

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

Le 1^{er} outil ludopédagogique qui réduit les erreurs de laboratoire, dont 60 % à 70 % sont liées à la phase pré-analytique.



Un jeu calqué sur la réalité du terrain

Piquer n'est pas jouer est un quiz de rapidité où les participants doivent répondre à des questions ciblées sur l'hémostase, la biochimie, la microbiologie, etc. La subtilité réside dans l'ordre de parole : les joueurs ne peuvent répondre que dans l'ordre strict des couleurs de bouchons de tubes de prélèvement :



Cette contrainte mécanique permet d'ancrer durablement la séquence de prélèvement dans la mémoire des professionnels.

+ d'infos :

@ : alixemoujeard@descllic.net
Tél : 0604127697
www.descllic.net

La phase pré-analytique - de la prescription à l'analyse en laboratoire - est une chaîne d'étapes cruciales. **De nombreuses tâches (identitovigilance, respect de l'ordre de prélèvement, remplissage, transport...) peuvent être sources d'erreurs et impacter la prise en charge du patient.** Chaque année, cela entraîne des répétitions inappropriées de test, voire des investigations médicales non nécessaires. Face à ce constat, Stéphanie Breijo, assistante pré-analytique à l'Hôpital Henri Mondor (AP-HP), a imaginé une solution innovante : transformer l'apprentissage des protocoles en un défi ludique. Outil ludique élaboré avec BD, référence du domaine.

Un outil rapide pour tous les contextes

Conçu pour des parties courtes (dès 15 minutes), **le jeu s'adapte aussi bien aux formations initiales et conférences, qu'aux services de soins et laboratoires.** Il réinvente la formation des techniciens de laboratoire et professionnels de santé avec 68 cartes questions, 35 bouchons colorés, et 1 guide pédagogique complet.

