



DIGITALISATION DE L'ATELIER ATB

Guide d'animation

Guide d'animation – Atelier antibiorésistance

À propos du guide et de l'atelier

Ce guide aide l'animateur·trice à comprendre le déroulé de la fresque et à maîtriser chaque étape du jeu, de la mise en place à la conclusion. Il présente la logique de la matrice, les messages clés à transmettre et des conseils pratiques pour animer en toute fluidité.

L'**atelier Fresque de l'Antibiorésistance** est une activité pédagogique et collaborative, conçue pour sensibiliser à l'impact de l'usage des antibiotiques sur le microbiote et la résistance bactérienne.

Accessible à tous, il se joue en 15 minutes avec une dizaine de participant·es et peut être animé dans de nombreux contextes : événements médicaux, formations, ou rencontres étudiantes.

Avant de jouer – préparation du matériel

Avant de lancer l'atelier, prenez quelques minutes pour **préparer votre matériel** :

- **Imprimez** tous les documents nécessaires à l'atelier (*cf. les fichiers PDF fournis*).
- Les **cartes de jeu** sont à imprimer **en recto verso** :
 - le **recto** indique le **titre ou le visuel** de la carte,
 - le **verso** contient une **explication plus détaillée**.
- **Découpez et trie** les cartes par lots (Scénarios, Conséquences, Solutions).
👉 Comptez environ **15 à 30 minutes de préparation**.

Enfin, prenez le temps de **relire rapidement le guide d'animation** avant la session : cela vous aidera à bien visualiser les différentes étapes du jeu et à mener l'atelier en toute fluidité.

Présentation du jeu

Le jeu se compose de **63 cartes**, réparties en **2 grands modules**.

Module 1 : Les scénarios et les conséquences (Cartes avec un triangle au dos)

Elles servent à construire la **matrice des risques et conséquences** et **comprendre comment l'antibiorésistance apparaît et se propage** tout au long du jeu.

Le module 1 comprend deux sous-ensembles :

Lot "Risques" (5 cartes)

➡ Ces cartes introduisent les différents **types de scénarios** qui seront explorés.



Elles sont organisées en **6 scénarios** et en **cartes conséquences** à placer dans la matrice de risques:

Lot "Scénarios & Conséquences" (39 cartes)

➡ Ces cartes illustrent les **situations concrètes d'usage des antibiotiques** et leurs impacts.

Elles sont à classer par scénario, dans cet ordre :

Il n'est toutefois pas nécessaire de présenter l'ensemble des scénarios : le choix dépendra du temps que vous souhaitez consacrer à chacun d'eux.

1 Scénario 1 - Infection bactérienne



2 Scénario 1bis - Infection virale



3 Scénario 2 - Infection par des bactéries résistantes



4 Scénario 2bis - Infection par des bactéries multi-résistantes



5 Scénario 3 - Traitements antibiotiques préventifs



6 Scénario 4 - Expositions indirectes : les facteurs aggravants



Ces cartes servent à **construire pas à pas la matrice des risques et conséquences**, jusqu'à aborder les **risques à l'échelle du monde**.

Les cartes "Risques mondiaux"

À la fin du module 1, certaines cartes spécifiques complètent la **matrice à l'échelle du monde** :

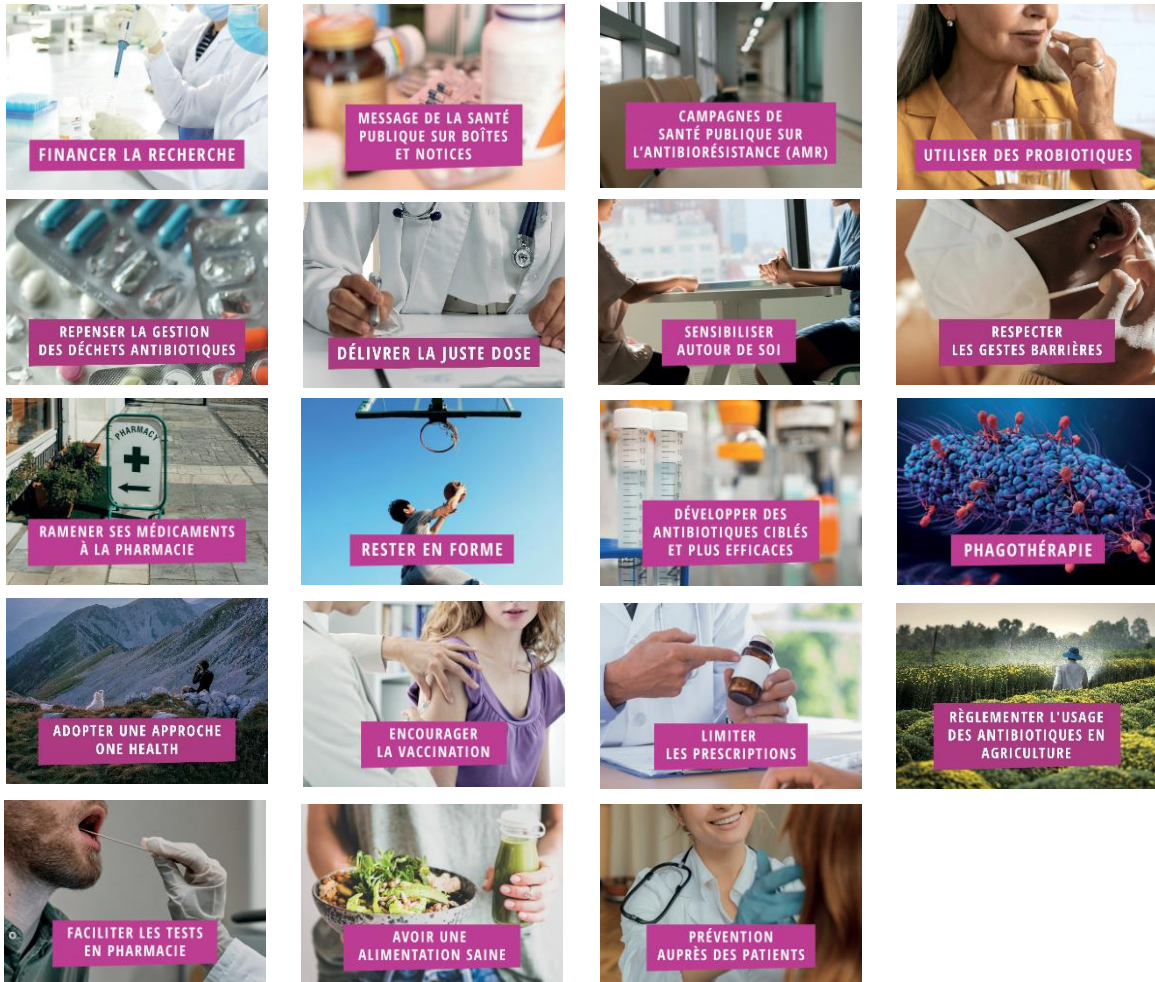


→ Ces cartes servent de **point culminant** de la réflexion collective.

Module 2 : Les Solutions (Cartes avec un carré au dos)

Ce deuxième module contient **19 cartes “Solutions”**.

Elles sont utilisées en fin d’atelier pour **identifier ensemble les leviers d’action** possibles : comportements individuels, pratiques professionnelles ou initiatives collectives.



Le déroulé de l’atelier en 4 étapes

1. **Introduction** — présentation du thème et de la matrice.
2. **Exploration** — découverte des mécanismes de l’antibiorésistance et de ses conséquences.
3. **Solutions** — réflexion collective sur les actions possibles à différentes échelles.
4. **Conclusion** — synthèse et messages clés pour clôturer le jeu.

Mise en place de l'atelier

Avant de commencer, installez la table de jeu et le matériel. Cette étape est essentielle pour que l'atelier se déroule sans problème.

1. Préparez votre terrain de jeu

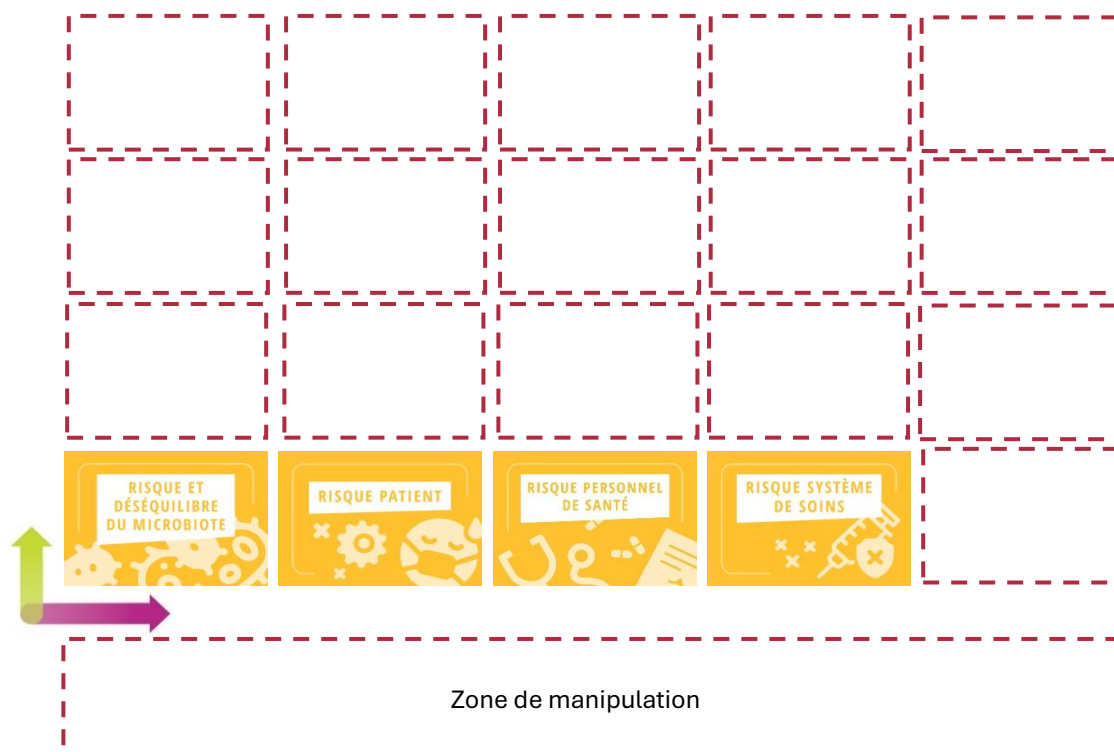
La table de jeu se compose de deux zones :

- **En haut**, la **matrice** : c'est le plateau principal où seront placées les cartes "Conséquences".
 - **Au centre**, la **zone de manipulation des cartes** : c'est là que les scénarios seront construits et discutés avec les participant-es.
- ◇ **Astuce** : placez la matrice bien visible et bien orientée pour tout le groupe, avec ses axes clairs (horizontal = échelles de risque, vertical = gravité des conséquences).
- ◇ **Les 4 cartes de base** (axes et structure de la matrice) doivent être posées dès le départ.

Préparez vos cartes

- Les cartes "Scénarios" et "Conséquences" sont à **trier dans l'ordre des scénarios** et à empiler **devant vous**, prêtes à être distribuées.
- Les cartes "Solutions" restent **dans un coin de la table, non triées**, pour la phase finale du jeu.

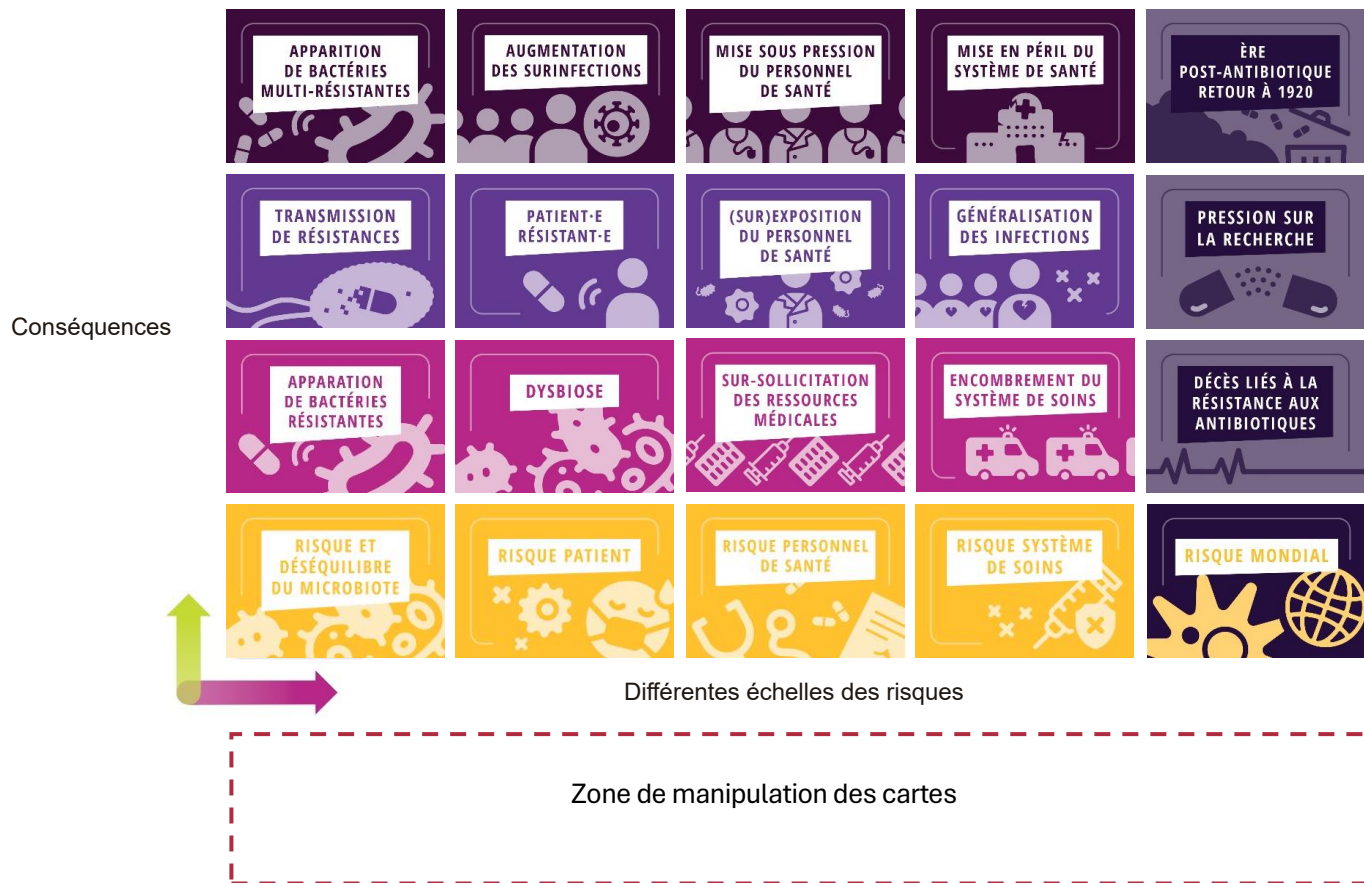
💡 *Conseil d'animateur* : triez vos cartes avant l'arrivée des participant-es, cela vous fera gagner du temps pendant l'atelier.



Objectif : la matrice des “Conséquences”

Le but du jeu est de **construire ensemble la matrice** des conséquences de l’antibiorésistance.

Au fur et à mesure des scénarios, les participant-es vont découvrir **comment l’utilisation des antibiotiques entraîne des effets en chaîne** à plusieurs niveaux.



La matrice se remplit progressivement, en reliant chaque scénario à ses conséquences :

- Échelle du microbiote
- Échelle du patient
- Échelle du personnel de santé
- Échelle du système de soins
- Échelle du monde

Les cartes “Conséquences” s’empilent selon la **gravité** du risque (du bas vers le haut).

Les **scénarios** sont retirés de la zone de jeu **après chaque discussion**, mais la **matrice reste visible** tout au long de l’atelier.

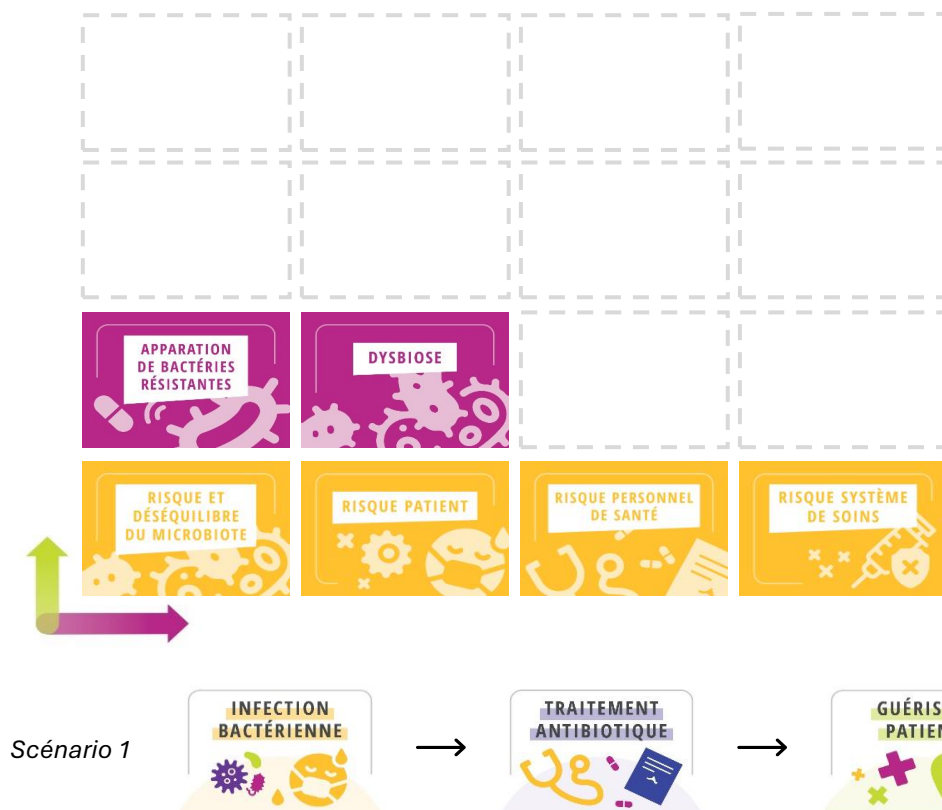
À quoi sert la matrice ?

La matrice finale permet de **visualiser la progression des risques** liés à l’antibiorésistance, du niveau le plus microscopique (le microbiote) jusqu’à l’échelle mondiale.

C’est **le fil rouge du jeu** : elle guide la réflexion et rend visibles les liens entre comportements individuels et conséquences globales.

Étape 1 – Construire la matrice “Risques & Conséquences”

Scénario 1 – Infection bactérienne



Objectif de l'étape : Découvrir la mécanique du jeu et comprendre comment se construit la matrice.

Déroulé du jeu :

1. **Montrez l'exemple !**

Ce premier scénario est **guidé par l'animateur-trice**. Disposez les trois cartes du scénario dans l'ordre suivant, face aux participant-es : → *Infection bactérienne* → *Traitement antibiotique* → *Guérison du patient*

2. **Expliquez brièvement la logique du scénario.**

L'objectif est de montrer **une utilisation normale des antibiotiques**, sans résistance particulière.

3. **Introduisez la matrice.**

Présentez les deux cartes “Conséquences” :

- *Apparition de bactéries résistantes* → colonne **Risque et déséquilibre du microbiote**
- *Dysbiose* → colonne **Risque patient**

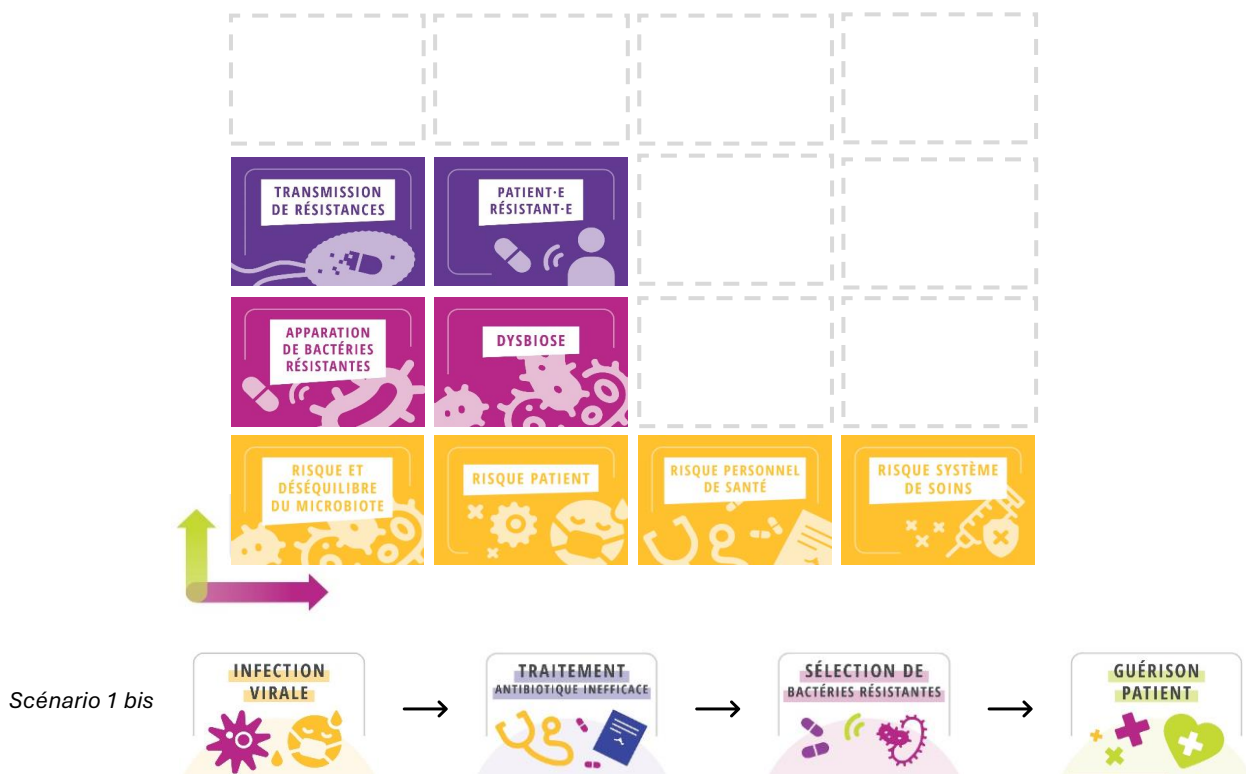
4. **Faites participer le groupe.**

Invitez les participant-es à placer ces cartes dans la matrice.

Profitez-en pour expliquer **le principe de remplissage** : la matrice se construit **au fur et à mesure** des scénarios.

Pour rappel, seules les cartes des scénarios sont à retirer de la table d'animation. La matrice, quant à elle, reste intacte et est alimentée au fur et à mesure des scénarios.

Scénario 1 bis – Infection virale



Objectif : Comprendre les conséquences d’une **mauvaise utilisation des antibiotiques** dans le cas d’une infection virale.

Déroulé du jeu :

1. Laissez jouer les participant-es !

C’est le **premier scénario collaboratif**. Distribuez les 4 cartes Scénario (*infection virale, traitement antibiotique inefficace, sélection de bactéries résistantes, guérison du patient*) et laissez le groupe **30 à 45 secondes** pour reconstituer la bonne séquence.

👁 L’animateur·trice **observe et intervient uniquement** si le groupe s’égare.

2. Encouragez la réflexion collective.

Demandez aux participant-es d’expliquer leurs choix et la logique de leur enchaînement.

Ajoutez ensuite les deux cartes “Conséquences” et invitez-les à les placer sur la matrice.

3. Placement des cartes :

- *Transmission de résistances* → colonne **Risque et déséquilibre du microbiote**, au-dessus de *Apparition de bactéries résistantes*
- *Patient-e résistant-e* → colonne **Risque patient**, au-dessus de *Dysbiose*

Débrief express :

Soulignez que ce scénario illustre un **mésusage fréquent des antibiotiques** : prescription en cas d’infection virale, automédication, utilisation d’un antibiotique inadapté.

🗣 **Message clé** : chaque utilisation injustifiée d’antibiotiques renforce la résistance des bactéries et fragilise leur efficacité future.

Scénario 2 - Infection par des bactéries résistantes



Scénario 2

Objectif : Montrer les conséquences concrètes de l'apparition de bactéries déjà résistantes à certains antibiotiques.

Déroulé du jeu :

1. **Distribuez les cartes Scénario 2 :** Infection par une bactérie résistante, 1^{er} traitement ATB inefficace donc 2^e traitement d'ATB, Sélection de bactéries multi-résistantes, Guérison patient.

Laissez aux participant·es **30 à 45 secondes** pour reconstituer la séquence dans le bon ordre.

🗨 Encouragez-les à **expliquer leurs choix** et à débattre brièvement de la logique de la progression.

2. **Ajoutez la carte Conséquence.**

Une fois le scénario validé, présentez la carte :

→ “Sur-sollicitation des ressources médicales”

Invitez le groupe à la placer dans la **colonne “Risque personnel de santé”** de la matrice.

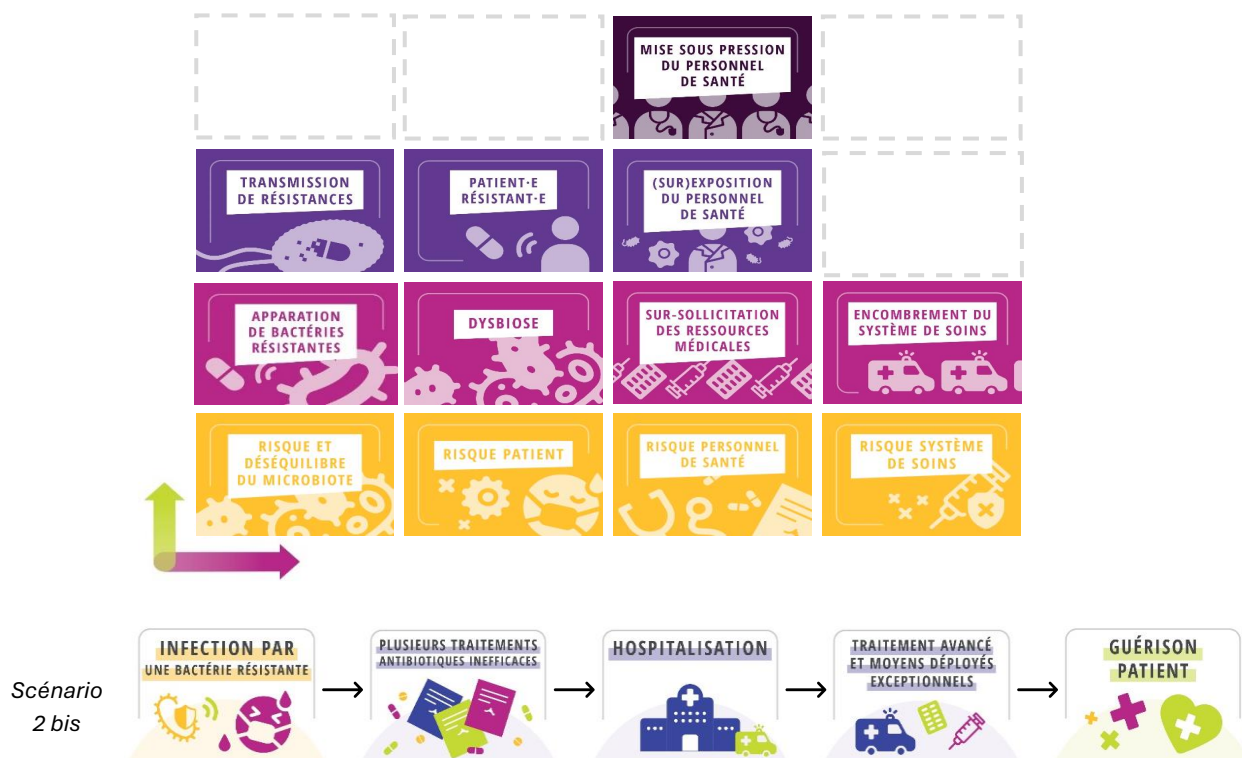
Débrief express :

Expliquez que lorsqu'une infection est causée par une bactérie résistante, **le premier traitement échoue souvent**, obligeant à multiplier les recours médicaux et les prescriptions.

➡ Résultat : **le système de soins est plus sollicité** et les ressources médicales s'épuisent plus rapidement.

🗨 **Message clé :** chaque résistance supplémentaire rend le traitement plus long, plus coûteux et plus difficile à maîtriser.

Scénario 2 bis - Infection par des bactéries multi-résistantes



Objectif :

Comprendre comment les infections causées par des bactéries multi-résistantes mettent à rude épreuve le système de soins et le personnel médical.

Déroulé du jeu :

1. **Distribuez les cartes Scénario 2 bis :** Infection par une bactérie résistante, plusieurs traitements ATB inefficaces, hospitalisation, traitement avancé et moyens déployés exceptionnels, guérison patient. Laissez **30 à 45 secondes** aux participant-es pour remettre les cartes dans le bon ordre.
 🗉 Encouragez-les à **expliquer leur raisonnement** et à discuter du déroulement clinique représenté.
2. **Ajoutez les cartes Conséquences.**
 Une fois la séquence validée, présentez les trois cartes “Conséquences” et invitez le groupe à les placer dans la **colonne “Risque personnel de santé”** selon l’ordre suivant :
 - (Sur)exposition du personnel de santé
 - Mise sous pression du personnel de santé
 - Encombrement du système de soins

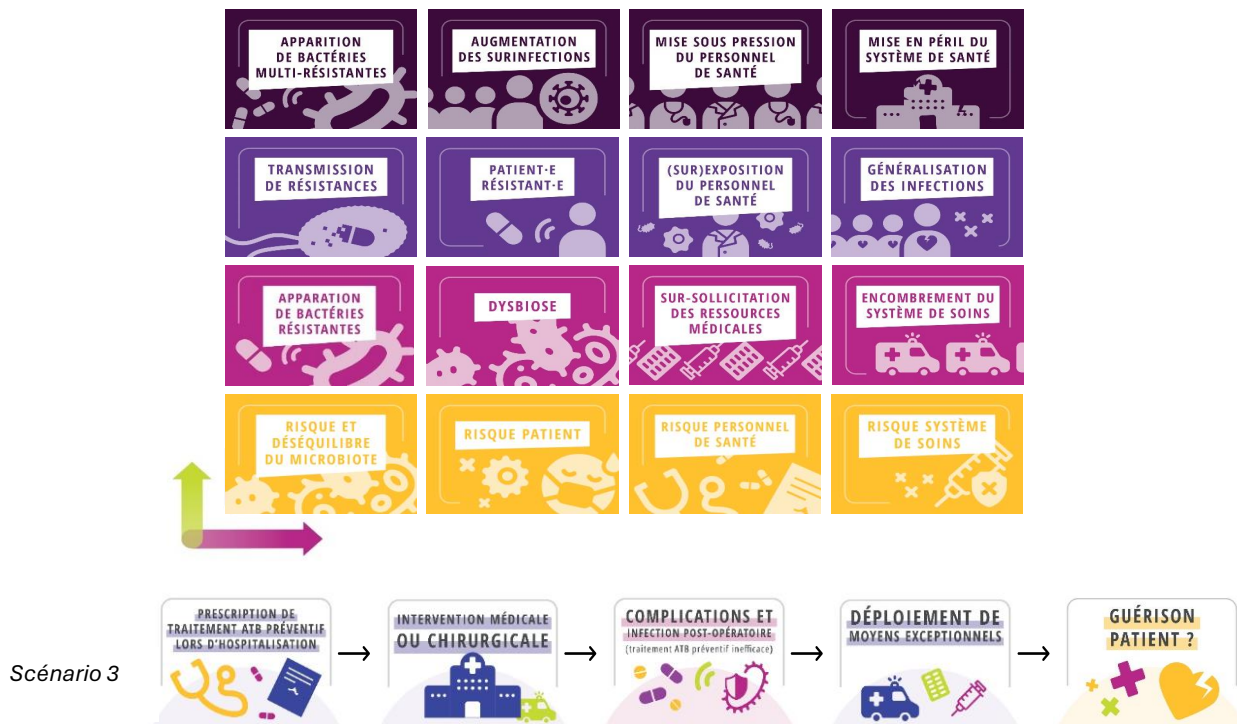
🗉 Les cartes s’empilent **du bas vers le haut**, traduisant une aggravation progressive du risque.

Débrief express :

Expliquez que face à des bactéries multi-résistantes, les traitements classiques échouent souvent, entraînant des **hospitalisations prolongées**, le recours à des **traitements de dernier recours**, une **exposition accrue du personnel de santé**, et une **pression globale sur le système hospitalier**.

🗉 **Message clé :** plus la résistance bactérienne augmente, plus la prise en charge devient complexe, coûteuse et risquée — pour le patient **et** pour le personnel médical.

Scénario 3 - Les traitements antibiotiques préventifs



Objectif : Montrer comment l'utilisation préventive d'antibiotiques, souvent pratiquée à l'hôpital, peut favoriser la résistance bactérienne et fragiliser le système de soins.

Déroulé du jeu :

1. **Distribuez les cartes Scénario :** Prescription de traitement ATB préventif lors d'hospitalisation, Intervention médicale ou chirurgicale, Complication et infection post-opératoire (traitement ATB préventif inefficace), Déploiement de moyens exceptionnels, Guérison du patient ?

Donnez les 5 cartes aux participant-es et laissez-les **30 à 45 secondes** pour reconstituer la séquence logique.

👉 Encouragez-les à **justifier leurs choix** et à expliquer le lien entre les étapes.

2. **Ajoutez les cartes Conséquences.**

Présentez ensuite les 4 cartes "Conséquences" et invitez les participant-es à les placer dans la matrice :

- Apparition de bactéries multi-résistantes → sommet de la colonne **Risque et déséquilibre du microbiote**
- Augmentation des surinfections → sommet de la colonne **Risque patient**
- Généralisation des infections → colonne **Risque système de soins**, sous Mise en péril du système de soins
- Mise en péril du système de soins → tout en haut de la même colonne

👉 Les cartes sont placées **du bas vers le haut**, illustrant la montée en gravité des conséquences.

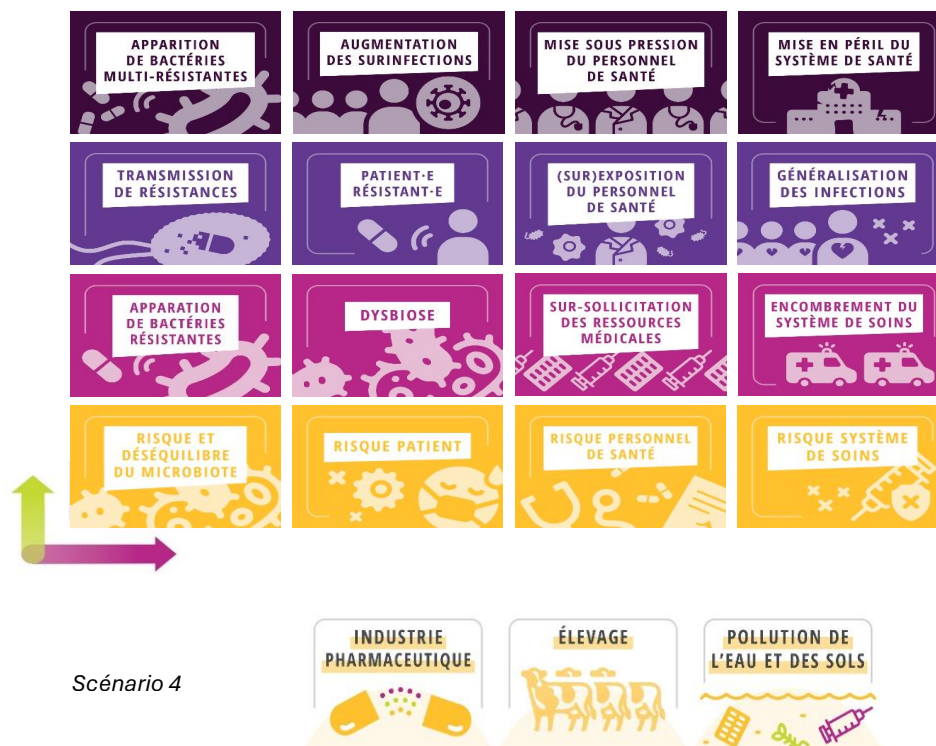
Débrief express :

Soulignez que ce scénario met en lumière les **limites de la prévention antibiotique** :

- Lors d'actes médicaux courants (ex. : chirurgie, césarienne), les traitements préventifs peuvent s'avérer **inefficaces** face à des bactéries résistantes.
- Cela conduit à davantage de **surinfections**, au recours à des **moyens médicaux accrus** et parfois à la remise en question de certains actes jugés trop risqués.

🔗 **Message clé** : même à visée préventive, l'utilisation inappropriée des antibiotiques entretient le cercle vicieux de la résistance et fragilise notre capacité à soigner.

Scénario 4 - Les expositions indirectes : les facteurs aggravants



Objectif : Mettre en lumière les **sources cachées d'exposition aux antibiotiques** et comprendre comment elles **aggravent le phénomène de résistance** à grande échelle.

Déroulé du jeu : Industrie pharmaceutique, Elevage, Pollutions de l'eau et des sols.

1. Présentez les cartes au groupe.

Disposez les trois cartes sur la table et invitez les participant-es à **réfléchir librement** :

- 👉 Quels liens font-ils entre ces cartes et la matrice déjà construite ?
- 👉 À quelles échelles ces facteurs interviennent-ils (microbiote, patient, système de soins, monde) ?

2. Favorisez l'échange collectif.

Laissez quelques minutes pour que chacun-e s'exprime.

L'objectif n'est pas de "placer" les cartes mais d'**ouvrir la discussion** et de **connecter** ces éléments aux scénarios précédents.

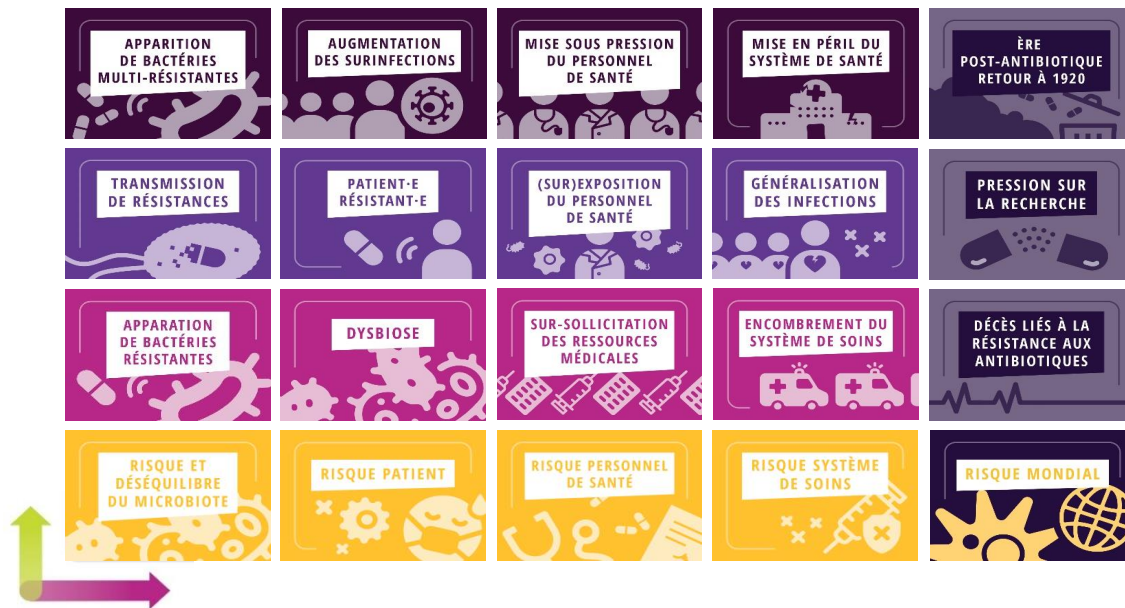
🗨 Débrief express :

Soulignez que ces cartes représentent les **expositions indirectes** aux antibiotiques, souvent invisibles mais très impactantes :

- **Via l'élevage** : les antibiotiques sont utilisés pour prévenir les maladies du bétail et favoriser la croissance, entraînant leur **présence dans les sols et dans notre alimentation**.
- **Via l'industrie pharmaceutique** : la production et les rejets de médicaments **diffusent des résidus d'antibiotiques** dans l'environnement.
- **Via les rejets hospitaliers et les stations d'épuration** : des traces d'antibiotiques persistent dans **l'eau et les sols**, alimentant la résistance bactérienne.

🗨 **Message clé** : l'antibiorésistance ne se limite pas à l'usage médical — elle est aussi **environnementale, globale et systémique**.

Etape 2 : Les risques de l'antibiorésistance à l'échelle du monde



Objectif : Prendre de la hauteur et comprendre les **conséquences globales et à long terme** de l'antibiorésistance.

Déroulé du jeu :

1. **Expliquez le but de cette étape.**

C'est la **conclusion de la matrice** : on passe de la vision individuelle et hospitalière à une **perspective mondiale**.

👉 Cette phase sert à **prendre conscience de l'ampleur du phénomène**.

2. **Distribuez les 4 cartes**

Invitez les participant-es à créer une **nouvelle colonne "Conséquences globales"**, à la suite des précédentes colonnes déjà construites.

3. **Classement des cartes.**

Demandez-leur de placer les cartes **par ordre de gravité**, du risque le moins sévère au plus extrême :

- *Risque mondial*
- *Décès liés à la résistance aux antibiotiques*
- *Pression sur la recherche*
- *Ère post-antibiotique : retour en 1920*

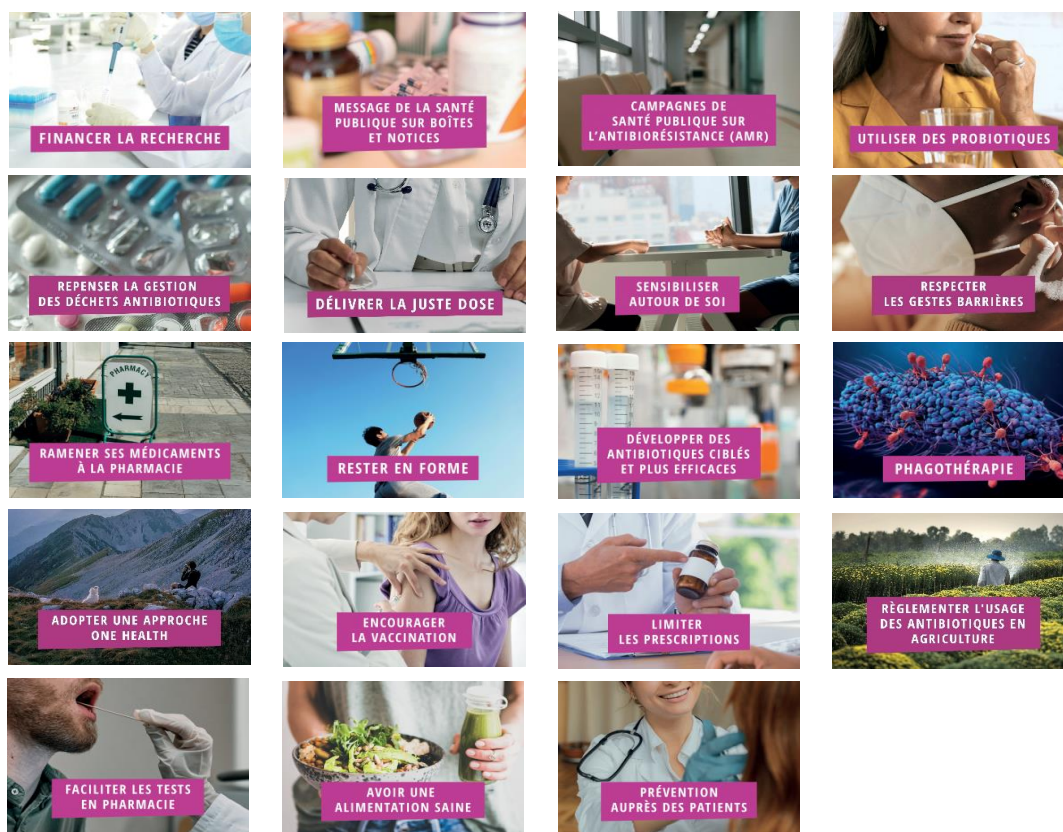
🗨 **Débrief express :**

Expliquez que cette dernière étape est **symbolique mais essentielle** :

- Elle permet de **mesurer l'impact global** du phénomène sur la santé publique, la recherche et l'avenir de la médecine.
- L'"ère post-antibiotique" évoque un monde où les antibiotiques **ne fonctionnent plus**, rendant des infections bénignes à nouveau mortelles.

🗨 **Message clé :** l'antibiorésistance n'est pas un risque du futur — **elle est déjà en marche**, et seule une action collective permettra d'en limiter les conséquences.

Etape 3 - Les solutions, quelles actions mettre en place pour lutter contre l'antibiorésistance



Objectif : Clôturer l'atelier sur une **note positive et participative**, en identifiant **les leviers d'action concrets** à différentes échelles.

Déroulé du jeu :

1. **Placez les cartes Solutions sur la table.**
Étalez les 19 cartes face visible au centre de la table.
👉 Laissez **2 minutes** aux participant·es pour les parcourir et choisir **celle qui leur parle le plus**.
2. **Tour de table participatif.**
Invitez chaque participant·e à partager la carte qu'il ou elle a choisie et à expliquer **pourquoi**.
Encouragez-les à faire le lien avec les **situations vues dans la matrice**.
3. **Valorisez la responsabilité partagée.**
Soulignez que **chacun·e a un rôle à jouer**, que ce soit :
 - en tant que **citoyen·ne** (usage raisonné des antibiotiques),
 - en tant que **professionnel·le de santé** (bonne prescription, prévention),
 - ou à l'échelle **institutionnelle** (recherche, politiques publiques).

🗨 Débrief express :

Cette phase sert à **transformer la prise de conscience en engagement**. Elle permet de **terminer sur une dynamique collective**, où chaque participant repart avec **une solution concrète à mettre en pratique**.

🔑 Message clé :

La lutte contre l'antibiorésistance est **un effort commun** — chaque geste compte, à chaque niveau.

Etape 4 : Conclusion

Objectif : Clore le jeu en **ancrant les messages clés** et en rappelant que chacun-e a un rôle à jouer dans la lutte contre l'antibiorésistance.

Messages essentiels à retenir :

1. **Les antibiotiques sauvent des vies**, mais ils sont aujourd'hui **fragilisés** — il faut les **préserver**.
2. **Sans action collective**, l'antibiorésistance peut avoir **des conséquences tragiques** pour l'humanité.
3. **L'exposition répétée aux antibiotiques** appauvrit le microbiote intestinal, mais **des solutions existent** pour limiter ces effets.
4. **La prévention et les bons comportements** sont nos meilleurs outils pour protéger leur efficacité.

👉 **Message final :** tout le monde est concerné.

Patients, professionnels de santé, institutions et citoyens — **chacun peut agir** à son niveau.

Etape 5 - Tips d'animation

Quelques astuces pour animer la fresque en toute fluidité

1. Utilisez le verso des cartes

- Les textes au dos peuvent **aider à comprendre ou approfondir** certains concepts.
- Vous pouvez choisir de **faire lire ou non** les versos selon le temps disponible et le niveau du groupe.

2. Adaptez le rythme

- Si le groupe **bloque**, reprenez la main sur un scénario et **expliquez en construisant**.
- Si vous avez **plus de temps**, proposez-leur de **deviner les cartes « Conséquences »** avant de les révéler !

3. Aidez au placement

- Le **dégradé de couleur** sur les cartes Conséquences sert de repère pour leur position dans la matrice.
- Encouragez la **logique de progression** : du microbiote au monde, du risque mineur au risque global.

4. Valorisez l'échange

- Soulignez le **message porté par chaque scénario**.
- Terminez l'atelier en **laissant un moment d'expression libre** : émotions, surprises, prises de conscience...

🧠 **Astuce finale :** une bonne animation, c'est un juste équilibre entre **jeu, discussion et apprentissage**.