



CONSTAT INITIAL

Les résidents âgés, souvent sujets de problèmes moteurs et d'isolement social, font souvent part d'un sentiment d'ennui, accompagné d'une perte d'investissement, d'anxiété voire de dépression, avec des comportements inadaptés.

Or le jeu, conçu de manière adaptée, stimule les sens tout en socialisant la personne. En mobilisant ses capacités motrices, cérébrales et interactionnelles, le cadre ludique lui permet de reprendre confiance, de libérer ses tensions et d'améliorer son humeur, voire de retrouver de l'autonomie.

En outre, jouer est recommandé dans la prise en charge de la maladie d'Alzheimer.

SOLUTION ENVISAGÉE

Le jeu est proposé en tant que médiateur thérapeutique. Il est pratiqué une fois par semaine au sein du service, mais peut aussi l'être de manière ponctuelle avec la famille, d'autres patients ou les soignants.

Nécessitant une ludothèque adaptée aux diverses problématiques du grand âge, quatre types sont répertoriés : jeux symboliques, d'exercices, d'assemblage et de règles.

Pour obtenir un fonds de roulement varié, certains jeux ont dû être conçus et fabriqués en interne, afin de les adapter aux résidents, avec leur participation et celle du service ergothérapie. Des jeux en bois grand format « sur mesure » émergent régulièrement de cette collaboration.

POINTS FORTS • Remobilisation des patients • Adaptation du jeu en fonction de chaque patient • Nouvel outil pour les soignants • Solution non traumatisante et non infantilisante • Réalisation des jeux par les patients du service ergothérapie, qui donne du sens à leur travail

RÉSULTATS • Plaisir présent (sourires, échanges, discussions sur leur enfance ou leurs petits-enfants...) • Plusieurs patients acceptent de revenir aux séances de jeu • Investissement spontané sur les jeux déjà présentés • Certaines personnes isolées restent juste pour discuter



CHALLENGES

- Mobiliser des personnels et patients de l'atelier ergothérapie bois.
- L'élargissement de la ludothèque demande un investissement financier important, que ce soit pour acheter des jeux ou les concevoir

PERSPECTIVES

- Étendre l'offre de jeux en bois, voire d'autres matériaux.
- Réfléchir sur le choix des jeux avec d'autres structures, médicales ou non
- Achat de jeux muraux fixes afin de canaliser les troubles de la déambulation et de la manipulation incessante d'objets au quotidien (comme le Tipatsma).



Le Tipatsma, projet de tableau interactif incassable

- Création de jeux extérieurs ponctuels, pour allier promenade et stimulation, avec un matériel assurant la sécurité.



Le Batik, jeu de dextérité fabriqué avec l'atelier d'ergothérapie

PARTENARIATS POTENTIELS

Prise de contact avec la ludothèque de Privas, « l'Ardé jeux » • Tester les jeux existants, ouvrir l'hôpital psychiatrique sur la cité et envisager une intervention externe



Association Hospitalière
SAINTE-MARIE 190 ANS

Contacts projet : Éric Laurent et Muriel Nieddu,
Unité de géronto-psychiatrie Sainte-Agathe,
eric.laurent@ahsm.fr et muriel.nieddu@ahsm.fr

Contact presse : Évelyne Ducros, service communication
du CHSM Privas, evelyne.ducros@ahsm.fr