Règles du jeu

But du jeu

- Sensibiliser les résidents à l'hygiène des mains de façon ludique
- Réaliser et intégrer par le jeu, les principes relatifs à l'hygiène des mains (indications, produits, gestuelle)
- Rendre les résidents acteurs de la prévention et la maîtrise du risque infectieux

Sensibiliser les résidents à l'hygiène des mains de façon ludique

Joueurs

- Au minimum :
2 résidents ou 2 équipes de résidents
- Au maximum :
6 résidents ou 6 équipes de résidents

Animateurs

- Un ou 2 professionnels de la structure chargé(s) d'animer le jeu
- Un professionnel ayant une expertise en prévention contrôle de l'infection

Matériels

- Un plateau de jeu grand format, composé de 26 cases :
1 case :

et 1 case :

11 cases invitant le résident/l'équipe de résidents à tirer une carte :

5 cases invitant le résident/l'équipe de résidents à se frictionner les mains avec la solution hydro-alcoolique (SHA) :

2 cases "récompense" :

2 cases invitant le résident/l'équipe de résidents à mimer un lavage des mains au savon doux :

4 cases avec des consignes de déplacement :

- 33 cartes à découper.

A prévoir pour le jeu :
- Des récompenses : vignettes autocollantes, stylos, ... (au minimum autant que de participants)
- 1 dé grand format
- 6 pions (quilles de différentes couleurs)
- 1 caisson pédagogique (=boîte à coucou)
- 1 flacon de solution hydro-alcoolique fluorescente

Déroulement

- Placer les pions des joueurs (résidents ou équipe de résidents) sur la case

- Chaque résident ou équipe de résidents jette le dé. Celui ayant obtenu la valeur la plus élevée débute.
- Règles de déplacement :
  - Chaque résident ou équipe de résidents lance le dé et déplace le pion d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé. Il est possible de s'arrêter sur une case déjà occupée par un autre joueur ou une autre équipe de joueurs.
  - Lorsque le résident/l'équipe de résidents s'arrête sur la case, il suit la consigne indiquée sur celle-ci.
  - Chaque résident/équipe de résidents joue ainsi à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
  - Le gagnant est celui qui franchit la case en premier. La partie est ainsi achevée.

Réseau IDEH EMH
Bourgogne-Franche-Comté

Jeu "Mains Clean"

ARRIVÉE

Mimez un lavage des mains

Tirez une carte "Question"

Avancez de 3 cases

Tirez une carte "Question"

Frictionnez vos mains et testez dans la boîte à coucou (SHA)

Tirez une carte "Question"

Vous gagnez une récompense

Tirez une carte "Question"

Case "Départ"

Tirez une carte "Question"

Reculez d'une case

Tirez une carte "Question"

Frictionnez vos mains et testez dans la boîte à coucou (SHA)

Tirez une carte "Question"

Passez votre tour

Tirez une carte "Question"

Vous gagnez une récompense

Tirez une carte "Question"

Frictionnez vos mains et testez dans la boîte à coucou (SHA)

Mimez un lavage des mains

DÉPART

Tirez une carte "Question"

Frictionnez vos mains et testez dans la boîte à coucou (SHA)

Tirez une carte "Question"

Frictionnez vos mains et testez dans la boîte à coucou (SHA)

Tirez une carte "Question"

Pias Bourgogne Franche-Comté