1-Fiche Maitre du jeu et co-animateur-Kit escape Game PCRe – CPias GE, 2026

Habillage du maitre du jeu :

Revêtir la combinaison avec capuche correspondant à la taille du maitre du jeu (3 tailles disponibles dans le kit : M, XL et 3XL) : **Attention les combinaisons sont relativement fragiles.**
Mettre en place le masque à gaz factice à l'aide de l'élastique. La masque à gaz et la capuche devront être conservés durant la session du jeu. Ils seront retirés pour le debriefing.
Habillage du co-animateur : tenue de l'établissement (tunique/pantalon ou blouse).

Gyrophare : il doit être branché à un ordinateur à l'aide de son câble USB pour fonctionner ou être rechargé. Il dispose d'une télécommande qui permet au maitre du jeu de le déclencher et l'éteindre à distance, pour l'activer retirer la languette de plastique, qui sera remise en place à la fin de la session (éviter le déchargement de la pile).

Objectif du maitre du jeu : le groupe doit réussir (résolution de l'énigme final + habillage correcte) en moins de 45 minutes.
Afin d'aider les participant en cas de besoin, le maitre du jeu donnera des indices ou attirera l'attention des participants sur les éléments du jeu. Ces indices sont mentionnés dans la fiche correspondant à chaque énigme. Il peut éventuellement suspendre discrètement le compte à rebours en fin de jeu pour laisser quelque secondes/minutes de plus pour l'habillage.

Instructions données par le co-animateur :

Indiquer aux participants qu'ils font partie d'une équipe soignante dans l'établissement et qu'ils vont découvrir la situation derrière la porte une fois entrés dans le calme.
Indiquer que tous les éléments présents dans la salle peuvent être manipulés, mais sans être démontés ni cassés. Nul besoin de forcer pour ouvrir un élément.

Le maitre du jeu devra parler le moins possible, quand il le fait, il le fait d'un ton monocorde.

Temps de jeu 45 min :

Le maitre du jeu est garant du temps de jeu.

1- Entrée des participants dans la salle, plongée dans la peine ombre.
2- Lancement de la vidéo d'introduction/instruction, contenue sur la clef USB (sachet n°2), une fois la porte refermé et les participants attentifs. Si besoin attirer leur attention en toussant fort.
3- A la fin de la vidéo fermer la, puis lancer le compte à rebours et le gyrophare pendant 10 secondes, afin attirer l'attention sur le décompte.
4- Inciter en prononçant une phrase du type : « Dépêchez-vous le temps presse ».
5- Intervenir au niveau des explorations et résolution des 4 énigmes en passant d'un groupe à l'autre : cf. les fiches relatives à chaque énigme.
   Dans l'hypothèse ou 2 énigmes sont explorées en parallèle, chaque groupe doit mettre au maximum 12/15 minutes pour résoudre une énigme. Si une énigme n'est pas résolue au bout de 8 minutes, approcher du groupe et déclencher le gyrophare 10 secondes, puis avertir du temps qui passe, avant de donner les indices nécessaires.
6- Intervenir au niveau de la résolution de l'énigme finale : cf. fiche énigme finale.
7- Arrêt du compte à rebours

Déclencher le sifflet en cours de partie pour perturber les participants.

Les inciter à se séparer pour explorer la pièce et les différentes énigmes en petits groupes, s'ils ont tendance à rester groupés.

Le coffre doit être ouvert au plus tard 40 minutes avant la fin de compte à rebours.

Débriefing 15 min

1er niveau : Organiser un tour de parole immédiatement à la fin du jeu afin de purger les états émotionnels.
Demander à chacun :
▪ Qu'avez-vous ressenti au début de l'exercice ?
▪ Comment vous sentez-vous maintenant ?

2ème niveau : tour de parole structuré afin de souligner l'aspect pédagogique du jeu et les notions à retenir.
▪ Qu'avez-vous appris ou découvert au cours de ce jeu sur les PCRe ?
Demander à chaque participant d'évoquer une énigme sur laquelle il a travaillé, lui faire expliquer aux autres à quel élément des PCRe elle se référait et ce qui pour lui est important.
▪ Elargir la question en faisant appel aux connaissances et expériences antérieures des participants.

▪ Compléter éventuellement les explications :

- Enigme 1= FHA obligatoire avant d'entrer dans la chambre d'un patient en PCRe.
  - Ce n'est pas parce qu'il est infecté que l'on doit prendre le risque de lui transmettre d'autres micro-organismes (MO).
  - Rappeler les prérequis pour une FHA efficace : avant-bras dégagés, absence de bijou aux mains et poignets (y compris montre) et ongles courts sans vernis, faux-ongles…
  - Insister sur la quantité qui doit être suffisante pour que la friction dure au moins 30 secondes afin d'éliminer tous les MO transitoires.
  - Insister sur les gestes qui seuls permettent de s'assurer que le produit traite toute la surface des mains et poignets.
  - Mentionner le fait qu'en sortie de chambre cette FHA et tout aussi importante, et que ces fictions, avant contact et après contact, relèvent en fait des précautions standard, à appliquer pour tout patient/résident.
- Enigme 2 = Surblouse :
  - En cas de signes respiratoires important, il y a un risque de projections d'expectorations macroscopiques → Protection complète de la tenue et des avant-bras
- Enigme 3 = Masque FFP2 :
  - Quand l'aéraulique est inconnue (comme dans le scénario qu'ils viennent de vivre) ou non conforme, et que le soin/présence dans la chambre/box est long(ue) (≥ 15 minutes) auprès d'une personne présentant une Infection respiratoire → Il faut revêtir un masque FFP2, en particulier si on ne peut pas mettre de masque au patient/résident.
  - Rappeler qu'il faut (si possible) respecter le principe de double port du masque : soignant + patient/résident.
- Enigme 4 = Fit-check :
  - Rappeler que c'est une vérification indispensable à chaque mise en place de FFP2 afin de s'assurer de l'absence de fuite au visage et être bien protégé.
- Enigme finale = Habillage :
  - Rappeler l'indispensable hygiène des mains avant l'habillage/mettre le masque.
  - Absence de gant (respect des PS) car il n'y a pas de risque de contact avec des souillures/liquide biologique/*excreta*. La FHA de sortie garantira l'absence de contamination des mains.
  - Rappeler que la mise en place du masque doit se faire avant d'ouvrir la porte et ne le retirer qu'après la sortie et avoir refermé la porte (qui doit rester fermée). FHA avant et après retrait du masque.