



FONDATION KORIAN
POUR LE BIEN VIEILLIR

JEU ET MALADIE D'ALZHEIMER

Animer une séance de jeu en EHPAD

GUIDE PRATIQUE

SOMMAIRE

Jeu et maladie d'Alzheimer	p. 1
Fiche n°1 — Choisir des jeux adaptés à la maladie d'Alzheimer	p. 5
Fiche n°2 — Aménager un espace de jeu en EHPAD	p. 11
Fiche n°3 — Rôle et place du professionnel durant une séance de jeu	p. 17
Le cadre ludique	p. 21
Pour aller plus loin	p. 23

FICHES JEUX

Billard japonais	fiche 1
Fabian	fiche 2
La cascade sonore mini	fiche 3
Mirror Pebbles (Galets miroirs)	fiche 4
Pomela XXL	fiche 5
Sand Tray	fiche 6
Super soft ball	fiche 7
Volumes contrastes	fiche 8

ÉDITEUR
Fondation Korian pour le Bien Vieillir

AUTEUR
Cédric GUEYRAUD
FM2J, centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet

PARTENAIRES
Centre de Recherche Clinique de l'Hôpital des Charpennes (Pr Krolak-Salmon)

ÉDITO

Aujourd’hui en France, près de **900 000 personnes** souffrent de la maladie d’Alzheimer et une augmentation de près de 60% est attendue d’ici 2040, compte-tenu de l’évolution de l’espérance de vie. La gravité de l’impact de cette maladie sur la qualité de vie des personnes atteintes et de leurs proches a conduit le Ministère à mettre en place un Plan dédié aux maladies neurodégénératives, véritables défis pour notre système de santé et notre politique de recherche.

Fort de ce constat et dans la lignée de l’action ministérielle, la Fondation Korian pour le Bien Vieillir s’est mobilisée pour conduire un programme de recherche appliquée visant à apporter des réponses concrètes et innovantes aux professionnels des établissements médicaux sociaux où vivent près de la moitié des personnes atteintes de cette maladie.

La prise en charge des Symptômes Psychologiques et Comportementaux des Démences constitue une réelle difficulté en EHPAD et la Haute Autorité de Santé préconise les interventions non médicamenteuses en première intention, facteurs d’amélioration de la qualité de vie.

Ainsi, le jeu est identifié comme source de bien-être à tout âge comme le soulignait le Prix Nobel de Littérature Georges Bernard SHAW : « *l’homme ne cesse de jouer quand il devient vieux, il devient vieux quand il cesse de jouer* ».

Les résultats de l’étude LUDIM ont permis d’attester par des données scientifiquement validées de l’impact positif du jeu sur les troubles du comportement induits par la maladie d’Alzheimer. Ce guide a pour objectif d’apporter aux professionnels les outils d’animation de séances de jeu selon une approche thérapeutique non-médicamenteuse. Nous vous encourageons ainsi à vous approprier les bonnes pratiques déjà éprouvées par les équipes Korian des établissements pilotes.

Ce guide doit bénéficier dès à présent et en permanence de vos retours d’expériences. Nous vous invitons donc à nous faire part de vos remarques et suggestions à l’adresse mail suivante : secretariat@fondation-korian.com. Elles seront analysées pour permettre une mise à jour régulière de ce guide.



Sophie Boissard
Présidente de la Fondation Korian pour le Bien Vieillir



JEU ET MALADIE D'ALZHEIMER

Les approches thérapeutiques non médicamenteuses dans la maladie d'Alzheimer présentent un réel intérêt pour améliorer la qualité de vie des résidents et sont mises en avant comme première intention par la Haute Autorité de Santé dans le traitement des troubles du comportement.

Le jeu peut se présenter comme proposition adaptée pour contribuer au bien-être des résidents mais il est souvent utilisé de façon intuitive ne permettant pas à la séance de jeu de se dérouler de façon efficiente.

Le choix des objets ludiques nécessite une culture et une analyse du jeu qui font souvent défaut aux professionnels, les obligeant à endosser une posture d'aïdant, souvent trop interventionniste, limitant alors l'autonomie et la maîtrise du résident.

Une réflexion sur le cadre ludique s'impose pour offrir les conditions qui permettront à la séance de jeu d'offrir un réel divertissement aux résidents. Le bien-être provoqué par la situation de jeu peut alors agir sur la qualité de vie et les troubles du comportement des pathologies de type Alzheimer. Le cadre ludique se présente comme un espace de résilience permettant, le temps de la séance, une remobilisation de l'ensemble des compétences du résident.».

Intérêt du jeu dans la maladie d'Alzheimer

Les intérêts du jeu ne sont plus à démontrer mais il est souvent nécessaire de réaffirmer qu'ils ne sont pas spécifiques à l'enfance.

En effet, longtemps situées du côté de l'enfance et du futile, les idées du jeu ne cessent pourtant de se décloisonner depuis le 18^e siècle, marquant ainsi un intérêt de plus en plus significatif de l'activité ludique dans l'espace social.

Pourtant, au-delà des activités ludiques traditionnelles de type cartes ou scrabble, **le jeu résiste encore à franchir les portes de la maison de retraite.** Lorsqu'il est présent en institution, il présente bien souvent des difficultés à exister (peu de valorisation, peur de l'infantilisation, règles du jeu mises à mal par les pathologies...).

Ces difficultés influent sur le professionnel dans son utilisation du jeu auprès de personnes démentes. En effet, il se retrouve parfois en difficulté et ne sait pas toujours comment rendre le jeu accessible aux personnes qui n'ont plus ou pas la capacité à comprendre la règle formelle.

La conséquence est souvent de délaisser le jeu ou d'être trop directif pour que les règles soient respectées. Il s'agit alors d'intervenir auprès des professionnels en première intention pour rendre compte des modalités nécessaires à une situation de jeu adaptée au contexte d'intervention.



Par une réflexion sur le choix des objets, l'aménagement de l'espace et la posture du professionnel, le cadre ludique permet de lever les difficultés rencontrées par les professionnels pour que la situation de jeu se déploie de façon efficiente.

Ainsi le jeu offre la possibilité à la personne âgée de se délasser, de se divertir, de recréer des forces pour affronter les exigences de son quotidien.

Le jeu a le pouvoir de réhabiliter la personne âgée dans ses interactions sociales en lui redonnant une place et un rôle. Bien choisi, le jeu se présente comme un miroir de compétences pour renforcer ou redonner estime de soi et confiance. Rattaché au plaisir, au bien-être, à la concentration, à la catharsis, le jeu présente une parfaite prise en compte de l'intelligence humaine, de ses besoins et de ses désirs.

Ce livret pédagogique souhaite alors interroger le cadre ludique sous l'angle d'une approche thérapeutique non médicamenteuse en démontrant ses effets sur la qualité de vie des patients Alzheimer et leurs troubles du comportement. Le cadre ludique marie des réflexions issues du monde de l'éducation et des médiations thérapeutiques.



Modélisation du concept à partir des travaux d'études de la recherche LUDIM

Afin de ne pas rester sur des présupposés de l'effet du cadre ludique dans la prise en charge de la démence, ce concept a été expérimenté sur une étude pilote en partenariat avec plusieurs acteurs :

- le centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet (FM2J),
- le centre de Recherche Clinique Vieillissement-Cerveau-Fragilité (CRC-VCF) et le Centre Mémoire de Ressources et de Recherche (CMRR) de Lyon,

- La Fondation Korian pour le Bien Vieillir et 6 EHPAD Korian de la région Rhône-Alpes.

Ces acteurs se sont réunis en 2014 pour mener une étude pilote randomisée en simple aveugle de type « Step wedge » auprès de 54 malades d'Alzheimer sur une durée de 4 mois. Des échelles d'évaluations standardisées dans des cahiers d'observation ont permis de démontrer que :

- **Le jeu permet une évolution du bien-être du résident.**
- **Le cadre ludique permet d'augmenter la qualité de vie et les interactions sociales de façon plus importante que sur une séance de jeu sans cadre ludique.**
- **Le cadre ludique permet de diminuer les troubles du comportement des malades Alzheimer lors des séances de jeu.**
- **Le cadre ludique permet au professionnel de repenser ses pratiques, de les faire évoluer pour éviter sa propre mise en échec et celle du résident.**

Composition du livret pédagogique

Ce livret pédagogique a pour objectif de vous apporter les bases pour animer des séances de jeu selon une approche thérapeutique non médicamenteuse.

Il modélise les conditions de jeu auprès des malades d'Alzheimer en définissant le concept de cadre ludique à partir de 3 fiches techniques. Chacune étant un pilier essentiel de ce cadre :



FICHE N°1 :

Choisir des jeux adaptés à la maladie d'Alzheimer



FICHE N°2 :

Aménager un espace de jeu en EHPAD



FICHE N°3 :

Rôle et place du professionnel durant une séance de jeu



Une dernière rubrique (p. 25)

“Pour aller plus loin” vous donnera des ressources complémentaires pour faire évoluer vos séances de jeu et votre pratique professionnelle.

CHOISIR DES JEUX ADAPTÉS À LA MALADIE D'ALZHEIMER

Présentation de la fiche

Il n'est pas évident de proposer des jeux adaptés lorsque la pathologie s'installe. Les capacités des résidents se trouvent de plus en plus limitées : baisse de la vue, difficulté dans la motricité, troubles de la mémoire...

La capacité de concentration diminue et les troubles cognitivo-mnésiques rendent la compréhension d'une consigne compliquée. Les résidents ont de plus en plus de mal à respecter les règles d'un jeu obligeant une aide constante du professionnel ou de l'aidant.

Par ailleurs, les troubles du comportement associés à la maladie comme la déambulation ne facilitent pas le bon déroulement d'une séance de jeu. Pour les résidents, l'accès à l'autonomie et au plaisir du jeu étant limité.

Une bonne sélection de jeu va permettre aux résidents et aux professionnels de retrouver le **plaisir de jouer**.

Inspirée des outils professionnels des ludothèques, cette fiche vous aidera à :

- mieux comprendre les différentes catégories de jeux,
- analyser et classer les jeux au regard des compétences des malades d'Alzheimer.



Mots clés

Système ESAR, Classement des Objets Ludiques (COL), jeux d'exercice, jeux d'assemblage, jeux symboliques, jeux de règles

En pratique

1. Les différentes catégories de jeu

Les ludothèques utilisent très souvent le **système ESAR** pour classer les différents types de jeux et jouets existants.

Ce système, créé par Denise Garon et issu des travaux de la psychologie du développement du psychologue Jean Piaget, considère qu'il existe 4 grandes catégories de jeux : **Les jeux d'Exercice, les jeux Symboliques, les jeux d'Assemblage et les jeux de Règles.**

La différence principale entre ces 4 catégories est liée au type d'intelligence sollicitée lors de l'utilisation des jeux. L'évolution de la maladie d'Alzheimer met à mal certaines compétences et le professionnel devra être capable de changer de catégorie de jeux pour mieux s'adapter au résident.

2. Les jeux de règles

“ Les jeux de règles comportent un ensemble de conventions et d’obligations supposant l’adhésion des joueurs. Il s’agit souvent de jeux collectifs. ”

COL, comment classer ses jeux et jouets ?, FM2J-Editions

Les jeux de règles communément appelés jeux de société font partie de l'offre la plus proposée par les professionnels. Elle correspond en général aux jeux utilisés par les adultes mais c'est la plus difficile à animer avec des malades d'Alzheimer ! Par peur de l'infantilisation, les professionnels et les aidants préfèrent bien souvent proposer un jeu de société au malade d'Alzheimer mais ce dernier a du mal à respecter et à comprendre la règle.

Le professionnel est bien souvent obligé de simplifier le jeu. Il doit toujours rester auprès du résident pour lui rappeler les règles, son tour de jeu, pour l'aider ou même faire à sa place. Le résident risque de se retrouver dans une position de spectateur plus que de joueur. Il faut donc limiter cette offre à des jeux aux consignes très simples et privilégier les jeux surdimensionnés.



Exemples de jeux de règles



Pomela XXL
Beleduc



Billard Japonais
La maison du billard



Batik
Gigamic

3. Les jeux symboliques

“ Objets ludiques qui permettent au joueur de reproduire ou d’inventer des actions, des situations, des événements, des scènes selon son imagination et en s’inspirant de la connaissance et de la compréhension qu’il a de la réalité. ”
COL, comment classer ses jeux et jouets ?, FM2J-Editions

Les jeux symboliques étant les jouets préférés des enfants, professionnels et aidants ont souvent très peur de les utiliser auprès de personnes vieillissantes. Et pourtant... combien d'adultes se déguisent encore lors d'événements festifs ?

Combien d'acteurs de théâtre ou de cinéma jouent à faire semblant et semblent y prendre un plaisir fou !

Au-delà du déguisement, la poupée ou la peluche sauront souvent apaiser certains résidents. Ils présentent des références culturelles qui permettent un étayage de situations vécues et offrent

un effet cathartique qui permet de libérer les tensions. Ces objets sont très bien investis par les résidents à condition de se détacher de représentations culturelles liées à l'enfance. Enfin, les jeux de représentations faisant appel à des techniques de dessin, de sculpture, ou d'autre forme d'art appartiennent également à cette catégorie de jeux. Une mise à disposition de ces jeux est donc souhaitée.

Toutefois le professionnel laissera à disposition ces jeux sans en imposer l'utilisation pour ne pas être dans une démarche d'infantilisation.



Exemples de jeux symboliques



Living Puppets
Kumquats



Sand Tray
Dusyma



Chien peluche
Ikéa

4. Les jeux d'assemblage

“ Eléments de jeu que l'on réunit en vue de réaliser un nouvel ensemble. ”

COL, comment classer ses jeux et jouets ?, FM2J-Editions

Les jeux d'assemblage se présentent sous plusieurs formes : il peut s'agir de puzzles, de maquettes, de jeux de construction...

Ces jeux présentent souvent un réel intérêt auprès des malades d'Alzheimer car **ils peuvent s'adapter à leurs compétences.**

En effet, une boîte de Kapla permet de réaliser des constructions de niveaux de difficultés très différents. On peut utiliser un modèle, une image en guise de règle, ce qui facilite la compréhension de la consigne. Mais on peut aussi laisser le résident utiliser les différents éléments de jeu d'assemblage librement.

Quoiqu'il en soit, il faut veiller à ce que le joueur -constructeur, soit celui qui déconstruit pour éviter les frustrations ou déceptions.

Enfin, vérifiez que les puzzles soient complets et que les jeux de construction contiennent une quantité suffisante d'éléments pour réaliser une construction.



Exemples de jeux d'assemblage



Volumes contrastes
Asco



Regenbogen-pyramide
Merlin



Cubes
Grimm's

5. Les jeux d'exercice

“ Objets utilisés dans des activités sensorielles et motrices pour le plaisir d’obtenir des effets ou des résultats immédiats ”

COL, comment classer ses jeux et jouets ?, FM2J-Editions

Les jeux d'exercice sont les objets ludiques qui **font appel à une intelligence sensorielle et motrice**. Ils sont donc particulièrement intéressants quand la pathologie s'installe.

Avec des références sensorielles, sonores, visuelles, tactiles, kinésiques, motrices, ces jeux sollicitent souvent la répétition et permettent d'obtenir des effets ou des résultats immédiats.

Ces supports de jeu peuvent être très esthétiques et présenter de beaux volumes ne **nécessitant aucune explication** de la part du professionnel.



Exemples de jeux d'exercice



Cascade sonore
Atelier Bec et Croc



Pivert de Moutonne
Janod



Sensory flashing balls
Comotion

Nos conseils

- Limitez les jeux de règles dans votre sélection et vérifiez qu'il est possible de simplifier la règle sans perdre l'aspect ludique du jeu.
- Prenez conseil auprès de la ludothèque de votre région.
- Sélectionnez environ 7/8 jeux pour une dizaine de résidents.
- Un jeu adapté est celui qui sollicite le moins possible votre aide.
- Ne changez pas vos jeux à chaque séance.
- Choisissez des jeux avec des matériaux nobles pour éviter les références trop enfantines.
- Autorisez les résidents à détourner la règle des jeux choisis et adaptez-vous à leurs règles plutôt que l'inverse.
- Choisissez des jeux que vous appréciez et que vous aurez plaisir à partager. Connaître l'histoire de vie des résidents permet parfois d'affiner sa sélection.

Pour conclure

Lors d'une séance de jeu collective, vous devez sélectionner plusieurs jeux en piochant dans chaque catégorie décrite dans cette fiche. En effet, il est illusoire de penser qu'un seul jeu pourra contenter l'ensemble de votre groupe. Les motivations et les compétences sont différentes selon les personnes.

L'objectif de votre sélection est de permettre aux résidents d'être le plus autonomes possible face aux objets.

Si les jeux sélectionnés sollicitent trop votre aide pour jouer, le jeu est trop difficile ou inadapté. Une fois votre sélection effectuée, vous pouvez la garder plusieurs séances en réajustant quelques jeux au besoin.

AMÉNAGER UN ESPACE DE JEU EN EHPAD

Présentation de la fiche

La maladie d'Alzheimer met à mal certains repères et certains codes culturels. Il devient alors difficile pour le résident de comprendre et d'appréhender son environnement. Une réflexion sur l'aménagement de l'espace va aider le résident à se repérer et guider le comportement attendu.

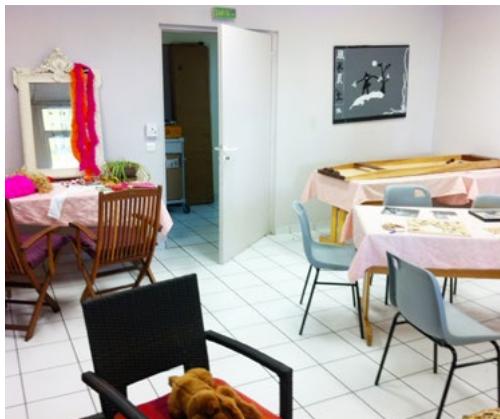
Inspirée des réflexions issues de l'éducation nouvelle, cette fiche propose des règles d'aménagement directement en lien avec les besoins et compétences des malades d'Alzheimer.

L'espace devient alors lisible et se substitue à la directivité du professionnel ou de l'aidant.

Le respect des règles d'aménagement de l'espace va faciliter le déroulement d'une séance de jeu auprès d'un public atteint de la maladie d'Alzheimer.

Cette fiche vous permettra de :

- Connaître les règles générales et spécifiques d'un aménagement d'espace de jeux
- Organiser votre espace en tenant compte des contraintes de votre EHPAD



Mots clés

Aménagement d'espace, Feng shui, psychologie de l'habitat, psychologie de l'environnement, espace de jeu.

En pratique

1. Influence de l'espace sur le comportement

Plusieurs disciplines s'intéressent à l'influence de l'espace sur le comportement et le bien-être des individus. Le Feng shui, est un art millénaire chinois qui a pour but d'harmoniser l'énergie d'un lieu. Il nous permet de comprendre, **l'intérêt de l'ordre, d'une bonne circulation de l'espace et de l'actualisation des différents objets d'une pièce.**

Il y a des lieux où on se sent bien, d'autres moins, et tout cela n'est pas lié au hasard. Plus récemment, la psychologie s'est aussi intéressée à l'espace que ce soit au niveau

environnemental ou de l'habitat, pour s'apercevoir que l'espace a une influence sur les comportements des individus. D'ailleurs, Le marketing a su s'en emparer pour la conception des magasins !

Lorsque l'on accueille des personnes âgées, il faut inévitablement réfléchir à l'aménagement pour leur bien-être.

Mais si il n'est pas toujours facile d'être aux commandes de cette réflexion, il est toujours possible de repenser des aménagements en tenant compte de l'existant.

2. Les particularités de l'aménagement de l'espace pour des malades d'Alzheimer

La maladie d'Alzheimer met progressivement à mal l'intelligence sémiotique, celle acquise par la culture et l'éducation.

Communiquer selon les codes traditionnels du langage peut alors devenir difficile, tant dans la verbalisation de sa pensée que dans la compréhension de la parole de l'aide ou du professionnel.

Pourtant, il est coutume d'admettre que **l'intelligence est redistribuée sous une nouvelle forme** : face au déficit de l'intelligence sémiotique, c'est une intelligence sensorielle, plus naturelle,

qui se développe, s'affine et qui devient le moyen de communication privilégié du résident.

Travailler l'aménagement d'un espace est une nouvelle façon de communiquer avec le malade d'Alzheimer, cela permet de redonner du sens et de remplacer certaines consignes verbales sur le comportement attendu.

Il s'agira alors de travailler le concept de « **lecture d'espace** ». En entrant dans une pièce, le résident devra immédiatement en comprendre la fonction, juste en lisant l'espace et sans l'aide du professionnel.

A l'image de nos habitats, chaque pièce présente une fonction type, avec des objets spécifiques à la fonction.

On retrouve rarement les casseroles dans la chambre ou le gel douche dans le salon ! Chaque objet est un code, un indice de la fonction de la pièce.

3. L'espace de jeu en EHPAD, règles générales

- **Donner du sens à l'espace**

Il s'agit de créer une ambiance cohérente avec le comportement attendu, celui de joueur. Un premier rangement devra supprimer toute information non directement en lien avec la séance de jeu, de façon à ne pas écarter l'attention du résident.

Les objets de la pièce, les affichages sur les murs, devraient (dans l'idéal) être directement en lien avec l'activité. Le cas échéant, il est préférable d'avoir une pièce neutre pour ne pas déconcentrer la personne par d'autres stimulations.



Lors d'un aménagement d'espace de jeu nous devrons veiller à ce que le tout soit cohérent avec l'activité choisie. C'est cette **cohérence qui amène à l'autonomie du joueur**.

Il n'est pas rare en EHPAD de voir des pièces aux fonctions multiples. Il s'agit alors de retravailler un peu l'espace, pour donner le temps d'une séance de jeu une meilleure lisibilité. Par exemple, on peut imaginer que si la séance de jeu se déroule dans le réfectoire, enlever ou rajouter une nappe sur les tables, les disposer différemment, vient indiquer qu'il s'agit d'une autre activité que celle habituelle.

- **Protéger et contenir l'espace**

La deuxième règle générale à respecter est celle de la protection et contenance de l'espace. Une pièce dédiée où personne ne vous dérange durant l'activité présente les conditions idéales. Le cas échéant, il vous sera possible de protéger l'espace avec des paravents, des meubles pour donner un sentiment de contenance.

Il est important de revaloriser l'activité jeu en demandant aux différents professionnels de l'établissement de ne pas venir déranger cette activité par des allers et venues.

Eviter donc de choisir un lieu de passage ou un lieu bruyant qui risque de déconcentrer ou d'empêcher le résident d'être suffisamment en confiance par peur du regard des autres.

- **Circulation de l'espace**

Votre espace devra être suffisamment aéré et permettre la circulation en tenant compte des déambulateurs

et éventuels fauteuils roulants. Les résidents devront pouvoir se déplacer librement vers les différentes tables de jeu.

Toutefois, il ne faut pas hésiter à changer les jeux de place pour les approcher des résidents. En cas de changement de jeux, ne pas oublier d'enlever le précédent pour ne pas qu'il y ait de surenchère et donc de sur stimulation.

4. L'espace de jeu en EHPAD, règles spécifiques

- **Sélectionner plusieurs propositions ludiques**

Il s'agit de créer une ambiance. En EHPAD, les séances de jeu se déroulent souvent de façon collective.

L'erreur, trop souvent commise, est de ne choisir qu'un seul jeu pour l'ensemble du groupe comme le rappelle la fiche n°1. Il s'agit alors de présenter plusieurs propositions ludiques pour que chaque résident puisse choisir librement celle qui lui convient. Ces propositions devront être suffisamment simples pour que la personne soit autonome.

Les professionnels et aidants pourront ainsi aller de table en table pour se rendre disponibles si besoin est. Les jeux devront alors être suffisamment variés en terme de catégories et de compétences :

Jeu d'exercice	Jeu symbolique	Jeu d'assemblage	Jeu de règles
Jeux sensoriels Jeux de manipulation Jeux de motricité	Jeux de représentation Jeux de rôle Jeux de mise en scène	Jeux de construction Jeux de fabrication Jeux d'expérimentation Jeux d'agencement	Jeux de hasard Jeux d'adresse Jeux de réflexion ...

Une fois les jeux sélectionnés, il s'agit de les regrouper par catégorie et par compétences.

- **Disposer les jeux en invitation à jouer**

Avant l'arrivée des résidents, les jeux devront être disposés en « invitation à jouer ».

C'est-à-dire mis en scène, comme si le jeu était en train d'être utilisé. Cette dernière règle permettra au résident de mieux comprendre ce qui est attendu dans l'utilisation de l'objet.

Par ailleurs, une telle mise en scène se substituera souvent aux consignes verbales de l'aidant ou du professionnel.



Nos conseils

- **CHOIX DU LIEU :** Evitez de faire votre séance de jeu dans la salle télé ou au réfectoire, si tel est le cas, utilisez des paravents pour créer une certaine intimité et couper de toutes formes de stimulations extérieures.
- **MOBILIER ET CIRCULATION DES PERSONNES :** Prévoyez un nombre de tables, de chaises ou autres assises en fonction du nombre de résidents et de professionnels. Prévoir aussi une bonne circulation, pour permettre une autonomie des personnes.
- **SÉLECTION DES JEUX :** Choisissez le nombre de jeux en fonction du nombre de personnes.
- **DISPOSITION DES JEUX :** Les jeux demandant les mêmes types de compétences doivent être mis ensemble car ils induisent le même type de comportement. Mettez les jeux d'adresse à l'entrée car ils se présentent comme une bonne invitation à jouer. Mais vous pouvez aussi déplacer un jeu pour l'amener vers un résident à mobilité réduite.
- **PRÉSENTATION DES JEUX :** Sortez les jeux des boîtes, et disposez les "prêt à jouer". Pour les jeux d'assemblage, faites des ébauches de constructions ou disposez des modèles photos sur la table. Pour les jeux à compétences très basses ou qui pourraient susciter des moqueries, les isoler dans un coin plus intime de la pièce.

Pour conclure

En pensant l'aménagement d'un espace de jeu, nous nous engageons dans une meilleure compréhension de la maladie d'Alzheimer. Il s'agit de créer un environnement adapté aux compétences des résidents, en prenant en compte la partie sensible de leur intelligence. Grâce à un aménagement de l'espace adapté, **le lieu refait sens et devient appréhendable** par les résidents.

Il s'agit alors de veiller aux principes généraux d'aménagement d'espace pour contenir la pièce des stimulations extérieures, mais aussi de veiller aux principes spécifiques d'aménagement d'espace de jeux pour que les objets qui entourent les résidents se substituent à la directivité du professionnel.

Dans une telle conception, l'environnement du malade d'Alzheimer se transforme, à l'image de l'éducation nouvelle, dans **un environnement synonyme d'initiative, d'activité, de liberté, d'autonomie**. Un environnement au service d'une réhabilitation de l'estime de soi, de la confiance en soi, un environnement où la résilience, même éphémère, devient possible.



RÔLE ET PLACE DU PROFESSIONNEL DURANT UNE SÉANCE DE JEUX

Présentation de la fiche

Même pour un animateur convaincu de l'intérêt du jeu, il semblerait que le professionnel éprouve des difficultés à mettre en place une séance de jeu libre adaptée à son public.

Ces difficultés peuvent être en lien avec l'institution qui n'accorde pas toujours une place privilégiée à l'animation, au regard des priorités thérapeutiques et de celles de la vie quotidienne. Elles sont aussi souvent en lien avec la difficulté à choisir des jeux adaptés mais aussi et parfois avec la posture du professionnel.

Face à la pathologie du résident, l'erreur souvent rencontrée est celle de jouer à sa place.

Le professionnel ou l'aide compense les difficultés du résident en faisant à sa place ou en apportant une aide importante : « Allez monsieur, c'est à votre tour de jouer », « Vous avez fait un trois, je vous aide à déplacer votre pion ».... Une telle attitude risque de faire perdre en plaisir la séance de jeu. En effet, à chaque fois qu'on apporte

une aide, on montre indirectement au résident qu'il ne sait plus faire seul.

Enfin, on voit souvent des jeux ayant un objectif de remédiation : jeux de mémoire par exemple. Mais est-ce vraiment du jeu ? Il s'agit alors de réfléchir aux objectifs du professionnel et à une posture qui n'entravent pas le plaisir de jouer.

Cette fiche vous permettra de :

- Comprendre le rôle et la place du professionnel et de l'aide lors de l'animation d'une séance de jeu
- Développer votre observation pour mieux positionner vos interventions.

Mots clés

Observation, disponibilité, non interventionniste, tuteur de résilience, médiateur

En pratique

1. Avant la séance de jeu

Le rôle et la place du professionnel durant une séance de jeu sont très souvent en lien avec la préparation qui aura été faite en amont de la séance de jeu.

Le choix des jeux va très nettement influencer le comportement du professionnel. En effet, si les jeux ne sont pas adaptés, il faudra user d'une attitude très interventionniste lors de la séance de jeu. Un jeu trop difficile nécessite une aide constante de la part du professionnel. La fiche n°1 de ce livret vous aide à mieux comprendre

quel type de jeux sélectionner. Gardez en mémoire qu'un **jeu adapté est un jeu qui est maîtrisable par le résident**, le cas échéant, vous devez simplifier votre sélection.

Cette sélection doit être entièrement appropriée par les professionnels qui auront joué et analysé les jeux préalablement. Toujours avant la séance de jeu, vous devrez aménager l'espace, en lien avec les conseils de la fiche n°2. Un bon aménagement d'espace substitute la directivité du professionnel durant la séance de jeu.

2. Durant la séance de jeu

Durant la séance de jeu, le rôle du professionnel est celui de médiateur. Il doit créer le lien entre les jeux et les résidents, il doit faciliter l'entrée en jeu et l'activité ludique.

Le professionnel n'est pas obligé de jouer avec les résidents, même si cela n'est pas interdit ! En effet, en jouant avec les résidents, le professionnel risque de se mettre dans une position délicate à 3 niveaux :

- Il sera tenté d'aider le résident et ne pas voir que le jeu n'est pas adapté
- Il sera moins disponible pour les autres résidents

- Il sera souvent obligé de ne proposer qu'un seul jeu au groupe qui n'a pourtant pas les mêmes désirs et les mêmes compétences

Pour jouer avec un résident, il est préférable de co-animer la séance de jeu avec un autre professionnel ou aidant, de façon à ce qu'il y ait toujours une personne disponible et en observation.

L'observation devrait en effet être la première intention du professionnel. Après avoir invité les résidents à jouer, expliquer ou montrer certaines règles, donner envie, le professionnel doit observer le cadre qu'il a lui-même

construit. En prenant une position d'observateur, il est plus facile de réajuster le cadre, les règles, la sélection de jeu mais il est surtout plus facile de comprendre les besoins des résidents et d'adopter alors une intervention adaptée.

L'observation permet d'entrer dans une posture moins directive. Plutôt que de donner les règles d'un jeu à un résident, essayer de comprendre à quelles règles le résident veut vous faire jouer avec le support choisi.

Si deux personnes animent les séances, veillez à faire en sorte que si l'un joue,

3. Après la séance de jeu

Au-delà de l'inévitable rangement de la salle, il est important de faire un bilan et une évaluation de la séance.

4. Pour une fonction thérapeutique

Pour une posture plus en lien avec les approches thérapeutiques non médicamenteuses, il faudra garder en tête les axes d'une psychothérapie efficace : l'importance de la réhabilitation du narcissisme, du regard de l'autre, du respect des choix et des désirs du résident et de la particularité du mode de communication.

En effet, le narcissisme occupe une place incontournable dans la clinique du vieillissement. La renarcissisation serait alors le maître mot de la prise en charge permettant d'améliorer l'état de conscience, de renforcer l'estime

l'autre soit plus en observation. Il pourra ainsi aider un résident en difficulté (pièce tombée au sol, jeu renversé, résident en difficulté pour comprendre le sens de l'objet ludique) et prendre du recul.



Cela vous permettra de réajuster votre sélection de jeux ou votre aménagement pour les séances suivantes.

de soi, de libérer l'énergie créatrice et d'améliorer le potentiel d'adaptabilité des sujets concernés.

Le regard du professionnel sur le résident est alors déterminant pour une réorganisation psycho-affective et a un impact direct sur leur qualité de vie.

Par ailleurs, accorder une place aux désirs conduit à un espace de liberté, entretient la motivation et pousse le résident à agir. Enfin, la communication doit faire preuve d'une réflexion et d'un savoir faire pour favoriser l'échange avec le résident.

Le fait que les résidents présentent des troubles du langage risque de trop infantiliser notre communication ou de nous amener à renoncer à leur parler. Pourtant les malades d'Alzheimer perçoivent et savent ce qui se passe autour d'eux et savent l'exprimer à leur manière (Delamarre, 2007).

Il s'agit alors de rentrer dans une communication laissant plus de place à la sensibilité :

Pour ce faire, l'aide et le professionnel sont invités à privilégier le regard, le contact, à mobiliser le sensoriel en eux et mieux le regarder en l'autre.

Nos conseils

- **Ne gardez qu'un seul objectif en tête : le plaisir du résident et les effets thérapeutiques se manifesteront dans un second temps.**
- **Essayez de remettre en question le cadre ludique et votre comportement avant celui du résident. Le comportement d'un résident n'étant souvent que le résultat du cadre dans lequel il évolue.**
- **Ecoutez et contrôlez vos émotions qui sont ressenties de façon très fortes par les résidents et qui peuvent se contaminer.**
- **Laissez vous guider par le résident, ne l'obligez pas à jouer.**
- **Choisissez la durée et le moment de la séance de jeu (45 minutes après les soins du matin ou avant le goûter par exemple).**
- **Ne changez pas trop souvent d'intervenant : le professionnel ou l'aide se présente comme un repère pour le résident.**

Pour conclure

Le professionnel agit ainsi davantage sur le cadre (choix des objets et aménagement) et se propose de se placer dans une position d'observation et de disponibilité permettant d'ajuster l'ensemble des éléments du cadre dont il fait lui-même parti.

Sa participation sera systématiquement une réponse à une observation rendant ainsi son rôle pluriel et flexible à l'image des travaux de Jean EPSTEIN (2011)

proposant d'incarner des rôles aussi variés que : « faire jouer », « donner à jouer », « laisser jouer » ou « jouer avec » selon la situation.

Quoiqu'il en soit, si le jeu est en lien direct avec la maîtrise, le professionnel ou l'aide devra diminuer son aide lors de la séance de jeu.

En cas de difficulté, il préférera changer le jeu par un support plus simple pour permettre au résident autonomie et maîtrise.

Le cadre ludique comme approche éducative

En donnant de la valeur au jeu dans le champ du vieillissement nous nous engageons dans un nouveau regard culturel sur la personne âgée : il s'agit de la regarder davantage sous l'angle de ses compétences plutôt que sous l'angle de ses symptômes.



Le cadre ludique peut alors participer à consolider une conception de la démence qui redonne une dignité au malade d'Alzheimer en l'acceptant tel qu'il est, sans volonté de le changer pour le préserver dans son état authentique et lui permettre d'y séjourner le plus confortablement possible.

Dans une telle conception, l'environnement du malade d'Alzheimer se transforme, à l'image de l'éducation nouvelle, dans un environnement synonyme d'initiative, d'activité, de liberté, d'autonomie. Un environnement au service d'une réhabilitation de l'estime de soi, de la confiance en soi, un environnement où la résilience, même éphémère, devient possible.

Réconcilier l'institution avec la vie du résident et rompre avec une clôture et des normes instituées parfois à

l'encontre de l'épanouissement du résident. Ces prises de conscience, aidées des travaux en psychologie du vieillissement, existent déjà, à l'image du projet de vie, de la communication analogique (DELAMARRE, 2007) ou des travaux de Naomi Feil sur la validation (FEIL, 1994) mais se doivent d'être renforcées pour les enracer dans nos consciences et être instituées au niveau des directions des établissements.

C'est bien à partir d'une nouvelle conception de la démence que s'opérera une nouvelle conception de l'aïdant, professionnel ou familial, où son action ne serait plus exercée sur le résident lui-même mais sur son environnement :

- Choisir les objets qui entourent les résidents pour les substituer à la directivité du professionnel à l'image de la pensée de Montessori qui écrivait : « *le matériel est vraiment une substitution au maître enseignant.* » (MONTESSORI, 2008).
- Aménager l'espace pour redonner du sens, de la maîtrise, de l'autonomie au public visé.

Le cadre ludique comme médiation thérapeutique

Les groupes à médiation se sont développés de façon considérables. Devant leurs diversités il s'agit de différencier ceux qui présentent une approche thérapeutique des autres. Pour autant, ces approches manquent cruellement de mesures d'évaluation scientifique malgré les tentatives de modélisation de cadres théoriques.

Dans toute médiation thérapeutique, c'est la créativité du sujet qui est recherchée et qui a pour fonction « *de faire accéder à la transitionnalité et développer l'expressivité* » (CHOUVIER dans BRUN 2012).

Cette recherche d'expressivité par le biais d'une médiation est particulièrement adaptée aux résidents dont le langage ne constitue pas ou plus le moyen le plus aisé de s'exprimer.

Le jeu, tout comme l'activité artistique, permet au résident de déposer sa partie psychotique, de la symboliser, de la réfléchir, de la communiquer, de se rendre maître du traumatisme.

Mais si le jeu a su trouver sa place dans les médiations thérapeutiques, c'est principalement dans le champ de l'enfance qu'il s'est le plus développé sans jamais être interrogé dans le champ de la gérontologie.

Le jeu pour les personnes âgées présente pourtant aussi cette malléabilité permettant l'exercice de la sublimation, mais aussi cette surface d'interposition permettant la création

de lien, que ce soit entre participants ou avec le thérapeute, favorisant ainsi l'alliance thérapeutique.

Le professionnel ou l'aide détient un rôle indispensable pour permettre au jeu d'exister.

En étant attentif à la sélection de jeux, à l'aménagement de l'espace et à sa posture professionnelle, il est garant du cadre ludique et permet de créer les conditions efficientes à la situation de jeu.

En redonnant du plaisir à jouer, il s'inscrit dans une approche thérapeutique non médicamenteuse de la gestion des troubles du comportement et participe à l'évolution positive des interactions sociales et de la qualité de vie des malades d'Alzheimer.

POUR ALLER PLUS LOIN

Bibliographies

CYRULNIK, B., PLOTON, L., (sous la direction de), (2014) Résilience et personnes âgées, Odile JACOB

CHAUVET, C., (2015), Quelle place pour l'animateur dans le jeu ? Doc'Animation en gérontologie, n°50, Mars-Avril 2015, p.12-13

DELAMARRE, C., (2007), Démence et projet de vie - Accompagner les personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer ou apparentée, Dunod, Paris

DELAYE, L., (2015), Sélectionner les jeux pour les personnes âgées, Doc'Animation en gérontologie, n°50, Mars-Avril 2015, p.12-13

GUEYRAUD, C., (2012a), Rôle et place du jeu dans la maladie d'Alzheimer, in Doc'Alzheimer n°6-juillet-aoûtseptembre 20012, p.6-8

GUEYRAUD, C., (2012b), Jeu et personnes âgées, précautions pour organiser une séance de jeu, in Doc'Animation en gérontologie, n°34, mars-juillet 2012, p.38-40

GUEYRAUD, C., (2014), Former les animateurs au jeu, Doc'Animation en gérontologie, n°48, novembredécembre 2014, p.31-32

GUEYRAUD, C., (2015a), Qu'est-ce que le jeu ?, Doc'Animation en gérontologie, n°50, Mars-Avril 2015, p.10-11

GUEYRAUD, C., BATHSAVANIS, A., (2015b), Ludim, le jeu comme thérapie non médicamenteuse, Doc'Animation en gérontologie, n°50, Mars-Avril 2015, p.12-13

GUEYRAUD, C., ANAUT, M., (2015c), Jeu, résilience et personnes âgées, Doc'Animation en gérontologie, n°50, Mars-Avril 2015, p.12-13

FM2J, Quai des Ludes, (2010), COL – comment classer ses jeux et ses jouets ?, FM2J [Editions], 56 pages

PLOTON, L., (sous la direction de), (2015), Facteurs psychologiques et prédispositions à la maladie d'Alzheimer, Chronique sociale

PLOTON, L., (2005), La personne âgée, son accompagnement médical et psychologique et la question de la démence, Chronique Sociale, 7^e édition

Formations et conférences

Le centre de formation FM2J propose des stages de formation et des conférences sur l'utilisation du jeu auprès d'un public vieillissant.
www.fm2j.com

En lien avec FM2J, l'institut de formation Korian propose la formation « Thérapie comportementale de médiation par le jeu : Ludospace »

Malles de jeux

Le centre de formation FM2J propose des malles de jeux adaptés au public Alzheimer.

Se renseigner à contact@fm2j.com



Ce livret pédagogique a pour objectif de vous apporter les bases pour animer des séances de jeu selon une approche thérapeutique non-médicamenteuse.



FM2J - centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet



Fondation Korian pour le Bien Vieillir

Siège social : 21-25 Rue Balzac, 75008 PARIS
Contact : Aude LETTY, Déléguée Générale
Courriel : aude.letty@korian.com