



Mis en vente à prix coûtant*

8 €*
Règlement par chèque ou virement **uniquement**



Nouveauté

POUR TOUTE DEMANDE,
MERCİ DE CONTACTER LE
SECRÉTARIAT APFORIASSE*



DESTINÉ À L'ENSEMBLE DES PERSONNELS SOIGNANTS

De 1 à 6 joueurs
OU
De 8 à 12 joueurs (en binômes)

Un jeu de cartes *LUDIK'* et *PÉDAGOGIK'*

*hors frais de port

*Secrétariat APFORIASSE

☎ 03 83 15 55 88

✉ apforiasse@chru-nancy.fr



RÈGLES DU JEU DE 7 FAMILLES SUR L'HYGIÈNE DES MAINS

But :

Sensibiliser les professionnels à l'hygiène des mains dans le secteur sanitaire, médico-social et de ville.

Nombre de joueurs :

2 à 6 maximum ou 8 à 12 joueurs (soit 4 à 6 binômes).

Les 7 familles (8 cartes) précisent des recommandations sur les thèmes suivants :

GÉNÉRIK (généralités), TECHNIK (technique-dose-durée), INDIK (indications), YARISK (risques), PRATIK (pratiques de soins), FRICTIK (situations de soins), POLITIK (politique qualité).

Début de la partie :

Toutes les cartes sont distribuées à chaque participant.

Le responsable du jeu (professionnel formé à la prévention des infections associées aux soins) annonce les 5 indications à l'hygiène des mains qui sont :

- > *Avant un contact avec le patient/résident (P/R)*
- > *Avant un geste aseptique*
- > *Après un risque d'exposition à un produit biologique d'origine humaine*
- > *Après un contact avec le P/R*
- > *Après un contact avec l'environnement du P/R*

Déroulement :

Chacun leur tour, les joueurs demandent la carte souhaitée aux autres joueurs en annonçant le nom de la famille et le n° de la recommandation (1 à 8).

Pour demander une carte, le joueur doit en posséder une dans son jeu. Le joueur possédant cette carte-annonce la question. Si la réponse est correcte, il annonce les arguments puis donne la carte au gagnant qui rejoue. Sinon c'est au tour du joueur suivant.

Si un joueur n'a plus de carte en main, il en pioche une chez son voisin de droite.

Fin de la partie :

Le jeu est terminé lorsque toutes les familles sont reconstituées ou le temps écoulé.

Le joueur ayant réuni le plus de familles gagne la partie.

En cas d'ex-aequo, c'est le joueur qui a le plus de cartes en main.

Partie écourtée :

Avant la fin du temps défini, le responsable du jeu reprend les cartes qui n'auraient pas été annoncées pour questionner le groupe.

Variante :

- 📖 Ne pas jouer avec le jeu complet et sélectionner certaines familles pour favoriser l'apprentissage des thèmes choisis.
- 📖 Définir un nombre maximum de bonnes réponses à la suite afin de permettre à tous les joueurs de participer