



### DESCRIPTION

Pour réaliser au mieux et faire preuve de dynamisme dans le projet "MSP vaccinée", les équipes de soins primaires, dans leur mission d'ambassadeur de prévention, ont un rôle à jouer dans la compréhension de l'utilité des vaccins pour le grand public. Cette action se veut amusante et destinée aux professionnels de santé, pour les sensibiliser et les notifier de l'importance de la vaccination. Elle permettra également de fédérer l'équipe autour de cette thématique, moyen efficace pour juger de la bonne coordination de l'équipe.



### DIFFICULTÉ

Un investissement humain vous sera demandé pour :

- communiquer sur l'atelier auprès des professionnels de la MSP en envoyant l'invitation du laboratoire FINIOSA pour convier votre équipe à cette animation
- dissimuler les messages informatifs de l'Escape Game
- réaliser l'Escape Game



### MATÉRIEL REQUIS

- 1 puzzle
- 4 affiches de l'OMS
- 1 miroir
- 3 cadenas : 1 cadenas à code, 2 cadenas à clef et leurs clefs
- 3 boîtes
- Lien pour le chronomètre : <https://www.youtube.com/watch?v=Xk24DMOInnQ>



### ANIMATION

1 professionnel de santé identifié comme étant le meneur de jeu (celui pouvant venir en appui des équipes)  
+ professionnels de santé participant au jeu (4-6 personnes grand max)



### DURÉE

30 min de jeu et 20 min de relecture



### CÔUT

Aucun



### OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Éduquer sur la vaccination
- Informer sur la sécurité des vaccins
- Dissiper les idéologies et les fausses croyances
- Corriger les perceptions liées aux risques de la maladie et du vaccin
- Promouvoir les rappels



### CIBLES

Les professionnels de santé de la Maison de Santé Pluriprofessionnelle volontaires



# PRÉPARATION ET DESCRIPTION DE L'ACTION

**But du jeu :** Être capable d'identifier de quel vaccin s'agit-il dans le temps imparti.

**Mise en place de l'animation :** Attention seul le meneur de jeu doit lire ces consignes.

Cet escape game doit se dérouler dans une pièce fermée disposant de chaises, d'une table, de feuilles de papier et stylos et un écran pour communiquer le temps restant au chronomètre.

Vous aurez également besoin d'un livre, idéalement un VIDAL ou tout autre livre professionnel, cela peut être votre projet de santé par exemple.

En principe, les participants vont suivre 4 étapes avant d'arriver à la conclusion du jeu.

L'ordre dans lequel ils réalisent les étapes n'a pas vraiment de conséquences.

Des indices à chaque étape pourront être communiqués par le meneur de jeu si les participants n'arrivent pas à déchiffrer les éléments du jeu.

## Installation de la 1ère étape

- Accrochez l'indication 1 (chiffres clé) sur le mur face à la porte par laquelle sont entrés les participants.

- Assemblez la boîte 1 avec : les pièces du puzzle + l'indication 2 (message codé en noir) puis refermez la boîte

- Refermez la boîte à l'aide du cadenas à code (le cadenas est déjà enclenché sur le code d'ouverture 140) et placez-la où vous le souhaitez dans la pièce.

**ENJEU :** Les participants devront réaliser un calcul à l'aide des chiffres inscrits dans le message pour trouver le code d'ouverture du cadenas et ouvrir la première boîte. Ils auront également un premier indice sur la grippe en réalisant le puzzle de la recommandation de l'HAS.

**INDICE :** Vous pouvez indiquer aux participants qu'il s'agit d'une addition puis une soustraction qui donne un résultat en 3 chiffres comme le code du cadenas.

## Installation de la 2nde étape

- Placez au centre de la table l'indication 3 (message à énigme)

- Placez dans le livre (ou document professionnel que vous avez choisi) la clé du cadenas de la seconde boîte

- Placez ce livre/document où vous le souhaitez dans la pièce

**ENJEU :** À cette seconde étape, les participants doivent lire le message à énigme. Le message étant « Le virus de la grippe change chaque année, et le vaccin doit donc s'adapter. Trois nouvelles souches pour le vaccin cette année (La clé se trouve dans le livre de référence). Pour cela, les experts de l'OMS se sont appuyés sur l'activité grippale de Septembre à Janvier. » Ce message aidera les participants à trouver (dans un Vidal ou document de votre choix) la clé refermant une deuxième boîte.

## Installation de la 3ème étape

- Assemblez la seconde boîte avec : l'indication 4 (alphabet codé) + l'indication 5 (quizz pour les professionnels)

- Accrochez au mur les 4 affiches de l'OMS les unes à côté des autres

**ENJEU :** À cette troisième étape, l'alphabet trouvé dans la seconde boîte permet aux participants de déchiffrer le message codé en noir trouvé plus tôt. Le message signifie : « Observez les affiches, identifiez les acteurs clés ». En rassemblant les lettres colorées des affiches et en lisant le quizz, les participants comprennent que tous les professionnels ont un rôle à jouer dans la promotion de la vaccination par leur propre vaccination et leurs discours.

**INDICE :** Afin de comprendre l'indice sur les affiches, il faut assembler les lettres colorées sur les affiches afin de former « tous les professionnels de santé ». Il faut également retourner le quizz pour y lire une phrase indice pour la prochaine étape.

## Installation de la 4ème étape

- Assemblez la dernière boîte avec : l'indication 6 (message codé rouge) + un miroir + l'indication 7 (vocabulaire Langue des Signes) + l'indication 8 (mot mêlé) + l'indication 9 (message spéculaire)

- Accrochez avec du scotch transparent la clé de cette boîte en hauteur, au-dessus de l'indication 10 (image indiquant le ciel)

- Posez la pochette avec les outils FEMAS sur une chaise de votre choix et rangez la chaise sous la table

- Placez l'indication 11 (traces de pas) derrière la chaise choisie.

**ENJEU :** À cette quatrième et dernière étape, les participants doivent trouver la clé d'une ultime boîte en regardant au plafond. Dans cette boîte, se trouvent tous les indices restants. C'est en particulier le message codé en rouge, déchiffrer par le même alphabet que précédemment que les participants lisent : « les vaccins rendent malade, c'est pour enrichir les labos ». Une phrase typique d'un patient contre la vaccination. Cette phrase écrite en rouge donne l'indice de suivre les traces de pas, elles aussi rouges. Les traces de pas mènent au kit FEMAS avec les outils à destination des usagers. Ensuite, le message écrit à l'envers sera déchiffré grâce au miroir, sa traduction est la suivante : « Dans le contexte de l'épidémie de COVID-19, la Haute Autorité de santé considère à ce stade que la campagne de vaccination antigrippale doit être réalisée conformément à la stratégie recommandée dans le calendrier des vaccinations 2020. Elle insiste aussi sur l'importance des campagnes de promotion de cette vaccination. Afin d'améliorer les taux de couverture au sein des populations à risque de complications et des professionnels de santé, qui sont en contact avec elles. Il est également essentiel de renforcer les "gestes barrières" pour limiter la propagation du virus grippal lors d'une épidémie. »

Enfin, les lettres entremêlées une fois dans l'ordre sont des noms de vaccins contre la grippe.

**INDICE :** Pour aider à déchiffrer ces messages, indiquez d'une part que la couleur rouge les mènera à des outils utiles et d'autre part qu'il faut



# PRÉPARATION ET DESCRIPTION DE L'ACTION (Suite)

## Pour lancer l'animation

Nous proposons d'envoyer l'affiche de l'escape game et l'invitation du laboratoire FINIOSA pour convier votre équipe à cette animation. Ainsi, ils comprendront qu'il s'agit d'une animation Escape Game et l'invitation elle permet d'annoncer l'univers du jeu.

## Discours de lancement

Le jour-j, vous pouvez expliquer à votre équipe ce qu'est un escape game : un jeu chronométré qui demande de déchiffrer des messages et énigmes. Il se déroulera uniquement dans la pièce derrière eux.

Le laboratoire a explosé la veille de leur visite, la pièce devant laquelle ils se trouvent est la salle qui n'a pas encore explosé.

Dans cette pièce, se trouvent les seuls indices indiquant le nom du vaccin resté intacte après l'explosion. Ils auront 30 minutes pour trouver de quel vaccin il s'agit ; au-delà de ces 30 min, la pièce pourrait exploser.

## En conclusion du jeu

Les participants doivent avoir complété leurs connaissances sur le vaccin et connaître de nouvelles méthodes de promotion de la vaccination. Pour ce faire, une relecture des indices est possible.

## Relecture de l'Escape Game

Différents éléments sont mis en avant grâce au jeu. L'intérêt du jeu est de communiquer sur le rôle de promoteur de la vaccination, il est donc essentiel de revenir sur les messages clés présents dans l'animation.

- Réaliser avant tout chose un brainstorming des éléments découverts, ce qu'ils ont compris, peut être une bonne entrée en matière.

- Puis rebondir sur ce qu'ils n'ont pas abordé. Cette relecture peut aussi être le moyen de faire le point sur les besoins de l'équipe et terme de moyen, de formation. En tant que meneur, n'hésitez pas à prendre des notes de leurs retours et prendre en compte les axes d'amélioration possibles. "Je pense à moi et aux autres, je suis vacciné(e)".



## MESSAGES-CLÉS

### • Chaque professionnel de la MSP a un rôle à jouer

Grâce à cette action ludique, nous incitons les professionnels à s'engager pour la mise en œuvre du programme de vaccination. Différents indices rappellent que tous les professionnels de la santé ont un rôle à jouer autant les professionnels qui peuvent vacciner que les professionnels qui n'en n'ont pas l'aptitude : leurs discours et leur engagement individuel à se faire vacciner peut inciter les usagers à se vacciner à leur tour.

### • La prévention est un moyen de sensibiliser et de responsabiliser les usagers.

Par la prévention nous réalisons bien sûr de la sensibilisation. Nous permettons aussi aux usagers de compléter leurs connaissances, d'avoir une meilleure lecture des divers messages contradictoires qui circulent sur la vaccination (sur les réseaux sociaux tout particulièrement). Et ces usagers sensibilisés peuvent à leur tour diffuser ces messages autour d'eux créant cette fois un réseau « éclairé ». En réalisant de la prévention nous responsabilisons les patients qui devraient être par la suite plus attentifs puisque « éduquer ». Le suivi du calendrier vaccinal étant un frein chez les médecins. C'est pour cela que la FEMAS propose différents outils à destination des usagers et des outils pour guider les professionnels dans la création d'action de prévention.

### • Les recommandations du vaccin anti-grippe sont renforcées suite à la pandémie COVID 19.

Cette année plus que jamais la campagne anti-grippe va être essentielle afin d'éviter au maximum. Il faudra tenter au maximum d'inviter les usagers à se faire vacciner tout en respectant aussi les gestes barrières et en ne prenant pas de risques inutiles pour eux ou les autres. Par ailleurs, l'expérience inédite du confinement peut être une porte d'entrée pour convaincre des usagers réticents à la vaccination. En effet, s'ils ont été attentifs et ont compris l'intérêt du confinement, il est possible de faire un parallèle avec le confinement qui a été un moyen de protéger l'ensemble de la population.

### • Adapter son discours selon les usagers et toucher une cible la plus large possible.

Des mots de vocabulaire en Langue des signes sont proposés comme indice. Cela donne l'occasion aux professionnels d'avoir quelques mots-clés en LSF pour communiquer. De manière générale, cet indice était un moyen d'attirer l'attention des professionnels sur l'adaptation du discours en fonction des connaissances ou préjugés a priori des usagers ou même leur âge, leur pathologie, leurs projets ( voyage, grossesse), leurs métiers, leur entourage,...

### • Mise en valeur de l'aspect original et amusant que peuvent prendre les actions de prévention.

Au travers de cette animation, les professionnels peuvent prendre conscience qu'une action de prévention peut être originale et sortir des réunions ou conférences que l'on retrouve souvent en MSP.