

Mode d'emploi

---

# **La prise en charge thérapeutique du VIH *en jeu***



Guide à l'attention  
de l'animateur

Contenu de la boîte .....	3
Contexte de création .....	4
Objectifs.....	5
Conseils pour les formateurs.....	6-7
• Organisation de la formation en groupe	
• Mises en garde	
• Qui peut jouer ?	
Règles du jeu de cartes & objectifs pédagogiques .....	8-11
• Objectif 1 : Connaître le nom des ARV et la correspondance avec les codes	
• Objectif 2 : Appliquer les schémas thérapeutiques selon un ou plusieurs critères de prise en charge	
• Objectif 3 : Appliquer les posologies et les modalités de prise des ARV	
• Objectif 4 : Connaître les effets secondaires des ARV	
• Objectif 5 : Evaluer la gravité d'un effet secondaire et mettre en œuvre les conduites à tenir face aux effets secondaires des ARV	
• Objectif 6 : Prescrire les thérapeutiques ARV en adéquation avec l'état clinique des patients VIH et maîtriser leurs effets secondaires	

### Contenu de la boîte :

- Mode d'emploi - Guide à l'attention de l'animateur / formateur
- Livret d'informations techniques - Guide à l'attention des joueurs / participants
- 164 cartes réparties en 6 catégories de couleurs différentes :

<span style="color: orange;">■</span> Molécules ARV .....	50 cartes
<span style="color: gray;">■</span> Critères de choix d'un protocole .....	22 cartes
<span style="color: red;">■</span> Posologies.....	20 cartes
<span style="color: green;">■</span> Modalités de prise.....	16 cartes
<span style="color: purple;">■</span> Effets secondaires.....	36 cartes
<span style="color: blue;">■</span> Conduites à tenir.....	20 cartes



#### EDITION 2011

Conception et rédaction scientifique :  
Pénélope Autret, Charlotte Dézé et Etienne Guillard

Conception graphique et impression :  
Agence Graphique & Co

Réalisation avec le soutien de Sidaction.



Remerciements aux équipes de **Solthis** et à tous ceux qui ont testé le jeu, permettant sa création.

- Pour garantir le bon usage des traitements et une prise en charge médicale optimale, le professionnel de santé doit maîtriser un ensemble de connaissances sur la thérapeutique : noms des médicaments, indications ou conditions de prescription, posologies, modalités de prise, effets secondaires, durée du traitement et conduites à tenir.
- Pour la prise en charge du VIH, la complexité des traitements et des schémas thérapeutiques rend ces connaissances lourdes et difficiles à retenir.
- L'expérience de **Solthis** dans les pays en développement a montré que ces connaissances ne sont pas toujours maîtrisées dans la pratique malgré les formations théoriques.
- Conformément à son objectif de renforcement des capacités des acteurs de santé, **Solthis** a conçu ce jeu de cartes en 2008 afin d'améliorer leurs connaissances de la prise en charge du VIH et leurs maîtrises dans la pratique quotidienne. Depuis, il est utilisé et testé régulièrement au cours des formations dispensées par **Solthis**.
- Ce jeu de cartes a été élaboré pour un apprentissage séquentiel, actif et ludique.



Tests du jeu de cartes - Niger 2010. Crédits Photos Nathanael Corre

- L'objectif principal de ce jeu de cartes est **d'améliorer la prise en charge thérapeutique des personnes adultes vivant avec le VIH en favorisant le bon usage des traitements**. Concrètement, il ne s'agit pas d'apprendre quand commencer un traitement, mais quel traitement commencer.
- Ce jeu de cartes est **un outil pédagogique dynamique**. Il est une base pour des discussions et des explications entre les animateurs/formateurs et les participants/joueurs.
- Il doit être manipulé par un formateur déjà expérimenté et formé à la prise en charge thérapeutique des personnes vivant avec le VIH.
- Il peut être utilisé pour tout type de formation : apprentissage continu, formation in situ, formation en salle etc.
- Le jeu de carte est destiné à la formation des professionnels de santé impliqués dans la prise en charge médicale des personnes séropositives : médecins, pharmaciens, infirmiers, sages-femmes, éducateurs thérapeutiques.
- Plusieurs **objectifs pédagogiques spécifiques** ont été identifiés par **Solthis** en fonction de la catégorie de professionnels de santé à laquelle il s'adresse. Pour chaque objectif, une règle du jeu est proposée. **En savoir plus : pages 8 à 11.**
- La liste des objectifs et des règles n'est pas exhaustive. De nouvelles règles peuvent être identifiées et partagées par email : [contact@solthis.org](mailto:contact@solthis.org).
- **Solthis** recommande au formateur de remettre une copie du livret d'informations techniques à chaque participant, en ayant, au préalable, adapté aux normes et aux protocoles du lieu de la formation.

## Organisation de la formation en groupe

- Nombre de participants-joueurs par groupe : 3 à 6 personnes
- Nombre d'animateur-formateur : 1 pour 2 groupes maximum
- Préparation (en amont de la formation)
  - ✓ Préparez les jeux de carte (1 jeu par groupe) : choisir les cartes/catégories en fonction du corps de métier et de l'objectif visé
  - ✓ Pensez à tous les cas de figure présentés par la combinaison des différents types de cartes de façon à avoir les réponses à l'avance
  - ✓ Constituez les groupes de manière à ce qu'il y ait au moins un participant ayant déjà une expérience des ARV dans chaque groupe si possible
- Déroulement de la formation
  - ✓ Dispensez au préalable les connaissances nécessaires
  - ✓ Distribuez les documents de référence (Livret d'informations techniques)
  - ✓ A chaque utilisation du jeu de cartes :
    - Expliquez les règles du jeu
    - Placez les participants en groupes de 3 à 6 personnes pour jouer aux cartes
    - Distribuez les cartes nécessaires en fonction de l'objectif
    - Jouez de 30 à 60 min pour chaque objectif pédagogique
    - Restez proche des groupes quand ils jouent pour pouvoir rectifier rapidement une erreur (et éviter qu'elle soit ancrée dans les mémoires)
    - Veillez à ce que les participants argumentent leur choix quand ils jouent
- La complexité du jeu augmente au fil de la formation.

## Mises en garde

- **Solthis** se dégage de toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation de ce jeu.
- Toutes les cartes ne s'adressent pas à tous les professionnels de santé. **Solthis** recommande une règle du jeu en fonction de la cible formée et de l'objectif recherché. **En savoir plus : page 7.**
- Charge au formateur d'adapter le jeu à la formation en fonction :
  - ✓ des molécules ARV validées et disponibles dans le pays de la formation
  - ✓ des protocoles thérapeutiques en vigueur dans le pays de la formation
  - ✓ de la répartition des tâches et des responsabilités entre corps de métier
  - ✓ des recommandations internationales en vigueur

## Qui peut jouer ?

Toutes les cartes ne s'adressent pas à tous les professionnels de santé. Les règles du jeu proposées doivent être adaptées en fonction des professionnels de santé formés et de l'objectif pédagogique recherché. **Solthis** suggère une adaptation dans le tableau ci-dessous.

Retirer des cartes du jeu est une option proposée. Cependant ces cartes peuvent être gardées comme des cartes pièges. Ainsi, en laissant « Arrêt des ARV », on peut expliquer aux infirmiers, aux pharmaciens, aux éducateurs thérapeutiques, que l'arrêt des ARV n'est pas de leur responsabilité mais relève du médecin vers lequel il faut référer en cas de difficultés.

Professionnels de santé	Catégorie de cartes	ARV	Critères	Posologies	Modalités de prise	Effets secondaires	Conduites à tenir
Médecins		X	X	X	X	X	X <b>Retirer du jeu :</b> • Référence vers le prescripteur • Accompagnement immédiat chez le prescripteur
Pharmaciens		X	X	X	X	X	X <b>Retirer du jeu :</b> • Arrêt des ARV • Substitution par un autre ARV • Prescrire un examen complémentaire
Infirmier et sage-femme dans le cadre de la PTME sans délégation des tâches		X	X	X	Utilisez les cartes : • Indépendant des repas • Au cours du repas	Utilisez les cartes : • Eruption cutanée modérée • Anémie modérée	X
Infirmier et sage-femme dans le cadre de la PTME avec délégation des tâches		X	X	X	Utilisez les cartes concernées par le protocole PTME	X	X
Infirmier/ accompagnateur psycho-social sans délégation des tâches		X	X	X	X	X	X
Infirmier avec délégation de tâches		X	X	X	X	X	X
Educateur thérapeutique		X	X	X	X	X	X <b>Retirer du jeu :</b> • Arrêt des ARV • Substitution par un autre ARV • Conseils pour automédication simple • Prescrire un examen complémentaire

**Objectif 1 : Connaître le nom des ARV et la correspondance avec les codes**

- Faire une pioche avec les cartes ARV
- Le premier joueur tire une carte de la pioche, la retourne et la dépose sur la table de manière à ce qu'elle soit bien visible par l'ensemble des joueurs
- Le premier joueur qui dit le nom de l'ARV correspondant à la carte (le nom de molécule selon la dénomination commune internationale ou DCI), gagne cette carte
- Ce même joueur tire une nouvelle carte de la pioche, la retourne et la dépose sur la table de manière à ce qu'elle soit bien visible par l'ensemble des joueurs
- Et ainsi de suite
- Le gagnant est celui qui récupère le plus de cartes.

**Astuce :** Pour des personnes qui débutent, pour simplifier l'apprentissage, il est préférable de ne garder que les ARV de 1<sup>ère</sup> ligne et d'introduire ceux de 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> ligne dans un second temps.

**Objectif 2 : Appliquer les schémas thérapeutiques selon un ou plusieurs critères de prise en charge****Variante 1**

- Faire une pioche avec les cartes CRITERES
- Distribuer les cartes ARV aux joueurs
- Le premier joueur tire une carte de la pioche, la retourne et la dépose sur la table de manière à ce qu'elle soit bien visible par l'ensemble des joueurs
- A tour de rôle les joueurs posent une carte d'un ARV entrant dans le protocole correspondant au critère de la carte tirée en donnant le nom de la DCI de l'ARV jusqu'à ce que la trithérapie soit composée. Si un joueur n'a pas de carte correspondante, il passe son tour
- Lorsque la trithérapie est composée, il est possible de donner les cartes d'autres protocoles correspondants au(x) critère(s)
- Tours suivants : constituer une pioche avec les ARV déjà posées. Les joueurs, qui n'ont pas de carte ARV correspondante, peuvent piocher dedans. Si un joueur utilise la pioche ARV et qu'il tombe sur la bonne carte, il peut la poser, sinon, il passe son tour
- Faire tirer un nouveau critère par le joueur qui suit celui qui a posé la dernière carte ARV
- Le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes

**Astuce :** Pour des personnes qui débutent, pour simplifier l'apprentissage, il est préférable de ne garder que les ARV de 1<sup>ère</sup> ligne et d'introduire ceux de 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> ligne dans un second temps.

**Variante 2**

- Faire 2 pioches avec les cartes CRITERES : 1 pour le type de VIH, 1 pour les critères clinico-biologiques
- Distribuer les cartes ARV aux joueurs

- Le premier joueur tire une carte de chaque pioche, les retourne et les dépose sur la table de manière à ce qu'elles soient bien visibles par l'ensemble des joueurs
- A tour de rôle les joueurs posent une carte d'un ARV entrant dans le protocole correspondant aux critères en donnant le nom de DCI de l'ARV jusqu'à ce que la trithérapie soit composée. Si un joueur n'a pas de carte correspondante, il passe son tour
- Lorsque la trithérapie est composée, il y a possibilité de donner les cartes d'autres protocoles correspondants au(x) critère(s)
- Faire tirer un nouveau critère par le joueur qui suit celui qui a posé la dernière carte ARV
- Tours suivants : constituer une pioche avec les ARV déjà posées. Les joueurs, qui n'ont pas de carte ARV correspondante, peuvent piocher dedans. Si un joueur utilise la pioche ARV et qu'il tombe sur la bonne carte, il peut la poser, sinon, il passe son tour
- Le gagnant est celui qui pose toutes ses cartes

**Astuce :** Pour des personnes qui débutent, pour simplifier l'apprentissage, il est préférable de ne garder que les ARV de 1<sup>ère</sup> ligne et d'introduire ceux de 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> ligne dans un second temps.

**Variante 3 : Appliquer les schémas thérapeutiques pour les schémas de 2<sup>ème</sup> ligne**

- Faire une pioche avec les cartes CRITERES
- Distribuer les cartes ARV aux joueurs
- Le premier joueur tire une carte de la pioche, la retourne et la dépose sur la table de manière à ce qu'elle soit bien visible par l'ensemble des joueurs
- Les joueurs proposent un schéma de 1<sup>ère</sup> ligne correspondant au critère sur le même principe que les 2 règles précédentes
- Lorsqu'un schéma de 1<sup>ère</sup> ligne est identifié, les joueurs continuent selon la même règle que précédemment pour préciser le schéma de 2<sup>ème</sup> ligne qui est associé au schéma de 1<sup>ère</sup> ligne
- Le gagnant est celui qui pose toutes ses cartes

**Astuce :** Les cartes ARV de 3<sup>ème</sup> ligne peuvent être introduites dans un 2<sup>ème</sup> temps

**Objectif 3 : Appliquer les posologies et les modalités de prise des ARV****Variante 1**

**Astuce :** Commencer avec les cartes POSOLOGIES seulement pour que les utilisateurs les apprennent. Une fois les posologies maîtrisées par les participants, ajouter les cartes MODALITES DE PRISE

- Faire une pioche avec les cartes ARV
- Distribuer les cartes POSOLOGIES aux joueurs
- Le premier joueur tire une carte de la pioche, la retourne et la dépose sur la table de manière à ce qu'elle soit bien visible par l'ensemble des joueurs
- Le premier joueur qui pose la carte POSOLOGIE correspondante à l'ARV gagne la carte ARV et laisse sa carte POSOLOGIE dans une pioche POSOLOGIE.

- Si aucun joueur n'a la bonne posologie, les joueurs piochent à tour de rôle dans la pioche POSOLOGIE
- Le gagnant est celui qui a le plus de cartes ARV
- Une fois les posologies maîtrisées, introduire les cartes MODALITES DE PRISE et recommencer la règle à l'identique.

## Variante 2

- Faire 2 pioches avec les cartes CRITERES : 1 pour le type de VIH et 1 pour les critères clinico-biologiques
- Distribuer les cartes ARV et les cartes POSOLOGIES aux joueurs
- Le premier joueur tire une carte de chaque pioche, la retourne et la dépose sur la table de manière à ce qu'elles soient bien visibles par l'ensemble des joueurs
- A tour de rôle les joueurs posent une carte d'un ARV entrant dans le protocole correspondant aux critères jusqu'à ce que la trithérapie soit composée. Si un joueur n'a pas de carte correspondante, il passe son tour
- Une fois la trithérapie constituée, les joueurs précisent à tour de rôle les posologies de chaque ARV en posant une carte correspondante puis les modalités de prise
- Faire 2 pioches avec les cartes récupérées dans lesquelles il est possible de piocher si personne ne dispose des cartes correspondantes
- Le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes

## Objectif 4 : Connaître les effets secondaires des ARV

### Variante 1

- Faire une pioche avec les cartes ARV
- Distribuer les cartes EFFETS SECONDAIRES aux joueurs
- Le premier joueur tire une carte de la pioche, la retourne et la pose sur la table de manière à ce qu'elle soit bien visible par l'ensemble des joueurs
- A tour de rôle les joueurs doivent poser une carte EFFETS SECONDAIRES correspondant à l'ARV
- Si un joueur n'a pas de carte correspondante, il passe son tour
- Le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes

### Variante 2

- Faire une pioche avec les cartes EFFETS SECONDAIRES
- Distribuer les cartes ARV aux joueurs
- Le premier joueur tire une carte de la pioche, la retourne et la pose sur la table de manière à ce qu'elle soit bien visible par l'ensemble des joueurs
- A tour de rôle les joueurs doivent poser une carte ARV correspondant à l'effet secondaire de la pioche
- Si un joueur n'a pas de carte correspondante, il passe son tour
- Le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes

## Objectif 5 : Evaluer la gravité d'un effet secondaire et mettre en œuvre les conduites à tenir face aux effets secondaires des ARV

**Mise en garde :** Les cartes CONDUITES à TENIR doivent être sélectionnées en fonction du profil des personnes formées.

- Faire une pioche avec les cartes EFFETS SECONDAIRES
- Distribuer les cartes CONDUITES A TENIR aux joueurs
- Le premier joueur tire une carte de la pioche, la retourne et la pose sur la table de manière à ce qu'elle soit bien visible par l'ensemble des joueurs
- A tour de rôle les joueurs doivent poser une carte CONDUITE A TENIR correspondant à la carte EFFETS SECONDAIRES
- Si un joueur n'a pas de carte correspondante, il passe son tour
- Le gagnant est celui qui n'a plus de carte

## Objectif 6 : Prescrire les thérapeutiques ARV en adéquation avec l'état clinique des patients VIH et maîtriser leurs effets secondaires

- Distribuer toutes les cartes aux joueurs
- Le premier joueur pose une carte de son choix de la catégorie CRITERES
- Les joueurs suivants posent les cartes des différentes catégories concordantes avec cette carte pour recomposer l'ensemble des étapes de ce jeu
- Le dernier qui pose une carte gagne les cartes d'une série
- Le gagnant est celui qui a le plus de cartes

## Astuces :

*Veiller à ce que le premier joueur ne soit pas toujours le même.*

*Lorsque les joueurs maîtrisent parfaitement les connaissances, il est possible de faire une partie dans laquelle les cartes piochées au départ sont de n'importe quelle catégorie*

**Solthis** est une association médicale internationale, dédiée aux patients vivant avec le VIH/sida dans les pays en développement. **Solthis** a pour objectif de renforcer le système de santé des pays où elle intervient, pour leur permettre d'offrir une prise en charge médicale de qualité, accessible et pérenne, aux personnes touchées par le VIH/sida.

**Solthis** a pour spécificité d'établir des programmes en s'appuyant sur l'expertise de médecins hospitaliers, spécialistes du VIH/sida et du développement.

Les équipes de **Solthis** interviennent directement sur le terrain tout en respectant le principe de non substitution. Elles ont pour mission d'appuyer les acteurs locaux, en renforçant leurs capacités afin de contribuer à garantir un accès pérenne au traitement pour les populations.

## DROITS DE REPRODUCTION

### Certains droits réservés



### Ce jeu de cartes a été développé par l'ONG Solthis

Il fait l'objet d'une licence libre de Creative Commons : Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.0 France (CC BY-NC-SA 2.0) <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>

### L'utilisation et la copie sont libres dans la mesure où :

- Vous devez citer le nom de Solthis à chaque utilisation ou reproduction (Paternité),
- Vous n'avez pas le droit d'utiliser ce jeu de cartes à des fins commerciales (Pas d'Utilisation Commerciale),
- Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous n'avez le droit de distribuer la création qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci (Partage des Conditions Initiales à l'Identique)

Pour chaque utilisation, modification, transformation ou adaptation, merci d'informer Solthis : [contact@solthis.org](mailto:contact@solthis.org).