

# Création d'un outil pédagogique pour l'ETP: Un escape game digital « Motiv Park game »

*Pr David Grabli, Arlette Welaratne, Julien Fauque*

## Objectifs

- Comprendre les mécanismes, les symptômes et les traitements de la maladie de Parkinson
- Apprendre à gérer une situation de la vie quotidienne



## Public visé

- ✓ Patients au de Novo ou au stade des fluctuations
- ✓ A destination des professionnels
  - Médecins traitants, neurologues hospitaliers et libéraux
  - Les pharmaciens en officine
  - Les équipes d'ETP
  - Les infirmières libérales et infirmière en pratique avancé

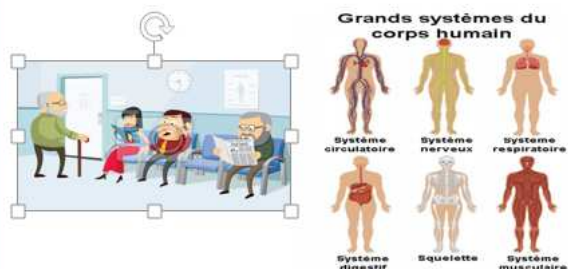
## Méthode

- Faire jouer le patient, mobiliser ses ressources cognitives et émotionnelles pour faciliter la mémorisation et ancrer les connaissances.
- Le joueur doit retrouver des indices, réaliser des jeux et résoudre des énigmes.

# Salles 1à 3: physiopathologie de la MP

## Salle 1 : le corps humain

dans la salle d'attente d'un cabinet médical



A partir des différents systèmes cachés dans la pièce, le joueur doit sélectionner le système impliqué dans la MP :  
**le système nerveux**

## Salle 2: le cerveau

dans un cerveau en 3D qui pivote

3 voies dopaminergiques s'affichent autour du cerveau :



Le joueur doit trouver la voie responsable de la triade Parkinsonnienne:  
**La voie nigro-striatale**

## Salle 3: la maladie de Parkinson

dans un cabinet médical



Le joueur doit retrouver des indices lui donnant accès aux  
**4 jeux suivants lui apportant des connaissances sur la MP :**

Jeu 1: expliquer la cause des symptômes de la MP



Jeu 2: la dopamine est un neurotransmetteur et son passage d'un neurone à l'autre permet de rétablir l'influx nerveux.



Jeu 3: La différence entre un cerveau normal et un cerveau atteint par la MP



Jeu 4: Les troubles de la motricité dans la MP

Jeu de basket ball



# Salles 4: Les traitements (L Dopa, Agonistes, inhibiteurs de la dégradation)

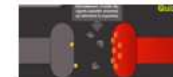
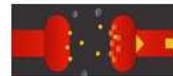
## Salle 4 : les traitements de la MP

chez un apothicaire

Le joueur doit retrouver les pots contenant les différents traitements utilisés dans la MP et comprendre le mécanisme d'action de chaque classe pharmaceutique.



- ✓ Pour la L Dopa, Il devra faire passer la molécule d'un neurone à l'autre.
- ✓ Pour les agonistes, il devra directement placer la molécule sur le récepteur du neurone.
- ✓ Pour les inhibiteurs de la dégradation, il devra capturer les enzymes qui détruisent la dopamine et qui sont présentes dans l'espace entre les deux synapses.



**Il testera chaque classe pharmaceutique et un curseur lui permettra de visualiser l'amélioration de motricité acquise grâce aux traitements.**



**Sous l'action des 3 classes, le curseur de motricité arrivera à 80% et le joueur gagne un voyage pour une destination idyllique : Le Sri-Lanka**



# Salles 5 et 6: Adaptation à une situation de la vie quotidienne

## Salle 5 : Adaptation à une situation de la vie quotidienne

dans une chambre

Le joueur doit préparer ses valises pour son voyage.



**Il doit veiller à placer ses traitements, ordonnance, pilulier dans le bagage cabine.**

## Salle 6 : Adaptation de son traitement à une situation de la vie quotidienne

dans la chambre de sa destination finale

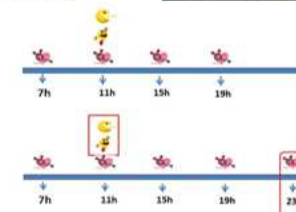
Différentes activités lui sont proposées :

- ✓ Une excursion dans les plantations de thé (il devra se lever tôt).
- ✓ Un dîner au bord de l'océan indien (il devra se coucher tard).



A partir d'une ordonnance, il doit préparer un pilulier pour s'adapter à cette journée plus longue que d'habitude.

**il peut ajouter une prise supplémentaire en respectant bien l'intervalle entre deux prises.**  
**Il ne doit pas modifier sa dose d'agonistes dopaminergiques.**



**Fin du jeu: le joueur peut enfin profiter de son voyage avec un diaporama du Sri-Lanka**



### REMERCIEMENTS:

Dr Amélie Liou-Schischmanoff, Mme Thouraya Said, Mme Asma Bouhemza,  
Mme Farah Boutougha, M Dan Amzallag, M Julien Fauque, Mme Hélène  
Letrillart, Mme Lise Mantisi



MOTIV-PARK



ASSISTANCE  
PUBLIQUE  HÔPITAUX  
DE PARIS