

RÈGLE DU JEU des 5 FAMILLES d'évènements indésirables

Ce jeu ludique et instructif, à l'attention de tous les professionnels de santé, facile de mise en œuvre, est parfait pour une première approche de la gestion des risques.

« **Les 5 familles** » se joue à plusieurs et peut se pratiquer en équipe, au sein du service. La durée de la partie est fonction du nombre de scénarios proposés, et s'ils sont lus ou joués par les participants.

Le **but du jeu** est de familiariser les professionnels à la détection des événements indésirables et les aider à identifier à quelle catégorie les dysfonctionnements présentés appartiennent.

Pour jouer au jeu des 5 familles, il vous faut :

L'animateur aura pris soin de préparer, avant la partie, des scénarios d'événements indésirables (description de l'événement et de ses conséquences) correspondant aux cinq familles.

Chaque joueur doit disposer d'un jeu de 5 cartes, représentant chacune des familles décrites au travers d'une définition :

- 1 carte Evènement Indésirable (EI)
- 1 carte Evènement Indésirable Grave (EIG)
- 1 carte Evènement Indésirable Associé aux soins (EIAS)
- 1 carte Evènement Indésirable Grave Associé aux Soins (EIGS)
- 1 carte Infection Associée aux Soins (IAS)

Commencer une partie de jeu des 5 familles :

L'animateur lit ou fait jouer un premier scénario d'événement. Le joueur ou l'équipe identifie la famille de l'événement présenté et lève la carte correspondante. En cas de désaccord, l'animateur engage la discussion sur les conditions de survenue et sur les critères à retenir pour classer le dysfonctionnement dans l'une ou l'autre des familles. **Astuce ! S'aider de la définition !**

Une fois que tout le monde est d'accord sur la famille à identifier, l'animateur passe au second scénario jusque ce que tous aient été présentés aux joueurs.

Si le jeu est pratiqué avec deux équipes, les scénarios peuvent être joués par les membres de l'équipe adverse.

Comment gagner une partie des 5 familles :

Le gagnant ou l'équipe gagnante est celui ou celle qui, à la fin de la partie, a identifié sans se tromper les différentes familles.



RÈGLE DU JEU DES 5 FAMILLES d'évènements indésirables

Faites preuve d'imagination !

Les joueurs peuvent inventer des scénarios ou utiliser des situations vécues.

EXEMPLES :

« Ça pique ! » ou Accident d'exposition au sang

L'évènement se passe dans la chambre d'un résident d'un EHPAD. C'est l'heure des soins. Une IDE rentre dans une chambre avec un plan comprenant le nécessaire pour une injection d'insuline. Le résident est allongé sur le lit, l'IDE réalise le soin mais au moment de mettre la seringue dans le container, elle se pique le doigt.

Elle se rend compte qu'elle ne connaît pas le protocole, ne sait pas où le trouver. Il n'y a de toute façon rien d'afficher. Elle commence par se désinfecter le doigt...

« De gauche à droite » ou prise en charge chirurgicale

Un adolescent âgé de 15 ans est pris en charge au bloc opératoire pour une ostéochondrite condyle interne genou. En salle de surveillance post-interventionnelle (SSPI), le chirurgien passe le voir. Le médecin lui demande comme se sent-il ? Le jeune indique être fatigué et avoir mal. C'est le moment que choisit le chirurgien pour informer son patient qu'il devra repasser au bloc le lendemain car il y a eu une erreur de côté : le praticien n'a pas opéré le bon genou.

