

Promotion de la vaccination antigrippale à travers une approche One Health : développement d'un outil ludique et engageant

B.Clarivet¹, M.Tambon², H.Bruguère¹, K.Gomez³, C.Dangla¹, M. Cadoz⁴, V. Garnier⁵, C. Pasquier^{6,7}, L.Chantoiseau³,

¹CPIAS Occitanie

²OMEDIT Occitanie

³ARS Occitanie

⁴Clinique vétérinaire, Laloubère

⁵URPS Pharmaciens Occitanie

⁶Laboratoire de virologie, CHU de Toulouse

⁷Université Toulouse III – Paul Sabatier

Introduction / Objectif

La vaccination antigrippale demeure un enjeu majeur de santé publique, se heurtant à des phénomènes persistants d'hésitation vaccinale, y compris chez les professionnels de santé (PS). En France, les données de Santé publique France pour la saison 2024-2025 montrent une couverture vaccinale insuffisante : 53,7 % chez les personnes de 65 ans et plus, 25,3 % chez les moins de 65 ans à risque, 46,5 % pour l'ensemble des populations à risque, et seulement 21 % chez les PS exerçant en EHPAD. Malgré de nombreux outils de communication existants, de nouveaux leviers d'adhésion sont nécessaires. Dans un contexte de préoccupations environnementales croissantes, l'approche « One Health », fondée sur l'interdépendance entre santé humaine, animale et environnementale, apparaît comme un angle innovant. L'objectif de ce travail est de susciter l'adhésion à la vaccination antigrippale par le biais d'un outil ludique intégrant cette approche.

Matériel et méthodes

Un groupe de travail pluridisciplinaire régional a été constitué, associant des acteurs de la prévention des infections, du bon usage des médicaments et de la vaccination, ainsi qu'un vétérinaire, un virologue et un pharmacien libéral. Neuf réunions en visioconférence ont permis de co-construire un outil pédagogique au format papier. La mise en page des carnets et la bande dessinée pédagogique intégrée ont été réalisés à l'aide de Canva®, PowerPoint® et Adobe Illustrator®.

Résultats

Deux carnets de jeux de 16 pages ont été élaborés : l'un destiné à la population générale, l'autre aux professionnels de santé. Ils combinent informations scientifiques et activités ludiques (bandes dessinées, quiz, textes à trous, mots mêlés, jeux d'association). Les supports sont disponibles en version papier et PDF. Les usages ciblés incluent les salles d'attente, les temps de pause des PS, l'accompagnement des résidents, et les événements professionnels. La diffusion a été réalisée lors de la campagne vaccinale grippe 2025-2026 via les sites internet des acteurs régionaux, les réseaux sociaux, des mailings professionnels, des webinaires et des journées régionales.

Conclusion

Ce projet propose une approche innovante de promotion vaccinale, conciliant pédagogie, gamification et perspective One Health. Une déclinaison numérique interactive est envisagée pour la Semaine européenne de la vaccination 2026, afin d'en renforcer l'accessibilité et l'impact.