



JOURNÉES RÉGIONALES DE PRÉVENTION DES IAS, GRAND EST 2026

Escape game « Précautions complémentaires respiratoires »

Un nouvel outil ludo-pédagogique

Un kit pédagogique complet, prêt à être déployé dans les établissements de la région



Mme HIBOUR Assia : Responsable hébergement EHPAD Les Mélèzes

Mme ROBELET Melissande : IDEC EHPAD Les Mélèzes

Mme FLAGET Laurie : Infirmière référente hygiène EHPAD Les Mélèzes.

Mme POIRIER Emilie : Practicien hygiéniste épidémiologiste

Pourquoi un escape game

Le cerveau retient plus facilement lorsque le contexte est plaisant et le cadre celui de la réussite.

Le groupe doit réussir

Le maitre du jeu distille les indices pour éviter tout échec.

Coopération réelle

Modèle multilinéaire : les énigmes se résolvent en parallèle.

Le geste, pas le cours

L'habillage complet conclut la partie et valide l'apprentissage.

Objectifs pédagogiques

OBJECTIF GÉNÉRAL

Identifier les principales mesures à prendre dans le cadre des précautions complémentaires respiratoires (PCRe).

1

Hygiène des mains

Quantité, durée et étapes de la friction hydroalcoolique.

2

Choix des EPI

Masque FFP2 avec fit check et surblouse si contact long et aéraulique inconnue.

3

Gants

Uniquement selon les précautions standard.

4

Masque au patient

Intérêt du double port, soignant et personne soignée.

UNIVERS, L'ARMÉE DES 12 SINGES

Le scénario

« Votre mission est d'identifier les mesures à appliquer pour accéder en sécurité à Mme Rilly. Elles ont été codées et cachées dans cette pièce. »

Une équipe soignante entre dans une salle de soins plongée dans la pénombre.

Un message vidéo venu du futur

Quarante-cinq minutes pour décoder les mesures, s'équiper et franchir la porte.



Format d'une session

4 à 8

joueurs par session

45 min

de jeu, compte à rebours projeté

15 min

de débriefing

2

animateurs, maitre du jeu et co-animateur

30 m²

au minimum, 5 tables

5

énigmes, dont une finale

Composition du kit

Sachet 1 - Habillage du maitre du jeu, accessoires et instructions

Sachet 2 – Instruction = Clef USB : vidéo, compte à rebours, fiches d'instruction

Sachet 3 - Éléments de décor et matériel perturbateur

Quatre sachets d'énigmes (n°4 à 7), un par mécanique de jeu

Sachet 8 - Énigme finale et EPI pour l'habillage d'un participant

Du matériel de rechange est prévu pour remplacer les EPI utilisés à chaque session.



Préparation de la salle

30 à 45 min

d'installation, à deux animateurs

Chaque sachet comporte sa fiche plastifiée de mise en place. Les éléments muraux sont fixés à la pâte adhésive, les boîtes à cadenas préparées.

La projection et le compte à rebours devront être testés avant l'arrivée des joueurs.

Un smartphone doit rester disponible dans la salle : les participants devront penser seuls à l'utiliser s'ils ne connaissent pas certains termes des énigmes .



Déroulement d'une session

Accueil 5 min

Le co-animateur signale « quelque chose de bizarre » dans la salle de soins, et explique les règles

Entrée et Vidéo, 5 min

Présentation de la mission, salle en pénombre

Jeu, 35/40 min

Quatre énigmes en parallèle, indices donnés au gyrophare

Habillage 5/10 min

Le code ouvre le coffre, un joueur s'équipe et la porte s'ouvre

Débriefing, 15 min

Tour de parole émotionnel puis reprise pédagogique

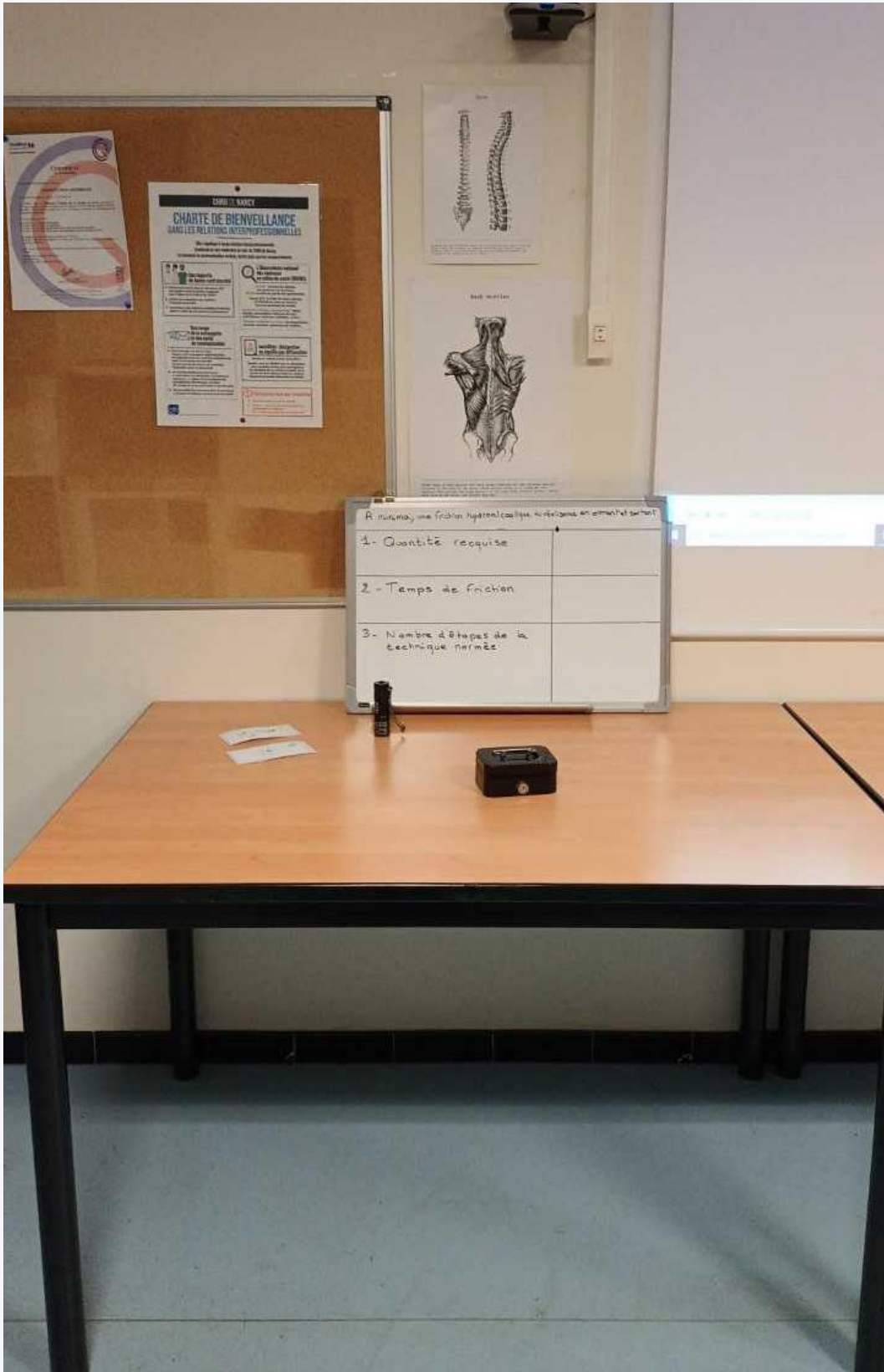
Sifflet, gyrophare et matériel perturbateur entretiennent la pression sans jamais bloquer la progression du groupe.

ÉNIGME 1

Le code à l'encre invisible

Un tableau aimanté, des étiquettes disperses dans la salle, deux lampes à UV. Trois bonnes réponses sur l'hygiène des mains révèlent un code à trois chiffres.

- Remplir le creux de la main
- 30 secondes
- 7 étapes



ÉNIGME 2

Le livre code

Une labyrinthe box livre le message : le livre avertissant du danger guidera vers une protection. Page, ligne, lettre, neuf coordonnées à décoder dans l'ouvrage caché parmi les autres.

- Lorraine
- Champagne-Ardenne
- Alsace

un roman différent par territoire



ÉNIGME 3

Le bâton de Plutarque

Un ballon accroché au mur cache une clef et un grelot. La boîte qu'elle ouvre contient une bandelette illisible, à enrouler sur le bon tube parmi trois diamètres dissimulés dans la salle.

« *Moi, Plutarque, je t'offre mon bâton, aussi appelé scytale, sers-t'en judicieusement.* »

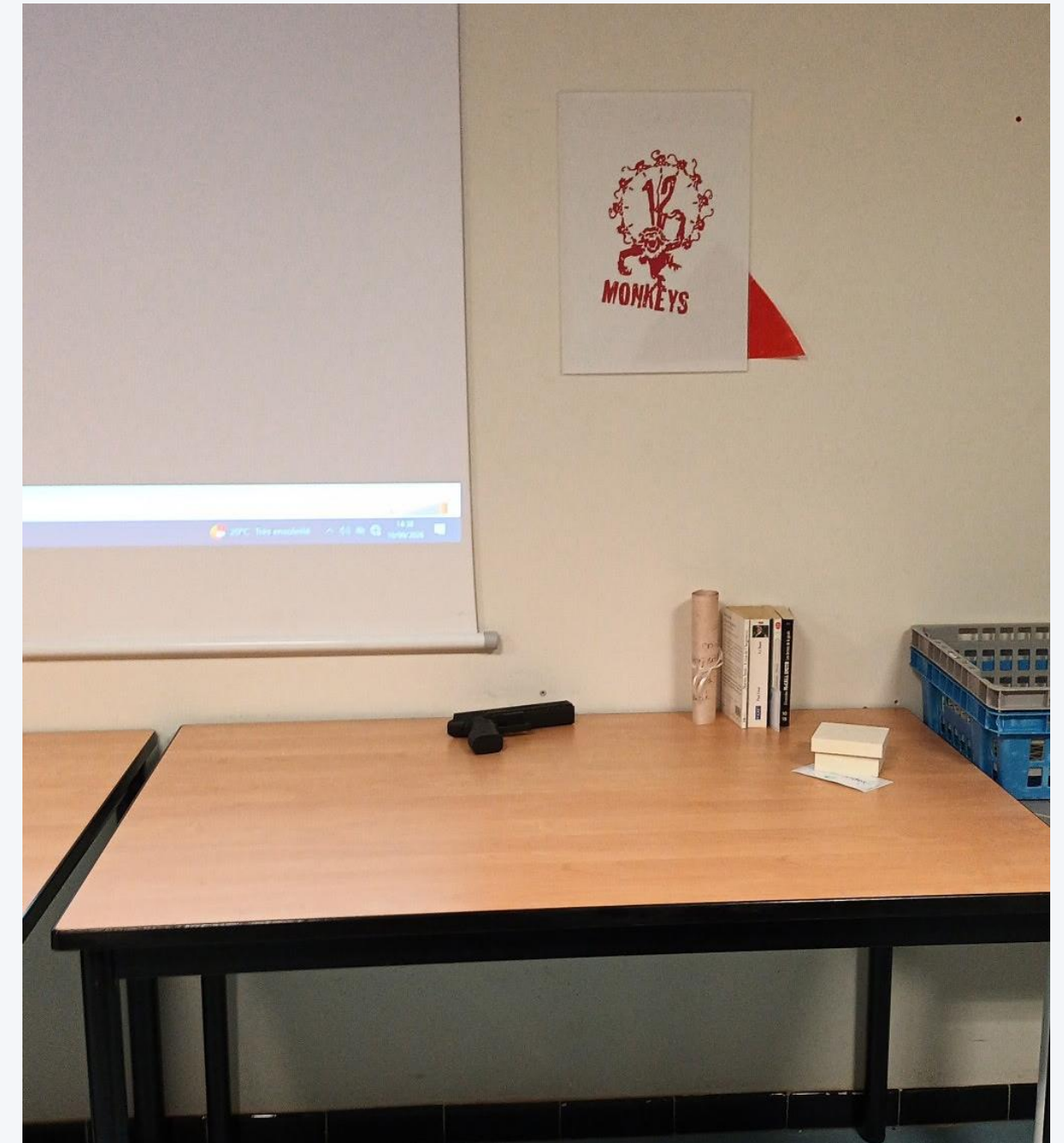


ÉNIGME 4

La polychromatographie

Un parchemin à l'encre invisible annonce : un geste de vérification indispensable, mon ombre te le donnera. Trois feuilles saturées de lettres fluorescentes, trois filtres de couleur, un seul révèle le mot juste.

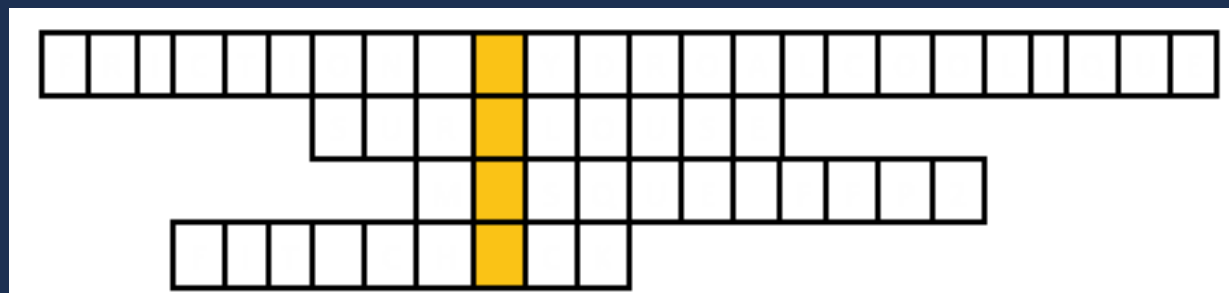
Fit check



ÉNIGME FINALE

La grille et le code du coffre

Les quatre mots décodés grâce aux énigmes précédentes se placent dans la grille. Les lettres mises en évidence, converties en rang alphabétique, ouvrent le coffre.



Dans le coffre : produit hydroalcoolique, surblouse, masque FFP2, fiche photo du fit check. Et une boîte de gants, avec un message caché dessous.



L'habillage, condition de sortie

1

**Friction
hydroalcoolique**

2

Surblouse

3

Masque FFP2

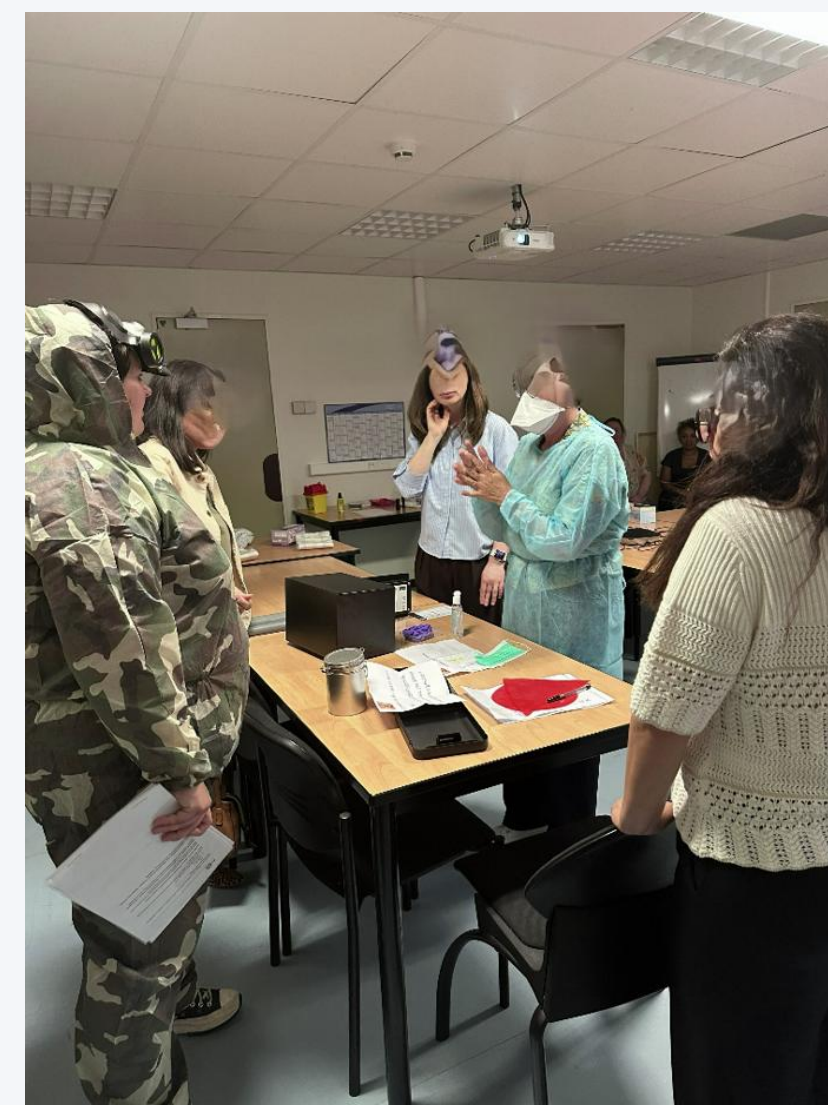
4

Fit check

LE PIÈGE DES GANTS

Sous la boîte de gants, un message : « Es-tu bien sûr ? » Les enfiler déclenche le sifflet du maître du jeu.

Le chronomètre ne s'arrête, et la porte ne s'ouvre, que si les quatre gestes sont réalisés dans l'ordre et correctement. C'est la démonstration pratique attendue en fin de partie.



Débriefing, là où l'apprentissage se fixe

PREMIER NIVEAU, PURGER L'ÉMOTION

Qu'avez-vous ressenti au début de l'exercice ?

Comment vous sentez-vous maintenant ?

SECOND NIVEAU, REPRENDRE LE FOND

Chaque participant explique une énigme et l'élément des PCRe qu'elle porte.

Le maitre du jeu complète : prérequis de la friction, double port du masque, absence de gants, retrait du masque hors de la chambre.

Le kit est mis à disposition des établissements de la région par le CPias Grand Est, avec ses fiches d'animation et ses fichiers réimprimables.

Un kit disponible auprès de chaque site (Nancy, Reims et Strasbourg), à venir chercher et à rapporter

Réservation possible à partir du mois de novembre, sur notre site



**Nous vous remercions pour votre
attention**