
SAKIPIK®

**Un jeu pour se
former et lutter
contre la douleur**

Docteur Féthi MEZGHICHE

Pédiatre, Centre Hospitalier d'AUBAGNE

Le jeu SAKIPIK® a été développé dans le cadre du diplôme inter-universitaire « Douleur de l'Enfant en pratique quotidienne » 2021-2022.

Il a été créé pour pallier les difficultés rencontrées dans notre unité au sujet de la prise en charge de la douleur.

CONTEXTE

Notre service de pédiatrie du centre hospitalier d'Aubagne accueille les urgences pédiatriques (11 000 passages/an, une partie de la traumatologie est prise en charge aux urgences générales) et comporte 13 lits d'hospitalisation médicale et chirurgicale.

Nous avons de solides bases dans la prise en charge de la douleur de l'enfant : motivation générale, formations d'équipe régulières (Association Sparadrap), Groupe GDPÔME (pour Groupe Douleur Pôle Mère Enfant), participation régulière aux Journées PEDIADOL.

Depuis près de 5 ans nous faisons face à de profondes restructurations avec :

- Le départ de l'encadrement historique (cheffe de service et cadre de santé, très impliquées sur la question de la douleur),
- Le renouvellement d'une partie de l'équipe paramédicale sur fond de tensions internes qui a grandement déstabilisé la cohésion d'équipe,
- Le renouvellement d'une partie de l'équipe médicale sur fond de sous-effectif chronique,
- L'impact de la crise sanitaire : annulation de plusieurs formations d'équipe sur la douleur ; réorganisations temporaires avec accueil provisoire des urgences chirurgicales.

De fait nous avons été confrontés à des difficultés d'ordre structurel qui ont abouti à un relâchement progressif des pratiques dans la prise en charge et la prévention de la douleur, ainsi qu'à une baisse de la motivation générale. Il est devenu nécessaire de formaliser un projet de service pour pallier ce relâchement, d'une part en redonnant du dynamisme et de la motivation aux équipes, et d'autre part en actualisant les connaissances de l'ensemble des soignants.

Le jeu SAKIPIK® est la première étape de ce projet de service ; il est destiné à relancer la dynamique globale sur un mode ludique et à renforcer la cohésion d'équipe.

LE JEU SAKIPIK®

C'est un jeu interactif basé sur le principe du jeu de l'oie, et qui s'adresse aux soignants. Il fait participer 6 joueurs maximum (idéalement 2 infirmières, 2 auxiliaires, 1 interne et 1 médecin) mais peut aussi se jouer en binôme. La durée de chaque partie est de 20 à 30 minutes.

Le principe est d'avancer sur le jeu grâce aux points gagnés en répondant correctement à des questions sur la douleur. Il y a 6 thèmes de questions : « évaluation », « antalgiques », « traitements préventifs », « moyens non médicamenteux », « soins douloureux », « situations cliniques ».

Le matériel comprend :

- 1 plateau de jeu ;
- 6 paquets de cartes-questions correspondants aux 6 thèmes : chaque question comprend 4 propositions qui peuvent être soit vraies, soit fausses ; il n'y a donc que 2 réponses possibles pour chaque proposition : « Vrai » ou « Faux » ; il n'y a pas de réponse libre ;
- Un dé à 6 faces : chaque face correspondant à un des 6 thèmes ;
- Un livret avec les réponses aux questions.

Les règles du jeu sont les suivantes :

- A son tour, chaque joueur lance le dé, et tire une carte correspondant au thème sur le dé ;
- Le joueur doit répondre Vrai ou Faux à chacune des 4 propositions ;
- Le joueur gagne 1 point pour chaque réponse correcte ; il peut donc gagner entre 0 et 4 points à chaque question ;
- Le joueur avance son pion d'autant de points qu'il a gagné en répondant correctement,
- Le gagnant est celui qui arrive en premier à la dernière case « certificat » ;
- Une variation est proposée aux auxiliaires de puériculture qui tomberaient sur le thème « antalgiques » qui est peu adapté à leur pratique : elles auront le choix soit de répondre à la question, auquel cas elles doubleraient leurs points, soit de relancer le dé jusqu'à tomber sur un autre thème.

Le parcours de 63 cases est jalonné de :

- 4 cases « bisou magique » qui lui permettent de relancer le dé immédiatement ;
- 4 cases bloquantes (cases « contention niveau 4 ») : le joueur passe son tour ;
- 4 cases qui permettent au joueur d'avancer plus vite (ce sont les cases « voyage en licorne », « l'enfant n'a pas ressenti de douleur », « Relax Max », « l'enfant a confiance en l'adulte ») ;
- 4 cases qui obligent le joueur à reculer (ce sont les cases « je pense qu'il n'a pas mal », « attente du chirurgien avant administration d'un antalgique », « paracétamol intra-rectal », « douleur provoquée par les soins »).

Des extensions seront prévues régulièrement afin de renouveler les questions, selon les difficultés rencontrées par les soignants ou selon les problématiques émergentes.

L'intérêt du jeu SAKIPIK ® réside dans le fait qu'il est un support qui mélange le plaisir et la détente tout en stimulant la compétitivité sans le côté négatif.

Le jeu est simple de compréhension, et le côté ludique favorise l'acceptation par les équipes soignantes qui pourraient être échaudées par un examen simple et scolaire des connaissances.

Ce jeu répond aux différentes problématiques rencontrées au cours des audits mis en place au sein de l'unité.

Il permet en outre de mieux communiquer, de mieux se connaître, et mieux appréhender l'autre (« Jeu » est un autre) avec sa complexité, ses capacités mais aussi ses doutes, afin que la prise en charge de la douleur de l'enfant redevienne optimale.

Les soignants se sont impliqués dans la mise au point du jeu, ce qui est déjà le gage de l'intérêt de l'équipe à mettre en place les actions d'améliorations de nos pratiques.

PERSPECTIVES

Après quelques utilisations nous avons constaté que SAKIPIK ® était assez chronophage.

Il nécessite du temps et de la disponibilité bien que les parties soient assez rapides (moins de 30 min).

Son utilisation pourrait s'envisager sur un temps dédié (notamment sur une journée de formation/révision).

En étudiant cette problématique nous avons réfléchi à l'intérêt d'un nouveau support qui pourrait être une version numérique sous la forme d'une application mobile. Chacun pourrait jouer isolément ou en groupe, en affrontant d'autres utilisateurs (au sein de son unité ou d'une autre unité, voire jouer contre un utilisateur à l'autre bout de la France métropolitaine ou en DOM-TOM et pourquoi pas dans un pays francophone).

Cela permettrait de garder le côté stimulant et récréatif, en limitant la contrainte de disponibilité immédiate (chacun possédant un smartphone dans sa poche).

Mais cela réduirait l'interaction et l'échange (notamment sur les réponses aux items, vis-à-vis des protocoles locaux, et sur les interrogations et les difficultés de chacun).

Les deux formules pourraient être complémentaires.

CONCLUSION

Le service a été confronté à des difficultés qui ont entraîné un relâchement certain des bonnes pratiques dans la prise en charge de la douleur de l'enfant. Nous avons élaboré un projet de service pour corriger nos insuffisances.

La première étape de ce projet est la mise au point du jeu SAKIPIK ® qui aborde de façon ludique et non scolaire l'ensemble des connaissances nécessaires dans la prise en charge de la douleur ; nous pensons qu'il va éveiller la curiosité des uns et des autres, et les motiver pour les étapes suivantes du projet de service, afin de remettre l'enfant au centre du soin.

