



# ENIGMES ET DISPOSITIFS: UN ESCAPE GAME AU SERVICE DE LA FORMATION

CENTRE HOSPITALIER DE NIORT
Votre santé, notre objectif

MENARD J (1), VIAULT M (1), DARRICAU B (1), BOULET T (1), RAJEZAKOWSKI S (1)

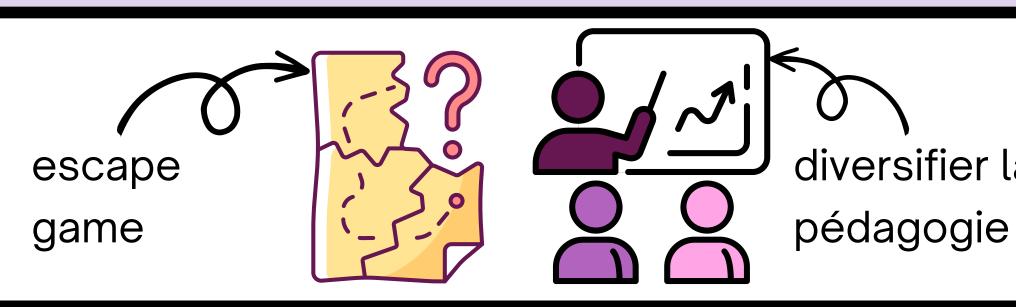
(1) Pharmacie, Centre Hospitalier de Niort

menard.juliette21@gmail.com

Mots-clés: Pédagogie, jeux, DM

# INTRODUCTION

• Dans le but de diversifier les approches pédagogiques de formation continue des professionnels de santé, un escape game centré sur les Dispositifs Médicaux (DM) a été conçu.

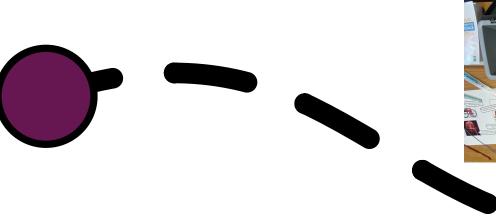


## **OBJECTIFS**

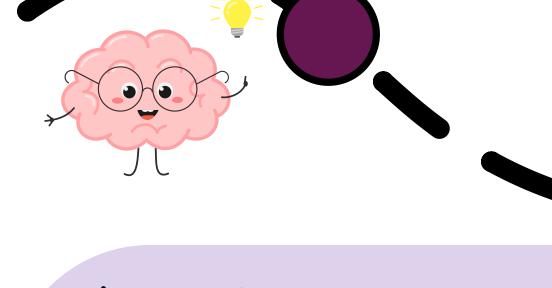
- Format ludique et interactif : renforcer les connaissances des pharmaciens, préparateurs en pharmacie et agents logistiques sur différents DM.
- Favoriser la coopération et la réflexion collective à travers la résolution d'énigmes nécessitant l'identification, la manipulation et la sélection de DM.

### MATERIELS ET METHODES













Début de session:
explication des
instructions et des
outils

Scénario proposé: un infirmier chargé de réaliser un montage digestif ne dispose pas d'un DM essentiel pour venir en aide à son

patient.

Le jeu: 4 caisses avec divers DM (classés par abord).

Chaque énigme: élimine un DM, pour qu'il ne reste que 3 DM pour le montage final. Répartis en groupes avec **20 min** pour résoudre 8 énigmes : identifier successivement les DM.

8 énigmes: mots croisés, puzzle, charade, jeux de logique, code à déchiffrer, association de DM à une image, livre à consulter

# **Fin du jeu** :

coffre avec le dernier DM pour compléter le montage final.

Débriefing après chaque session pour reprendre les points importants avec des pancartes explicatives ludiques.

### RESULTATS

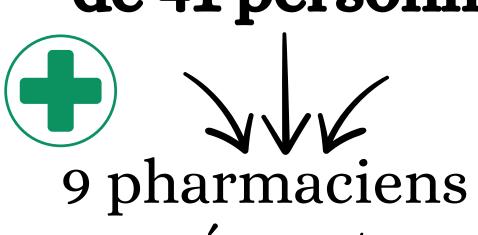
# 20 DM



Abord urinaire Abord parentéral Abord digestif Abord respiratoire



Formation de 41 personnes



27 préparateurs 5 agents logistiques



Moyenne de **16.30** min +/-2min



9.72/10

#### DISCUSSION

L'escape game : outil pédagogique efficace pour l'apprentissage des DM.

Combine l'acquisition de connaissances techniques avec une dimension ludique et collaborative : renforce l'engagement et la motivation des participants

Intérêt marqué pour cette méthode : forte satisfaction

Toutefois, une évaluation à long terme serait nécessaire pour mesurer l'impact sur la pratique professionnelle et la pérennité des compétences acquises.