

GUIDE PEDAGOGIQUE

- Maîtrisez l'outil ludopédagogique
- Adaptez le jeu à votre contexte (durée, groupe, formation...)
- Adaptez le jeu aux sujets à traiter





Piquer n'est pas jouer est un outil ludopédagogique conçu pour sécuriser la phase pré-analytique. On estime que cette phase est responsable de 60 % à 70 % des erreurs de laboratoire. Chaque année, cela entraîne des répétitions inappropriées de test, voire des investigations médicales non nécessaires.

Objectifs

- Maîtriser l'ordre de prélèvement des tubes pour éviter les contaminations croisées dues aux additifs
- Standardiser les **bonnes pratiques** (homogénéisation, identification, acheminement)
- **Réduire les non-conformités** (hémolyse, tubes mal remplis, erreurs d'identité)
- Actualiser les connaissances théoriques sur des domaines variés (Microbiologie, Biochimie, Pharmacologie...).



Publics

Ce guide est destiné aux cadres de santé, formateurs IFSI, techniciens de laboratoire et professionnels de soins souhaitant transformer le geste de prélèvement biologique en un levier de qualité et de sécurité pour le patient.

Le jeu a été pensé pour une flexibilité totale :

- **En service de soins** : Lors d'un "flash info" ou d'une relève (sessions de 15 min), ou pour réévaluer les pratiques d'équipes aguerries.
- **En laboratoire** : Pour sensibiliser les équipes de réception aux bonnes pratiques pré-analytique et aux réalités du terrain.
- **En formation initiale (IFSI, Techniciens)** : Pour ancrer les réflexes dès l'apprentissage.

Le jeu est né de l'initiative de Stéphanie Breijo, assistante pré-analytique au DMU Biologie-Pathologie de l'hôpital Henri Mondor (APHP).



Forte de 18 ans en soins et 10 ans en laboratoire, sa mission est la de participer à la démarche d'amélioration des pratiques professionnelles des services de soins, dans le respect des exigences des normes. Son constat est simple : la qualité du résultat biologique dépend directement de la qualité du geste technique initial.

Trois partenaires ont uni leurs expertises autour de Stéphanie Breijo : la rigueur clinique de l'AP-HP, l'excellence industrielle de BD et l'ingénierie ludopédagogique de Désclic.



Premier CHU d'Europe, elle garantit que l'outil est parfaitement aligné avec les protocoles de soins et les exigences de conformité des laboratoires hospitaliers.

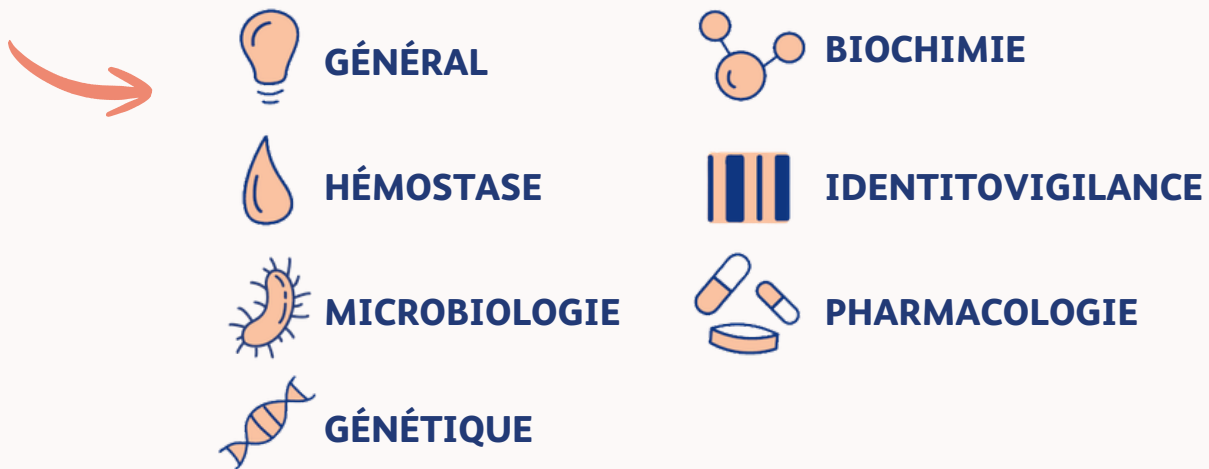


Acteur mondial depuis plus de 125 ans, BD apporte son expertise pré-analytique pour aligner le jeu sur les recommandations de prélèvement en vigueur.

Désclic a transformé le contenu scientifique en une mécanique de jeu stimulante. Elle permet de faire évoluer les cours théoriques vers une réflexion collective active, facilitant la mémorisation des bonnes pratiques.

Règles

Le jeu repose sur des cartes questions (recto) - réponse (verso). Les 68 cartes peuvent être triées par niveau de difficulté, ou par sujet abordé.



Contrairement à un quiz classique, l'ordre de parole est imposé par la couleur du bouchon que vous avez en main. Vous devez suivre scrupuleusement cet ordre :



- Choisissez le temps de jeu et lancez le chrono.
- Glissez un bouchon de chaque couleur dans le sachet. Chaque joueur tire au hasard un bouchon.
- Lisez une carte question à voix haute.
- Répondez aux questions. L'ordre de parole pour répondre à chaque question dépend de la couleur du bouchon tiré. Le bouchon transparent est un joker, celui qui l'a pourra répondre lorsqu'il le souhaite.
- Chaque joueur a 30 secondes pour répondre. Une fois les 30 secondes passées, c'est au joueur suivant dans l'ordre de tenter sa chance. Si aucun joueur n'a la bonne réponse, prenez une nouvelle carte question.
- La personne qui répond correctement à la question garde son bouchon (il ne peut pas choisir celui qu'il veut !), les autres remettent leur bouchon dans la boîte.
- Lorsque le chrono sonne : c'est fini ! Comptez les bouchons de couleurs différentes, celui ou celle qui en a le plus a gagné.

Adaptations par contextes

Petit groupe : 15 joueurs ou moins

C'est le **format idéal** pour favoriser l'interaction directe et la manipulation. On privilégie ici le partage d'expérience. Le formateur peut solliciter les participants sur des situations vécues pour illustrer la réponse à la carte.

- ➔ Appliquez la **règle de jeu classique**. Chaque joueur tire un bouchon au hasard. L'ordre de parole respecte l'ordre de prélèvement : Bleu > Jaune > Rouge > Vert > Violet > Gris.

Grand groupe : entre 15 et 30 personnes

Dynamisez une action de formation grâce à l'émulation collective et l'esprit de compétition.

- ➔ **Constituez des équipes** (ex: 6 équipes correspondant aux 6 couleurs de bouchons). Un porte-parole par équipe détient le bouchon physique. L'animateur lit la question. Les équipes doivent se manifester selon l'ordre strict des couleurs pour tenter de répondre.

Conférence : plus de 30 personnes

Idéal pour une session de 15-20 minutes en fin de conférence, ou en fin de formation en amphithéâtre, pour valoriser ou valider les acquis de manière ludique.

- ➔ L'animateur **projette ou lit une carte question** à l'assemblée. Les participants lèvent la main pour répondre le plus rapidement possible. **Le premier à donner la réponse exacte gagne la carte** physique. L'animateur utilise ensuite le verso de la carte pour expliquer l'enjeu clinique à l'ensemble de la salle.

En Formation Initiale (IFSI, Technicien de laboratoire)

L'objectif est l'acquisition des bases et l'automatisation des réflexes de sécurité. Abordez le pré-analytique sous l'angle de la sécurité et de la théorie biologique.

- ➔ Utilisez le Mode "Formation" : **faites une pause systématique** après chaque carte pour détailler les informations complémentaires fournies dans le livret.
- ➔ Privilégiez les cartes "**Débutants**".

En Services de Soins ou Laboratoire d'analyse médical

Ici, le temps est compté. Le jeu doit être perçu comme un "flash info" qui insiste sur l'impact clinique : une non-conformité fait perdre un temps précieux au patient et au soignant.

- ➔ Lancez des parties très courtes (10 à 15 minutes) pendant les transmissions ou lors de journées thématiques. **Ciblez les cartes liées aux erreurs récurrentes du service** (ex: focus sur les gaz du sang aux Urgences)

En Labo de Biologie Médicale (Réception des échantillons)

Utilisez le jeu pour sensibiliser le personnel technique aux contraintes du terrain. L'objectif est de créer un pont entre le préleveur et le technicien de laboratoire. Abordez le pré-analytique sous l'angle de la démarche qualité et de la conformité réglementaire.

- ➔ Jouez avec les cartes "**Confirmés**" pour tester la connaissance des normes d'accréditation (ISO 15189).

Adaptation pour les "Journées Qualité" ou Sécurité Patient

L'enjeu est de fédérer autour d'une culture commune de la vigilance.

- ➔ **Mélangez les cartes** pour aborder l'ensemble des sujets transversaux.
- ➔ Créez des équipes mixtes (un médecin, une infirmière, un aide-soignant) pour **favoriser le partage d'expérience** : l'infirmière explique la difficulté d'un prélèvement, le médecin comprend pourquoi le potassium était ininterprétable.

Adaptations par contextes



GÉNÉRAL



22 cartes
débutants



7 cartes
confirmés

Ce sujet couvre les **bases indispensables** : l'ordre des tubes, l'homogénéisation, l'hémolyse et le matériel. L'enjeu est de comprendre que le geste technique impacte directement la fiabilité biologique.



Éviter les interférences par transfert d'additifs et limiter les rejets de tubes pour remplissage incorrect ou hémolyse.

Exemple de cartes clefs :

- “Est-il possible de transvaser du sang d’un tube à l’autre ?”
- “Combien de retournements minimum sont-ils nécessaires pour une bonne homogénéisation ?”
- “Enumérez le matériel nécessaire pour réaliser un prélèvement de sang veineux.”
- “Pourquoi faut-il respecter l’ordre de prélèvement des tubes ?”



BIOCHIMIE



3 cartes
débutants



7 cartes
confirmés

La biochimie traite des paramètres labiles (potassium, glycémie, ACTH). Les erreurs pré-analytiques telles que le délai ou la température d'acheminement peuvent entraîner des résultats faussés



Respecter les conditions strictes de transport pour les paramètres sensibles et les états de jeûne.

Exemple de cartes clefs :

- “Quel est le temps maximum d’acheminement pour un ionogramme ?”
- “Pourquoi faut-il être à jeun pour une analyse de la glycémie ?”
- “Quelle est la température idéale de transport pour l’examen du potassium ?”
- “En plus des informations habituelles, que devez-vous noter lors d’un prélèvement pour un cycle d’hormonologie ?”
- “Quel est l’impact d’un délai d’acheminement pour une analyse de potassium ?”



HÉMOSTASE



3 cartes
débutants



1 carte
confirmés

L'hémostase est la discipline la plus exigeante en termes de volume de remplissage (le ratio sang/citrate doit être de 9:1).



Prévenir les faux allongements ou raccourcissements des temps de coagulation dus à un mauvais remplissage ou à une contamination.

Exemple de cartes clefs :

- “Citez au moins deux conditions pour qu’un prélèvement d’hémostase réalisé sur ailette soit conforme.”
- “Quel risque y a t-il à prélever le tube rouge avant le tube bleu ?”



IDENTITOVIGILANCE



2 cartes
débutants



0 carte
confirmés

Sujet transversal essentiel : l'identitovigilance correspond à la validation de l'identité du patient lors du prélèvement.



Zéro erreur d'identité et sécurité maximale pour le préleveur.

Exemple de cartes clefs :

- “A quel moment devez-vous étiquetter les tubes ?”
- “Avant le prélèvement que devez-vous demander au patient ?”



GÉNÉTIQUE



0 cartes
débutants



4 cartes
confirmés

La génétique est soumise à des lois strictes (Bioéthique) concernant le consentement et le rendu des résultats.



Garantir le recueil du consentement et informer le patient sur son obligation de prévenir sa parentèle.

Exemple de cartes clefs :

- “Quelles est l’obligation légale préalable à la recherche d’une maladie génétique héréditaire par analyse de l’ADN ?”
- “Quel tube faut-il prélever pour une analyse de l’ADN ?”



MICROBIOLOGIE



0 carte
débutants



14 cartes
confirmés

La microbiologie est une discipline qui permet la détection et l'identification des germes responsables d'infections. La contamination par la flore cutanée est le piège majeur, générant des faux positifs.



Assurer un prélèvement d'hémocultures conforme aux bonnes pratiques.

Exemple de cartes clefs :

- “Combien de flacons d'hémocultures doit-on prélever en première intention ?”
- “Quel est le risque si l'antiseptie cutanée n'est pas bien réalisée au moment du prélèvement des hémocultures ?”
- “Quelles sont les recommandations pour la préparation des flacons d'hémocultures avant prélèvement ?”
- “Quel type de germe contamine fréquemment les hémocultures ?”
- “Quel élément est le plus important : le volume de sang prélevé ou le nombre de flacons ?”



PHARMACOLOGIE



0 carte
débutants



7 cartes
confirmés

La pharmacologie étudie l'action des médicaments sur l'organisme et la manière dont celui-ci les assimile. Le dosage des médicaments (TDM) permet de les ajuster pour qu'ils soient efficaces mais non toxiques.



Noter précisément l'heure de la dernière prise et l'heure du prélèvement (dosage en résiduel ou au pic). Assurer la sécurité du patient et la fiabilité des résultats biologiques.

Exemple de cartes clefs :

- “Pourquoi doit-on calculer le délai entre la prise du médicament et le prélèvement pour une bonne interprétation d'un dosage pharmacologique ?”
- “A quoi correspond le suivi thérapeutique pharmacologique ?”
- “Quelles sont les informations indispensables à noter sur le bon de prélèvement pour un dosage en pharmacologie ?”
- “En cas de dosage de lithium, quel tube ne doit pas être utilisé ?”