



# ESCAPE GAME

GUIDE DE MISE EN PLACE

« NEVER EVENTS ENIGMA »

*Énigmes sur les Never Events*

**omedit**

PAYS DE LA LOIRE 

# PRESENTATION DU PROJET

---

Les « Never Events » sont des incidents graves généralement liés à des erreurs humaines et/ou pratiques, qui ne devraient jamais se produire. Ces événements sont le plus souvent évitables et font l'objet de recommandations spécifiques pour la mise en place de mesures de protection et de prévention adéquates.

Une première liste des événements qui ne devraient jamais arriver a été élaborée en 2012 par l'ANSM, à partir de démarche des "Never Events" du National Health Service (NHS) au Royaume-Uni et adaptée aux spécificités des pratiques françaises. Le Ministère de la Santé a publié une mise à jour de cette liste dans le Bulletin officiel du 31 mai 2024 ([Note d'information n°DGOS/RI2/2024/75 du 23 mai 2024](#) – pages 206 et 207).

Cette liste comporte 15 « Never Events » :

- Erreur lors de la prise en charge des patients traités avec des médicaments anticoagulants ;
- Erreur lors de l'administration du chlorure de potassium injectable ;
- Erreur de préparation de spécialités injectables pour lesquelles les modes de préparation sont à risque, notamment lorsqu'ils nécessitent des calculs de doses ou de concentration ;
- Erreur de voie d'administration :
  - Erreur d'administration par injection intrathécale au lieu de la voie intraveineuse,
  - Erreur d'administration par injection parentérale au lieu de la voie orale ou entérale.
- Erreur de rythme d'administration du méthotrexate par voie orale ou sous-cutanée (hors cancérologie) ;
- Surdosage en anticancéreux notamment en pédiatrie ;
- Erreur d'administration d'insuline ;
- Erreur d'administration de spécialités utilisées en anesthésie ou en réanimation au bloc opératoire, notamment :
  - Erreurs de confusion éphédrine/épinéphrine,
  - Erreur lors de l'utilisation de la kétamine/eskétamine (erreur de dosage, de concentration ou confusion entre les spécialités de ces 2 substances),
  - Erreur d'administration des curares (erreur de médicament).
- Erreur d'administration de gaz à usage médical ;
- Erreur de programmation des dispositifs d'administration (pompes à perfusion, seringues électriques...) notamment lors de l'utilisation des morphiniques, de l'insuline et de médicaments ayant une action sédatrice (opioïdes, benzodiazépine...) ;
- Surdosage en lidocaïne par voie intraveineuse ;
- Erreur lors de l'utilisation de colchicine liée au non-respect des schémas posologiques et/ou des contre-indications dont les interactions, ou en cas d'insuffisance rénale ou hépatique ;
- Erreur lors de l'administration ou l'utilisation de médicaments en conditionnements unidoses en matière plastique (exemple : sérum physiologique, solution antiseptique...) ;
- Erreur d'utilisation de la méthadone :
  - Liée à un surdosage, notamment pendant la période d'initiation du traitement,
  - Lors de l'augmentation de dose et lors de la reprise du traitement après une période d'arrêt ou chez un patient naïf,
  - Liée à la non-prise en compte des contre-indications et des interactions médicamenteuses.
- Administration de fluoropyrimidines en l'absence de recherche de déficit en dihydropyrimidine déshydrogénase (DPD).

Il est attendu que tous les professionnels de santé connaissent cette liste (notamment les Never Events liés aux produits de santé qu'ils sont amenés à utiliser) et qu'ils mettent en œuvre les moyens pour éviter des événements indésirables (barrières de sécurité). Or la survenue de ce type d'événement, évitable et inacceptable est jugée encore trop fréquente. Il est donc nécessaire de veiller à la bonne sensibilisation et information des professionnels de santé sur les Never Events et les moyens de prévenir ces erreurs.

Cet Escape Game est un outil ludique et pédagogique pour sensibiliser les professionnels de santé aux risques liés à l'utilisation des produits de santé et pour améliorer leurs connaissances sur les dangers liés aux Never Events. Ce jeu est une opportunité pour mettre en avant les barrières de sécurité pour prévenir ces erreurs, et communiquer sur celles déjà présentes dans vos établissements.

Quatre Never Events ont été ciblés car ils concernent tous les types d'établissement :

- Erreur de rythme d'administration du méthotrexate par voie orale ou sous-cutanée (hors cancérologie) ;
- Erreur d'administration d'insuline ;
- Erreur d'administration de gaz à usage médical ;
- Erreur lors de l'administration ou l'utilisation de petits conditionnements unidoses en matière plastique (ex : unidoses de sérum physiologique, solution antiseptique...)

# SOMMAIRE

---

Qu'est-ce qu'un Escape Game ? .....	5
Contenu du kit.....	6
Mode d'emploi.....	7
Communication.....	8
Avant de déployer la démarche .....	8
Dans les suites de l'Escape Game.....	8
Importance du débriefing.....	8
Valorisation.....	8
Rôle de l'animateur .....	9
Avant l'Escape Game .....	9
Pendant l'Escape Game .....	9
Après l'Escape Game .....	9
Liste du matériel .....	10
La vidéo de scénario .....	10
Le kit de jeu : supports à imprimer .....	10
Le matériel nécessaire.....	11
Le kit de débriefing .....	12
Le kit de communication.....	12
Mise en place .....	13
Préparation des documents.....	13
Préparation de la ou des pièce(s) .....	14
Accueil des participants.....	14
Scénario.....	15
Règles du jeu.....	16
Solutions des différentes énigmes .....	17
Chambre 1 .....	17
Chambre 2 .....	18
Chambre 3 .....	19
Solution finale.....	20
Aides pour les différentes énigmes .....	21
Chambre 1 .....	21
Chambre 2 .....	21
Chambre 3 .....	21
Solution finale pour trouver Anna-Lise Grossetête : .....	21

Débriefing.....	22
1 <sup>ère</sup> étape : réaction .....	22
2 <sup>ème</sup> étape : sensibilisation autour des Never Events.....	22
3 <sup>ème</sup> étape : synthèse .....	22
Documents mis à disposition : « Kit débriefing ».....	22
Rangement .....	23
Questionnaires .....	23
Fiche récapitulative.....	24
Remerciements.....	25

# QU'EST-CE QU'UN ESCAPE GAME ?

---

Le terme anglais « Escape Game » signifie littéralement « jeu d'évasion ». Cette activité ludique est très en vogue depuis quelques années. L'Escape Game plonge une équipe de participants dans une aventure lors de laquelle ils vont devoir collaborer pour trouver la solution aux énigmes et la sortie.

Les indices sont dissimulés dans la pièce et permettent de déduire le moyen d'ouvrir une porte. Ils peuvent prendre des formes diverses et être associés à des mécanismes. La recherche de la solution mobilise ainsi tous les membres de l'équipe qui pourront s'organiser selon leurs compétences.

Une partie d'Escape Game est limitée dans le temps, et dure en général moins d'une heure, dans une seule pièce. Un maître du jeu surveille la partie et peut communiquer des indices si l'équipe peine à avancer dans la partie, qui est souvent composée de plusieurs énigmes de complexité croissante.

Ce concept a été retravaillé pour lui donner des dimensions professionnelles et pédagogiques. Le jeu devient un outil pour réfléchir, échanger, et apprendre sur des thématiques professionnelles précises.

# CONTENU DU KIT

L'Escape Game « Never Events Enigma » est un outil clé en main sous forme d'un kit. Celui-ci est entièrement dématérialisé. Il contient tous les éléments (documents, énigmes, vidéo...) utiles au jeu. Il est néanmoins nécessaire de réunir des éléments matériels (enveloppes, cadenas, vidéoprojecteur, brouillons...) et d'imprimer un certain nombre de documents pour pouvoir mettre en place le jeu.

Vous trouverez dans le kit « Escape Game » :

- Ce guide de l'animateur avec toutes les indications pour la mise en place de votre jeu :
  - La liste des objets dont vous aurez besoin avant et pendant le jeu,
  - La liste des documents à imprimer,
  - Des explications sur le jeu, les solutions, le rôle de l'animateur...
- Le scénario sous format vidéo « Vidéo scénario.mp4 » ;
- Le kit de jeu avec les éléments et énigmes à imprimer ;
- Le kit de débriefing composé d'un diaporama personnalisable et de différents documents autour des Never Events à distribuer aux participants à l'issue de l'Escape Game ;
- Le kit de communication avec des outils de communication sur le projet (affiches promotionnelles, vidéo, affiche d'inscription...) ;
- Les questionnaires pré-Escape Game et post-Escape Game.

Ce qui est contenu dans le kit animateur :



# MODE D'EMPLOI

---

Vous souhaitez organiser cet Escape Game pour les équipes de votre établissement ?

Ce guide de mise en place vous accompagne pas à pas dans la mise en place de celui-ci. En tant qu'animateur, vous devez prendre connaissance des contenus de l'Escape Game en amont (grâce à ce guide), installer le jeu, l'animer et le ranger.

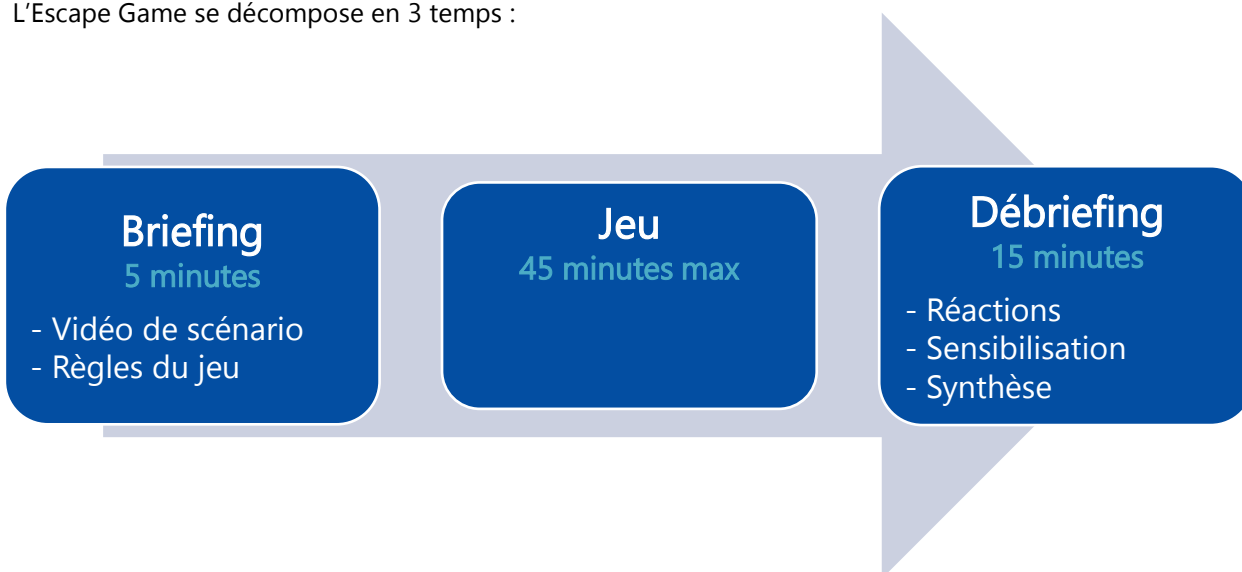
Cet Escape Game a pour vocation d'apporter des connaissances sur les Never Events de façon ludique, et de créer des moments d'échanges et de réflexions pour les professionnels de santé. Il peut s'adresser aux infirmiers, cadres infirmiers, sages-femmes, préparateurs en pharmacie, pharmaciens, médecins, étudiants... et tous les professionnels de santé habilités à utiliser des médicaments à risque.

Vous allez entrer en immersion avec vos joueurs dans un scénario fictif se déroulant dans un futur imaginaire. C'est à vous, avec vos joueurs, de donner vie à ce scénario d'Escape Game. Au cours du jeu, vos participants devront être attentifs aux messages et indices présents sur les documents et dans la pièce, analyser les indices, trouver les codes des cadenas et résoudre des énigmes pour réussir la mission qui leur est confiée.

La durée du jeu est estimée à 45 minutes maximum, mais bien évidemment tout dépend de votre équipe et de leur rapidité à résoudre les énigmes. Vous pouvez guider une équipe si vous sentez que celle-ci est en difficulté ou a plus de peine à réaliser le jeu. A l'inverse, si une équipe avance rapidement, vos interventions pour les aider seront moins fréquentes.

Pour finir, gardez en tête que cet Escape Game a aussi pour objectif de partager un bon moment entre collègues, il doit être bénéfique pour la cohésion d'équipe : guider votre équipe pour éviter toute frustration et n'hésitez pas à valoriser chacun des participants !

L'Escape Game se décompose en 3 temps :



Bon Escape Game à tous !

# COMMUNICATION

---

La communication constitue un axe essentiel pour mobiliser les équipes. La communication autour de cet Escape Game peut se dérouler à différents moments :

## Avant de déployer la démarche

Il s'agit dans un premier temps de communiquer sur le projet auprès des équipes, de leur donner l'envie de participer au jeu. Ce premier temps de communication peut être réalisé à partir de plusieurs supports :

- Une vidéo de quelques minutes présentant le scénario du jeu pédagogique ;
- Trois affiches de présentation et promotion du jeu pédagogique ;
- Un document de recensement des inscriptions sur une période définie par l'établissement dans le cadre du projet.

## Dans les suites de l'Escape Game

En fin de projet, vous pouvez valoriser la participation des équipes en diffusant les résultats (réussites et délais de résolution des énigmes) de chaque groupe ayant participé au jeu. Il est aussi possible de prendre en photo les équipes avec leur score (par exemple en utilisant un tableau effaçable). Ce second temps de communication peut être réalisé par le biais d'un support :

- Une affiche permettant de restituer les résultats de chaque équipe.

## Importance du débriefing

Le débriefing réalisé par l'animateur en présence de chaque équipe, à la fin de chaque partie, est une étape essentielle. Cette étape permet de recueillir l'avis des participants, revoir les notions abordées pendant l'Escape Game et d'apporter des exemples d'erreurs et de mesures barrières autour des Never Events. Des idées d'actions d'amélioration autour des Never Events pourront être soulevées par les participants.

## Valorisation

Dans une optique de partage d'expérience, l'OMEDIT Pays de la Loire encourage les établissements ayant utilisé cet Escape Game à communiquer en congrès, sur les réseaux sociaux... Vous vous invitons à nous faire part de vos retours et propositions en nous envoyant un mail à l'adresse : [omedit.pdl@chu-nantes.fr](mailto:omedit.pdl@chu-nantes.fr)

# ROLE DE L'ANIMATEUR

---

Votre rôle est déterminant pour le bon déroulement de cet Escape Game. Il est donc nécessaire de prendre connaissance du contenu de ce guide avant la mise en place du jeu.

Le grand jour est arrivé, vous allez animer votre Escape Game... Votre rôle va consister à motiver vos joueurs et les garder concentrés. Plus vous serez investi dans votre rôle, plus vos joueurs auront envie de vous suivre dans les aventures de ce jeu.

## Avant l'Escape Game

- Identifier un lieu / un environnement propice au jeu ;
- Communiquer en interne en diffusant la vidéo du scénario lors des réunions d'équipe et les affiches de communication ;
- Faire remplir le questionnaire pré-Escape Game par les participants ;
- Imprimer les éléments du jeu et trouver les objets nécessaires ;
- Disposer tous les éléments en suivant les indications du guide dans l'espace qui dédié au jeu.

## Pendant l'Escape Game

- Maintenir vos joueurs dans le jeu en les incitant à fouiller, chercher et réfléchir aux énigmes. N'hésitez pas à leur rappeler leurs objectifs.
- Eviter les débordements comme les indices mis de côté et qui sont essentiels à l'avancée des joueurs dans le jeu, les éventuels désaccords qui pourraient y avoir entre vos participants, les indices abîmés...

## Après l'Escape Game

- Encadrer le débriefing de fin du jeu grâce à la fiche « Débriefing » ;
- Ranger l'Escape Game ou le remettre en place pour une autre session ;
- Faire remplir le questionnaire post-Escape Game par les participants ;
- Communiquer en interne à travers l'affiche permettant de restituer les résultats des équipes ;
- Valoriser votre démarche en externe (congrès, réseaux sociaux...) et auprès de l'OMEDIT Pays de Loire.

Les joueurs doivent avancer en équipe : n'hésitez pas à leur rappeler l'importance de jouer ensemble et d'écouter les points de vue de chacun.

Soyez dans l'observation et assurez-vous que vos joueurs sont sur la bonne voie. Ils doivent respecter les consignes du jeu et s'ils s'écartent du scénario, c'est votre rôle de les aider.

Si vos joueurs ont des difficultés sur une énigme et qu'ils y passent beaucoup trop de temps, c'est à vous de les orienter vers la solution ou de leur proposer de passer à autre chose et de revenir sur cette énigme plus tard. Attention, vous ne devez jamais leur donner la solution, seulement les guider.

# LISTE DU MATERIEL

## La vidéo de scénario

Le scénario du jeu est résumé sous format vidéo, intitulé « Vidéo scénario.mp4 ». Cette vidéo est à présenter lors de la phase de briefing du jeu.

## Le kit de jeu : supports à imprimer

Le kit de jeu comprend les différents documents de l'Escape Game qui doivent être imprimés +/- plastifiés pour mettre en place le jeu.

### A imprimer en A4 recto simple

- ☐ Couverture enveloppe 3 chambres
- ☐ Chambre 1 – Focus sur les insulines concentrées
- ☐ Chambre 1 – Labyrinthes 1 à 4
- ☐ Chambre 2 – Calendrier
- ☐ Chambre 2 - Fiche méthotrexate
- ☐ Chambre 2 – Tablette dossier patient
- ☐ Chambre 2 - Tiroir dosettes
- ☐ Chambre 3 - Info gaz 1
- ☐ Chambre 3 - Info gaz 2
- ☐ Chambre 3 - Mots croisés *(Ne pas plastifier ce document afin que les joueurs puissent écrire dessus)*
- ☐ Chambre 3 – Tiroir de la patiente

### A imprimer en A4 recto verso sur bord long puis plier et trouer

- ☐ Chambre 1 - Indice derrière le cadenas
- ☐ Chambre 2 - Indice derrière le cadenas
- ☐ Chambre 3 - Indice derrière le cadenas

Plier en 6 sur les traits gris puis trouer en position fermée pour mettre le cadenas.

*Si vous souhaitez plastifier les documents, découper (vider) les traits gris afin de pouvoir plier sur cette zone une fois plastifiés.*



### A imprimer en A4 recto verso sur bord long puis découper

- ☐ Cartes indices

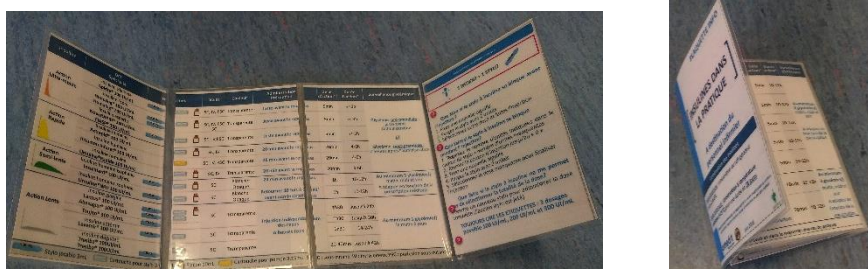
### A imprimer en A4 recto verso sur bord court puis découper et plier

- ☐ Chambre 1 - Plaquette info insuline

Découper autour du document puis plier en 4.



*Si vous souhaitez plastifier le document, découper au niveau des plis et positionner ces 4 rectangles dans une « pochette de plastification » avec 2 mm d'écart entre chaque rectangle afin de pouvoir plier sur cette zone une fois plastifié.*



### À imprimer en A3 recto simple

- ☐ Chambre 2 - Affiche dosettes ANSM
- ☐ Chambre 3 - Affiche Never Events

### À imprimer en A3 recto simple et plier en 2

- ☐ Chambre 1 – Visuel
- ☐ Chambre 2 – Visuel
- ☐ Chambre 3 – Visuel

### [Le matériel nécessaire](#)

Il s'agit des éléments matériels, donc non présents dans le kit dématérialisé, nécessaires à la mise en place du jeu :

☐ 3 cadenas **à 4 chiffres** à régler sur les combinaisons. Nous vous conseillons d'inscrire au marqueur le numéro du cadenas pour plus de simplicité

- Cadenas 1 : code **9127**
- Cadenas 2 : code **2342**
- Cadenas 3 : code **4621**

*NB : Il est tout à fait possible de mettre en place le jeu sans cadenas. Dans ce cas, l'équipe doit faire valider le code trouvé auprès du maître du jeu qui lui remet la carte indice correspondante en cas de bonne réponse.*

- ☐ 3 enveloppes A4 ou A3
- ☐ Du papier et des crayons à mettre à disposition des joueurs pour qu'ils puissent prendre des notes
- ☐ Un vidéoprojecteur et le matériel informatique pour projeter la vidéo et le diaporama de débriefing
- ☐ +/- un tableau effaçable pour marquer les scores et un appareil photo

### [Le kit de débriefing](#)

Le kit de débriefing comprend un diaporama de débriefing personnalisable, ainsi que différents documents sur les Never Events que nous vous proposons d'imprimer et de remettre aux participants à la fin du jeu.

#### **A présenter lors du débriefing**

- ☐ Diaporama de débriefing personnalisable (format Power Point®)

#### **A imprimer en A4 recto verso sur bord court puis découper et plier en 4**

- ☐ Plaquette info - Gaz médicaux
- ☐ Plaquette info - Insulines
- ☐ Plaquette info - Never Events

#### **A imprimer en format A4 ou A3 recto simple**

- ☐ Affiche Never Events

Autres : éventuels documents de l'établissement sur les Never Events

### [Le kit de communication](#)

Nous vous proposons différents documents pour communiquer sur ce jeu auprès de vos équipes. Vous pouvez les utiliser sous format papier ou numérique.

- ☐ Affiche « Acceptez-vous cette mission ? »
- ☐ Affiche « Inscrivez-vous »
- ☐ Affiche promotionnelle 1
- ☐ Affiche promotionnelle 2
- ☐ Vidéo communication
- ☐ Tableau des scores

# MISE EN PLACE

## Préparation des documents

Coller sur chacune des 3 enveloppes la couverture de la chambre correspondante (document « Couverture enveloppe 3 chambres »). Cela permet d'identifier les chambres des différentes patientes :

- Chambre 1 ;
- Chambre 2 ;
- Chambre 3.



Placer les cadenas correspondants sur les documents « Chambre 1 - indice derrière le cadenas », « Chambre 2 - indice derrière le cadenas » et « Chambre 3 - indice derrière le cadenas » afin que ceux-ci soit fermés et qu'on ne puisse pas lire les informations présentes sur les documents.



## **Placer dans les enveloppes :**

### Enveloppe chambre 1 :

- Chambre 1 - Visuel
- Chambre 1 - Focus sur les insulines concentrées
- Chambre 1 - Plaquette info insuline
- Chambre 1 - Indice derrière le cadenas fermé par le cadenas 1 (code = 9127)

### Enveloppe chambre 2 :

- Chambre 2 - Visuel
- Chambre 2 - Fiche méthotrexate
- Chambre 2 - Tablette dossier patient
- Chambre 2 - Tiroir dosette
- Chambre 2 - Indice derrière le cadenas fermé par le cadenas 2 (code = 2342)

### Enveloppe chambre 3 :

- Chambre 3 - Visuel
- Chambre 3 - Info gaz 1
- Chambre 3 - Info gaz 2
- Chambre 3 - Mots croisés
- Chambre 3 - Tiroir de la patiente
- Chambre 3 - Indice derrière le cadenas fermé par le cadenas 3 (code = 4621)

## Préparation de la ou des pièce(s)

1. Préparer le matériel pour le jeu

Placer dans la pièce/zone de jeu :

- Sur une table : les 3 enveloppes
  - Sur un des murs avec de la pâte à fixe (doit être détachable) :
    - Chambre 2 - Affiche dosettes ANSM
    - Chambre 2 - Calendrier
    - Chambre 3 - Affiche Never Events
  - Posés à 4 endroits différents de la pièce et légèrement cachés :
    - Chambre 1 - Labyrinthes 1 à 4
2. Préparer votre matériel informatique pour pouvoir lancer la vidéo de scénario et présenter le diaporama de débriefing ;
  3. Disposer les différents documents à destination des participants du kit de débriefing ;
  4. Mettre à disposition des joueurs du papier et des crayons dans la salle/zone de jeu.

*NB : l'idéal est de disposer de 2 salles : une pour diffuser la vidéo du scénario, effectuer le débriefing, les éventuelles photos, afficher le tableau des scores et disposer les documents d'information à remettre aux participants et une pièce pour le jeu. Il est aussi possible de réaliser ces différentes étapes dans une même pièce.*

## Accueil des participants

1. Le groupe de participant se choisit un nom d'équipe ;
2. L'équipe visualise la vidéo du scénario ;
3. L'animateur reprend à l'oral les point clés du scénario ;
4. L'animateur explique les règles de jeu aux participants ;
5. Les participants peuvent commencer à jouer en entrant dans la salle et en ouvrant l'enveloppe de la chambre 1 ;
6. Le chronomètre est lancé à l'ouverture de la 1<sup>ère</sup> enveloppe.

# SCENARIO

---

Le scénario du jeu est décrit en grande partie dans la vidéo « Vidéo scénario.mp4 » à diffuser à vos joueurs. Vous pouvez redire à l'oral les principaux éléments utiles au jeu (en gras dans le texte).

« Nous sommes dans une ville futuriste. Après de nombreuses années de recherche dans son laboratoire secret, une chercheuse, **Anna-Lise Grossetête** fait une découverte importante. Elle doit se rendre au « Pouvoir Central » afin d'expliquer les résultats de ses recherches. Un seul problème : celui-ci craint pour sa vie. Un important lobby cherche à empêcher ses recherches.

Afin de sécuriser son déplacement, elle se déplace de façon anonyme. Mais alors qu'elle se rend à la capitale en transport en commun et sous une fausse identité, elle fait un malaise et est hospitalisée. Elle alerte le pouvoir central par sms.

Les membres du pouvoir central vous envoient en mission spéciale avec votre équipe afin de la conduire en sécurité jusqu'à eux. Par chance vous êtes à l'hôpital et vous vous faites passer pour des étudiants infirmiers afin de vous infiltrer incognito : vous ne savez pas qui est dans votre camp ou non au sein de cet hôpital. Vous passez par la lingerie pour prendre des blouses et arrivez dans le service : **3 patientes ont été hospitalisées aujourd'hui : vous avez maintenant 45 minutes pour découvrir qui est la chercheuse et la conduire jusqu'à la navette.**

Le pouvoir central vous a fourni un lecteur de code génétique (lecture à partir d'un cheveu) et vous fournira le code génétique d'Anna-Lise Grossetête par SMS le moment venu. Vous entrez dans le couloir où les trois patientes sont hospitalisées. L'entrée des chambres est sécurisée. »

# REGLES DU JEU

---

Voici les règles à expliquer aux participants :

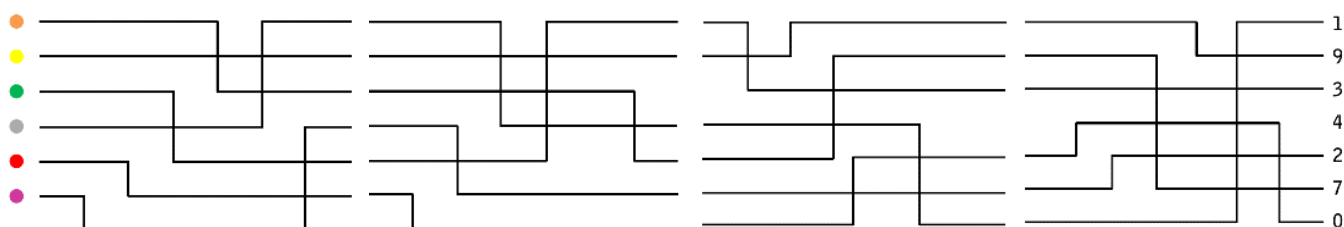
- Vous allez participer à un Escape Game mais le concept est légèrement différent d'un Escape Room puisque vous ne serez pas enfermés dans une pièce mais vous devez trouver Anna-Lise Grossetête et ressortir de l'hôpital (la pièce) avec elle.
- Le chronomètre est démarré au moment où vous ouvrez l'enveloppe de la chambre 1, il sera arrêté lorsque vous aurez trouvé la bonne patiente.
- Une fois dans la pièce, vous trouverez 3 grandes enveloppes correspondant aux 3 chambres où sont hospitalisées les patientes. Dans chaque enveloppe, vous trouverez un visuel de la chambre et différents indices. **Pour chaque chambre, les documents dessinés en petit sur les murs de la chambre sur le visuel sont présents en grand quelque part dans la pièce.**
- Pour chaque chambre, il vous faut trouver un **code à 4 chiffres afin de déverrouiller le cadenas et ainsi récupérer l'indice** : il s'agit d'un cheveu de chaque patiente, que vous pourrez lire avec le lecteur génétique que vous a fourni le pouvoir central.
- **Vous ne devez pas ouvrir l'enveloppe de la chambre suivante avant d'avoir ouvert le cadenas et trouvé l'indice de la chambre précédente.**
- **Une fois les 3 indices ouverts, vous devez trouver la bonne patiente (Anna-lise Grossetête) et ressortir avec le portrait de celle-ci.**
- Chaque document est utile mais **ne sert qu'une seule fois**, lorsque vous l'avez utilisé, mettez-le de côté et passez aux suivants.
- Vous n'avez rien besoin de casser/déchirer/dé-scotcher pour trouver des indices. N'écrivez pas sur les documents, vous avez du papier de brouillon à disposition. **Un seul document peut être annoté, ce sera indiqué dessus !**
- **Pas besoin de connaissances particulières** dans le secteur de la santé, tout est indiqué quelque part dans la salle, tout le monde peut participer quelles que soit ses connaissances.
- Si vous ressentez de la frustration pendant le jeu : c'est normal ! Respirez et continuez en reprenant tous les indices. Rappelez-vous : les réponses sont quelque part et vous n'êtes pas seuls, travaillez en équipe et communiquer entre vous.

# SOLUTIONS DES DIFFERENTES ENIGMES

## Chambre 1

En assemblant les 4 labyrinthes dans le bon ordre (de 1 à 4) et le bon sens (trait continu en partant de la couleur jusqu'au chiffre), vous trouvez :

- Orange = 7
- Jaune = 9
- Vert = 3
- Gris = 1
- Rouge = 0
- Rose = 2



Sur le document « Chambre 1 - Plaquette info insuline », vous retrouvez les mêmes couleurs que sur le labyrinthe (sur le schéma du pic d'activité) :

- Insuline ultra-rapide = orange
- Insuline rapide = jaune
- Insuline semi-lente = vert
- Insuline lente = gris
- Insuline mixte UR+SL = rouge
- Insuline mixte R+SL = rose

Insuline	DCI Spécialité
Action Ultra-rapide	Insuline Glulisine Apidra® 100 UI/mL
	Insuline lispro Humalog® 100 UI/mL
	Humalog® 200 UI/mL
	Insuline aspartate NovoRAPID® 100 UI/mL
	FIASP® 100 UI/mL
Action Rapide	Insuline humaine Actrapid® 100 UI/mL
	Insuline humaine Insuman Infusat® 100 UI/mL
	Insuline humaine Umuline® Rapide 100 UI/mL
Action Semi-lente	Insuline humaine isophane Insulatard® 100 UI/mL
	Insuline humaine isophane Umuline® NPH 100 UI/mL
	Insuline glargine Lantus® 100 UI/mL
Action Lente	Abasaglar® 100 UI/mL
	Toujeo® 300 UI/mL
	Insuline déglutec Levemir® 100 UI/mL
	Insuline déglutec Tresiba® 100 UI/mL

Sur le document « Chambre 1 - Focus sur les insulines concentrées », vous pouvez voir un cadenas en jaune avec inscrit : code cadenas = rapide / lente / mixte : rapide + semi-lente / ultra-rapide, ce qui correspond aux couleurs jaune / gris / rose / orange.



En associant à la couleur de l'insuline le chiffre correspondant trouvé avec les labyrinthes, vous trouvez le code du cadenas : **9127**.

En l'ouvrant, vous trouvez le code génétique de la patiente 1 :

**QS-XR-WR-QR-QV-WR-QR-XU-WS-YU-XV-QR**

## Chambre 2

Vous pouvez voir sur le document « Chambre 2 - Tablette dossier patient » qu'une prise de méthotrexate est prévue ce jour. Le jour est inscrit en haut du document mais est caché par la main du médecin. Il est néanmoins visible qu'il s'agit de la semaine 29 de juillet 2060.

Sur le document « Chambre 2 - Fiche méthotrexate », vous pouvez noter que la prise du méthotrexate se fait une fois par semaine le jeudi.





Vous pouvez en déduire grâce au document « Chambre 2 - Calendrier » que la date du jour est le 16 juillet 2060. Un code est présent sur le calendrier ce jour-là :

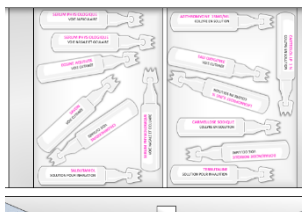


Sur le document « Chambre 2 - Affiche dosettes ANSM », vous retrouvez ces mêmes symboles devant différentes voies d'administration. Ces 4 symboles correspondent respectivement à : Solution pour inhalation / Voie oculaire / Collyre en solution / Voie nasale.



En comptant les dosettes pour chacune des 4 voies d'administration présentes sur le document « Chambre 2 - Tiroir dosettes », vous obtenez :

-  - Solution pour inhalation = 2 dosettes
-  - Voie oculaire = 3 dosettes
-  - Collyre en solution = 4 dosettes
-  - Voie nasale - 2 dosettes



Le code du cadenas est donc **2342**.

En l'ouvrant vous trouvez le code génétique de la patiente 2 :

**XR-YT-QV-YS-ZU-QT-WU-WU-QR-QU-QR-QU-QR**

## Chambre 3

Le rébus présent sur le visuel de la chambre donne :

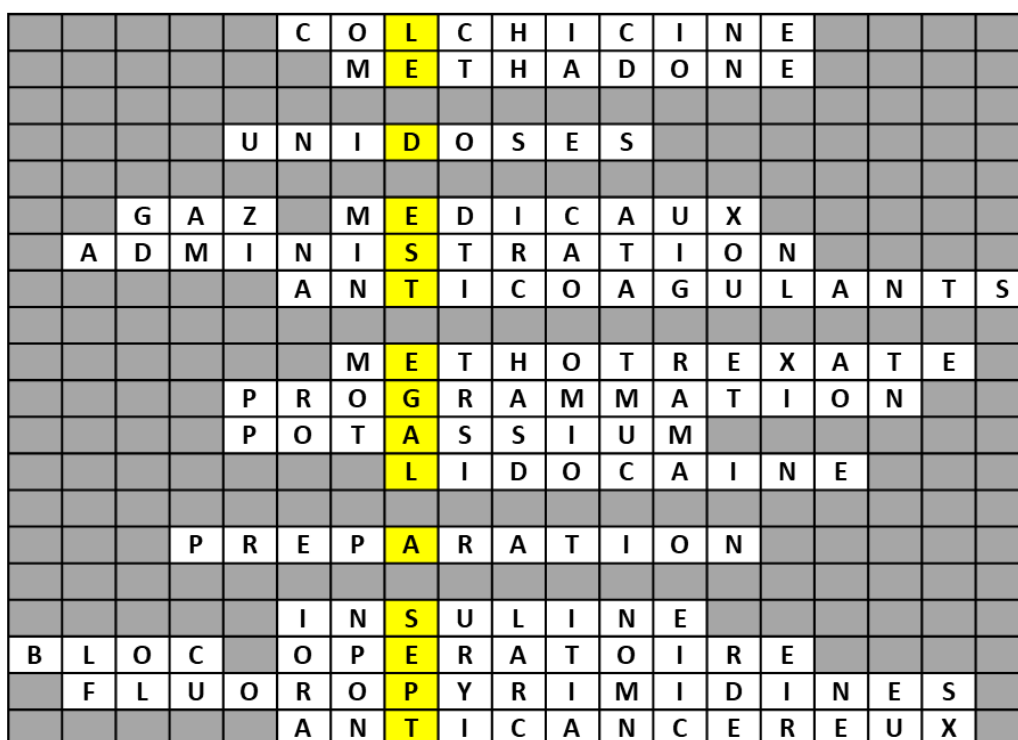
« Trou V 1 m'eau as os ié à lac houx heure verte : île vous z œufs rat at roue V le code du cadenas », c'est-à-dire : « Trouvez un mot associé à la couleur verte : il vous aidera à trouver le code du cadenas ».

Sur le document « Chambre 3 – Info gaz 1 », vous pouvez trouver un mot écrit en vert comme demandé dans le rébus, il s'agit du mot « LIRE ».



Il faut ensuite compléter le mots-croisés sur les Never Events à partir des mots en gras et en majuscules sur le document « Chambre 3 - Affiche Never Events » (une lettre est renseignée pour les mots qui ont le même nombre de lettres).

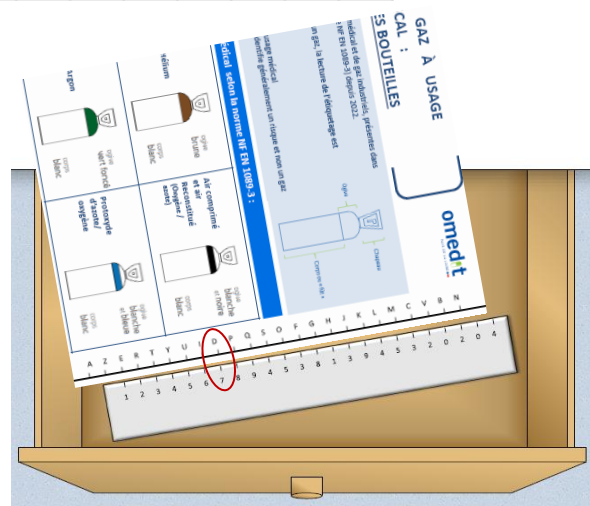
Une fois le mots-croisés complété, vous voyez apparaître sur la partie jaune : « Le D est égal à sept ».



On peut remarquer 2 règles : une avec des lettres sur le document « Chambre 3 - Info gaz 2 » et une avec des chiffres sur le document « Chambre 3 - Tiroir de la patiente ».

En alignant ces 2 règles pour que le D soit en face du 7, et en cherchant les chiffres correspondant aux lettres du mot LIRE vous trouverez le code du cadenas : 4621.

En l'ouvrant vous trouverez le code génétique de la patiente 3 : YT-XV-WT-XR-QV-WR-QR-YT-XR-WS-ZU-QR



### Solution finale

À l'aide du tableau présent sur le 3<sup>ème</sup> indice, transformez chaque ensemble de 2 lettres majuscules par une lettre minuscule :

#### **Chambre 1 :**

QS-XR-WR-QR-QV-WR-QR-XU-WS-YU-XV-QR

➔ Jade Depique

#### **Chambre 2 :**

XR-YT-QV-YS-ZU-QT-WU-WU-QR-QU-QR-QU-QR

➔ AL Grossetête

#### **Chambre 3 :**

YT-XV-WT-XR-QV-WR-QR-YT-XR-WS-ZU-QR

➔ Luna Delaire

	X	Y	Z	W	Q
R	a	b	c	d	e
S	f	g	h	i	j
T	k	l	m	n	o
U	p	q	r	s	t
V	u	v	w	y	

La bonne patiente est donc celle de la chambre 2 (celle aux cheveux roux).



Patiente n° 2 :

# AIDES POUR LES DIFFERENTES ENIGMES

---

Vos joueurs sont en difficultés sur une énigme ? Voici des propositions d'indices pour les guider/aider dans la résolution des différentes énigmes. Ces indices sont présents sur le document « Cartes indices » :

## Chambre 1

- Les murs de la chambre font penser à un labyrinthe. Avez-vous trouvé d'autres documents avec ces mêmes labyrinthes ?
- Avez-vous remarqué les différentes couleurs sur la plaquette info « Insulines dans la pratique » ? Retrouvez-vous ces couleurs sur un autre document ?
- Avez-vous vu le cadenas jaune dissimulé sur le document « Focus sur les insulines fortement concentrées » ?
- Avez-vous pensé à assembler les labyrinthes dans le bon ordre et le bon sens pour que chaque ligne corresponde sur la feuille suivante ?

## Chambre 2

- Regardez bien le calendrier : arrivez-vous à savoir quelle est la date du jour ? Que voyez-vous à cette date sur le calendrier ?
- Avez-vous remarqué que les signes présents sur le calendrier sont les mêmes que ceux présents sur l'affiche « Une dosette peut en cacher une autre » ?
- Avez-vous remarqué que les dosettes dans le tiroir correspondent aux différentes voies d'administration présentes sur l'affiche « Une dosette peut en cacher une autre » ?
- Avez-vous essayé de compter le nombre de dosette dans le tiroir pour chaque voie d'administration ?

## Chambre 3

- Avez-vous remarqué que la grille de mots croisés vide est intitulée « Never Events » et comporte une partie en jaune qui vous sera sûrement utile ?
- Avez-vous rempli la grille de mots croisés avec les mots en majuscules de l'affiche sur les Never Events ?
- Avez-vous remarqué un mot de 4 lettres écrit en vert ?
- Avez-vous vu que la règle dans le tiroir n'est pas une règle classique et qu'une règle avec des lettres est présente sur le document « Bouteilles de gaz à usage à usage médical » ?
- Si vous avez trouvé « Le D est égal à 7 » sur le fond jaune du mots-croisés ; avez-vous essayé d'aligner les 2 règles trouvées de sorte que le « D » soit en face du « 7 » ?

## Solution finale pour trouver Anna-Lise Grossetête :

- A l'aide du tableau fourni par le pouvoir central, trouvez une lettre minuscule associée aux deux lettres majuscules
- Pour chaque binôme de lettres en majuscules, utilisez la 1<sup>ère</sup> lettre majuscule pour trouver la bonne ligne et la 2<sup>ème</sup> lettre majuscule pour trouver la bonne colonne : vous trouvez alors la lettre minuscule correspondant à ce binôme.

# DEBRIEFING

---

L'étape de débriefing est majeure. Elle permet de recueillir les réactions des participants et de connaître ce qu'ils retiennent de cette expérience et leur ressenti vis-à-vis de ce format « Escape Game ». De plus, elle est utile pour revoir ce qui a pu être abordé sur les documents lors du jeu, ainsi que sensibiliser et consolider les connaissances des participants autour des Never Events. Ce débriefing doit être bienveillant et positif.

## 1<sup>ère</sup> étape : réaction

- Laisser un temps aux participants pour débriefer entre eux, attendez de pouvoir avoir leur attention ;
- Demandez-leur comment ils ont vécu ce jeu.

## 2<sup>ème</sup> étape : sensibilisation autour des Never Events

- Sensibiliser et expliquer les risques et des mesures barrières autour des Never Events ;
- Un support PowerPoint® personnalisable est disponible pour vous aider dans cette étape ;
- Il est conseillé que cette étape soit au maximum interactive et concrète (exemples d'incidents, implication des participants, co-construction des connaissances, risques identifiés et propositions d'amélioration dans leur service...).

## 3<sup>ème</sup> étape : synthèse

- Demander aux participants ce qu'ils retiennent de cette expérience.

L'objectif de ce débriefing est de laisser vos joueurs s'exprimer sur ce qu'ils ont vécu et sur leurs pratiques au quotidien. C'est l'occasion d'avoir un temps d'échange constructif entre vos équipes. Ils doivent pouvoir aussi bien pointer les aspects positifs que négatifs.

## Documents mis à disposition : « Kit débriefing »

Plusieurs documents sont proposés dans ce kit pour être mis à disposition des participants. Ces outils reprennent les notions clés sur les Never Events abordées pendant cet Escape Game.

- Affiche Never Events
- Plaquette info - Gaz médicaux
- Plaquette info – Insulines
- Plaquette info - Never Events

Il est tout à fait possible de compléter ce « kit débriefing » avec des documents internes à l'établissement sur la thématique des Never Events.

# RANGEMENT

---

Une fois la séance de jeu terminée, vous devez reconstituer votre kit pour une prochaine partie. Pour cela il vous faut :

- Rassembler les documents ;
- Vérifier que rien n'a été abîmé et que rien n'est écrit sur les documents ;
- Le document « Chambre 3 - Mots croisés » sur lequel les participants doivent écrire est à remplacer ;
- Remettre les bons cadenas sur les 3 « Indices derrière le cadenas » ;
- Remettre les documents dans les bonnes enveloppes.

Si vous enchaînez directement avec une autre équipe, il vous faut aussi préparer de nouveau la pièce en affichant les 3 éléments à afficher et en dissimulant les 4 labyrinthes.

*NB : Afin de faciliter cette étape de rangement et de préparation pour le groupe suivant nous vous conseillons de plastifier vos documents, cela permet d'éviter que les joueurs écrivent dessus. Nous vous conseillons aussi de numéroter les 3 cadenas à l'aide d'un marqueur pour pouvoir rapidement les identifier.*

# QUESTIONNAIRES

---

Deux questionnaires pour les participants sont proposés :

- **Un questionnaire à réaliser avant le jeu.** Il prend moins de 2 minutes et a pour but de connaître le niveau de connaissance des participants sur les Never Events avant le jeu d'Escape Game.
- **Un questionnaire à réaliser après le jeu.** Il prend moins de 2 minutes et a pour but de connaître la satisfaction des participants vis-à-vis de ce jeu ainsi que le niveau de connaissance sur les Never Events après le jeu et ainsi comparer les connaissances avant / après le jeu d'Escape Game.

# FICHE RECAPITULATIVE

<i>Étapes à réaliser</i>	<i>Éléments pour vous guider</i>
<b>1 - Souhait de mettre en place l'Escape Game</b>	
Lecture du guide d'animation	Guide de mise en place « Never Events Enigma - Énigmes sur les Never Events »
Identifier un lieu / un environnement propice au jeu	
Estimer la faisabilité : salles et matériels disponibles	Le matériel nécessaire – p 11
<b>2- Décision de mise en place de l'Escape Game</b>	
Choix du public cible	
Choix d'une ou plusieurs dates / créneaux	
Réservation des salles	
Rassembler le matériel nécessaire	Le matériel nécessaire – p 11
Communiquer en interne	Communication – p 8 ⚙️ Affiche « Acceptez-vous cette mission ? » ⚙️ Vidéo de présentation du scénario
Gestion des inscriptions	⚙️ Affiche « Inscrivez-vous »
Faire remplir le questionnaire pré-Escape Game par les participants	Questionnaires – p 23 Communication – p 8
Imprimer les éléments du jeu	Le kit de jeu : supports à imprimer – p 10
Imprimer le kit de débriefing	Le kit de débriefing – p 12
Disposer tous les éléments en suivant les indications du guide dans l'espace qui sera dédié au jeu	Préparation des documents – p 13 Préparation de la ou des pièce(s) – p 14
<b>3- Pendant l'Escape Game</b>	
Accueil des joueurs	Accueil des participants - p 14 Scénario – p 15 Règles du jeu – p 16
Encadrement des joueurs dans la salle de jeu	Solutions des différentes énigmes – p 17 Aides pour les différentes énigmes – p 21
Encadrer le débriefing de fin du jeu	Débriefing – p 22 Communication – p 8 ⚙️ Tableau des scores
<b>4- Après l'Escape Game :</b>	
Ranger / remettre en place votre Escape Game	Rangement – p 23
Faire remplir le questionnaire post-Escape Game par les participants	Questionnaires – p 23 Communication – p 8
Communiquer à travers l'affiche permettant de restituer les résultats des équipes	Communication – p 8 ⚙️ Tableau des scores
Contacteur l'OMEDIT Pays de Loire afin de : - Valoriser votre démarche au niveau régionale - Faire part de votre expérience en tant qu'animateur	Communication – p 8 Questionnaires – p 23 Mail : <a href="mailto:omedit.pdl@chu-nantes.fr">omedit.pdl@chu-nantes.fr</a>



# REMERCIEMENTS

---

Nous remercions les établissements et les équipes ayant testé cet Escape Game lors des différentes phases : les pharmaciens, infirmiers, cadres de santé, internes et externes... de la pharmacie centrale du CHU de Nantes, de la Clinique Jules Verne, du CH Georges Daumézon et de l'équipe de l'OMEDIT Pays de la Loire.

Nous tenons à remercier QualiREL Santé pour son partage d'expertise sur les principes de la simulation en santé et sur le contenu du guide d'animation. Nous remercions également l'OMEDIT Bretagne pour leurs outils sur les insulines et les gaz médicaux utilisés dans cet Escape Game.

Ce document ainsi que l'ensemble du kit « Escape game – Never Events Enigma » ont été réalisés par l'Unité de Coordination Régionale de l'OMEDIT Pays de la Loire :

- Rédaction et création : Hélène Masquin, Julie Lagarde, Charlotte Grivel, Swanny Perrin ;
- Graphisme : Tiphaine Boilet, Hélène Masquin, Julie Lagarde, Laure Carré ;
- Relecture : Alexandre Pintart, Fanny d'Acremont, Jean-Claude Maupetit.



**OMEDIT Pays de la Loire**  
Unité de Coordination Régionale  
Hôpital Saint-Jacques  
85, rue Saint-Jacques  
44093 Nantes cedex 1



Site web

**WWW.OMEDIT-PAYSDELA LOIRE.FR**



Tél : 02 40 84 60 17  
Fax : 02 40 84 68 57



Mail :  
[omedit.pdl@chu-nantes.fr](mailto:omedit.pdl@chu-nantes.fr)



Retrouvez toutes nos  
infos et actualités !  
Abonnez-vous à notre  
newsletter !