la vaccination sont repris.

Insister sur les points positifs : connaissances des participants, mais aussi vivacité des joueurs, entraide dans l'équipe. Inciter à la vaccination et à sa promotion.



ASTUCES :

- Utiliser un support (diaporama par exemple) afin d'être le plus exhaustif et ne rien oublier.
- Remettre un document de synthèse sur les messages clés de prévention (voir page 20).
- Demander DES volontaires pour animer « des cafés vaccination » ou participer à la campagne de prévention annuelle....

Évaluation à distance : Les organisateurs peuvent prévoir un questionnaire simple qui reprend les messages clés en s'appuyant sur le document de synthèse.

Supports documentaires (voir en annexes)

- Fiche d'invitation / convocation
- Enquête de satisfaction
- Document de rappel des 4 messages utilisés pour l'Escape Game

3- Cahier des charges

✓ **Un lieu adapté :**

- Privilégier des locaux inoccupés sur le long ou moyen terme si l'on souhaite pérenniser le dispositif : bureau, chambre, salle de bains, salle de formation, autres...
- Une pièce peut suffire si elle est assez grande, 2 pièces adjacentes peuvent être un plus. Prévoir une aération entre 2 sessions de jeu si possible.
- Prévoir un local d'accueil (briefing) et/ou un local de débriefing (si enchaînement de plusieurs groupes).

✓ **Un décorum ciblé**

- Utiliser des affiches et objets en lien avec la remontée du temps (planisphère, horloges...) et la thématique (affiche vaccination, coupures de presse, etc...).
- Possibilité de sonoriser l'Escape Game (musique d'ambiance) afin de renforcer l'effet ludique.



Outils téléchargeables via le lien suivant : : <https://cpias-occitanie.fr/outils-cpias-occitanie/escape-game-depasser-lhesitation-vaccinale/>

✓ **Matériel spécifique :**

Mobilier et équipements :

- Armoire, placard, petite table ou adaptable, pouvant être verrouillés avec cadenas
- 2 Cadenas à 4 chiffres
- Eventuellement un bureau, une chaise pour poser les cartes dispersées dans la pièce
- 1 Minuteur (horodateur du smartphone par exemple)
- Stylo et support rigide (grille de mots mêlés)
- Sac de linge
- Un ballon de baudruche à gonfler
- 4 icônes géométriques : carrée, ronde, triangulaire et en forme de cœur
- Des épingles ou punaises

Affichage dans la chambre :

- Affiche « prévention routière » / « prévention vaccinale »
- Affiche « pourquoi je me fais vacciner... ? »
- Frise : échelle du temps

Outils d'aide à la résolution des énigmes :

- 10 cartes « Energie » dispersées dans la pièce
- 4 cartes « Prévention routière » et 4 cartes « prévention vaccinale » dispersées dans la pièce
- Echelle temporelle pour épingler les icônes géométriques
- Dossier « Bonnes sources d'information » avec 8 fiches identifiées par un code morse
- Dossier « Innocuité du vaccin » avec fiches « trouées » à superposer sur une grille codée
- Grille de mots mêlés
- Caisson pédagogique (lumière UV intégrée) ou disposer d'un stylo à encre invisible, révélée par la lumière UV. Vérifier que cette encre est compatible avec la lampe UV à disposition (Attention : lampe à UV à délivrer à la fin par le maître du jeu).

Certains outils sont téléchargeables via le lien suivant : <https://cpias-occitanie.fr/outils-cpias-occitanie/escape-game-depasser-lhesitation-vaccinale/>

4- Scénario

Dépasser l'hésitation vaccinale

NB : Ce scénario est un exemple offrant un libre choix d'adaptation possible en fonction des locaux et du matériel à disposition

Préambule :

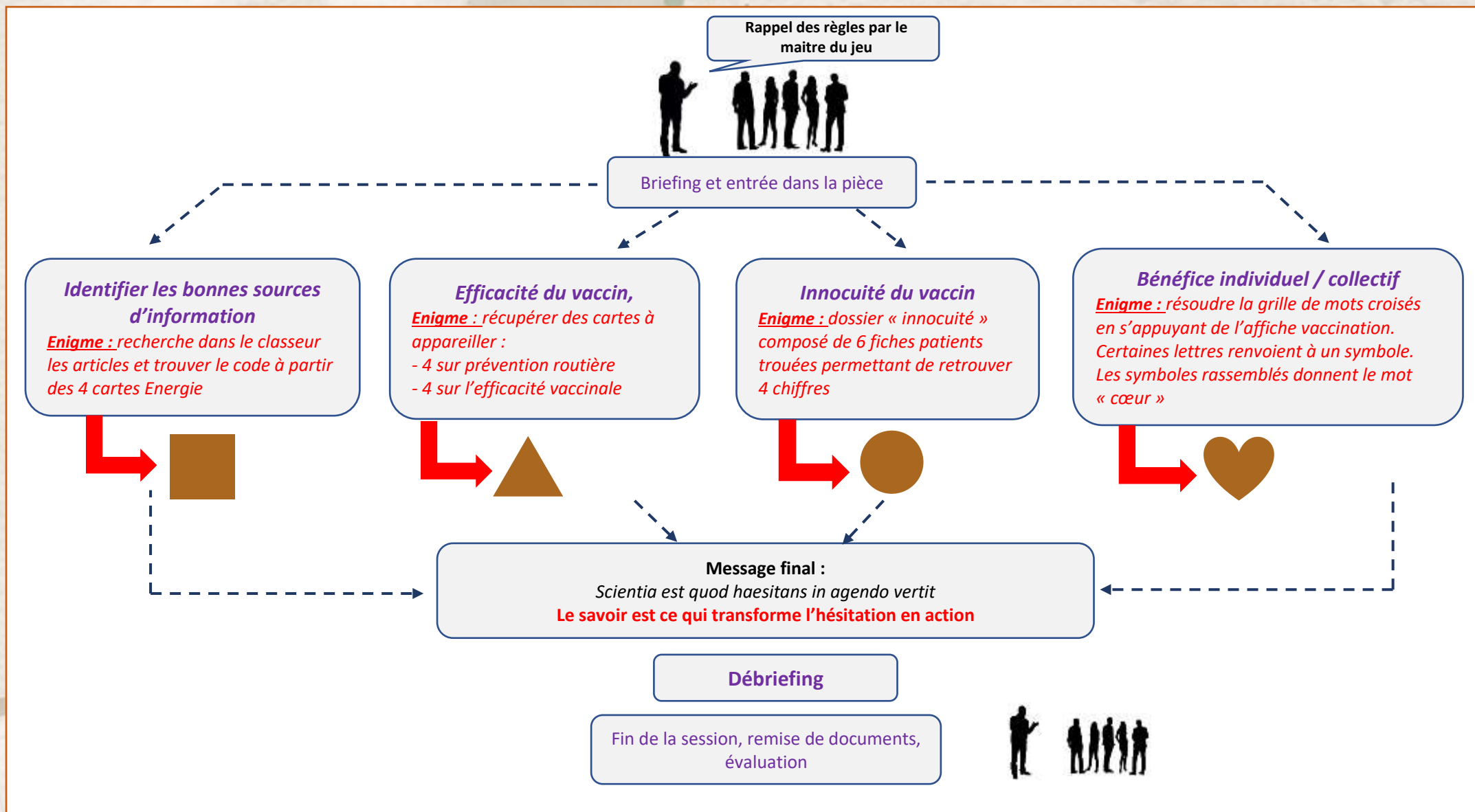
- **Le principe du jeu** est basé sur **un retour dans le temps** (de mi-décembre à début octobre, saut en arrière de 15j en 15j), période correspondant à la campagne vaccinale. La remontée dans le temps permet d'être mieux informé sur la vaccination antigrippale, de lever les freins et de réduire ainsi l'hésitation vaccinale.
- A chaque résolution d'énigme, les participants récupèrent **une forme géométrique** à épingleur sur « **l'échelle temporelle** » affichée dans la pièce.
- Chaque figure géométrique sera annotée au dos : « Bravo ! Grace à ce message, vous obtenez un bonus temps »



Les Messages à identifier

- Identifier les **bonnes sources d'information** (Info Vac, Assurance maladie, Vaccination Info Service...)
- **Efficacité** (délai entre la vaccination et la couverture vaccinale, variabilité selon la ou les souche(s) circulante(s), les capacités immunitaires, l'intensité de la circulation virale et impact sur l'antibiorésistance)
- **Innocuité** (le vaccin ne transmet pas la grippe, absences d'effets secondaires graves, bonne tolérance, la composition du vaccin, recommandé aux femmes enceintes...)
- **Bénéfice individuel** (projet personnel, professionnel, grossesse...) **et collectif** (protéger les autres et les patients, couverture vaccinale)

Synthèse de l'Escape Game



5- Briefing

- Rappel des règles de l'Escape Game (durée 30 mn, 4 énigmes, pas de lien entre elles, maître du jeu dans la salle ou en visioconférence à partir d'un ordinateur placé dans la salle)
- Énoncé du scénario

Scénario

Robert, septuagénaire autonome, nouvellement admis en EHPAD a été vacciné contre la grippe le 25 novembre.

2 jours après, son fils, Éric, non vacciné contre la grippe passe la journée avec lui.

Le lendemain, Éric malade consulte son médecin qui diagnostique une grippe, confirmée par un test rapide grippe. 48h après, son père Robert est lui aussi malade, avec nécessité d'être hospitalisé une dizaine de jours. A sa sortie, il a perdu une grande partie de son autonomie.

Éric, le fils, ressent beaucoup de culpabilité vis-à-vis de son père et il se pose beaucoup de questions sur le vaccin grippe. Il décide de mettre à profit son travail de chercheur et d'utiliser «la méthodologie des 4M» pour remonter le temps et récupérer les 4 messages qui lui permettront de faire le meilleur choix.

Le 15 décembre, Éric, se connecte au système quantique du Vol «inter -Tempus» et un mail apparaît :
«Pour chaque énigme que tu résoudras, un indice apparaîtra et permettra de changer ta destinée»

Éric, vous appelle à l'aide car vous êtes les meilleurs dans le domaine de la prévention ! Cette mission est pour vous... il vous reste 30 minutes pour l'aider à remonter les portes du temps.

6- Les 4 messages à identifier

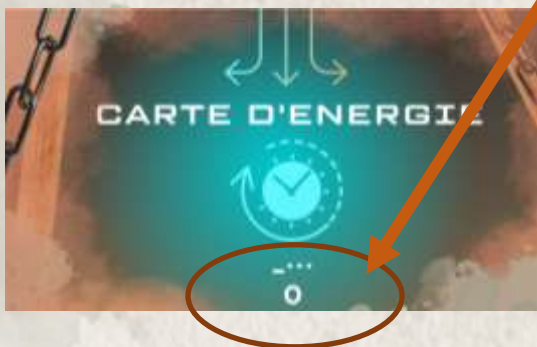
Message : Identifier les bonnes sources d'information

Objectif : retrouver le code du cadenas du sac à linge qui contient une forme géométrique carrée

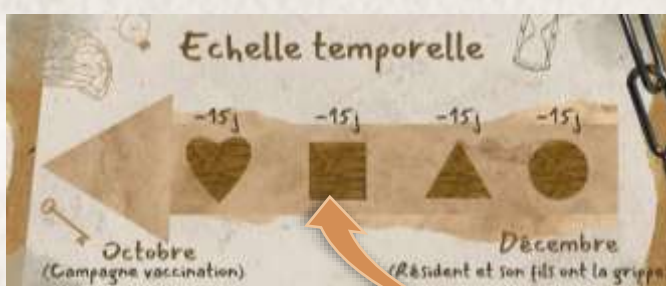
Résolution de l'énigme :



- Récupérer le classeur avec les articles info et intox, identifier les 4 sources d'information pertinentes et repérer les codes sur ces articles
- 1 article pertinent = 1 code = 1 carte « d'énergie » = 1 chiffre
- Trouver dans la pièce les 4 cartes correspondantes (parmi les 10 dispersées dans la pièce) et les mettre par ordre croissant d'énergie pour avoir le bon code (**0289**)
- Ouvrir le cadenas, récupérer la forme carrée et l'apposer sur la frise temporelle



Sources d'information à retenir	VIDAL	Ameli.fr	Vaccination infoservice.fr	Infovac-France
Sources d'information non pertinentes	Nice Provence info (virus pris en grippe)	Medisite (sirop d'oignon)	Féminin bio (Homéopathie)	Al Manar TV



Bravo !
Grâce au message "Bonnes sources d'infos" vous obtenez un bonus temps

Message : l'efficacité du vaccin

Objectif : trouver le code du cadenas de la table de chevet (ou de l'armoire) et récupérer la forme triangulaire à insérer dans la frise temporelle.

Résolution de l'énigme :

- Récupérer dans la pièce, les cartes à associer « sécurité routière » et « efficacité du vaccin »
- Pour cela, se repérer à la pancarte murale (message en bleu / message en vert). Réaliser les opérations mathématiques pour retrouver le bon code
- Code du cadenas = date de la fabrication du premier vaccin antigrippal (1947)

Ces cartes tu associeras. Puis, la date de la 1ère fabrication du vaccin anti-grippal français tu découvriras et le cadenas s'ouvrira !

Vous ne prenez pas votre véhicule sans boucler votre ceinture

Sécurité routière
Une efficacité dont plus personne ne doute !

Vous n'affrontez pas l'hiver sans vous faire vacciner

Vaccination grippe
Pourquoi tant de résistance, plus de 2000 vies sauvées chaque année ?

Mortalité divisée par 10 en 40 ans en France
Idem dans les autres pays industrialisés

Recul spectaculaire de la mortalité due à la grippe: le rôle de la vaccination
Population et Santé, sept 2010, N°470

Plus il y a d'accident, plus les assurances augmentent

MALUS

4

Plus il y a de grippe plus il y a de surinfections bactériennes et de prescriptions ATB, plus l'antibiorésistance augmente

x1

Chiffres à retrouver

4x1 = 4

20-13 = 7

Plus il y a de trafic, plus le risque d'accident augmente

20

Plus l'intensité de la circulation virale augmente plus la protection collective est forte

-13

Beaucoup de types de véhicules différents circulent qui exposent à un risque variable

4

Différentes souches virales grippales circulent chaque année qui exposent à une sévérité variable

14

Chiffres à retrouver

4/4 = 1

5+4 = 9

Plus les passagers sont fragiles, plus les conséquences d'un accident sont grandes !

5

Plus les capacités immunitaires des patients sont faibles (bébé, personnes âgées...), moins le vaccin est efficace

+4

Echelle temporelle

Octobre (Campagne vaccination)

Décembre (Résident son fils ont la grippe)

Bravo !
Grâce au message "Efficacité" vous obtenez un bonus temps

Message : l'innocuité du vaccin



Objectif : à partir du **dossier innocuité** déposé dans la chambre, trouver la bonne date et récupérer auprès du maître du jeu la forme ronde à insérer dans la frise temporelle.

Résolution de l'énigme : superposer les fiches à trous sur la grille de lettres et de symboles). Récupérer le code **1968** (date de l'année de la 1^{ère} campagne de vaccination en France). **Cette date est le code pour appeler le maître du jeu qui délivre un ballon gonflé contenant la forme géométrique ronde, obtenue en éclatant le ballon de baudruche.**

Matériel :

6 planches à trous de papier plastifiées (4 comportant les bons messages et 2 idées reçues sur l'allergie et l'adjuvant)

- 1 planche de chiffres permettant de retrouver le code
- 1 ballon
- 1 forme ronde (placée dans le ballon)

jjfjksjdfkmswjfùwsodfjd2msjf>SFO%djsvfmsudgi
hidmvfqdfjhvwvmjhvihwp3ihvwdcoudfiosdkv9wk
ocuwoidjv6kwùvlù<psifodjvùwckfo^wv.ùwgf9gih
ughishifhqiughshdghshfihsqifgysughsfheusgusfu
quofgusdjfisihgfsidhipvgshigvhsiph45igs7h8ighi87
f9h9ipsg032s1h5gvhsidhfipq5fjqjfiqhifhd^ààueç
u^qsujkskfjj1ufksjdfkmswjfùwsodfjd2msjf>SFO%djsv
fmsudgihidmvfqdfjhvwvmjhvihwp3ihvwdcoudfios
dkvowkocuwoidjv6kwùvlù<psifodjvùwckfo^wvù
wgfhgihughishifhqiughshdghshfihsqifgysughsfhe
usgusfuquofgusdjfisihgfsidhipvgshigvhsiph45igs7h
8ighi87f9h9ipsg332s1h5gvhsidhfipq5fjqjfiqhif
hd^ààueçu^qsujkskfjjfjksjdfkmswjfùwsodfjd2msjf
>SFO%djsvfmsudgihidmvfqdfjhvwvmjhvihwp3ihv
dcoudfiosdkvowkocuwoidjv6kwùvlù<psifodjvùw
ckfo^wvùwgfhgihughishifhqiughshdghshfihsqifgys
ughsfheusgusfuquofgusdjfisihgfsidhipvgshigvhs
iph45igs7h8ighi87f9h9ipsg332s1h5gvhsidhfipq5fj
qjfiqhifhd^ààueçu^qsujkskfjjfjksjdfkmswjfùwsodfjd

Fiche n°1



Mr Soulpavéalapaj se rappelle très bien de cette année où un vent de panique a soufflé sur la France. Après un printemps houleux, l'automne s'est montré particulièrement agressif sur un plan épidémique. Venu de Hong Kong le virus de la grippe a fait **31000 morts en France. Pour limiter la gravité des cas la première campagne de vaccination antigrippale a été menée. Développé durant la 2^{de} guerre mondiale, quelques décennies plus tard le vaccin contre la grippe** a pour la 1^{ère} fois été utilisé pour une vaccination de masse afin de stopper la pandémie meurtrière. **Cela fait maintenant plus de 50 ans que le vaccin de la grippe existe.** Depuis, chaque année au mois d'octobre la campagne de vaccination contre la grippe est reconduite et **Mr Soulpavéalapaj** se fait vacciner pour protéger ses proches et en profiter le plus longtemps possible.

"La date de cette année tu trouveras. Un ballon le maître du jeu te remettra et la forme éclatera !!!"



Indice :
première
campagne
vaccinale de
masse renvoie
au **chiffre 8**

Fiches trouées renvoyant à un chiffre

Virus inactivé (Fiche 6, **chiffre 1**)

Faibles effets secondaires (Fiche 2, **chiffre 6**)

Vaccin recommandé même en cas de grossesse (Fiche 3, **chiffre 9**)

Fiche n°6



Mr Pasdebol rend visite à son médecin qui lui vaccine 8 jours auparavant. Pour lui, c'est sûr c'est ce fichu vaccin qui lui a filé la grippe...

Impossible !

Le vaccin utilisé chez les adultes est fabriqué à partir de particules virales. Il s'agit de **virus fragmenté donc inactifs**.

Il ne peut donc pas provoquer la grippe.

Fiche n°2



Mme Fatouke, quelques heures après sa vaccination, ne se sent pas en forme. Elle ressent un léger mal de tête et se sent fatiguée. Elle s'inquiète car avec ces vaccins on ne s'est jamais à quoi s'attendre. Elle n'a pas l'habitude car c'est la première fois qu'elle se fait vacciner contre la grippe car elle se sent pratiquement grand mère !!

Pas d'inquiétude !

Les effets secondaires décrits sont strictement liés à **réactions au point d'injection** (douleurs, rougeur, enflure). Plus rarement, des réactions générales peuvent survenir : **fièvre, maux de tête, douleurs articulaires ou musculaires**. Elles peuvent laisser à penser que le vaccin a provoqué la grippe. **Ces symptômes sont traités aisément avec de faibles doses de paracétamol et durent en moyenne 24 à 48h.**

Fiche n°3



La **grossesse** entraîne une modification de l'immunité, le **risque d'infection est plus grand** et les **risques de complications plus élevés** (hospitalisations jusqu'à 7 fois plus fréquents). La **grippe et ses complications**, en provoquant des contractions, **augmentent le risque de fausse couche**.

La vaccination de la future maman va également **protéger l'enfant à naître** durant les mois où il est le plus fragile et perdent lesquels il ne peut pas être lui-même vacciné. Les anticorps passent la barrière placentaire et persistent 3 à 6 mois après la naissance. Quel que soit le trimestre de la grossesse, la vaccination contre la grippe est recommandée depuis 2012 et sans risque pour le bébé et pour l'enfant.

Enceinte, c'est la grippe qu'il faut craindre, pas la vaccination !

Fiches trouées ne renvoyant pas à un chiffre

Pas de risque d'allergie sauf cas particulier (Fiche 5)

Pas d'adjuvant dans le vaccin (Fiche 4)

Fiche n°5



Mme Allergique travaille en SHIPAD. Le médecin de santé au travail qui s'occupe d'elle lui conseille de se vacciner mais ça l'inquiète beaucoup. Elle est très sensible aux allergies et a même failli mourir suite à une piqûre d'abeille dans sa jeunesse.

Allergique, pas de panique !

La fabrication de certains vaccins contre la grippe comporte une étape de culture sur œufs de poule. Ainsi ils contiennent d'infimes quantités de protéines d'œuf. Ils sont **seulement contre-indiqués chez les personnes ayant des antécédents d'accidents d'allergie graves à l'ingestion d'œufs**, il s'agit d'une situation très rare. Si la vaccination est indispensable chez une personne allergique aux œufs, elle doit être faite à l'hôpital selon une méthode particulière dite « d'accoutumance » : des doses répétées et progressivement croissantes de vaccin sont administrées sous surveillance afin d'habituer l'organisme de la personne aux traces d'œuf contenues dans le vaccin.

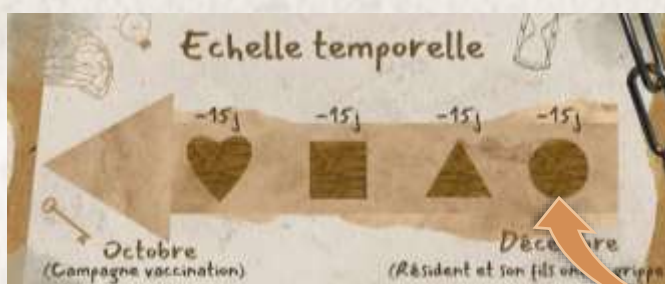
Fiche n°4



Mme Doubtédout fête cette année ses 65 ans. Elle vient de recevoir son bon de vaccination dans sa boîte aux lettres. Elle a attendu la grippe l'année dernière. Elle a mis plus de 15 jours à s'en remettre et n'a pas envie de recommencer, mais elle pense à ces adjuvants...

Pour la majorité des vaccins inactivés ne comportant pas de microbe vivant, la présence d'adjuvants est indispensable pour permettre une réponse immunitaire entraînant une protection efficace. L'ajout d'adjuvant dans les vaccins permet, par ailleurs, de diminuer la quantité d'antigènes par dose vaccinale, et de réduire le nombre d'injections. Les sels d'aluminium figurent parmi les adjuvants les plus utilisés dans le monde avec un recul d'utilisation de près de 100 ans et des centaines de millions de doses injectées.

« Il n'y a pas besoin d'adjuvant dans le vaccin de la grippe. »



Bravo !
Grâce au message "Innocuité du vaccin" vous obtenez un bonus temps

Message : les bénéfices individuels et collectifs

Objectif : obtenir la forme de la figure géométrique (cœur) et l'insérer dans la frise.

Enigme : résoudre la grille de mots croisés en s'appuyant des définitions et de l'affiche vaccination. Certaines lettres renvoient à un symbole et donnent un mot mystère = cœur.

Moyens :

- 1 grille de mots croisés avec 5 définitions à trouver
- 1 mot mystère à découvrir grâce aux symboles associés à certaines lettres : C (le sigle !), la lettre O (le signe @), la lettre E (le sigle \$), sur la lettre U (le sigle %) et la lettre R (le signe £)
- L'affiche : « pourquoi, je me fais vacciner cet automne ? »

Pour la définition 5 se rapprocher de la fiche ci-dessous :

Bénéfices individuels et collectifs

- 1- Complication de la grippe en J5 - J7 avec récurrence de l'hyperthermie, toux productive et dyspnée.
- 2- Moyen simple de différencier la grippe, des autres infections respiratoires virales de l'hiver.
- 3- En situation de circulation virale, je dois le porter si je suis vacciné depuis moins de 15 jours et que je suis au contact de personnes à risque.
- 4- Fortement recommandé chez les femmes enceintes pour protéger les bébés et prévenir une fausse couche.
- 5- Un correspondant en parle dans son témoignage (voir affiche murale vaccination).

Certaines lettres ont un sigle, avec ces lettres, trouver le bon mot :
« Se faire vacciner, c'est en avoir ? »

I	@	\$	%	£

Professionnel de santé Vaccination grippe et Covid-19

Pourquoi continuer à se faire vacciner cet automne ?

Les professionnels témoignent :

Marie-Pierre, 58 ans (M) : « Ma grippe, grippe ou autre, ça m'a toujours empêchée de travailler... et de faire **campagnes** à mon poste... »

Manon, 40 ans (M) : « Les vaccins me donnent pas la fièvre, la douleur... **proteger** la famille, c'est important... »

Carole, 52 ans (M) : « Je me fais vacciner chaque année... ça me permet de **protéger** les autres... »

Sabine, 55 ans (M) : « Je me fais vacciner chaque année... ça me permet de **protéger** les autres... »

Yannick, 38 ans (M) : « Je me fais vacciner chaque année... ça me permet de **protéger** les autres... »

Professionnel, quand me faire vacciner ?
Le 17 octobre 2023

Où trouver des informations fiables sur la vaccination ?

Vaccinés ou en devenir : partagez votre témoignage !

MOTS EN GRAS OU SURLIGNÉS

TRANSMISE (MARIE-PIERRE)

PROTEGER (MANON)

CAMPAGNES (CAROLE)

IMMUNITÉ (SABINE)

EFFETS MINIMES (YANNICK)

**IMMUNITÉ = MOT RETENU
POUR LA GRILLE**

Résultats des mots croisés :

Certains lettres ont un sigle, avec ces lettres, trouver le bon mot :
« Se faire vacciner, c'est en avoir ? »

!	@	§	%	£
C	O	E	U	R

Echelle temporelle

-15j -15j -15j -15j

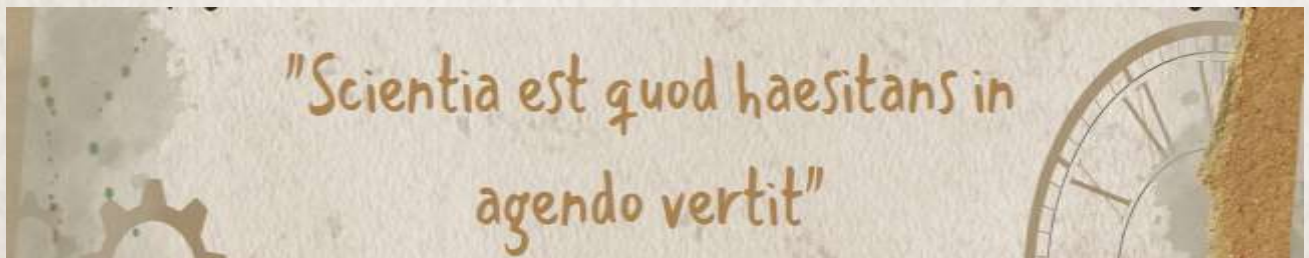
Octobre (Campagne vaccination)

Décembre (Résident et son fils ont la grippe)

Bravo !
Grâce au message "Bénéfices" vous obtenez un bonus temps

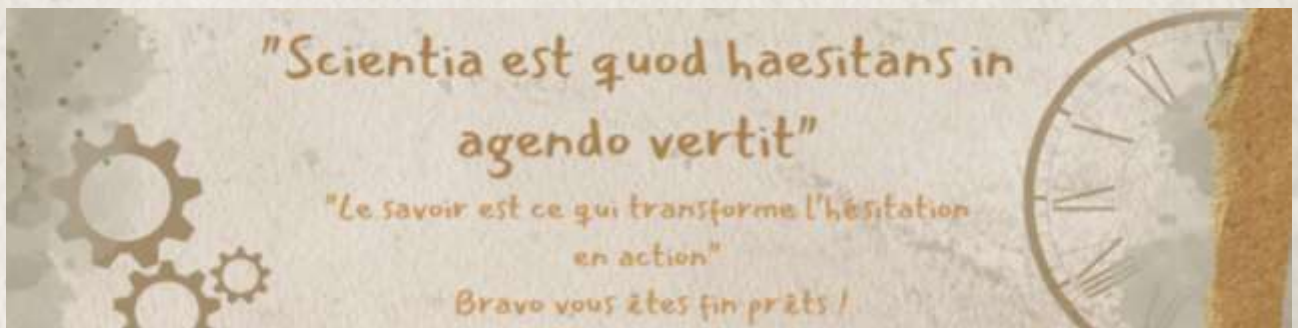
Les 4 messages ont été identifiés ! Bravo !

Finalisez maintenant et traduisez la phrase latine suivante :



Le texte traduit en français sera écrit avec un stylo à encre invisible « lampe UV » ou caché par rabat à ouvrir à la fin du jeu.

La phrase suivante apparait donc :



« **Le savoir est ce qui transforme l'hésitation en action** »

7- Débriefing

Pour qu'il y ait apprentissage, la séance terminée doit être systématiquement suivie du débriefing reprenant les points clés dans la gestion de l'épidémie.

Un **diaporama** et un **document de synthèse** ont été élaborés pour vous aider. Ils sont téléchargeables via le lien suivant :

<https://cpias-occitanie.fr/outils-cpias-occitanie/escape-game-depasser-lhesitation-vaccinale/>

Escape Game pour dépasser l'hésitation vaccinale antigrippale : que retenir ?

Les 4 M

Les bonnes infos → Efficace → Inocuité → Bénéfice individuel et collectif

Le savoir est ce qui transforme l'hésitation en action

1. **Repérer et Éviter les fake-news** : difficile de juger de l'exactitude des informations sur internet et les réseaux sociaux... Qui est à l'origine de l'évolution des recommandations ? Où trouver les informations exactes ?
2. **Bénéfices pour soi et les autres** ! La vaccination me protège et participe à la protection de mon entourage familial et des patients/résidents dont je m'occupe. Une couverture vaccinale élevée en milieu de soins réduit les risques d'infection pour les patients, leurs familles et le personnel !
 - a. **Car le vaccin antigrippal est efficace** : un délai d'action rapide après la vaccination, un vaccin adapté aux souches circulantes et qui permet de diminuer le risque d'infection grippale ou tout au moins de formes sévères pour les personnes les plus fragiles et le recours aux antibiotiques.
 - b. **Car l'inocuité du vaccin est démontrée** : le vaccin est inactivé, sans adjuvant et les effets secondaires qu'il entraîne sont la plupart du temps bénins. Les campagnes de vaccination se pratiquent depuis plus de 50 ans avec un rapport bénéfice / risque très largement en faveur du vaccin puisqu'il est même recommandé pour les femmes enceintes !

Rappel des 4 messages :



La carte « Temps debrief »

Bénéfice individuel et collectif

Identifier la bonne information

Innocuité du vaccin

*Efficacité du vaccin
Adaptation à la souche*

Depuis le début de ce jeu 30 minutes se sont écoulées... pour toi et ton équipe ...

Il est temps de te délivrer l'ultime équation des 4M :

$$\begin{aligned} 4M / 30 \text{ min} \\ = \\ 15 \text{ PV} \\ \text{Personnes potentiellement Vaccinées en 30 minutes} \\ = \\ 45P \end{aligned}$$

personnes préservées de la grippe saisonnière grâce à la vaccination de leurs entourages

Pour que la vaccination soit un acte routinier, Dépassons l'hésitation vaccinale

Il est temps pour toi de faire un petit pas, en donnant ton bras?

Si tu es convaincu de l'importance et de l'intérêt de ce petit geste, alors deviens toi aussi un ambassadeur de la vaccination

Annexes

Annexe 1	Fiche d'invitation / convocation
Annexe 2	Evaluation de la session
Annexe 3	Autorisation de droit à l'image (si besoin)

Escape Game pour promouvoir la vaccination

Du



Au



En remontant le temps, vous récupérez les
informations nécessaires pour dépasser
l'hésitation vaccinale !

Lieu :

Horaires :

Durée : 60 min / séance

Evaluation de la session

1 – L'atelier a-t-il répondu à vos attentes ?

Oui En grande partie Très partiellement Non

2 – Pensez-vous avoir acquis des connaissances utiles pour exercer votre travail ?

Oui En grande partie Très partiellement Non

3 – Quelle évaluation feriez-vous de cet atelier ?

	Très satisfait	Satisfait	Peu satisfait	Très insatisfait
Pertinence de la thématique				
Clarté des messages de prévention				
Animation / Organisation				

4 – Quelle note attribuez-vous à cet atelier ? (0 = totalement insatisfait / 10 = totalement satisfait)

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5 – Votre regard a-t-il changé sur la vaccination ?

Oui En grande partie Très partiellement Non

6 – Etes-vous prêt à participer à la prochaine campagne vaccinale ?

Oui Très probablement Peut-être Non

Merci pour le temps consacré au renseignement de ce questionnaire.

Document de consentement à la fixation, à la reproduction et à la diffusion d'un attribut de la personnalité

Je soussigné(e) : _____

Ayant la qualité de : membre du personnel

Autorise (établissement : _____ représentée par _____, agissant en la qualité de _____) :

- À me filmer
- À me photographier
- À enregistrer ma voix

Dans le service de _____, du (établissement : _____), situé à _____, à la date suivante ou durant la période suivante

Cette autorisation est consentie dans les strictes conditions suivantes :

- Pour l'utilisation strictement définie ci-après :
 - diffusion dans le cadre suivant : _____
 - diffusion à but : _____
- Sur les supports suivants :

- Sur la zone géographique suivante :

- Pendant une durée de :

La présente autorisation est consentie :

- À titre gracieux.

Toute autre exploitation ou utilisation de mon image ou de tout autre attribut de ma personnalité devra faire l'objet d'un nouvel accord.

La présente autorisation est délivrée uniquement à _____ J'autorise néanmoins _____ à recourir à des tiers qu'elle aura dûment habilités, pour réaliser la fixation, reproduction et exploitation de mon image.

La présente autorisation est délivrée en deux exemplaires, dont le premier me sera remis le second sera conservé par l'établissement.

Sous réserve du respect de l'ensemble de ces conditions, je délivre mon consentement libre et éclairé.

Fait à : _____

Le : _____

Signature manuscrite de l'intéressé(e)

Contacts



Centre d'appui pour la prévention
des infections associées aux soins

www.cpias-occitanie.fr

Site de Toulouse

Hôpital Purpan Bâtiment Leriche

05.61.77.20.20

cpias-occitanie@chu-toulouse.fr

Site de Montpellier

Hôpital La Colombière Pavillon 7

04.67.33.74.69

cpias-occitanie@chu-montpellier.fr