



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, pratiqué à n'importe quel âge, 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.

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

SOLUTION ENVISAGÉE

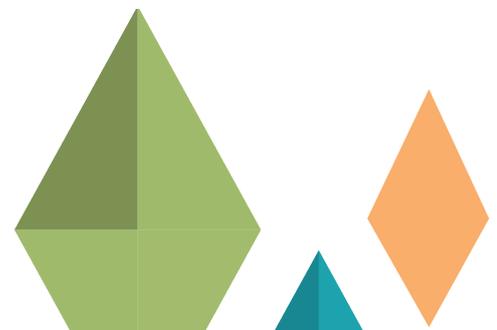
Le jeu est proposé en tant que médiateur thérapeutique. Il est pratiqué une fois par semaine au sein du service, mais peut aussi l'être de manière ponctuelle avec la famille, d'autres patients ou les soignants.

Nécessitant une ludothèque adaptée aux diverses problématiques du grand âge, quatre types ont été choisis : 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 émergent régulièrement de cette collaboration.

POINTS FORTS • Accessibilité du lieu choisi (salle à manger et petite bibliothèque) • Remobilisation des patients • Adaptation du jeu en fonction de chaque patient • Nouvel outil pour les soignants • Solution non traumatisante et non infantilisante

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

- Fort investissement et de personnels pour mobiliser les patients à 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
- Création de jeux muraux fixes afin de canaliser les troubles de la déambulation et de la manipulation incessante d'objets au quotidien (comme le Tipastma).



Le Tipastma, 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

- Contact avec la ludothèque du Privas, « l'Ardé jeux » : permet de tester des jeux existants, ouvre l'hôpital psychiatrique sur la cité et permet d'envisager une intervention externe



Association Hospitalière
SAINTE-MARIE 190 ANS

Contact projet : Céline de Almeida, responsable de l'ESAT Saint-Joseph, celine.dealmeida@ahsm.fr

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