Instructions

Kit escape Game Précautions complémentaires respiratoires

CPias Grand Est 2026

Univers = Armée des 12 singes

Objectif : identifier les principales mesures à prendre dans le cadre de PCRe pour éviter de contracter le MO (virus respiratoire)

Sous objectifs = Acquisition de connaissances concernant :

1. Modalités d'hygiène des mains
2. Le choix des EPI à revêtir pour les soignants en cas de contact > 15 minutes avec patient/résident fortement symptomatique, en cas d'aéraulique inconnu : masque FFP2 + Fit check, et surblouse
3. Gants uniquement selon PS
4. Intérêt de mettre un masque au patient/résident

Attention : L'objectif pour le maitre du jeu est que le groupe réussisse, car la neuro-pédagogie a montré que le cerveau retient mieux une information si le contexte est plaisant, dans un cadre de réussite.

Groupe de 4-8 joueurs

Animateurs nécessaires : un maitre du jeu + un co-animateur pour l'installation en début de session. Si besoin, ce co-animateur pourra ensuite revêtir une combinaison et un masque FFP2 pour aider le maitre du jeu à guider les participants à résoudre les énigmes. Il n'interviendra qu'à la demande du maitre du jeu.

Modèle multilinéaire : plusieurs énigmes peuvent être résolues en parallèle par 1 ou plusieurs participants. Seules l'énigmes finales nécessite la résolution préalable de toutes les autres.

Matériels nécessaires

L'organisation de l'escape Game PCRe nécessite une salle d'au moins 30m2 disposant d'au moins 5 tables, quelques chaises, un ordinateur et un vidéoprojecteur (à défaut une tablette) pour la projection de la vidéo d'introduction et du compte à rebours. Au moins un stylo sera nécessaire. Tout autre élément présent dans la salle sera le bienvenu.

L'ensemble du matériel nécessaire est contenu dans un kit (cf. document Composition du Kit escape Game PCRe), le kit comporte 8 sachets contenant :

1- Le matériel nécessaire à l'habillage maitre du jeu, ses accessoires et ses instructions générales.
2- Une clef USB contenant la vidéo d'introduction avec les consignes, le fichier de projection du compte à rebours et les 8 fiches d'instruction avec les fichiers permettant de réimprimer les énigmes en cas de besoin.
3- Les éléments de décors et le matériel perturbateur (n'apportant rien à la résolution des énigmes) à placer dans la salle (voir fiche n°3).
4- Matériel nécessaire à la mise en place de l'énigme n°1 : code à l'encre invisible
5- Matériel nécessaire à la mise en place de l'énigme n°2 : livre code
6- Matériel nécessaire à la mise en place de l'énigme n°3 : Baton de Plutarque ou Scytale
7- Matériel nécessaire à la mise en place de l'énigme n°4 : Poly chromatographie
8- Matériel nécessaire à la mise en place de l'énigme finale et à l'habillage d'un participant.

Attention : Le co-animateur doit s'assurer qu'au moins un participant dispose d'un smart phone, mais en essayant de ne pas le demander, laisser les participant entrer avec leurs affaires. Sinon, le maitre du jeu devra permettre à un participant d'utiliser son smart phone (en le laissant visible dans la salle), ou à défaut une tablette, ou un ordinateur allumé relié à internet. Les participants devront penser seuls à l'utiliser pour résoudre l'énigme 3.

Préparation du jeu

La salle doit être préparée par le maitre du jeu aidé du co-animateur. Les tables doivent être disposées de manière à pouvoir recevoir le matériel (cf. Fiche n°3 Eléments decors/perturbateurs). Les éléments muraux seront fixés à l'aide de la Patafix.

La mise en place du matériel sera décrite sur la fiche plastifiée correspondant à chaque sachet de matériel.

L'installation du jeu prend environ 30 à 45 minutes.

Le lancement et la projection de la vidéo et du compte à rebours devront être testés à l'avance.

Les coffres/boites sont préparés et contiennent le matériel nécessaire à la première session de jeu. Du matériel supplémentaire est à disposition, en cas de destruction ou pour remplacer les EPI utilisés.

Habillage du maitre du jeu : combinaison avec capuche (3 tailles disponibles dans le kit) + un masque à gaz intégrale.
Habillage du co-animateur : tenue de l'établissement (tunique/pantalon ou blouse).

Temps de jeu 45 min :

Le décompte est affiché par projection au mur ou sur écran, il est déclenché par le maitre du jeu à la fin de la vidéo d'introduction.

En l'absence de système de projection, le maitre du jeu devra surveiller le décompte du temps (à l'aide de son smartphone par exemple) et se servir du gyrophare pour indiquer aux participants l'avancée du temps : « Il ne reste plus que __ », toutes les 10 minutes pendant les 30 premières minutes, puis toutes les 5 minutes entre 30 et 40 minutes puis toutes les minutes pendant le 5 dernières minutes, décompte des secondes quand il n'en reste plus que 30. Dans ce cas, il est recommandé de disposer du co-animateur dans la salle pour aider en collaboration à la résolution des énigmes.

Le gyrophare doit également être déclenché (via la télécommande) pour indiquer aux participants qu'ils passent un peu trop de temps sur une énigme (cf. temps recommander pour la résolution d'une énigme sur la fiche contenue dans le sachet correspondant). En parallèle le maitre du jeu intervient en donnant des indices aidants les participant à la résolution de l'énigme (cf. Indices à donner par le maitre du jeu si besoin, sur la fiche contenue dans le sachet correspondant).

Pour perturber les participants le maitre du jeu dispose d'un sifflet, dont il peut se servir de manière intempestive.

Débriefing 15 min

DEBUT :

Les joueurs sont membres d'une équipe soignante ; ils sont amenés à l'entrée de la salle par le co-animateurs du jeu, qui leur indique avoir repéré quelques choses de bizarre sur le mur de la salle de soins. Il donne quelques rapides instructions (cf. 1-Fiche maitre du jeu).
Il fait entrer les participants dans la salle et il referme la porte derrière eux.

Présentation de la mission par Vidéo : La salle est plongée dans la peine-ombre. Le maitre du jeu se tient debout silencieux, il déclenche la vidéo qui va leur donner les instructions. Il reste muet.

Apparition d'un homme, face caméra habillé en combinaison (capuche), masque à gaz sur le visage.

Texte de la vidéo :
« Bonjour, mon nom est James Cole.
N'éteignez pas, ceci n'est pas une plaisanterie, la vie de milliards d'êtres humains en dépend.
Je vous parle depuis l'année 2066, l'humanité a presque entièrement disparu, décimée par un virus grippal beaucoup plus mortel que ceux de votre époque.
Plusieurs personnes ont été envoyées à votre époque pour collecter des informations susceptibles de nous aider à détruire le virus avant qu'il n'envahisse la totalité de la planète.
Elles l'ont payé de leur vie, mais grâce à elles, nous avons identifié le virus et compris l'évolution clinique. Nous savons qu'il se transmet essentiellement par voie respiratoire. Les mains, le matériel et les surfaces jouent un rôle mineur, mais peuvent contribuer au risque de transmission, comme pour l'ensemble des micro-organismes.

Ce virus a été multiplié en laboratoire, à votre époque, par un groupe malveillant, se faisant appeler l'armée des 12 singes. Dans 3 jours, il sera rependu dans les systèmes de ventilation à travers la planète, si vous ne détruisez pas les stocks.
Nous avons pu collecter de nombreux renseignements, qui nous ont amener jusque dans votre établissement.

Derrière la porte devant vous se trouve madame Railly, une des nôtres (sur cette phrase le maitre du jeu désigne une porte : cela peut être celle par laquelle sont entrés les participants si la salle ne dispose que d'une seule porte). Elle a malheureusement contracté le virus lors de sa mission. Elle présente déjà des symptômes respiratoires important.
Etant donné le moment de sa contamination, nous savons que son état va s'aggraver dans l'heure qui vient, mais elle a réussi à localiser la zone de stockage du virus.
Votre mission est d'identifier les mesures à appliquer pour accéder en sécurité à Mme Railly. Elles ont été codées et cachées, dans cette pièce par nos envoyés, au fur et à mesure du temps, afin que l'armée des 12 singes à leur poursuite, ne les détruise pas avant votre intervention.
Ainsi, vous pourrez aller administrer en sécurité le traitement qui permettra à Mme Railly de rester consciente, suffisamment longtemps pour vous décrire comment atteindre le laboratoire de stockage et détruire le virus. Elle a besoin de 20 minutes.

Attention vous avez maintenant 45 minutes pour atteindre Mme Railly sans prendre de risque, afin qu'elle ait le temps de vous transmettre les informations utiles, avant de sombrer dans le coma.

Bonne chance »

Durée vidéo : 2 minutes 14 secondes

Le maitre du jeu déclenche de compte à rebours, et le gyrophare (pendant quelques secondes), placé non loin de la projection du compte à rebours, afin d'attirer l'attention sur lui.

FIN :

Dans le coffre les participants trouvent l'ensemble des éléments : PHA + EPI à revêtir (surblouse et masque FFP2) la fiche Fit-check et une boite contenant des gants.

Pour arrêter le chronomètre, le participant désigné par le groupe devra s'habiller correctement (FHA puis Surblouse, puis masque FFP2) et effectuer le Fit-Check.
Il ne devra pas revêtir les gants (cf Fiche énigme finale).

Enigmes :

Le maitre du jeu gardera avec lui des 5 fiches plastifiées donnant des indications sur la résolution des 5 énigmes du jeu, de manière à pouvoir donner des indices si les participant ont du mal à résoudre une ou plusieurs énigmes.

Enigme 1 :

Sur le mur de la pièce (ou posé verticalement sur une table contre un mur) un tableau aimanté avec étiquettes comportant au dos des aimants plats, disposées au hasard sur les tables dans la pièce.
2 lampes à UV sont placées sur la table, à proximité du tableau.
Tableau :

A minima, une friction hydroalcoolique tu réaliseras en entrant et en sortant	
1-Quantité requise	
2-Temps de friction	
3-Nombre d'étapes de la technique normée	

Etiquettes proposées :

1-Quantité requise	Remplir le creux de main, 1 ml, 9 ml et peu importe
2-Temps de friction	30 secondes, 1minutes et 15 secondes
3-Nombre d'étapes de la technique normée	3, 5, 7 et 10

Des chiffres de 0 à 9 sont inscrit à l'encre invisible sur chaque étiquette.
Les étiquettes en rouges correspondent aux réponses attendues. Les 3 étiquettes, correspondant aux 3 bonnes réponses, donnent placées dans l'ordre sur le tableau un code à 3 chiffres permettant d'ouvrir une boite à cadenas (337) présente dans la pièce.

Tableau avec les étiquettes placées correctement :

A minima, une friction hydroalcoolique tu réaliseras en entrant et en sortant		Chiffres
1-Quantité requise	Remplir le creux de main	3
2-Temps de friction	30 sec	3
3-Nombre d'étapes de la technique normée	7	7

Sur une feuille dans la boite on trouve une énigme : La réponse te donnera le premier mot : Quelle est la méthode d'hygiène des mains la plus efficace pour éliminer la plupart des micro-organismes ?
Réponse à positionner sur la « feuille mots croisés » (cf. énigme finale) = Friction-hydroalcoolique.

Les indices à donner par le maitre du jeu, en cas de besoin, sont proposés sur la « Fiche Eléments énigme n° 1 »

De fausses pistes, révélées par les lampes UV sur les murs = affiches avec encre UV (dans le sac contenant les éléments de décor) : « Essayer encore », « Le bout du tunnel est proche », sont ajoutées.

Enigme 2 :

Placer la labyrinthe box dans la salle : elle contient l'énigme suivante, un des participant devra l'ouvrir et lire le message : Le livre avertissant du danger te guidera afin de trouver une protection en présence de Mme Railly.

Un des 3 livres ci-dessous (différent en fonction du territoire) sera placé avec d'autres livres dans la pièce. Il contient une feuille comportant le code en colonne : P + L + l (numéro de page, numéro de ligne, numéro de la lettre). Chaque combinaison (P + L + l) permet d'aboutir à une lettre dans le texte du livre.

Kit en Alsace = »Les arcanes du chaos » :
P33-L1-l3 = Lettre S
P89-L12-l2 = Lettre U
P103-L5-l8 = Lettre R
P138-L1-l8 = Lettre B
P165-L5-l7 = Lettre L
P224-L9-l4 = Lettre O
P242-L1-l7 = Lettre U
P265-L8-l7 = Lettre S
P282-L1-l3 = Lettre E

Kit en Champagne-Ardenne = « Maléfices » :
P15-L5-l7 = Lettre S
P47-L6-l6 = Lettre U
P83-L2-l24 = Lettre R
P141-L5-l19= Lettre B
P174-L2-l10 = Lettre L
P191-L6-l5 = Lettre O
P201-L5-l3 = Lettre U
P227-L1-l10 = Lettre S
P281-L11-l2 = Lettre E

Kit en Lorraine = « In ténébris » :
P29-L1-l4 = Lettre S
P63-L6-l5 = Lettre U
P78-L10-l10 = Lettre R
P87-L7-l9 = Lettre B
P99-L3-l18 = Lettre L
P117-L4-l6 = Lettre O
P147-L4-l4 = Lettre U
P173-L3-l4 = Lettre S
P219-L1-l6 = Lettre E

Réponse : Surblouse

Les indices à donner par le maitre du jeu, en cas de besoin, sont proposés sur la « Fiche Eléments énigme n° 2 »

Enigme 3 :

BATON de Plutarque ou Scytale:

Mettre dans un ballon la clef d'une boite à clef (placée dans la pièce) et un grelot (permettant d'attirer l'attention sur le fait qu'il y a quelque chose à l'intérieur). Les particupant pourront utiliser un des objet piquant placé dans la pièce (élément de décor : aiguille, pince) pour crever facilement le ballon. Accrocher le ballon au mur (scotch double face), une fois gonflé, de façon visible.
La clef (obtenue en crevant le ballon) ouvre la boite contenant une énigme et un code sous forme de bandelette.
Enigme sur une feuille pliée : Moi, Plutarque, un des plus grands penseurs du monde Gréco-romain, je t'offre mon bâton, aussi appelé scytale, sert t'en judicieusement pour trouver le deuxième élément qui te protégera.

Cacher les 3 tubes de diamètres différents dans la pièce (tuyaux PVC), pas trop visible, mais pas trop cachés non plus. Tuyau permettant de décoder la bandelette = celui avec le diamètre intermédiaire.

Réponse sur la bandelette/ruban = Masque FFP2.

Les indices à donner par le maitre du jeu, en cas de besoin, sont proposés sur la « Fiche Eléments énigme n° 3 »

Enigme 4 : Poly chromatographie :

Enigme sur une feuille sous forme de rouleau type parchemin écrite à l'encre invisible (révélation avec la lampe à UV) : Un geste de vérification indispensable, mon ombre te donnera.
3 feuilles blanches différentes avec silhouettes formées par des lettres écrites avec à 4 surligneurs fluos de couleurs différentes.
A chaque feuille correspond une silhouette identique découpée dans une pochette plastifiée de couleur.

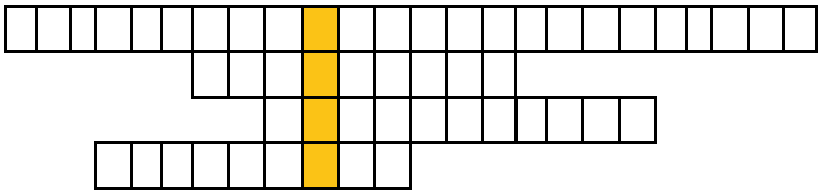
- Feuille 1 : silhouette = maison, message avec lettre de couleur complémentaire à celle de la feuille plastifiée = « Bonjour »
- Feuille 2 : silhouette = cœur, message avec lettre de couleur complémentaire à celle de la feuille plastifiée = « Perdu»
- Feuille 3 : silhouette = triangle, message avec lettre de couleur complémentaire à celle de la feuille plastifiée = « Fit check », qui apparait en utilisant le filtre en forme de triangle.

Les couleurs ont été choisies de manière à faire apparaitre le mot voulu et surcharger la feuille avec d'autres lettres pour rendre le message illisible en l'absence de la silhouette de couleur.
Disséminer les feuilles dans la salle et cacher les silhouettes en les intégrant dans un affichage au mur, sur un tableau (cf Fiche énigme n°4)….

Les indices à donner par le maitre du jeu, en cas de besoin, sont proposés sur la « Fiche Eléments énigme n° 4 »

Enigme finale :

Une feuille de mot croisée sera placée sur une table dans la pièce.
Inscription sur la feuille : Un code à 4 chiffres te donnera



Les mots résolutions des 4 premières énigmes : friction hydroalcoolique, masque FFP2, Surblouse, Fit Check, devront être placés dans la grille, de la façon suivante :

F	R	I	C	T	I	O	N		H	Y	D	R	O	A	L	C	O	O	L	I	Q	U	E
						S	U	R	B	L	O	U	S	E									
								M	A	S	Q	U	E		F	F	P	2				
			F	I	T		C	H	E	C	K												

Des lettres sont donc surlignées : le H de Friction hydroalcoolique, le B de surblouse, le A de masque FFP2, le E de Fit check.

Pour retrouver le code à 4 chiffres du coffre, il faut effectuer la correspondance de chaque lettre avec son ordre dans l'alphabet :

H =>8, B =>2, A => 1 ; le B =>2, le E =>5

Le code est donc= 8215

Les indices à donner par le maitre du jeu, en cas de besoin, sont proposés sur la « Fiche Eléments énigme finale »

Les participants doivent saisir le code dans l'ordre pour ouvrir un coffre qui contient les éléments de précautions pour cette situation :

- PHA,
- surblouse
- masque FFP2
- mode d'emploi photo du fit-check

On retrouve également une petite boite transparente contenant des gants, avec un message sous les gants « Es-tu bien sûr ? ».

Le coffre doit être ouvert au plus tard 40 minutes avant la fin de compte à rebours, pour permettre à l'un des participant d'avoir le temps de faire une FHA, de revêtir les EPI et de faire un Fit-test.

Demander à l'un d'entre eux de s'habiller pour pouvoir passer la porte et aller voir Mme Railly, afin de recueillir les informations nécessaires à la destruction du virus.

Si les gants sont mis, le maitre du jeu donne un coup de sifflet et empêche de passer, si besoin désigne les gants. Il demande de rectifier l'habillage et désigne la fiche du fit-check si celui-ci a été oublié.

Quand l'habillage est correct et les gestes sont corrects (FHA + Surblouse + Masque FFP2 + Fit-test), arrêter le chronomètre, ce qui ouvre la porte.

Debriefing :

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'autre micro-organismes.
  - 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 = 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 3 = 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 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 réellement 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 souillure/liquide biologique/excreta.
  - 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

Instructions Rangement et retour du matériel

Chaque objet/matériel doit être retourné dans le sachet correspondant à son utilisation, tel que trouvé initialement dans le kit : voir Feuille Composition du Kit EG PCRe placée dans le classeur Instructions.

Vérifier la présence de chaque matériel et cocher la case correspondante quand il est placé dans le sachet correspondant 1



Composition du Kit escape Game

Précautions complémentaires respiratoires – CPias Grand Est

Site Strasbourg

Date :

Etablissement : _____

Responsable kit : _____

❒ **❒Le classeur instructions**

Sachet 1 : Habillage maitre du jeu et accessoires (vérifiés et entretenu avant chaque mise à disposition) :

- ❒ **❒1 fiche plastifiée Maitre du jeu**
- ❒ ❒3 Combinaisons camouflage avec capuche : 3 tailles disponibles (M, XL et XXL)
- ❒ ❒1 masque à gaz
- ❒ ❒1 sifflet
- ❒ ❒1 gyrophare rouge avec télécommande

1

Signaler tout matériel cassé, perdu ou défectueux lors du retour au CPias.