

## Business Case

Si vous souhaitez acheter The Floor mais avez besoin d'une autorisation avant de pouvoir passer commande, nous espérons que ce document vous sera utile. Il est destiné à vous aider à créer une justification convaincante de l'achat de The Floor. Nous avons essayé d'anticiper les questions et les objections qui peuvent être soulevées. Si vous avez des questions sans réponse, n'hésitez pas à nous contacter.

Liens utiles :

- Site web : [The Floor website](#)
- Boutique : [The Floor online shop](#)
- Twitter : [The Floor Twitter account](#)
- Bibliothèque d'images : [The Floor Image Library](#)
- Adresse électronique : [info@focusgames.com](mailto:info@focusgames.com)

**Qu'est-ce que The Floor?** Un jeu de simulation unique inventé par une urgentiste/urgentologue dans le but d'aider l'équipe interprofessionnelle à apprendre en toute sécurité les complexités liées à la gestion du service des urgences. L'objectif est de simuler l'organisation quotidienne du service d'urgence pour aider les praticiens et les responsables à comprendre le fonctionnement de celui-ci et à développer les compétences nécessaires pour le gérer lorsqu'il est bondé.

Une session de 90 minutes peut accueillir entre 12 à 14 personnes. Il s'agit d'une ressource de formation très flexible et adaptable pour tout le personnel du service, les managers et les étudiants.

La formation se déroule sur le lieu de travail, ce qui limite les perturbations. Aucun autre support n'est requis, il n'y a donc pas de coûts cachés.

**D'où vient ce jeu ?** The Floor a été inventé par la docteure Salwa Malik. Salwa est urgentiste/urgentologue et responsable du service des urgences au sein de l'établissement NHS des hôpitaux universitaires de Brighton et Sussex. Salwa a passé les quatre dernières années à tester et à perfectionner le jeu dans des services d'urgence au Royaume-Uni, aux États-Unis, au Myanmar, et au Canada.

Salwa et le Brighton and Sussex University Hospitals NHS Trust ont chargé Focus Games Ltd de commercialiser The Floor. La S.A.R.L Focus Games est le principal développeur d'outils d'apprentissage par le jeu destiné à la formation et à l'éducation dans le domaine de la santé et des soins sociaux. Depuis 2004, l'entreprise a développé plus de 60 jeux éducatifs, la plupart en partenariat avec le NHS. Site web : [www.FocusGames.com](http://www.FocusGames.com)

**Pourquoi en avons-nous besoin ?** La simulation dans le domaine des soins de santé a habituellement tourné autour du "Sim Lab" - un espace physique aménagé où des interactions entre des praticiens et un patient sont simulées, souvent par le biais d'un mannequin. Bien que cette méthode permette de simuler avec grande précision des scénarios cliniques spécifiques, elle n'est pas adaptée à la simulation du triage, de l'évaluation et de la prise en charge initiale de plusieurs patients à la fois, tout cela dans un temps critique ; une situation quotidienne dans le service des urgences.

Compte tenu de l'évolution constante de l'acuité et du flux des patients, ainsi que des niveaux d'effectifs, la gestion du service est une compétence difficile mais primordiale. Elle fait partie du programme d'études du Royal College of Emergency Medicine (RCEM) au Royaume Uni. (Equivalent du CanMEDs). Cependant, il existe très peu d'outils de formation efficaces et réalistes pour accompagner le programme d'études.

La simulation sur table est un outil bien connu dans la formation aux incidents majeures et catastrophes naturelles. Il s'agit d'un moyen rentable de former le personnel à réagir à des incidents graves. Face aux flux croissants dans les services d'urgence, nous avons décidé de mettre au point une simulation sur table facile à utiliser dans le but de développer les compétences essentielles à la gestion d'un service d'urgence bondé et en constante évolution.

The Floor est également un excellent outil de formation pour l'équipe interprofessionnelle au sens large. Le jeu permet aux membres de tisser des liens et d'améliorer leur communication et leur collaboration au-delà du jeu.

**Que fait The Floor ?** The Floor est intense, agréable et efficace. Chaque session peut accueillir entre 12 à 14 personnes pour un minimum de 90 minutes. Le jeu comprend un large éventail de scénarios, d'événements et de profils de patients, ce qui en fait une ressource de formation très flexible et adaptable pour tout le personnel des urgences, les responsables et les étudiants.

Tout membre expérimenté du personnel peut jouer le rôle du maître du jeu afin de gérer le déroulement et la complexité du jeu. Voici les principales caractéristiques du jeu:

1. Il simule le fonctionnement normal d'un centre hospitalier de toutes tailles dans le cadre d'une expérience de formation intense, afin d'aider les membres de l'équipe pluridisciplinaire à développer les compétences nécessaires à la gestion d'un service d'urgence.
2. Il peut recréer des situations spécifiques pour aider le personnel à repérer les difficultés et à planifier de manière plus efficace.
3. Il aide le personnel à améliorer sa façon de travailler en équipe pluridisciplinaire.
4. C'est un moyen efficace de soutenir et d'informer la prise de décision des cadres.
5. C'est une ressource de formation flexible qui peut être utilisée, et réutilisée, pour la gestion quotidienne du département ainsi que pour la formation aux incidents majeurs.

**Comment utilise-t-on The Floor?** Jusqu'à présent, un panel de professionnels du service des urgences a joué à ce jeu : des étudiants en PASS et en médecine, des externes, des internes, des chefs de service, des infirmier(e)s, des aides soignant(e)s et des équipes de direction. Il a été joué et testé dans une série d'établissements au Royaume-Uni, aux Etats-Unis, au Myanmar et au Canada. The Floor est utilisé régulièrement dans les hôpitaux universitaires de Brighton et Sussex lors des journées de formation aux incidents majeurs pour les infirmier(e)s et les aide-soignant(e)s des urgences. Il constitue un élément clé du programme officiel d'enseignement et de formation pour les médecins juniors de tous les échelons.

**1080€ / 1462.70 CAS \$ pour un jeu de société?** The Floor est un outil sophistiqué de formation en groupe conçu pour aider à améliorer les performances et la sécurité du personnel : ce n'est pas un jeu. Il comprend un large éventail de scénarios, d'événements et de Fiches-patients. Ce qui fait de ce jeu une ressource de formation très flexible et adaptable pour tout le personnel et les

responsables des urgences. The Floor doit être comparé à d'autres types de formation destinés au personnel des services d'urgence et non à des jeux de société familiaux.

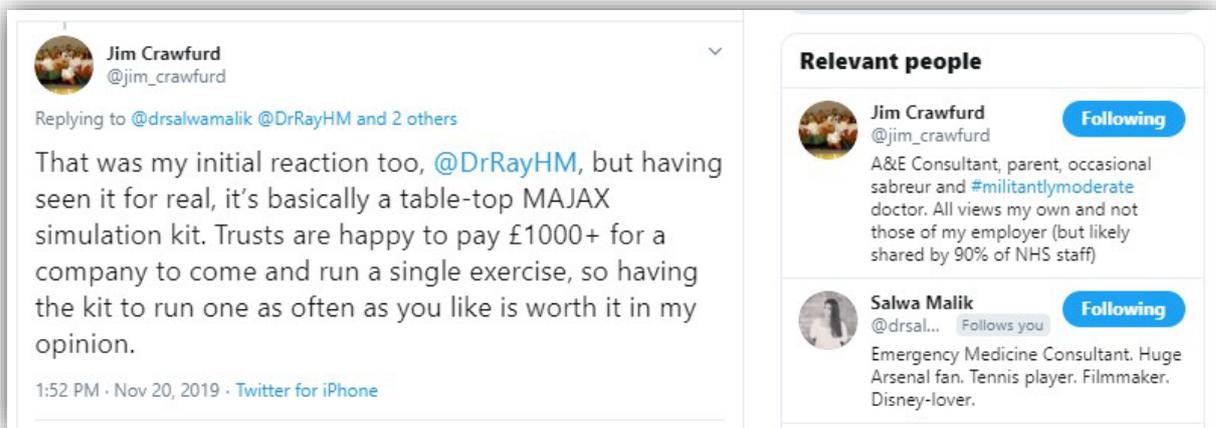
Si vous n'utilisez le jeu qu'une seule fois avec 12 personnes, cela revient à **90€ / 121.89 CAD \$ par personne pour 90 minutes de formation.**

Mais vous pouvez utiliser The Floor aussi souvent que vous le souhaitez. Chaque fois que vous jouez, le coût est dilué.

Les hôpitaux universitaires de Brighton et Sussex ont utilisé leur jeu 10 fois cette année avec plus de 100 membres du personnel. Le coût revient ainsi à **moins de 12€ / 16.25 CAD \$ par personne pour 90 minutes de formation.**

La formation se déroule sur le lieu de travail, ce qui limite les perturbations. Aucun autre support n'est requis, il n'y a donc pas de coûts cachés. Alors, à quelle autre forme de formation peut-on comparer ce jeu ?

Voici ce qu'un chef du service d'urgence a déclaré sur Twitter après avoir joué à The Floor lors de la récente conférence EMTA19 à Leicester :



### ***Qu'est-ce que je reçois dans la boîte ?***

- 3 planches de jeu à trois volets (format A1) :
  - Zone d'urgence majeure 1
  - Zone d'urgence majeure 2
  - CDU (unité de décision clinique)
- 289 cartes de patients
  - 204 patients 'normaux' (y compris des urgences et des salles d'examen)
  - 49 patients d'un incident majeur
  - 36 patients particuliers (chirurgicaux et médicaux)
- 24 cartes Départ - qui déterminent la configuration du service.
- 54 cartes Joker : des « bonnes » choses aléatoires pour aider les joueurs.
- 53 cartes Roulette - problèmes aléatoires pour mettre les joueurs au défi.

- 1 mode d'emploi
- 1 organigramme (du déroulement du jeu)

**A quoi ressemble le jeu ?** Vous trouverez dans ce dossier en ligne une sélection de photos, d'images et de vidéos. Vous pouvez les télécharger et les utiliser dans votre cas d'entreprise : [The Floor Image Library](#)

### **Temoignages**

Au cours des deux dernières années, plusieurs centaines de personnes ont joué à The Floor. Voici ce que certaines d'entre elles ont pensé de cette expérience :

**« C'est un jeu vraiment passionnant ! Tout le personnel opérationnel devrait y jouer. C'est une montagne russe ! »**

Dame Marianne Griffiths, directrice de l'hôpital de Western Sussex et hôpitaux universitaires de Brighton et Sussex (Western Sussex Hospitals NHS Foundation Trust & Brighton and Sussex University Hospitals NHS Trust).

**« Un très bon jeu qui m'a aidé à comprendre les pressions de la gestion des urgences et à prendre des décisions en situation de stress. En plus de cela, il a créé un sentiment d'intensité... qui correspondait à l'environnement de travail et c'était très amusant ! Je le recommande sans hésiter. »**

Rachel Tresman, ACCS CT2 (Anesthésie).

**« J'ai beaucoup appris sur les difficultés et les défis auxquels sont confrontés les urgentistes/urgentologues – c'était vraiment bien d'observer et de comprendre les défis opérationnels et cliniques »**

Peter Landstrom, chef de la prestation et de la stratégie, hôpital de Western Sussex et hôpitaux universitaires de Brighton et Sussex (Hospitals NHS Foundation Trust & Brighton and Sussex University Hospitals NHS Trust).

**« Ce jeu est excellent pour simuler les actions entreprises lors d'un incident majeur et il est devenu une partie intégrante de notre formation aux incidents majeurs. »**

Justin Walford, infirmier principal et responsable, chargé du développement des pratiques, Hôpitaux universitaires de Brighton et Sussex (Brighton and Sussex University Hospitals NHS Trust.)

**« Je ne travaille pas dans le domaine des urgences, mais ce jeu est très motivant ; c'est vraiment utile pour prendre des décisions en tant que directrice et lorsque le directeur est de garde »**

Denise Farmer, directrice des ressources humaines et du développement organisationnel, Hôpital de Western Sussex et hôpitaux universitaires de Brighton (Western Sussex Hospitals NHS Foundation Trust & Brighton and Sussex University Hospitals NHS Trust.)

**« Je suis un étudiant en première année de médecine. J'ai trouvé que le jeu simulait parfaitement le stress auquel nous sommes confrontés quotidiennement aux urgences, tout en étant très agréable à jouer. C'était également un excellent exercice de consolidation d'équipe. »**

Zac Lanza, étudiant en première année de médecine et assistant médical, de l'Université de Leeds.

**« C'est très amusant et cela donne un bon aperçu de la nature inattendue d'un incident majeur. C'est aussi un excellent moyen de resserrer les liens entre les membres de l'équipe et de réfléchir à l'avance à la manière dont l'équipe pourrait faire face à certaines situations ainsi qu'aux pratiques qui devraient être légèrement modifiées pour faire face aux pressions. Très agréable. »**

Gemma Davy Green, urgentiste, hôpitaux universitaires de Brighton et Sussex (Brighton and Sussex University Hospitals NHS Trust.)

**« En tant qu'infirmière responsable en radiologie et médecine interne (CBRN/IM) au service d'urgence, j'ai trouvé cela très utile à utiliser comme outil d'enseignement pour les infirmier(e)s. Je pense que c'est un excellent moyen de pousser les gens à réfléchir aux décisions difficiles qu'ils auront à prendre et à sortir des sentiers battus. »**

Chantel Villiers, infirmière responsable des incidents majeurs et infirmière principale des urgences, l'hôpital universitaire de Brighton (Brighton and Sussex University Hospitals NHS Trust.)

**« J'ai trouvé que c'était un moyen extrêmement utile et interactif d'apprendre comment gérer le service en cas d'incident majeur. Il reproduit la maquette d'un service d'urgence et permet ainsi de mieux comprendre. Je le recommande vivement ! »**

Debbie H, urgentiste/urgentologue débutante aux urgences, hôpitaux universitaires de Brighton et Sussex (Brighton and Sussex University Hospitals NHS Trust.)

**« J'ai été très impressionnée lorsque j'ai joué à 'The Floor' pendant une journée de cours. La configuration était excellente et montrait la vue d'ensemble de notre bloc. J'ai pu voir ce qui se passait dans les autres services d'urgences, ce que l'on ne voit pas toujours quand on est concentrés sur la zone dans laquelle on travaille à ce moment-là. C'était un bon exercice de résolution de problèmes pour moi ».**

Debi McColl, urgentiste/urgentologue débutante, hôpitaux universitaires de Brighton et Sussex (Brighton and Sussex University Hospitals NHS Trust.)

**« C'est un excellent jeu/outil d'apprentissage que j'ai trouvé particulièrement utile lorsque j'ai commencé à l'échelon 7. (Le fait de jouer avec d'autres infirmiers au même échelon mais plus expérimentés, m'a permis de voir comment ils aborderaient différentes situations). »**

Katie Durrell, urgentiste/urgentologue débutante, hôpitaux universitaires de Brighton et Sussex (Brighton and Sussex University Hospitals NHS Trust.)

**« J'ai joué à ce jeu une fois et non seulement j'ai appris des tas de choses, mais je me suis aussi beaucoup amusé. Doublement gagnant. »**

Aroonkumar Chouhan, stagiaire et étudiante en médecine d'urgence.

**« Bien qu'il s'agisse d'une version papier de l'atelier, le stress que vous ressentez est très réaliste. Quand vous avez l'impression de maîtriser la situation, bam - un patient se détériore, ou 50 ambulances arrivent en même temps. C'est un excellent exercice de triage et de compréhension de la façon dont les urgences peuvent ressembler à un chaos total mais sont en réalité maîtrisées "en coulisses"... sinon, ce serait le chaos total ! Hautement recommandé ! »** Rain White, interne aux urgences.

**« Un concept vraiment génial. Excellent moyen de s'exercer à utiliser au mieux ses ressources et à gérer un service. C'est aussi très amusant ! »**

Sarah Tyler, médecin urgentiste échelon 5

**« Un excellent moyen de mettre en pratique des compétences réelles de prise de décision d'une manière amusante et accessible. Le jeu devrait être disponible comme ressource pour tout le personnel de la médecine d'urgence »**

David Bentley, externe en troisième année de médecine d'urgence

**« Le jeu offre une simulation du stress pour la personne jouant le rôle de coordinateur dans un incident majeur et vous donne l'occasion de vous voir sous la pression de la coordination et de la répartition des rôles à votre équipe. C'est amusant et en même temps on en profite pour apprendre. Faites durer le plaisir ! »** Carlos Alonso, infirmier de la classe 5 des urgences.

**« Une idée géniale et un excellent moyen d'appréhender le stress des urgences dans son ensemble et non pas seulement dans le secteur dont vous vous occupez. J'ai adoré ! »**

Abbie Buss, infirmière aux urgences, échelon 6.

**« Beaucoup de plaisir et de discussions intéressantes pendant le jeu. J'ai appris à connaître les processus et les attentes d'intensification. C'est devenu agité, tout comme les urgences ! Je pense que ce serait un excellent outil à partager à d'autres services, pour qu'ils comprennent les opérations et les défis des urgences. Je pense que tous les stagiaires des services d'urgence devraient se familiariser avec ; c'est un excellent moyen de les initier au concept de " gestion du service " et de les pousser à s'investir davantage. »** Yasir Shaukat, PU-PH en médecine d'urgence.

**« Un jeu réaliste fantastique qui décrit réellement le travail dans les services d'urgences. Un excellent jeu d'équipe et j'ai adoré son côté compétitif »**

Will Rowell, infirmier responsable du service des urgences

**« Excellent outil pédagogique, pertinent, réaliste et amusant ! »**, un externe des hôpitaux universitaires de Brighton et Sussex.

**« Amusant à manipuler, représentation réaliste de la gestion d'un service d'urgence agité »,** Clinicien des hôpitaux universitaires de Brighton et Sussex.