

ESCAPE GAME

DÉPASSER L'HÉSITATION VACCINALE



GUIDE

MÉTHODOLOGIQUE



Avril 2023 (MAJ Septembre 2024)

CPias
Occitanie

Centre d'appui 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 1 : Identifier les bonnes sources d’information	13
Message 2 : l’efficacité du vaccin	14
Message 3 : l’innocuité du vaccin.....	16
Message 4 : 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. Pour cela ils doivent résoudre en équipes pluri professionnelles (5 personnes maximum) des énigmes de façon ludique à partir d'indices dissimulés, 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://www.cpias-occitanie.fr/la-prevention-du-risque-infectieux-par-l-escape-game)

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. Bussières

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

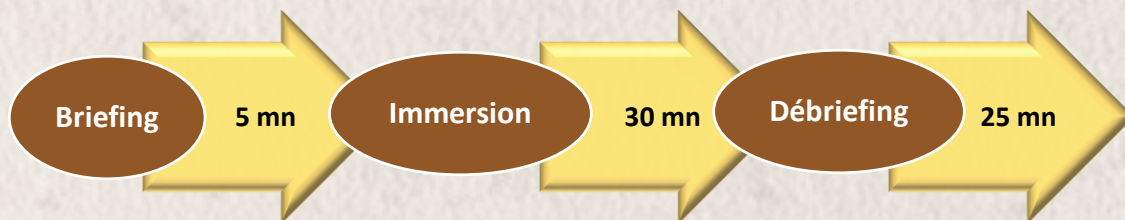
Méthode :

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 (comme le propose l'EMH 33) aux besoins des établissements et à leurs organisations. Il convient de conserver 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. Il donne aussi envie de prendre plaisir au 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). Il reprend 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

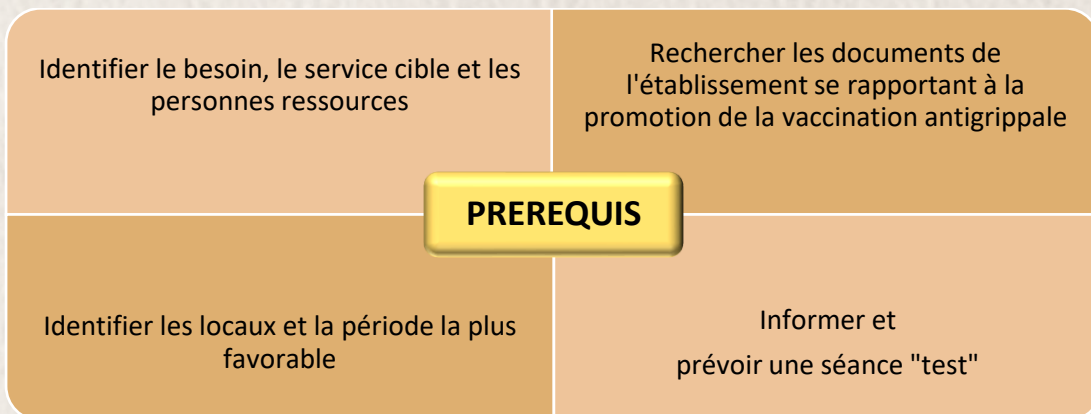
2- Organisation et méthode

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).

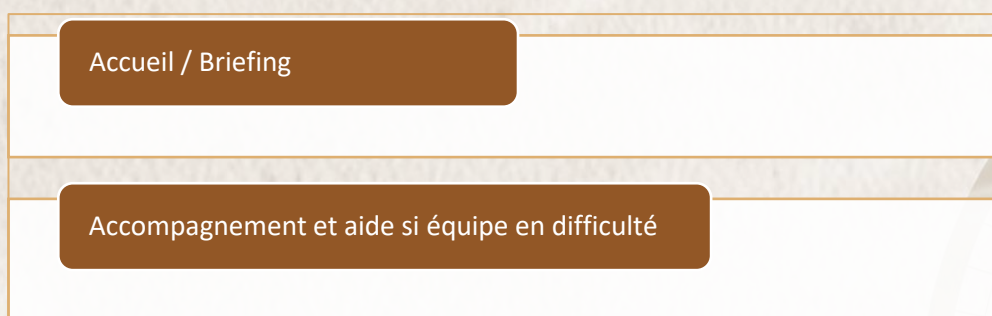
3 moments clés : Prérequis / au moment de la séance / à la fin de la séance



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



Remarque : Il est possible de lier les différentes énigmes les unes aux autres comme le propose l'équipe mobile d'hygiène de Gironde (cf. mécanique du jeu, EMH 33, Annexe N°4)

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 (proposition de check-list, EMH 33, Annexe N°4)

Débriefing :

Il délivre les messages clés et la performance de l'équipe (temps, nombre d'énigmes réalisées). L'animateur aide à la verbalisation, explique la teneur des messages 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
- Outil EMH 33 :
 - Mécanique du jeu
 - Mise en place du jeu (entre 2 séances)

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 :

- Petite table ou adaptable, armoire ou placard pouvant être verrouillés avec cadenas
- 3 Cadenas à 4 chiffres
- 1 lampe UV et un 1 stylo à encre invisible fluorescente
- 1 Minuteur (horodateur du smartphone par exemple)
- 1 Stylo et support rigide (grille de mots mêlés)
- 1 Sac de linge
- 1 trousse de toilette
- 1 classeur A4 ou porte vue
- 1 ballon de baudruche à gonfler
- 4 icônes géométriques : carrée, ronde, triangulaire et en forme de cœur
- Des épingles ou punaises, scotch double-face, pâte à fixe
- Eventuellement un bureau, une chaise pour poser les cartes dispersées dans la pièce

Affichage dans la chambre :

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

Outils d'aide à la résolution des énigmes :

- Dossier « Infos Intox » avec 8 fiches identifiées par un code morse
- 8 cartes « Energie » dispersées dans la pièce
- 4 cartes « Prévention routière » et 4 cartes « prévention vaccinale » dispersées dans la pièce
- Dossier « Innocuité du vaccin » avec 4 fiches « trouées » à superposer sur une grille codée
- Grille de mots mêlés
- Echelle temporelle pour épingler les formes géométriques
- Disposer d'un stylo à encre invisible fluorescent, révélée par la lumière UV. Vérifier que cette encre est compatible avec la lampe UV à disposition remise 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 :

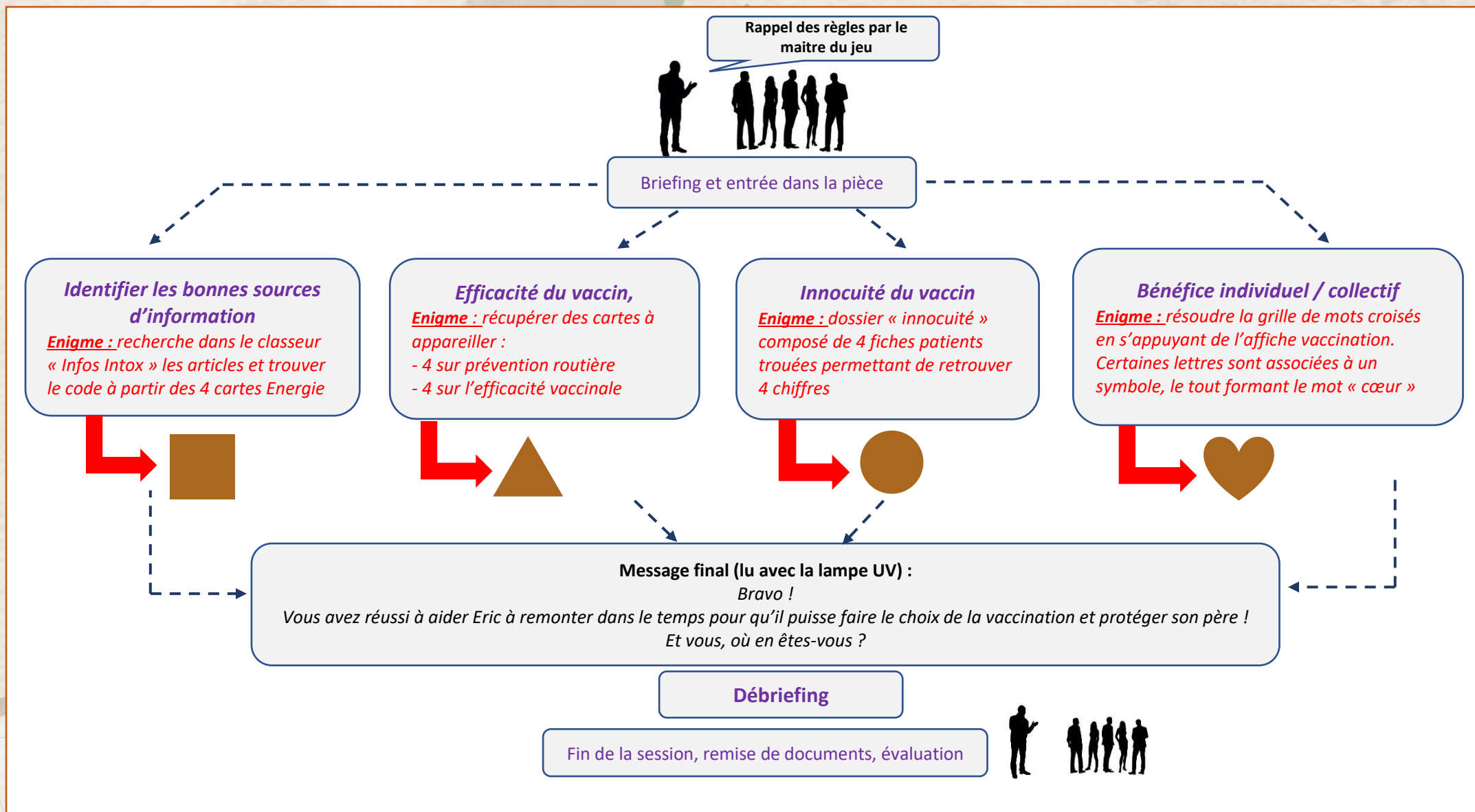
- **Le principe du jeu** est basé sur **un retour dans le temps** (de mi-décembre à début octobre, saut en arrière de 15j en 15j), période correspondant à la campagne vaccinale. La remontée dans le temps permet d'être mieux informé sur la vaccination antigrippale, de lever les freins et de réduire ainsi l'hésitation vaccinale.
- A chaque résolution d'énigme, les participants récupèrent **une forme géométrique** à épingle 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 (autre possibilité cf. outil mécanique du jeu EMH 33 Annexe N°4). Le maître du jeu peut se trouver 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. À 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 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 »

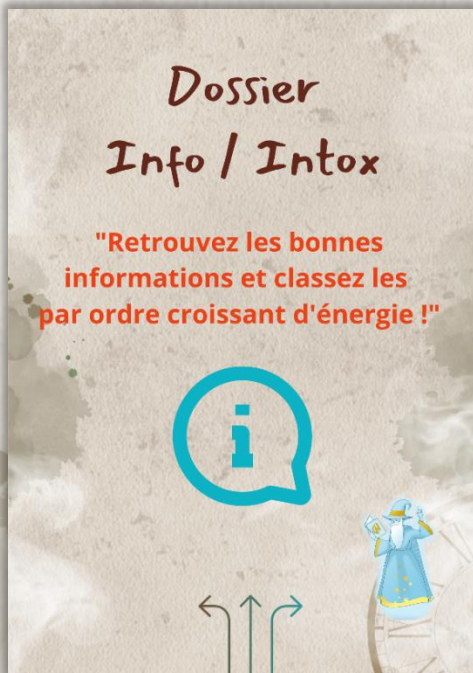
Éric, vous appelle à l'aide car vous êtes les meilleurs dans le domaine de la prévention ! Cette mission est pour vous... il vous reste 30 minutes pour l'aider à remonter les portes du temps.

6- Les 4 messages à identifier

Message 1 : Identifier les bonnes sources d'information

Objectif : retrouver le code du cadenas du sac à linge qui contient la forme géométrique carrée et du linge.

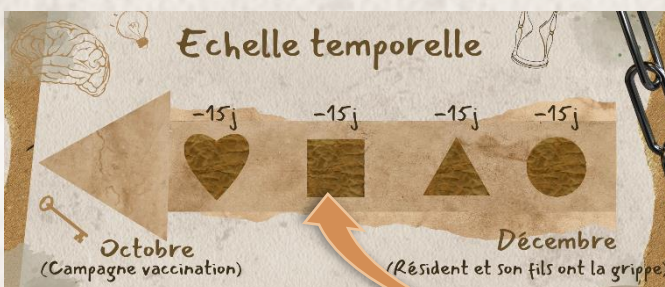
Résolution de l'énigme :



- 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 8 dispersées dans la pièce) et les mettre par ordre croissant d'énergie pour avoir le bon code (**0257**)
- 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)	Blog (Nouveau paradigme)



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

Message 2 : 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 référer 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

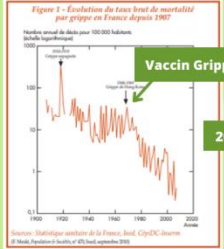
Sécurité routière
Une efficacité dont plus personne ne doute !



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

4 x1

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

x1

Je prends soin de mon véhicule régulièrement pour ma sécurité et celle des autres

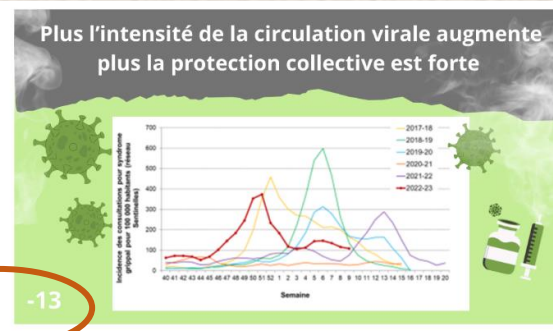
4 x1

Je me vaccine contre la grippe tous les ans pour ma sécurité et celle des autres

x1

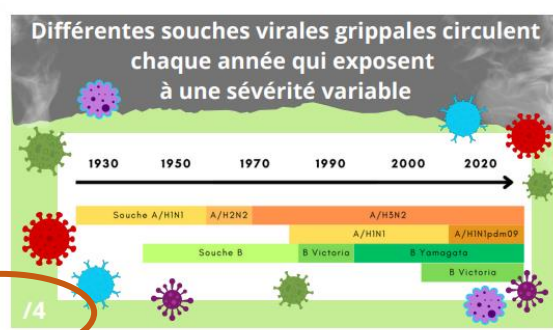
Plus il y a de trafic, plus le risque d'accident augmente

20 -13



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

4 /4



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

5 +4

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

+4

Chiffres à retrouver

Pour cette opération **4x1 = 4**

Choisissez l'une des 2 propositions en fonction du niveau des participants

20-13 = 7

Chiffres à retrouver

4/4 = 1

5+4 = 9

Echelle temporelle

Octobre (Campagne vaccination) -15j -15j -15j -15j Décembre (Résident et fils ont la grippe)

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

Message 3 : 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 :

- 1 classeur :
 - 4 planches à trous de papier plastifiées
 - 1 planche de chiffres permettant de retrouver le code (transcripteur)
- 1 ballon avec aiguille / punaise
- 1 forme ronde (placée dans le ballon)

jjfjksjdfkmswjfùwsodfjd2msjf>SFO%djsvfmsudgi
hidmvfqdfjhvwmmjhvihwp3ihvwdcoudfiosdkv9wk
ocuwoidjv6kwùvlù<psifodjvùwckfo^wvjv.ùwgf9gih
ughishifhqihgshdghshfihsqifgysughsfheusgusfu
quofgusdjfisihgfsidhipvgshigvhsiph45igs7h8ighi87
f9h9ipsg032s1h5gvhsidhfipq5fjqjfiqhifhd^ààueç
qsujkskfjj1ufksjdfkmswjfùwsodfjd2msjf>SFO%djsv
fmsudgihidmvfqdfjhvwmmjhvihwp3ihvwdcoudfios
dkvowkocuwoidjv6kwùvlù<psifodjvùwckfo^wvjvù
wgfghihughishifhqihgshdghshfihsqifgysughsfhe
gusfuquofgusdjfisihgfsidhipvgshigvhsiph45igs7h
8ighi87f9h9ipsg332s1h5gvhsidhfipq9fjqjfiqhifhd^à
àueç6qsujkskfjjfjksjdfkmswjfùwsodfjd2msjf>SFO
%djs6fmsudgihidmvfqdfjhvwmmjhvihwp3ihv&dcou
dfiosdkvowkocuwoidjv6kwùvlù<psifodjvùwckfo^
wvjvùwgfghihughishifhqihgshdghshfihsqifgysugh
sfheusgusfuquofgusdjfisihgfsidhipvgshigvhsiph45i
gs7h8ighi87f9h9ipsg332s1h5gvhsidhfipq5fjqjfiqhif
hd^ààueç^qsujkskfjjfjksjdfkmswjfùwsodfjd2msjf
>SFO%djsvfmsudgihidmvfqdfjhvwmmjhvihwp3ihvw
dcoudfiosdkvowkocuwoidjv6kwùvlù<psifodjvùw
ckfo^wvjvùwgfghihughishifhqihgshdghshfihsqifgys
ughsfheusgusfuquofgusdjfisihgfsidhipvgshigvhsi
ph45igs7h8ighi87f9h9ipsg332s1h5gvhsidhfipq5fjqj
fiqhifhd^à8ueç^qsujkskfjjfjksjdfkmswjfùwsodfjd

Fiche n°1



Mme Patraque, quelques heures après sa vaccination, ne se sent pas en forme.

Pas d'inquiétude !

Les effets secondaires sont essentiellement des **réactions au point d'injection** (douleurs, rougeur, induration). Plus rarement, des réactions générales peuvent survenir : **fièvre, maux de tête, douleurs articulaires ou musculaires**. Ces symptômes sont traités aisément avec de faibles doses de paracétamol et **durent en moyenne 24 à 48h**.

Renvoie au
chiffre 6

Fiches trouées renvoyant à un chiffre

Vaccin recommandé même en cas de grossesse (Fiche 2, **chiffre 9**)

Absence d'adjuvant, vaccin grippe (Fiche 3, **chiffre 8**)

Virus inactivé, ne donne pas la maladie (Fiche 4, **chiffre 1**)

Fiche n°2



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

Face au virus de la grippe, la **grossesse** entraîne un **risque d'infection** et de **complications** plus élevés (hospitalisations jusqu'à 7 fois plus fréquentes).

La vaccination de la future maman va également **protéger l'enfant à naître** durant les mois où il est le plus fragile et pendant lesquels il ne peut pas être lui-même vacciné.

Fiche n°3



Mme Doutedetout fête cette année ses 65 ans. Elle vient de recevoir son bon de vaccination. Elle se questionne sur les adjuvants présents dans les vaccins.

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

Fiche n°4

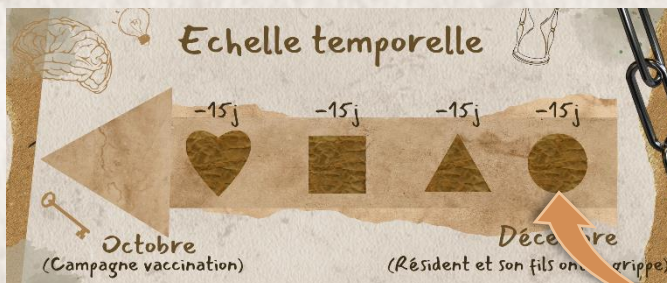


Mr Pasdebol rend visite à son médecin qui l'a vacciné 8 jours auparavant. Pour lui, c'est sûr c'est ce fichu vaccin qui lui a filé la grippe...

Impossible !

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

Il ne peut donc pas provoquer la grippe.



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

Message 4 : les bénéfiques 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.

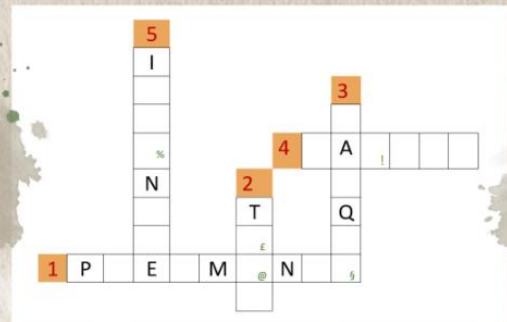
Moyens :

- 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 ? »

!	@	\$	%	£

Professionnel de santé
Vaccination grippe et Covid-19

Pourquoi continuer à se faire vacciner cet automne ?

Les professionnels témoignent :

Marie-Pierre, IDE en HAD : « Ma première grippe, ma covid ou les faux incipiens de mes enfants et je la **transmise** à mon père qui a dû être hospitalisé. Depuis 15 ans, je me fais vacciner ».

Manon, AS : « Les vaccins ne dorment pas la maladie, ils permettent de **protéger** de la maladie mais aussi d'une forme grave ».

Carole, IDE en EHPAD : « J'ai commencé à me faire vacciner quand j'ai pris mon poste en EHPAD. Des **campagnes** de sensibilisation à la vaccination y étaient réalisées, je me protège, je protège mes patients et mes proches ».

Sabine, IDE en EHPAD : « Il est important que nous soyons nombreux à être vaccinés pour développer une **immunité** collective et se protéger les uns les autres ».

Yannick, IDE en psychiatrie : « Les **effets** secondaires des vaccins sont très **minimes** pour moi, voire inexistantes ».

Professionnel, quand me faire vacciner ?
GRIPPE et COVID : le même jour : c'est possible et c'est plus simple !
Début de la campagne vaccination hivernale :
17 octobre 2023
Cas particulier pour le COVID : début de 6 mois après la dernière infection (ou injection)

Où trouver des informations fiables sur la vaccination ?

INFOVAC, MES VACCINS.NET, VACCITANTE, VACCINÉ.E, VACCINATION INFOSERVICE

Vaccinés ou en devenir : partagez votre témoignage !

Flashez !

Conseiller régional de la région Île-de-France en matière d'Occupation Sanitaire de Prévention 19/22
Associations ou Dr A. Bourgeois (Institut Bouillon Béraud / CHU Montpellier), Dr S. Barrois (EMU36), P. Akelah (SAMU), Dr L. Roux (EHPIC)

MOTS EN GRAS OU SURLIGNÉS

TRANSMISE (MARIE-PIERRE)

PROTEGER (MANON)

CAMPAGNES (CAROLE)

IMMUNITÉ (SABINE)

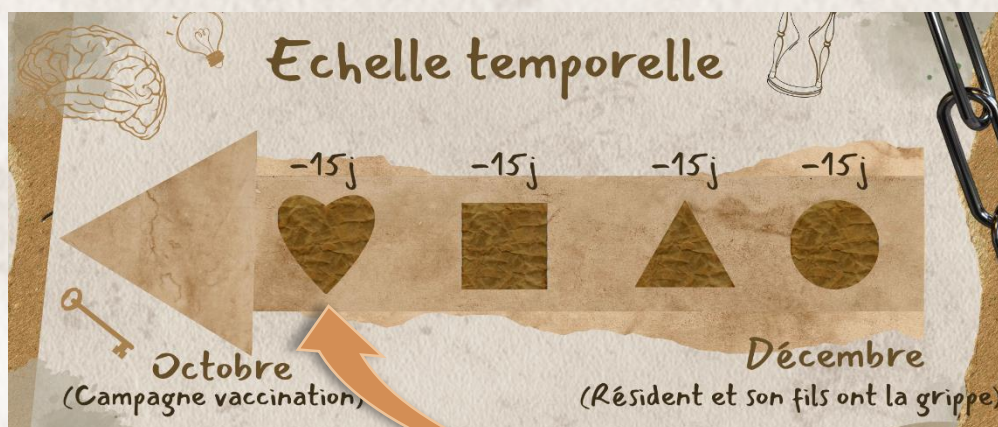
EFFETS MINIMES (YANNICK)

IMMUNITÉ = MOT RETENU
POUR LA GRILLE

Résultats des mots croisés :

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

!	@	§	%	£
C	O	E	U	R



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

Les 4 formes ont été trouvées et les messages identifiés ! Bravo !

ECLAIRE-MOI et la vérité apparaitra !

Le texte noté sous la phrase sera écrit avec un stylo à encre invisible fluorescente révélé par la « lampe UV » ou caché par rabat à ouvrir à la fin du jeu.

La phrase suivante apparait donc :

ECLAIRE-MOI et la vérité apparaitra !

Bravo !

Vous avez réussi à aider Eric à remonter dans le temps pour qu'il puisse faire le choix de la vaccination et protéger son père !
Et vous, où en êtes-vous ?

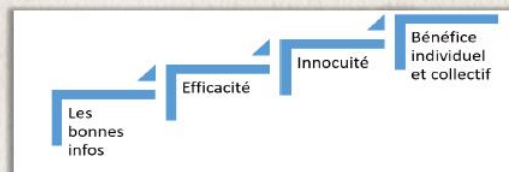
7- Débriefing

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 :

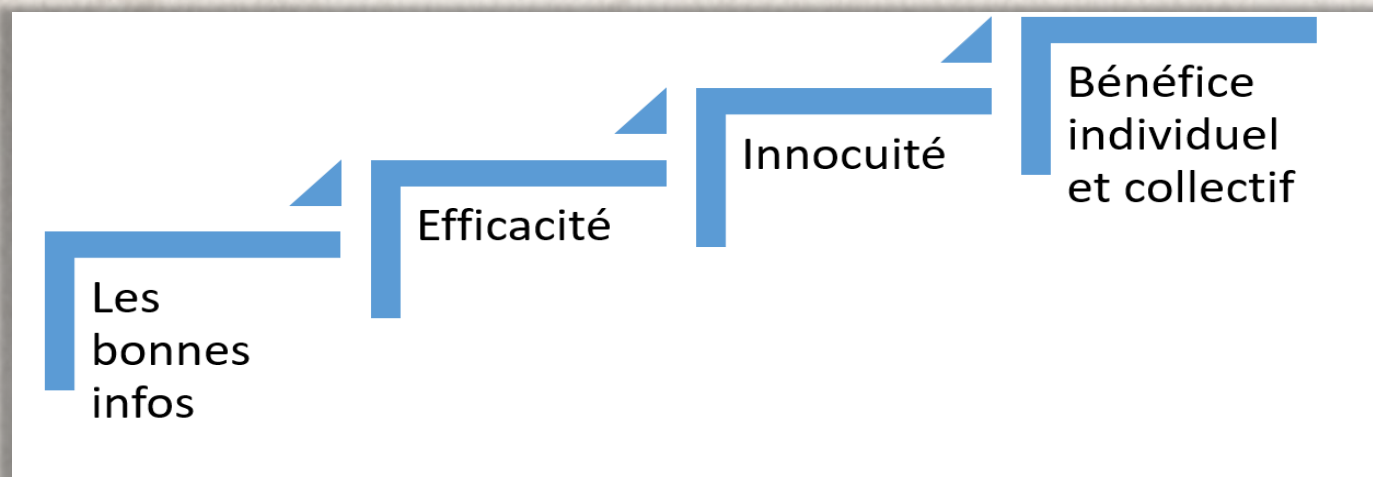
<https://cpias-occitanie.fr/outils-cpias-occitanie/escape-game-depasser-lhesitation-vaccinale/>

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



- I. Repérer et Eviter 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 ?
- II. 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'innocuité 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 :



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)
Annexe 4	Documents EMH 33

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)

Mécanique du jeu

Briefing / Lecture de scénario



Fouille



Enigme 1
Info/Intox



Rechercher dans le classeur les articles "info" et transcrire le code à partir des cartes énergies. Le code trouvé est 0257. Il ouvre le cadenas de la première cache. La cache libère la forme rectangle, la fin des cartes de l'énigme 2 et le dossier innocuité.



Enigme 2
Efficacité



Apparier les carte sécurité routière/vaccination puis faire les calculs pour obtenir un code formant la date de la première fabrication du vaccin antigrippal. Le code est 1947 et ouvre la deuxième cache. La cache libère la forme triangle, la grille de mots fléchés et un morceau de transcripateur de l'énigme 4).



Enigme 3
Bénéfices



La grille de mots fléchés permet de trouver le mot coeur à dire au maître du temps qui leur donne le ballon, une épingle et la seconde partie du transcripateur. Le ballon éclaté libère la forme coeur.



Enigme 4
Innocuité



La transcripateur avec le dossier innocuité permet d'obtenir la date de la première campagne de vaccination antigrippale 1968. C'est le code de la troisième cache qui libère la forme ronde et la lampe UV.



Final

Les 4 formes géométriques sont positionnées sur l'échelle du temps et avec la lampe à UV, les participants peuvent lire la phrase de fin.



Débriefing



Mise en place du jeu

Mettre sur la table

le scénario

Afficher sur les murs

l'échelle du temps

l'affiche professionnels de santé et vaccination (énigme 3)

les affiches "décorum" : article de la dépêche et planisphère

Cacher dans la pièce

(sous les chaises/tables, dans un sac, une étagère, derrière une affiche..)

le classeur Info/Intox

les 8 cartes énergies

Quelques cartes sécurité routière / vaccination (énigme 2)

la cache numéro 1

La cache numéro 2

Cacher dans la cache n°1

(Pochette document ...)

la forme rectangle

les dernières cartes sécurité routière/vaccination

le dossier innocuité

Cacher dans la cache n°2

(Sac à dos, valise..)

la forme triangle

les mots fléchés

la moitié du transcripateur

la cache n°3

Cacher dans la cache n°3

(Trousse, trousse de toilettes, pochettes...)

la forme ronde

la lampe UV

Cacher dans le ballon gonflé

la forme cœur

Sur le maitre du jeu

cacher la seconde moitié du transcripateur et 1 épingle

afficher le message "Dis-moi le mot trouvé..."

tenir le ballon gonflé

Eteindre la lumière et allumer la musique style "Era"

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