



Projet



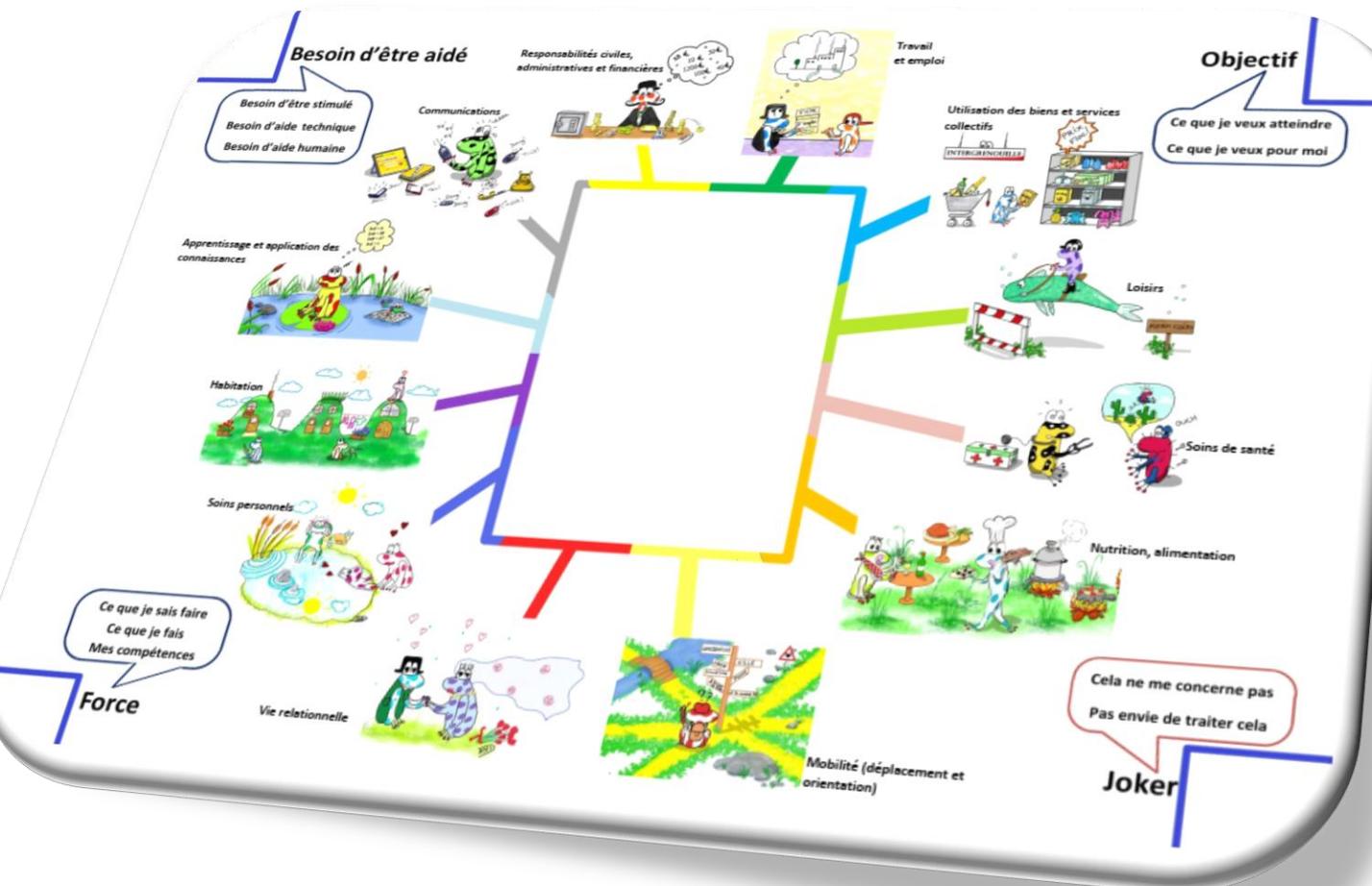
Conception : Dominique Mautuit

Réalisation : Amélie Mautuit-Dumales

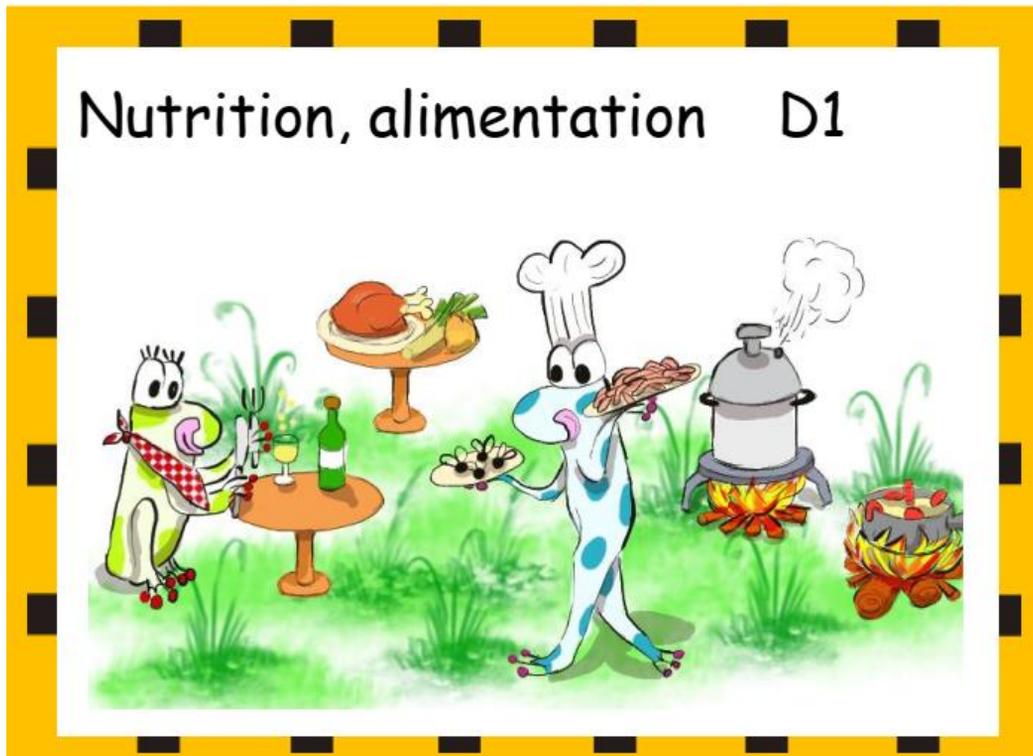
Victoria Mautuit-Dumales



Un plateau de jeu



Projeu



Cet outil d'aide à la rédaction du **projet personnalisé** permet une approche ludique pour sa rédaction par l'utilisation d'un **jeu de cartes.**

Objectifs de l'outil PROJEU

Les Objectifs de l'activité (thérapeutiques)

- Permettre à la personne de s'investir dans son processus d'accompagnement (autodétermination-empowerment)
- Conforter et/ou confronter la personne sur la représentation qu'il peut avoir de la réalité qu'il vit

Mes objectifs

- Faire le bilan de mes compétences dans les domaines de ma vie, identifier mes difficultés, mes problèmes.
- Définir des objectifs prioritaires
- Prévoir un programme d'accompagnement, de prestations adaptées
- Déterminer le temps du programme.
- Réviser mon projet au terme du programme.

Les dessins qui illustrent chaque carte représentent différentes races de grenouilles. **Symbolique** : Du fait de ses métamorphoses, la **grenouille** est avant tout un **symbole** de résurrection car elle est au bout de la chaîne (œufs, têtards...) représentant l'aboutissement d'un long processus de développement et d'évolution. Elle est aussi **symbole** de chance.



Il est destiné aux personnes qui vivent des situations de handicap dues à un trouble psychique; une déficience intellectuelle légère; une déficience physique et sensorielle (surdité); des personnes âgées. Il peut être également utilisé pour des personnes en situation sociale difficile. De 10 ans à un âge senior avancé, ce jeu peut être un bon support pour rendre acteur le sujet. Il peut être utilisé en individuel ou en groupe avec l'aide d'un professionnel.

Bases méthodologiques de la construction du jeu

- **Le projet personnalisé** structure la temporalité (T); il représente un trait d'union entre le passé et l'avenir. Il est élaboré en équipe interprofessionnelle avec la personne et/ ou son représentant selon trois piliers d'étayage méthodologiques: **le bilan** ou « état des lieux » exprimé par la personne et/ou identifié par l'équipe (besoins, désirs, efficacité de la personne dans les unités dynamiques d'entrée en relation avec le monde (dimensions de la C.I.F ; PPH)

Bases méthodologiques de la construction du jeu

- La définition des **objectifs**
- La mise en œuvre des **moyens** (aides humaines; techniques; environnementales; activités; stratégies...)
- **L'échéancier** de réalisation

Bases méthodologiques de la construction du jeu

- Nécessité:

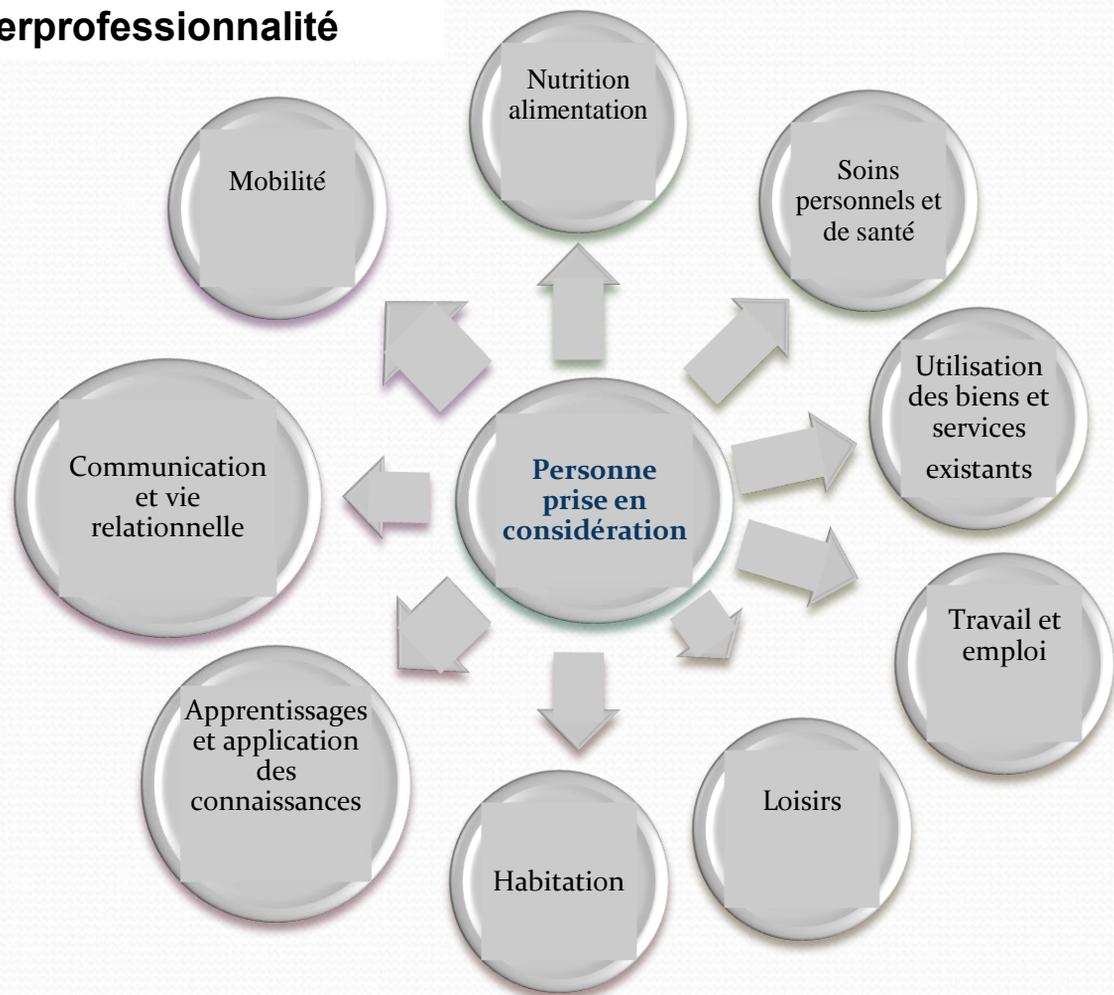
 d'un langage partagé (conception et représentation que chacun se fait de la personne vivant des situations handicapantes)

 **De critères d'observations communs utilisables et compréhensibles par tous les acteurs (professionnels, usagers, patients, résidents, famille tuteur...**

(utilisation des éléments de la classification internationale du fonctionnement, du handicap et de la santé C.I.F. 2001) et du processus de production du handicap Canadien (PPH)

 de coordonner les actions à mettre en œuvre

L' interprofessionnalité



C.I.F

- Apprentissage et application des connaissances
- Tâches et exigences générales
- Communication
- Mobilité
- Entretien personnel
- Vie domestique
- Relations et interactions avec autrui
- Grands domaines de la vie
- Vie communautaire, sociale et civique

Croisement entre PPH et CIF

- Apprentissage et application des connaissances
- Nutrition, alimentation
- Communication
- Mobilité
- Soins personnels et de santé
- Habitation
- Vie relationnelle
- Utilisation des biens et services collectifs
- Loisirs
- Responsabilités
- Travail et emploi

P.P.H.

- Education
- Nutrition
- Communication
- Déplacements
- Soins personnels
- Condition corporelle
- Habitation
- Relations interpersonnelles
- Communauté
- Loisirs
- Travail
- Responsabilités
- Autres habitudes



Domaines communs d'observations



Où en suis-je dans ce
domaine de ma vie? Quel
objectif vais-je déterminer?

Dominique Mautuit, Docteur de
l'université Paris XII,
anthropologie de la santé



Le « jeu » implique le « je »

Dominique Mautuit, Docteur de
l'université Paris XII,
anthropologie de la santé

A long, light-colored table is set up in a room with yellow walls and a tiled floor. On the table, several papers and project cards are laid out. The cards are labeled with 'D00', 'D11', and 'D12'. Some cards feature colorful illustrations of people and a globe. The room has a large window with green curtains on the left, a fire extinguisher on the wall, and a framed picture on the right. A blue chair is visible near the window.

**Utilisation de l'outil
« Projeu »
afin de rédiger son
projet personnalisé.**

S'entraider dans la construction de son projet personnalisé de réhabilitation









Il consiste à construire son projet en utilisant **72 cartes à jouer** composées de **12 cartes** qui identifient les domaines d'interactions personnes environnement (nutrition alimentation, mobilité, travail et emploi....) en référence à la **CIF/PPH** et **60 cartes items** (**5 items par domaine**); **140 cartes « pioches »** sont disponibles.

**Les 5 cartes « items »
de chaque domaine
sont à placer à un des
quatre angles du
support.**

**La situation de
chaque item par
rapport à un besoin,
une force, un objectif
ou un joker**

Besoin d'être aidé

Besoin d'être stimulé
Besoin d'aide technique
Besoin d'aide humaine



Ce que je sais faire
Ce que je fais
Mes compétences

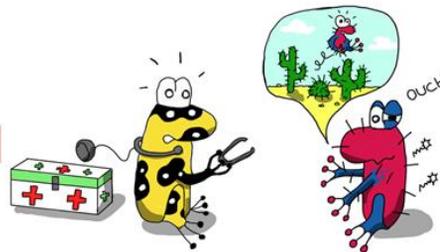
Force





Objectif

Ce que je veux atteindre
Ce que je veux pour moi



Cela ne me concerne pas
Pas envie de traiter cela

Joker

FORCE = Ce que je fais
(les courses seul(e))

Ce que je sais
faire

(exprimer des ressentis)

Ce que je suis
(j'ai confiance en moi)

BESOIN D'ETRE AIDE

- ✓ Être stimulé
- ✓ Difficulté ou problème rencontré.
- ✓ Besoin d'aide technique
- ✓ Besoin d'aide humaine partielle ou totale

OBJECTIF= ce que je
veux pour moi en tenant
compte de la réalité
(mes forces) (prendre le
bus seul; préparer un
repas; me valoriser....)

Joker

- Cela ne me concerne pas
- Je n'ai pas envie de traiter cela

Une carte « domaine »

Soins personnels et de santé



Une carte item dans le
domaine de la santé

D2 Se préoccuper de son
traitement médical et de son
adaptation



Lorsque les cartes sont utilisées, Choisir trois objectifs prioritaires (cartes placées sur l'angle objectif) Identifier les moyens à mettre en œuvre (par la personne concernée, par les professionnels – prestations offertes-) et un échéancier pour déterminer le moment de vérification de l'atteinte de ces différents objectifs.

D1 Nutrition/Alimentation

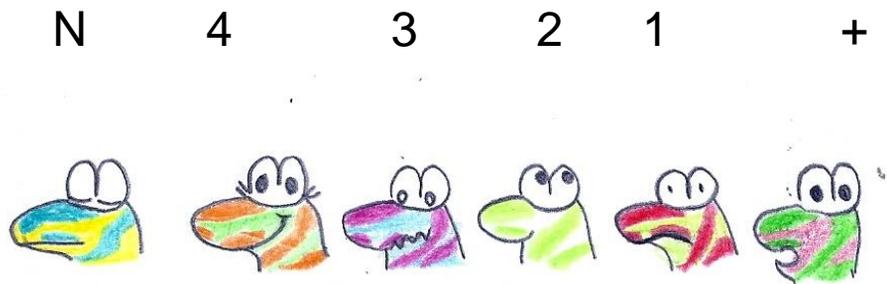


- Noter les observations de chaque domaine c'est-à-dire les forces, les besoins, les autres observations qui ont émergées lors de la rencontre (difficultés, problèmes).
- Noter pour chaque domaine les objectifs pressentis; ceux qui ont été placés sur l'angle objectif et/ besoin d'aide.

Variante d'utilisation de PROJEU

Un référentiel d'items (1) par domaine peut être directement utilisé afin de faire le bilan de l'autonomie de la personne concernée

1. outil 0.1.4 dans le dossier outils du processus de projet personnalisé
FORMAPROJEU



N : *ne s'applique pas* - choix- neutre- ne sait pas

1 : *Non réalisé* - blocage - jamais - obstacle insurmontable - angoisse

2 : *réalisé avec aide* - proche ou tuteur-intervenant- incitation

3 : *réalisé avec difficulté* - fatigabilité - peur - manque de confiance

4 : *réalisé*- autonomie - toujours- valorisation

+ : *objectif*- souhait- besoin

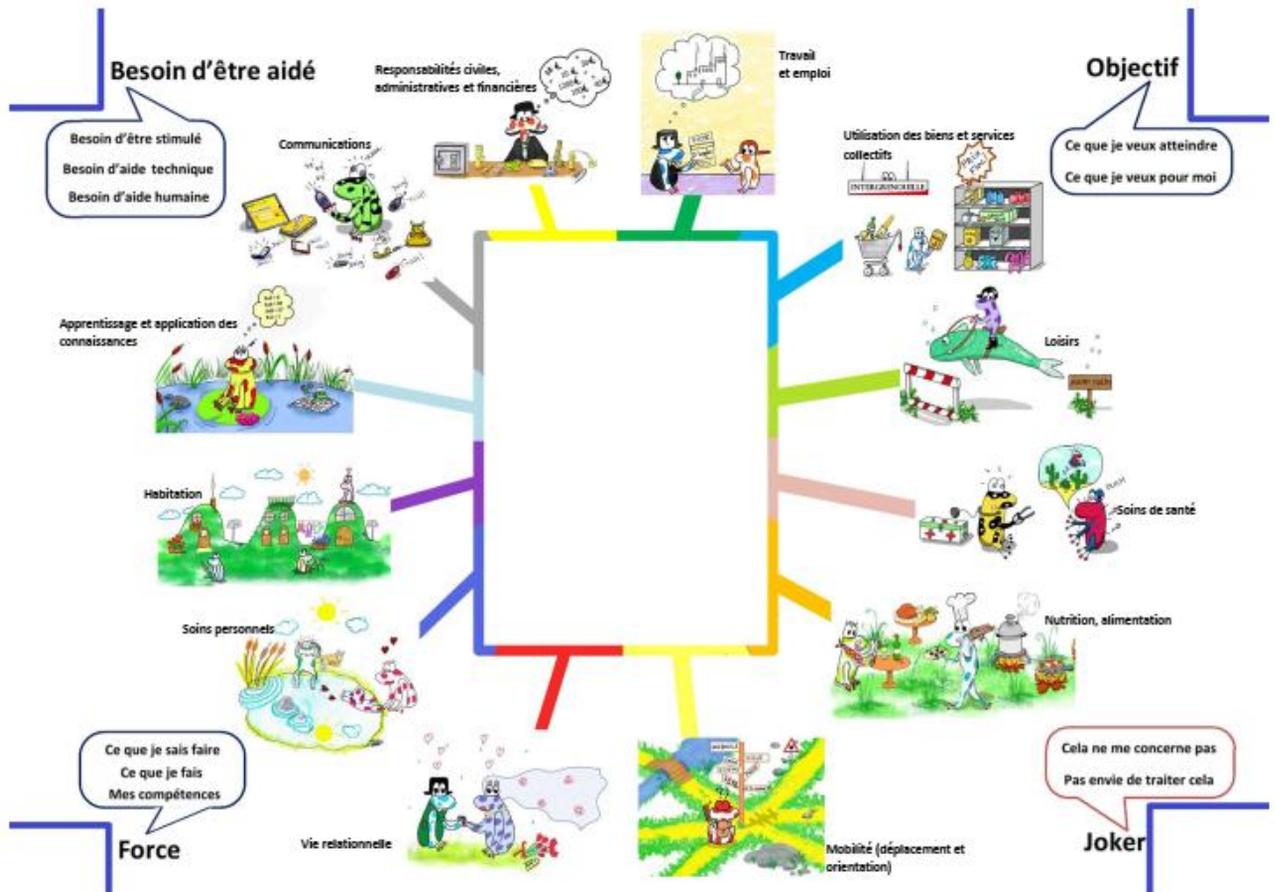
Coder par E (exprimé par la personne) et le chiffre de l'échelle si c'est la personne qui a exprimé son niveau (E.4 par exemple)

Coder par I (identifié par le professionnel) affecté du signe de l'échelle (I3). Si I et E sont semblables mettre EI 4

Cette échelle de cotation
entre dans la
perspective de
l'évaluation de
l'autonomie des
personnes qui prend en
compte les
caractéristiques du
GEVA (guide
d'évaluation
multidimensionnel
utilisée par les MDPH) et
la grille AGGIR

Mode d'emploi de PROJEU

1) Poser le support de jeu sur un espace suffisamment grand afin de pouvoir placer les cartes items dans les angles choisis.



2) Les cartes domaines et leurs items correspondants sont posés sur une autre table. Les cartes « pioche » sont placées à côté des cartes domaines .



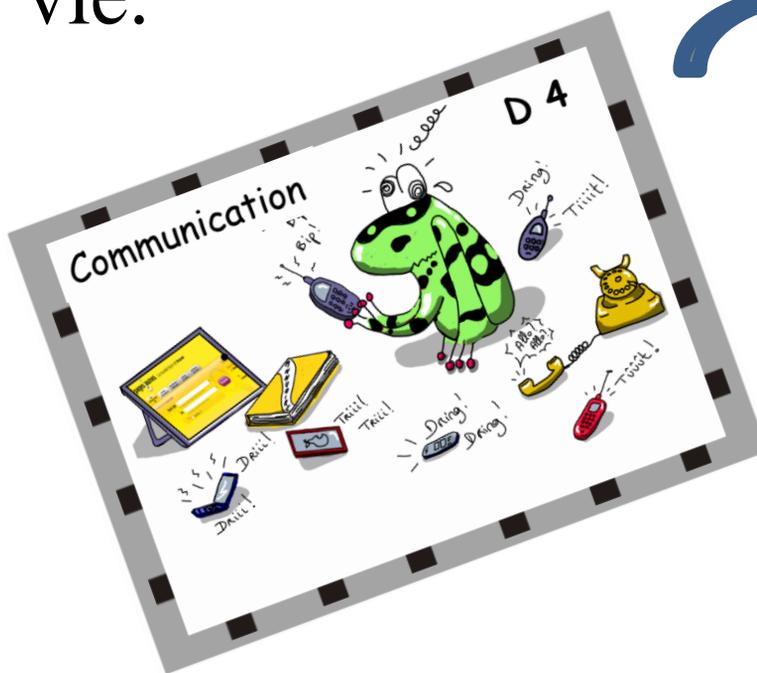
3) Lancer le dé à 12 faces et prendre le paquet de cartes correspondant au domaine tiré (D2 par exemple). Si lors d'un autre lancé de dé le même numéro est tiré, la personne tire dans la « pioche » autant de cartes que le numéro tiré. **Si au cours du jeu le projoueur refait à nouveau le même chiffre, il relance le dé.**



3.1 Variante :

La personne peut choisir le domaine par lequel elle veut commencer. Auquel cas elle n'utilise pas le dé.

4) Placer la carte domaine au centre du support en la retournant préalablement. La couleur indique quel est le domaine traité sur le support. Les indications notées sur la carte retournée présentent les thèmes abordés dans le domaine de vie.



d'être aidé

Responsabilités civiles,
administratives et financières

Travail
et emploi

Communications

Utilisation des biens et services
collectifs

Communication orale et
corporelle
Communication écrite
Télécommunication

ion des

ins personnels

aire
s
nces

Vie relationnelle

Mobilité (déplacement et
orientation)

5) Prendre au fur et à mesure les 5 items du domaine correspondant et les placer sur le coin choisi du support de jeu. *Les lire ou se les faire lire.* A ce stade une « confortation ou confrontation » est possible. S'accorder sur la place de la carte. (Exemple : une personne concernée place la carte item « préparer des repas » sur l'angle force ; le professionnel a constaté lors d'une visite à domicile avant la passation du jeu que son four à micro-onde était détérioré suite au réchauffage d'une boîte de conserve placé à l'intérieur sans être préalablement ouverte.

6) Noter sur le projet personnalisé à la page correspondante (2 ou 3) du domaine traité les observations, besoins, problèmes, difficultés et les objectifs pressentis (*pas plus de 9 phrases par domaine*). Les 5 items sont un prétexte à l'échange car d'autres observations peuvent émerger. Vous notez sur la trame du projet personnalisé, dans le domaine concerné, les observations les plus pertinentes.

Exemple dans un EHPAD

3 MOBILITE

Les déplacements de madame Se limitent à quelques pas dans sa chambre ; demande toujours de l'aide dans ses différents déplacements (techniques ou humaines)

Déplacement

INT :

EXT :

Transferts :

4 ALIMENTATION / NUTRITION

Elimination :

7) Reprendre à partir de 3) à 6) jusqu'à ce que les 12 domaines soient réalisés. (du moins ceux qui concernent la personne)

- Durée pour le remplissage de la trame du projet (**le premier**) en utilisant Projeu : 1h30 (soit 3 fois une demi-heure ou 2 fois 3 quart d'heure en fonction des capacités d'attention du joueur)

8) Lorsque le bilan est réalisé dans les domaines de vie (toutes les bulles sont remplies) , négocier, s'accorder avec la personne trois objectifs qui lui semblent prioritaires ; des cartes placées sur l'angle « besoin d'être aidé » peuvent faire l'objet de la définition d'un objectif (au cas où aucune carte n'a été placée sur l'angle objectif).

9) Remplir la page 4 du document projet personnalisé en identifiant les moyens à mettre en œuvre (prestations), les responsabilités (intervenants) et l'échéancier de réalisation (le nombre de mois pour la mise en œuvre du programme d'intervention).

OBJECTIFS	MOYENS	INTERVENANTS	ECHANES	SUIVI DES OBJECTIFS Observations
<u>Bilan global du projet :</u>				
<u>Indicateurs d' actions:</u>				
<u>Indicateurs d' effets :</u>				
LA PERSONNE	LA FAMILLE	LE TUTEUR	LES REFERENTS	L' ENCADREMENT

Demandes prioritaires :

10) Mettre à disposition de l'équipe la trame du projet personnalisé afin de compléter le bilan de la personne dans les différents domaines et les objectifs pressentis par l'équipe. Cette phase peut se faire lors d'une réunion « clinique ». Se référer à l'outil 01.2 (procédure d'élaboration du PP) du dossier « **outils du processus de projet personnalisé** »

11) Présenter ou faire présenter en **réunion de projet** le document projet personnalisé afin de :

- Compléter le bilan de la personne
- S'accorder sur les objectifs
- Identifier et/ou valider un programme d'accompagnement/de soins

Ce qu'en pensent les utilisateurs de PROJEU

- ☺ Possibilité d'ajuster l'utilisation de l'outil à ce que la personne trouve le plus confortable, avec ou sans le jeu de plateau, seulement avec les cartes, seulement avec les grilles sous forme de tableau...
- ☺ Approche très concrète qui permet à la personne de se projeter immédiatement dans son projet, pas de lassitude dans la passation
- ☺ Soutient et libère la parole

- ☺ La personne a la possibilité de juste déposer la carte sans élaborer, ce qui a pu sembler confortable à certaines personnes dans le retour donné à l'équipe
- ☺ Très utile pour les personnes en difficulté à exprimer leurs idées, soit pour contenir la parole des personnes dispersées, soit la soutenir pour les personnes peu disertes
- ☞ Ressemblances-redondances entre les domaines relatifs à la communication et à la vie relationnelle

- ☺ Le domaine vie affective vient bien soutenir la parole
- ☺ Cet outil est tout d'abord d'une grande aide dans le partage interprofessionnel, il est lisible et compréhensible, accessible par tous.
- ☺ Il rassemble les domaines importants du quotidien de nos patients.
- ☺ Son intérêt particulier est de placer le patient au centre de l'échange qui va se faire autour de l'évaluation de son fonctionnement au quotidien. Le patient est pleinement participatif et acteur du déroulement et facilite l'échange et le recueil d'information.

- ☺ Les trames de remplissage proposées permettent une restitution synthétique des informations recueillies et laissent une liberté d'adaptation à nos pratiques.
- ☺ Les patients n'ont eu à ce jour que des retours positifs et élogieux. L'aspect ludique permet une accroche et encourage la participation. Leur implication leur donne effectivement une place centrale et leur permet de s'approprier l'échange.
- ☺ L'outil est un réel médiateur à la communication.

☺ Ils se sentent concernés et y perçoivent l'intérêt qui leur est porté.

☺ J'étais en attente d'un outil holistique et écologique, au plus près de la réalité et de la place que l'on peut donner au patient en tant que personne, et celui-ci rempli de nombreux critères. Il me permet de me questionner dans ma pratique et la manière d'aborder la personne dans cette évaluation ou recueil d'informations de son fonctionnement au quotidien.

Coconstruire, suivre et réviser son projet de Rétablissement personnalisé en utilisant un outil multidimensionnel : PROJEU

Dominique Mautuit, Docteur de l'université Paris XII, Anthropologie de la santé



dmautuit@gmail.com



06 85 98 21 61

L'outil PROJEU permet à la personne concernée d'être auteure de son parcours et de sa trajectoire de vie. Il utilise un langage commun, compréhensible par tous les acteurs et des illustrations ludiques. Cet outil s'intègre dans le processus de rétablissement.

Des études ont été réalisées pour valider le contenu du jeu :

- Etude comparative des domaines de vie utilisés
- Analyses de contenu des critères utilisés pour un langage commun et compréhensible par les personnes accompagnées, les familles, les professionnels
- Compatibilité des domaines de vie avec les nomenclatures et référentiels existants
- Validité des items du référentiel de PROJEU
- Expérimentation et retours d'expérimentation de PROJEU

Comment l'utiliser?

Projeu permet de construire son projet personnalisé en utilisant 72 cartes à jouer dont 12 identifiant les **domaines de vie** (soins personnels et de santé, nutrition, alimentation, mobilité, travail et emploi...) en référence à la classification internationale du fonctionnement de la santé et du handicap (CIF-OMS-2001) et 60 cartes items (5 items par domaine).

Je lance le dé à douze faces, puis je tire le domaine D1 « Nutrition-alimentation », je place les cinq cartes du domaine de vie sur un des angles du plateau de jeu, puis en fonction des cartes tirées la personne définit s'il s'agit d'une force, a besoin d'être accompagné, un objectif à atteindre ou un joker si la personne n'a pas envie de traiter cela ou ne se sent pas concernée.

Au fur et à mesure du jeu les observations et les objectifs pressentis de chaque domaine traité sont notés sur la trame du projet personnalisé à la page correspondante. A l'issue du jeu on s'accorde trois objectifs maximum.

Vous pouvez également utiliser le référentiel d'observations sur lequel vous codez le niveau de réalisation de l'item abordé.

141 cartes « pioches » sont disponibles. Si le **PROJEU** jette le dé et obtient le même chiffre, 8 par exemple, il tire 8 cartes dans la pioche et place les cartes une à une sur un des quatre angles du plateau de jeu.

Lorsque la trame du projet est complétée par l'équipe une réunion de projet est programmée; La personne concernée y participe.



Bibliographie de l'auteur

- Coconstruire, suivre et réviser son projet personnalisé en utilisant PROJEU : vers une clinique de l'interaction, Aequitas, revue de développement humain handicap et changement social, 2020, volume 26, février 2020, Réseau International sur le processus de production du handicap.
- De la personne prise en charge à la personne prise en considération, Travail d'équipe travail social, chronique sociale, Lyon, 2009.
- L'évaluation conjointe des personnes handicapées psychiques par les MDPH et les secteurs psychiatriques, CNSA, ANCREAI, 2007.
- Pour la réhabilitation psychosociale des personnes handicapées psychiques, Rapport d'étude, Conseil général du Gard, DDASS du Gard, UNAFAM section du Gard, 2006.



Pour plus d'infos