



## REGLES DU JEU

### **Objectif général**

Sensibiliser les usagers et les professionnels de la santé à l'hygiène des mains (HDM), un pilier dans la stratégie de Prévention du Risque Infectieux (PRI)

### **Composition du jeu**

31 cartes rondes comportant chacune 6 illustrations

1 livret d'aide aux commentaires, aide pour le Meneur de jeu (l'Expert en PRI) : commentaires suggérés pour initier les échanges sur les illustrations relatives à l'HDM selon le ou les niveaux du ou des participants

### **But du jeu**

Être le plus rapide/le binôme le plus rapide à repérer une illustration identique HDM entre une carte centrale et sa carte de jeu

Echanger sur l'illustration HDM pour faire le point sur/développer ses connaissances sur l'HDM, en étant guidé par un Expert de la PRI

### **Durée approximative d'une partie**

Selon le nombre de participants et le type de public : 5 à 20 minutes

## **Déroulement d'une partie**

Entre 2 et 10 participants ou binômes

- ***Niveau de jeu et binômes :***

Le niveau de jeu doit être clairement établi selon le niveau des participants

Niveau 1\* : tout public, usager ou visiteur, sans connaissance particulière en PRI

Niveau 2 : binôme usager- professionnel de santé

Niveau 3\* : professionnel de santé

\*Selon le nombre de joueurs, des binômes de même niveau peuvent être constitués

- ***Explication du fonctionnement du jeu***

- Le Meneur de jeu explique l'objectif et montre les cartes rondes en ciblant en exemple des illustrations communes repérables entre deux cartes retournées (toujours une seule illustration commune quelles que soient les deux cartes choisies)
- Le Meneur de jeu garde une carte pour lui puis distribue un nombre équivalent de cartes, face cachée, à chacun des joueurs/binômes. Les participants gardent leurs cartes en tas face cachée
- Le Meneur retourne sa carte et la positionne au centre du groupe afin qu'elle soit bien visible de chacun. Il donne ensuite le signal aux participants pour retourner la première carte de leur tas
- L'observateur le plus rapide se manifeste dès qu'il a repéré l'illustration commune entre la carte centrale et sa carte
- Le Meneur initie alors un échange sur l'illustration, adapté au niveau des participants, en s'aidant du livret d'aide aux commentaires
- A la fin du tour, la carte du gagnant recouvre la carte centrale, face visible et celles des perdants sont repositionnées face cachée en dessous de leurs tas respectifs
- Le tour suivant peut commencer au signal du Meneur de jeu avec chaque participant qui retourne la 1<sup>e</sup> carte de son tas, comme précédemment

- ***Fin de la partie***

La partie s'achève lorsque l'un des participants/binômes de participants a épuisé le tas de cartes qui lui était attribué. Il est alors déclaré gagnant !