

Escape Game

PASSEPORT DES EQUIPES

Nom de l'équipe :

Composition de l'équipe :

Nom	Prénom	Fonction	Service

Ce passeport doit être complété pendant l'Escape Game et remis à la fin du jeu au maître du temps afin de comptabiliser les points.

Règles du jeu :

Accompagné par un « Maître du temps », 3 défis vont s'enchaîner. Vous devez **relever chaque défi dans l'ordre** pour passer au suivant. Le dernier défi vous permet de **sortir de la pièce!** Mais attention **votre temps est compté...**

Chaque défi sera stoppé par le « Maître du temps » au bout de **10 minutes**, que vous le vouliez ou non... si votre défi n'est pas terminé au bout du temps imparti, le maître du temps vous donnera les indications nécessaires pour passer au défi suivant contre des **pénalités de temps**. Des pénalités seront également appliquées en **cas d'erreurs ou d'oublis** au cours des défis, **ceci même si le défi a été relevé dans le temps imparti**. Aucun retour en arrière n'est possible.

Les pénalités ne sont **pas contestables**. Elles sont appliquées selon des règles précises préalablement établies et communiquées au « Maître du temps ».

A tout moment du jeu, vous pouvez demander le temps restant et solliciter **« un joker »** auprès du « Maître du temps », permettant de vous aider dans le défi, mais attention, chaque joker utilisé provoque une **pénalité** et vous n'avez le droit **qu'à 3 jokers !**

L'équipe gagnante sera celle qui réussira **à aller au bout des 3 défis le plus vite possible** (en incluant les pénalités) ! Si aucune équipe ne parvient à terminer les 3 défis au bout de 30 minutes, c'est l'équipe qui aura eu le moins de pénalités qui gagnera !

Etes-vous prêts?



Rappel du règlement (extrait)

Ce que vous voyez, comprenez, entendez dans le cadre de ce jeu est tenu au secret professionnel, vous ne devez en aucun cas divulguer les informations recueillies.

Tous les objets présents dans la salle peuvent être utilisés pour le jeu dans le respect de leur intégrité. Toute détérioration sera pénalisante.

L'utilisation du téléphone portable et l'accès à Internet sont strictement interdits pendant le jeu. Tout manquement à cette règle entraînera la disqualification de l'équipe.

DEFI N°1

TABLE N°1 : Sur l'ordinateur, vous trouverez une vidéo « DEFI 1 ». Visionnez la vidéo, repérez dans la saynète les erreurs relatives aux droits des patients et listez-les ci-dessous.

ERREURS IDENTIFIEES

Indiquez ici le nombre d'erreurs que vous pensez avoir trouvées :

Attention ! Chaque erreur non identifiée entrainera une pénalité !

RENDEZ-VOUS SUR LA TABLE N°2

Vous avez devant vous 4 boîtes portant chacune un numéro. Plongez la main dans la boîte portant le numéro équivalent au nombre d'erreurs trouvées. Saisissez vous de l'objet.

Attention ! Chaque erreur de boîte entrainera une pénalité !

RENDEZ-VOUS SUR LA TABLE N°3 :

Vous avez devant vous une grille de mots croisés. Compléter la grille à l'aide de la carte obtenue.

Attention ! Chaque mot non placé entrainera une pénalité !

Indiquez ici le mot final trouvé à l'aide du jeu de mots croisés :

DITES « STOP ! »

Ce mot de passe vous permet de passer au défi suivant !

FIN DU DEFI 1 - A COMPLETER PAR LE MAITRE DU TEMPS



Temps pris pour le défi 1 :

Nombre de jokers donnés au défi 1 :

Nombre de pénalités pour le défi 1 :

DEFI N°2

REVENEZ A LA TABLE N°1

Sur l'ordinateur, vous trouverez une vidéo « Lien vers la vidéo défi 2 ». Pour ouvrir le fichier, vous avez besoin du mot de passe trouvé lors du défi 1 (à écrire en MAJUSCULES). Repérez dans la saynète les différentes erreurs et listez-les ci-dessous.

ERREURS IDENTIFIEES

Chaque erreur correctement identifiée vous permet d'obtenir une carte, délivrée par le maître du temps.

Attention ! Chaque erreur non mentionnée entrainera une pénalité !

RENDEZ-VOUS SUR LA TABLE N°4

Chaque carte est numérotée et illustrée. Remettez les cartes dans le bon ordre sur la plaque située devant vous. Puis déchiffrez le rébus ainsi reconstitué et indiquez ci-dessous le mot trouvé :



RETOURNEZ A LA TABLE N°01 :

Sur l'ordinateur, vous trouverez un document word « REBUS » protégé par un mot de passe. Pour ouvrir le fichier, vous avez besoin du mot de passe trouvé avec le rébus. Le mot de passe est à écrire en MAJUSCULES.

Une fois le document ouvert, vous avez 2 codes à 4 chiffres qui vous serviront pour le défi suivant.

Code 1 :



Code 2 :



DITES « STOP ! »

FIN DU DEFI 2 - A COMPLETER PAR LE MAITRE DU TEMPS



Temps pris pour le défi 2 :

Nombre de jokers donnés au défi 2 :

Nombre de pénalités pour le défi 2 :

DEFI N°3

RENDEZ-VOUS A LA TABLE N°5:

Sur la table, se trouvent plusieurs boîtes. Ouvrez les boîtes à l'aide des codes trouvés lors du défi précédent. Vous trouverez différents objets constituant un puzzle.

Reconstituer le puzzle sur la bienveillance en positionnant chaque mot sur sa définition.

Attention ! Chaque erreur dans le puzzle entrainera une pénalité !



DEMANDEZ AU MAITRE DU JEU DE PRENDRE LE PUZZLE FINALISE EN PHOTO AVEC LE NOM DE L'EQUIPE

Une fois le puzzle reconstitué, positionnez le « masque » pour déchiffrer le code :

$$\square + \square + \square + \square = \square$$

L'addition des numéros vous donne un code vous permettant d'ouvrir la dernière boîte.

Si vous réussissez à l'ouvrir, vous êtes libre !

BRAVO!

FIN DU DEFI 3 - A COMPLETER PAR LE MAITRE DU TEMPS



Temps pris pour le défi 3 :

Nombre de joker donnés au défi 3 :

Nombre de pénalités pour le défi 3 :

Remettez le passeport au maître du temps pour le débriefing et la comptabilisation du temps total !

SCORE FINAL DE L'EQUIPE

Temps total pour le défi 1 (temps + nbr pénalités x 10s)=

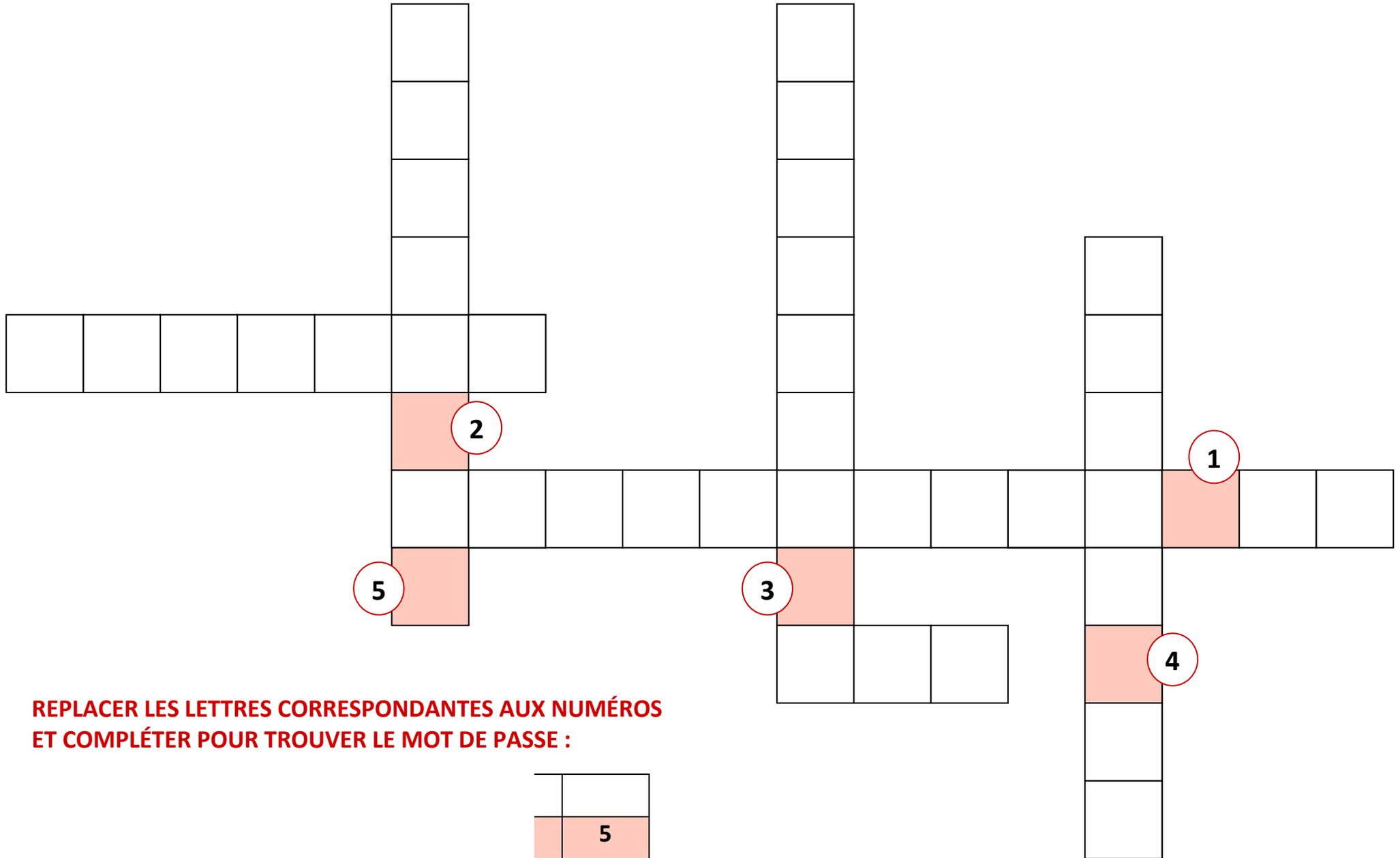
Temps total pour le défi 2 (temps + nbr pénalités x 10s)=

Temps total pour le défi 3 (temps + nbr pénalités x 10s)=

TEMPS TOTAL :



LES MOTS CROISÉS



EN SORTANT D'UNE CHAMBRE...

...un patient doit avoir à sa disposition :

- ❖ Sonnette
- ❖ Eau (verre ou pichet)



- ❖ Téléphone
- ❖ Télécommandes



Il doit être installé en :

- ❖ Confort
- ❖ Sécurité



EN SORTANT D'UNE CHAMBRE...

...un patient doit avoir à sa disposition :

- ❖ Sonnette
- ❖ Eau (verre ou pichet)



- ❖ Téléphone
- ❖ Télécommandes



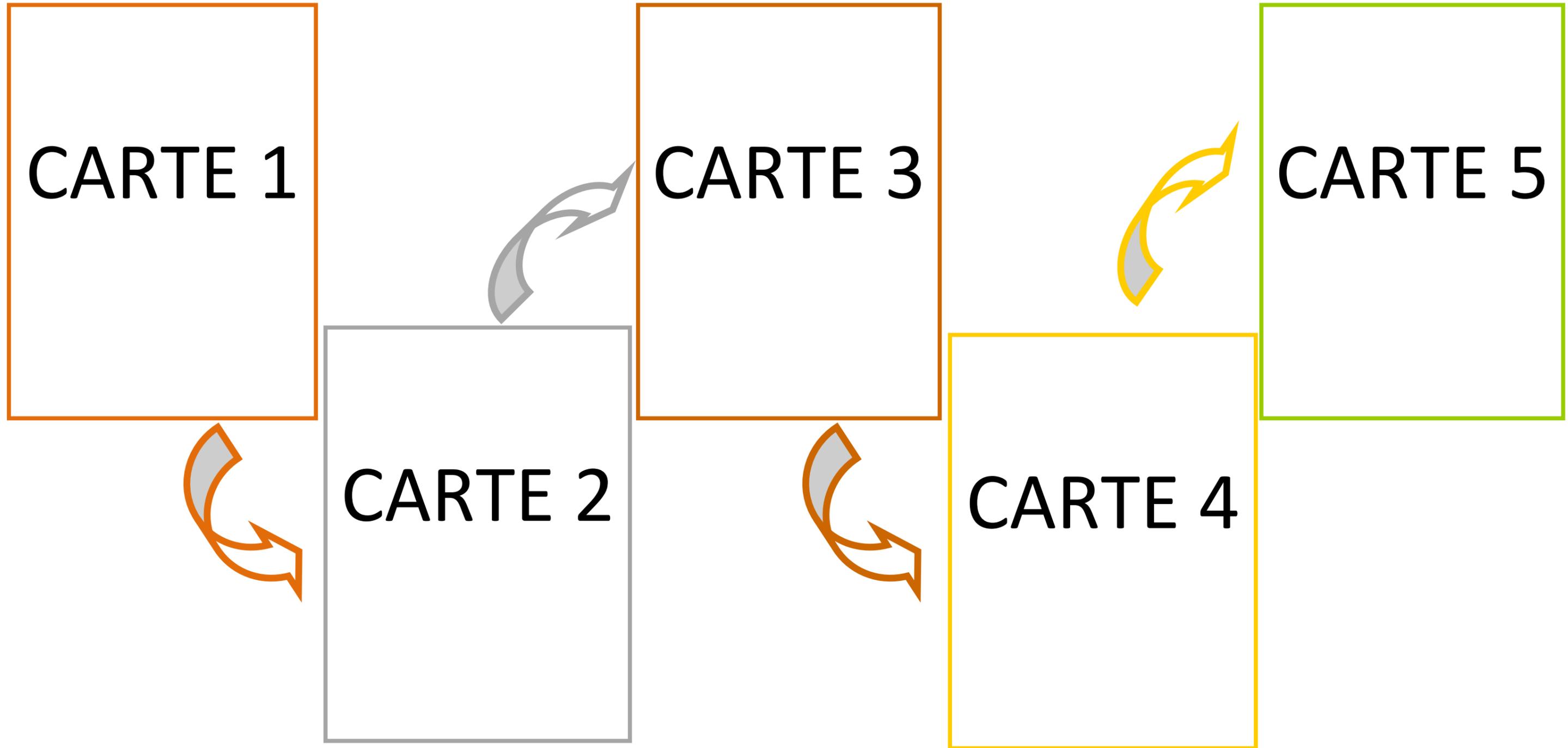
Il doit être installé en :

- ❖ Confort
- ❖ Sécurité





LE JEU DU RÉBUS

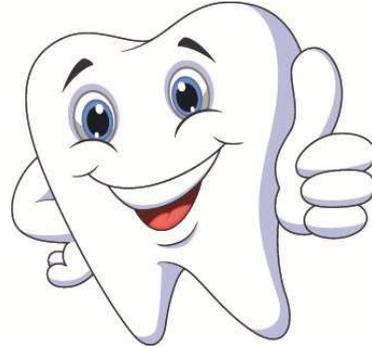


Placer les cartes, reconstituer le rébus et devinez le mot de passe !

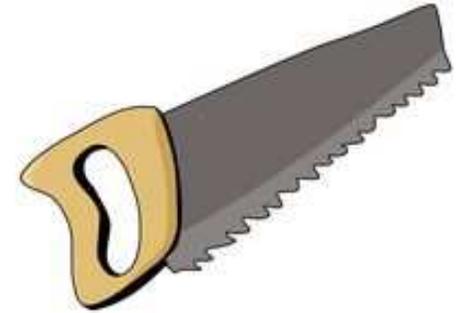
CARTE N°1



CARTE N°2



CARTE N°3



CARTE N°4



Prénom du personnage principal
de ce conte...

CARTE N°5



ERREUR 1

Prescription orale

ERREUR 4

Problème de répartition
des responsabilités :
L'IDE qui a préparé n'a
pas administré

ERREUR 2

Problème de
confidentialité dans le

ERREUR 5

Pas de vérification de
l'identité de la patiente
avant administration
(bracelet)

ERREUR 3

Erreur d'identité entre
les patientes

Escape Game

GUIDE POUR LE « MAITRE DU TEMPS »

Ce guide permet au « Maître du temps » d'encadrer le briefing/ débriefing, la supervision des équipes pendant le jeu et d'établir les pénalités pour calculer le temps total des équipes.

Pour assurer l'équité du jeu, il convient de suivre scrupuleusement ce guide !



Semaine de la sécurité du patient du 25 au 29 novembre 2019

REGLES DU JEU :

3 défis vont s'enchaîner. L'objectif est de sortir de la pièce le plus vite possible.

- Les **défis doivent être relevés dans l'ordre**. La résolution d'un défi permet de passer au défi suivant. Le dernier défi permet à l'équipe de sortir de la pièce.
- Il n'est pas possible **de revenir en arrière**.
- Le jeu ne devant pas durer plus de 30 minutes, les équipes ont 10 minutes maximum pour relever chaque défi. **Au bout des 10 minutes, le maître du jeu arrête le défi en cours** et donne les indices pour passer au défi suivant.
- **Des pénalités** sont appliquées en fonction de l'aide apportée et elles s'accumulent.
- Le maître du jeu possède **3 jokers** que les équipes peuvent utiliser. Chaque joker demandé entraînera une pénalité de temps.
- Il n'existe pas de points bonus même si des erreurs en plus sont trouvées

Une pénalité = 10 secondes ajoutées au compteur de temps

LES ETAPES A SUIVRE

BRIEFING :

1. Prenez un passeport pour l'équipe et demandez d'indiquer le nom et la composition de l'équipe
2. Rappeler les principes du jeu avec l'aide du passeport (« Règles du jeu »)
3. Leur demander si ils ont des questions et y répondre le cas échéant

DÉROULEMENT DU DÉFI :

- Enclencher le chronomètre dès que le défi commence
- Expliquez les règles du défi en cas d'incompréhension sans apporter d'aide
- Surveiller le temps et prévenez l'équipe du temps écoulé ou restant (*a minima* à 5 minutes puis 2 minutes de la fin du défi et à la demande)
- Donner un joker uniquement à la demande de l'équipe : dans ce cas remettre à l'équipe la carte joker puis donner l'indice nécessaire permettant de débloquer l'équipe

ATTENTION ! SURVEILLEZ LE TEMPS : AU BOUT DE 10 MIN, VOUS DEVEZ STOPPER LE DEFI !

A LA FIN DU DEFI :

- Arrêter le défi systématiquement au bout de 10 min

- **Noter sur le passeport de l'équipe dans l'encart situé à la fin de la page défi correspondante**
 - **Le temps pris par l'équipe pour le défi (notez 10 minutes si arrêt par le maître du jeu)**
 - **Le nombre de jokers donnés pour le défi**
 - **Comptabiliser le nombre de pénalités retenues **selon les règles établies ci-dessous** (cela pourra être réalisé dans un second temps par le service qualité)**

DÉFI N°1 : VIDEOS ET MOTS CROISÉS

Principes :

Sur l'ordinateur, se trouve une vidéo « Défi 1 ». Le groupe doit :

- ✓ Visualiser la saynète
- ✓ Lister les erreurs relatives aux droits des patients et les comptabiliser
- ✓ Choisir la bonne boîte correspondant aux nombre d'erreurs de la vidéo
- ✓ Trouver dans cette boîte une carte permettant de faire le jeu de mots croisés
- ✓ Réaliser les mots croisés et trouver le mot de passe correspondant (DIGNITE)

Comptabilisation des pénalités :

- ✗ **Chaque erreur non repérée** = une pénalité de 10s
- ✗ **Chaque erreur de boîte** = une pénalité de 10s
- ✗ **Chaque mot non placé sur les mots croisés** = une pénalité de 10s
- ✗ **Si le mot de passe est donné par le « maître du temps »** = une pénalité de 10s

Les pénalités s'accumulent ! (Par ex : si 2 mots n'ont pas été placés sur les mots croisés et que le mot de passe a été donné par le « maître du temps » = 3 pénalités de 10s soit 30s).

DEFI N°2 : VIDÉOS ET REBUS

Principes :

Sur l'ordinateur, se trouve un document word protégé par un mot de passe intitulé « lien vers la vidéo défi 2 » Le groupe doit :

- ✓ Débloquer le fichier word en utilisant le mot de passe trouvé au défi précédent (DIGNITE) et cliquer sur le lien de la vidéo
- ✓ Visualiser la vidéo
- ✓ Lister les erreurs relatives à la prise en charge (identito, médicament, droit)

- ✓ Le maître du jeu donnera la carte numérotée et illustrée correspondant à la bonne erreur trouvée (chaque illustration correspond à une erreur précisée au dos de la carte)
- ✓ Replacer les cartes sur le plateau de rébus dans l'ordre des numéros
- ✓ Résoudre le rébus pour trouver le mot de passe correspondant (CONFIDENTIALITE)
- ✓ Retourner sur l'ordinateur pour ouvrir un document word intitulé « REBUS » protégé par mot de passe.
- ✓ Ouvrir le document word avec le mot de passe obtenu lors du défi précédent (à écrire en MAJUSCULES (CONFIDENTIALITE)).
- ✓ Récupérer les 2 codes à 4 chiffres qui y sont inscrits

Comptabilisation des pénalités :

- × **Chaque erreur non repérée dans la vidéo** = une pénalité de 10s
- × **Mot de passe donné par le maître du jeu**= une pénalité de 10s

DÉFI N°3 : PUZZLE CODÉ CHARTE BIEN TRAITANCE

Principes :

- ✓ Ouvrir les boîtes cadenacées avec les codes obtenus au défi 2
- ✓ Dans les boîtes se trouvent différents objets constituant un puzzle
- ✓ Reconstituer le puzzle de la charte bien traitance en faisant correspondre les principes avec les définitions
- ✓ Positionner le « masque » pour mettre en évidence les nombres codés
- ✓ Additionner les nombres codés pour obtenir le code de la boîte
- ✓ Ouvrir la boîte située dans la pièce dans laquelle se trouve une clef avec un message « Vous avez réussi ! ».

Comptabilisation des pénalités :

- × **Chaque erreur de correspondance définition /mot de la charte** = une pénalité de 10s
- × **Code du cadenas non trouvé** = une pénalité de 10s

RECUPERER LES PASSEPORTS A LA FIN DU JEU ET PRENEZ EN PHOTO LE PUZZLE BIEN TRAITANCE AVEC LE NOM DE L'EQUIPE (POUR COMPTABILISER LES POINTS).