

# 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-OOMS-2001) et 60 cartes items (5 items par domaine).

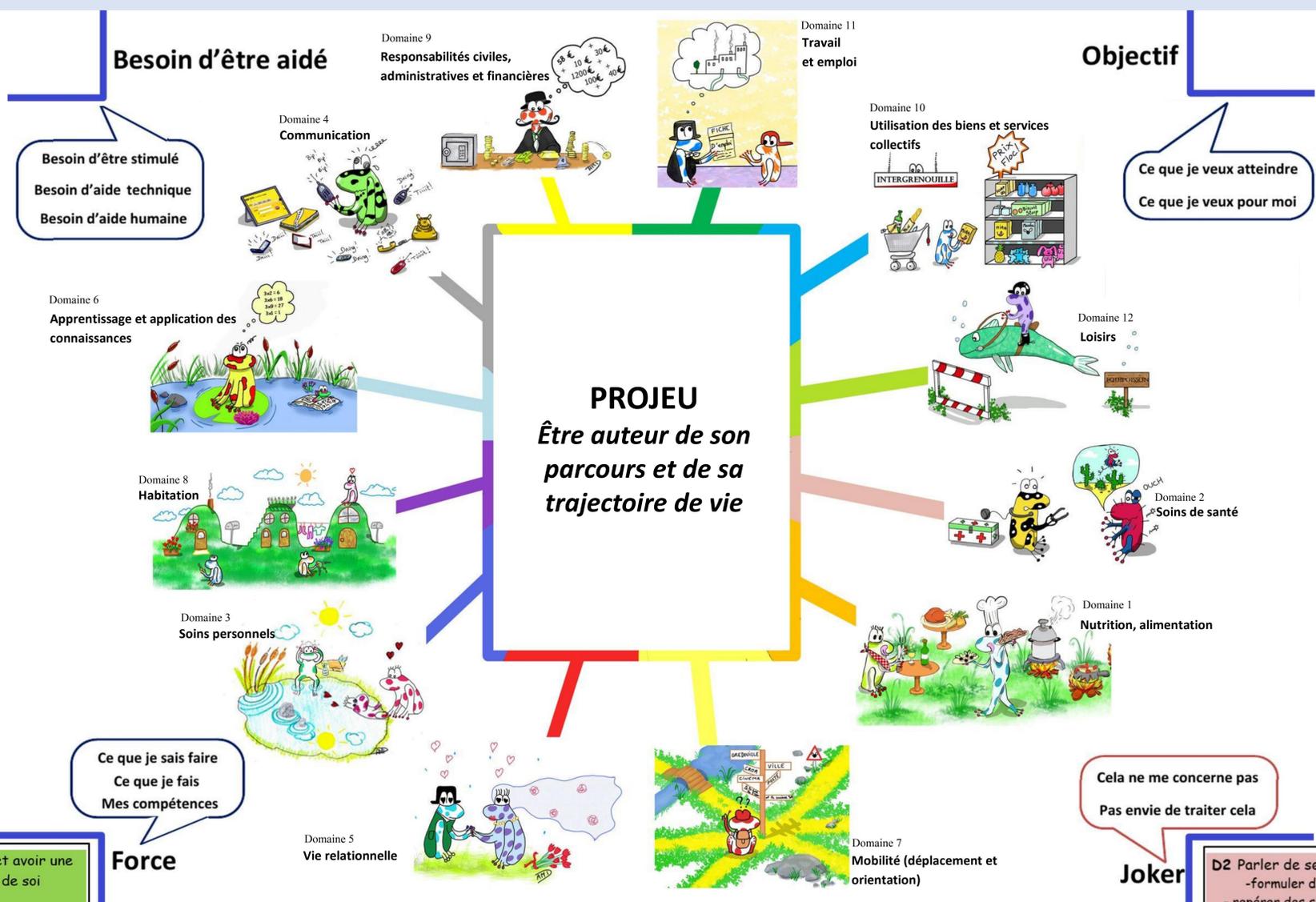
Je lance le dé à douze faces, puis je tire le domaine D1 « Nutrition-alimentation », je place les cinq cartes du domaine de vie sur un des angles du plateau de jeu, puis en fonction des cartes tirées la personne définit s'il s'agit d'une force, a besoin d'être accompagné, un objectif à atteindre ou un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



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

**Objectif**  
 Ce que je veux atteindre  
 Ce que je veux pour moi

**Force**  
 Ce que je sais faire  
 Ce que je fais  
 Mes compétences

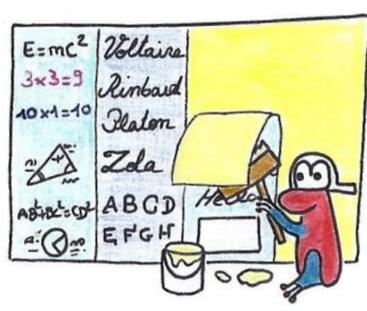
**Joker**  
 Cela ne me concerne pas  
 Pas envie de traiter cela

**D5** Se valoriser et avoir une bonne image de soi

**D2** Parler de ses états d'être :  
 - formuler des demandes  
 - repérer des signes d'anxiété, des situations génératrices d'anxiété...

## Outil du Processus de co-construction du Projet de soins personnalisés

### 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