

# SERIOUS GAME

## Clinique de l'Escrebieux

 **SERIOUS GAME** 

UN CRIME A EU LIEU...  
NOUS AVONS BESOIN DE VOUS !!!



**SOYEZ L'ÉQUIPE LA PLUS RAPIDE POUR  
RÉSoudre NOTRE ENQUÊTE !!!!!**

PAR ÉQUIPE DE 4 MAXIMUM, INSCRIPTION DANS LE COMMUN  
DU LUNDI 22 NOVEMBRE AU VENDREDI 26 NOVEMBRE 2021  
CADEAU POUR L'ÉQUIPE GAGNANTE !!

 Ramsay Santé  
Clinique de l'Escrebieux



- Clinique de santé mentale à Esquerchin
- Accueil en hospitalisation libre des adultes
- Prise en charge complète des troubles psychiatriques de l'adulte avec une spécialisation dans les troubles de l'humeur et les troubles anxieux
- Les troubles psychotiques et de la personnalité peuvent faire l'objet d'une hospitalisation
- 2 services d'hospitalisation : psychiatrie générale et gériopsychiatrie
- 1 service d'hospitalisation de jour : HDJ à Douai accueillant des patients stabilisés, dans un but de réhabilitation psychosociale

# PRÉSENTATION DU PROJET ET DES OBJECTIFS

---

- Découverte d'un monde terrifiant et ludique par équipe de 4 (soignants, patients, prestataires de la Clinique)
- Mission des joueurs : un crime a eu lieu, ils doivent ouvrir un coffre dans lequel se trouver le nom du meurtrier
- 4 épreuves = 4 thèmes = 4 indices → **évènements indésirables, Identitovigilance, risque infectieux et droits des patients**
- Chaque épreuve permet de révéler un indice → **nom de la victime, date et lieu du crime, arme et mobile du meurtre**
- Chaque indice correspond à un chiffre pour ouvrir un coffre
  
- Objectifs :
  - Salariés : Rappel des pratiques en terme de qualité et sécurité des soins
  - Patients : Sensibilisation, prévention et découverte des pratiques obligatoires dans un établissement de santé
  - Interpeller l'ensemble des publics sur les enjeux de la sécurité des soins et favoriser un dialogue entre usagers et professionnels de santé
  - Favoriser l'esprit d'équipe

- Combiné entre le CLUEDO et l'ESCAPE GAME

## ÉTAPES DU PROJET

Validation de la méthodologie et du fil rouge

Validation des thématiques abordées lors du projet (en fonction des événements indésirables de la Clinique + thème national SSP)

Planification des réunions de cadrage avec chaque pilote concerné par une épreuve

Création des décors / affichages / filage

Création d'un tableau d'inscriptions avec 40 sessions

Communication par flash info aux soignants + patients

Accueil des participants lors des sessions / débriefing/ explications

Analyse des enquêtes de satisfaction

Remise du lot pour l'équipe gagnante

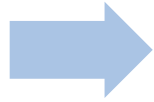
Retour de la satisfaction en Commission des Usagers (CDU) et Comité Qualité et Gestion des Risques (CQGR)

# LES ACTIONS MISES EN PLACE

## ÉPREUVE 1

- 4 photos d'évènements indésirables sous forme de puzzle
- Inscription au dos de toutes les pièces du puzzle
- Les erreurs sur les photos permettent de trouver la date

Événement indésirable



## ÉPREUVE 2

- 4 fiches « Identification patient », dont 1 complétée sans erreur
- Papiers d'identité (valides et non valides) cachés dans la pièce
- La bonne fiche correspond au nom de la

Identitovigilance



## ÉPREUVE 3

- Création de calques reprenant des éléments autorisés et non autorisés de la tenue d'un soignant
- En superposant les calques « erreurs », l'indice pour l'arme du crime

Risque infectieux



## ÉPREUVE 4

- Géant mot croisé sur le thème « droits des patients »
- Définitions cachées dans la pièce
- Mot mystère = douleur, ce qui signifiait que le mobile du crime était « non-respect des droits à

Droits des patients

# LA PLACE DES USAGERS & DES PROFESSIONNELLS

- Public cible de l'action : usagers et professionnels



# RÉSULTATS, ÉVALUATIONS & APPORTS

- Taux de participation des salariés : **81%**
- Nombre de patients participants : 18 patients
- Satisfaction : **100%**
- Sensibilisation et prévention aux critères HAS
  - **2.3-11** Les équipes maîtrisent le risque infectieux en appliquant les précautions adéquates
  - **2.4-03** Les équipes améliorent leurs pratiques en se fondant sur leurs résultats d'indicateurs notamment des indicateurs qualité et sécurité des soins
  - **3.2-04** L'établissement veille à la bientraitance
  - **3.2-06** L'établissement lutte contre la maltraitance en son sein
  - **3.3-02** L'établissement soutient une culture de sécurité des soins
  - **3.4-02** La gouvernance impulse et soutien des démarches spécifiques d'amélioration du travail en équipe
  - **3.7-01** La gouvernance mobilise ses équipes dans la maîtrise des bonnes pratiques
  - **3.7-02** L'établissement prend en compte le point de vue du patient dans son programme d'amélioration de la qualité
- Perspectives ? ➔ Retours positifs et souhait de sensibilisations/formations ludiques pour les équipes

Ramsay Santé  
Clinique de l'Escrebieux

**SEMAINE SÉCURITÉ PATIENT  
SERIOUS GAME**

Personne de participant : \_\_\_\_\_

**ENQUÊTE DE SATISFACTION**

Vous avez participé au SERIOUS GAME de la Clinique de l'Escrebieux, et nous souhaitons connaître votre avis ! Merci de nous faire part de votre appréciation en cochant  la case de votre choix !

Très satisfait  Plutôt satisfait  Plutôt pas satisfait  Pas du tout satisfait

L'organisation de l'événement SERIOUS GAME à la Clinique	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Les contenus proposés lors des épreuves	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
L'accueil des participants et explications du SERIOUS GAME	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Les informations présentées dans le SERIOUS GAME ont-elles été utiles ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Pensez-vous participer à un autre de nos événements à l'avenir ?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
La satisfaction générale du SERIOUS GAME	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Suggestions d'amélioration : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Merci de remettre le questionnaire dans la boîte aux lettres de Corinne FRONCI, au plus tard le lundi 31 janvier 2022.

