

A LA POURSUITE DU PALU

D. PONCHON, P. BRUN

• Laboratoires Sanofi-Synthelabo (D.P., Ingénieur marketing ; P.B., Docteur en médecine), 82 avenue Raspail, 94255 Gentilly Cedex, France • Fax : +33 (0) 1 41 24 79 72 • e-mail : david.ponchon@sanofi-synthelabo.com •

Med. Trop. 2001 ; **61** : 9-10

Pour suivre l'évolution de la médecine, les médecins ont besoin de formation et d'information tout au long de leur exercice. Ils doivent y réserver un temps qui varie selon leur appétence personnelle et selon les continents. Plusieurs facteurs coexistent, certains d'ordre personnel et d'autres d'ordre professionnel, mais un des plus importants est l'accès à l'information. Celui-ci varie fortement en fonction des pays : l'Europe et les Etats-Unis sont largement favorisés et les formations abondamment disponibles sont, par exemple, obligatoires en France. A l'opposé, le continent africain et ses médecins souffrent d'un manque important de formation et d'information.

Les sources d'informations pour les médecins, les paramédicaux et les pharmaciens que l'on trouve en Europe se composent entre autres de la visite médicale, de revues et journaux, de congrès, de symposiums, de formations médicales continues et aussi d'Internet. En Afrique, l'information est diffusée majoritairement par la force de vente des laboratoires. Les revues et journaux médicaux sont peu distribués. Il y a peu de congrès sur ce continent et l'accès aux congrès internationaux est limité à une minorité de médecins. Internet est la voie d'avenir pour ce continent. Cet outil d'accès à l'information se développe de plus en plus vite car c'est une source importante et plus facile d'accès que les congrès internationaux ou les revues médicales. Quant aux relations professionnelles, elles existent mais leur fréquence est moindre qu'en Europe.

Se fondant sur cet état des lieux, les laboratoires Sanofi-Synthelabo ont décidé d'élaborer un nouvel outil d'information/formation pour les acteurs de santé africains. Il se présente sous la forme d'un jeu éducatif sur le paludisme. Le choix d'un outil d'information sur le paludisme est lié à l'ampleur de cette pathologie en Afrique. Le paludisme est certes une pathologie courante, mais c'est surtout le problème majeur de santé publique. Tous



Figure 1 - Présentation générale du jeu.

les acteurs de la santé y sont confrontés et il est donc important de mettre à leur disposition toutes les informations existantes leur permettant de communiquer au cours de réunions. De plus l'expertise, l'expérience et l'implication des laboratoires Sanofi-Synthelabo dans le domaine du paludisme de par ses produits (Quinimax®, Atsumax®, Arsiquinofome® et Aralen®) et en Afrique de par son réseau de force de vente font qu'il est logique que ce soit notre laboratoire qui fournisse des instruments innovants de relations professionnelles.

Objectif

L'objectif visé dans la mise au point de cet outil inédit en Afrique est de réunir autour d'une table des acteurs de santé travaillant sur des secteurs géographiques proches pour débattre sur le thème du paludisme. Ceci permettra, d'une part d'avoir accès à des informations sur la pathologie et les thérapeutiques, d'autre part de partager les problèmes, les nouveautés et autres informations sur l'état du paludisme dans un secteur donné. Sur la base d'un jeu, les



Figure 2 - Pictogrammes à reconstituer.

participants pourront ainsi achever une réunion interactive avec une idée globale sur le paludisme dans leur secteur géographique grâce aux échanges d'informations entre eux, ainsi que recueillir des données, nouvelles et anciennes, sur la pathologie, la prise en charge et les antipaludiques qu'ils utilisent.

Présentation et contenu du jeu

« A la poursuite du palu » se présente sous la forme d'un jeu de société orienté autour du paludisme (Fig. 1). Il comprend des questions réparties sous quatre thèmes : épidémiologie, clinique et diagnostic, lutte antipaludique, traitement. Il est composé d'une mallette, d'un tapis de jeu, de cartes, d'un dé, d'un sablier, de pions, de jetons et bien sûr d'une règle de jeu.

Déroulement du jeu

Une partie réunit quatre équipes de deux ou trois acteurs de santé autour du tapis de jeu. Le déroulement repose sur un jet de dé répété et des séries de questions en fonction du thème retenu. Au terme de quarante cinq minutes à une heure, l'équipe vainqueur est désignée. Tout au long de la partie et en fonction des questions pourront être abordés des problématiques locales sur la prise en charge du paludisme, sur l'état des résistances et d'autres thèmes. Les échanges entre confrères seront nombreux et diversifiés ce qui leur permettra d'aborder tous les aspects du paludisme en un rencontre.

Conclusion

Cet outil de relations professionnelles, à orientation pratique pour les acteurs de santé africains, est disponible dès à présent sur le terrain et de multiples réunions seront organisées dans toute l'Afrique de l'Ouest et Centrale à partir de juin 2001. La présentation de ce jeu est évolutive et toutes nouvelles informations sur la pathologie, sur les thérapeutiques sera incluse, ce qui permettra d'être toujours en relation avec l'actualité du paludisme. Un des prolongements de ce type d'outils pourrait être d'établir des partenariats avec diverses organisations nationales et internationales, des autorités de santé africaines, des universités, afin de former et informer les étudiants en médecine. Cet outil pourrait se décliner sur d'autres pathologies tropicales dans le but d'informer les acteurs de santé, et il pourrait aussi être adapté pour l'éducation des populations aux pathologies les plus fréquemment rencontrées en Afrique ■

A la poursuite du palu



Règles

Règles du jeu

Matériel

- 1 plateau de jeu, 1 dé, 147 cartes « questions-réponses », 4 figurines ou pions, 1 sablier, 2 boîtes pour les cartes, 16 portions de camembert permettant de regrouper les quatre pictogrammes de la couleur de votre équipe.

But du jeu

- L'équipe gagnante est celle qui reconstitue le plus rapidement la figurine de son équipe. Pour y arriver, il faudra soit répondre 3 fois de suite à une question quelconque sur le plateau soit répondre correctement à une question de case d'angle.

Début de la partie

- Chaque équipe choisit son pion. Les équipes lancent le dé tour à tour et celle qui a le nombre le plus élevé commence la partie.
Si deux équipes ou plus sont à égalité, elles recommencent.
- Le premier à jouer relance le dé et, en partant de la case centrale, avance son pion dans n'importe quelle direction, d'autant de cases que l'aura indiqué le dé.
- Le pion de chaque équipe arrivera soit sur une case d'angle, soit sur une case normale du plateau de jeu et fera poser par l'arbitre de la partie une question correspondant à l'un des quatre thèmes retenus.

Les principaux thèmes sont représentés par les couleurs suivantes :

- BLEU <=> TRAITEMENT (38 cartes)
- VERT <=> LUTTE ANTIPALUDIQUE (36 cartes)
- ORANGE <=> CLINIQUE (42 cartes)
- ROUGE <=> EPIDEMIOLOGIE ET DIAGNOSTIC (31 cartes)

- Une carte est alors tirée du tas dont la couleur correspond à celle de la case où se trouve le joueur.
Les réponses sont sur le verso de la carte.
- La question suivante étant tirée au dessus, la précédente étant mise en dessous.
- Si l'équipe répond correctement à la question, son tour continue et elle jette le dé de nouveau.
Si sa réponse est inexacte, c'est au tour du joueur placé à sa gauche de poursuivre le jeu.
- Il est possible de changer de direction à chaque jet de dé et aux intersections mais il est interdit de revenir sur ses pas.
Un joueur doit toujours avancer du nombre de points indiqué par le dé.

Continuation de la partie

- Si une équipe a déjà une partie de camembert d'un thème et qu'elle tombe encore sur cette case d'angle de ce même thème, alors la case d'angle est considérée comme une case normale et donc l'équipe en question ne recevra pas de partie de camembert (car déjà en sa possession).
- Il peut y avoir plusieurs pions dans la même case.

Le gagnant

- La partie s'arrête dès qu'une équipe réunit ses quatre parts de camembert.
- La durée de la partie étant d'une heure au maximum, si la partie n'est pas terminée, l'équipe gagnante est celle qui a le plus de part de camembert.
En cas d'égalité en nombre de parts de camembert, c'est le nombre de réponses justes qui fait la différence.
Si les équipes sont toujours à égalité, on tire alors 1 question au hasard pour chacune des équipes à égalité et ceci dans un thème choisi par une des équipes perdantes. L'équipe gagnante est celle qui aura répondu juste.
Si les deux équipes répondent juste, alors on tire une autre question.

sanofi-synthelabo

Figure 3 - Règles du jeu.