



*Jeu
m'autonomise*

ATELIER
DE LA VIE
QUOTIDIENNE

Modalités

Conditions de pratiques

- Sur ½ journée :
 - 30 min temps de préparation (15 min pour organisation spatiale, mise en place du jeu et définition des rôles des thérapeutes dans la coanimation) de l'atelier et accueil
 - 1h30 d'activité autour du jeu Autonomia
 - 20-30 min de temps de parole, débriefing de la séance et rangement
- Atelier sur 4 séances : 2 séances avec plateaux individuels puis 2 avec plateau collectif
- 3 à 4 patients pour 2 thérapeute (mono-animation possible)
- Observations dans le dossier patient : report des éléments pertinents pour l'ensemble de l'équipe soignante, càd présentation et humeur, cohérence, comportement durant l'atelier, investissement... Permet de voir l'évolution séance après séance.

Fiche Patient

JEU **M'AUTONOMISE**

Le mercredi de 14h à 17h
En salle d'ergothérapie

Atelier sur la vie quotidienne de 4 séances
en groupe de 3 à 4 personnes.

Nécessite une prescription médicale
et un engagement sur toutes les séances.

Accueil, discussions et mises en situation.

Objectifs :
se découvrir, s'amuser,
gagner en autonomie.



Type d'engagement



Sur prescription médicale puisque l'atelier est destiné à une population ciblée (psychotiques et cas particuliers d'alcoolisme)



Contrat moral en plus de la prescription médicale
☑ renforce l'autonomie, la motivation et engagement



Que faire en cas de rupture de contrat ? Entretien individuel avec l'individu et si nécessaire, repasser par un contrat écrit.



Engagement nécessaire sur plusieurs séances, la présence sur les 4 séances est nécessaire pour aborder tous les items + dynamique de groupe

Type d'animation

- **Co-animation** (2 thérapeutes) – mono animation possible
- Animation **semi-directive** (les corrections sont apportées par les patients entre eux et approuvées par le soignant qui donne aussi les consignes)
- De **type éducation thérapeutique**, connaître sa maladie pour élaborer des stratégies de prévention au quotidien
- **Centrée sur le savoir des patients** (complémentarité des ressources de chacun)
- **Temps d'échange** en groupe sur ce qui s'est joué dans la séance, réaliser une fiche des **points à retenir** après chaque séance.
- En post groupe, les thérapeutes mettent en commun leur analyses et observations des séquences thérapeutiques.

Moyens thérapeutiques

Fonctions du cadre

cadre fermé

- Confidentialité
- Sécurité
- Contenance
- Repères

Fonctions du cadre

- Contenance, confidentialité, sécurité (métaphore de l'espace psychique personnel)
- Espace transitionnel, qui sépare et relie
- Espace structurant et structuré
 - Dimension spatiale
 - Dimension temporelle
 - Règles de fonctionnement

Type de relation thérapeutique



**SOUTIEN, ÉCOUTE,
MOTIVATION**



APPRENTISSAGE



**DE TYPE « ÉDUCATION
THÉRAPEUTIQUE »**

Activité ou médiation ?



Ici, l'activité est un but en soi : acquisition d'autonomie
mais est aussi un moyen d'expression : de soi, orale, gestuelle, de relations sociales au sein d'un groupe



Nécessité de protocoles collectifs : mêmes règles pour tous, temps de parole partagés.



*Description précise de
l'activité avec rappel des
types d'expériences
signifiantes potentielles les
plus pertinentes*

Description activité :

- Temps d'accueil (entre 5 et 30 min en fonction du lieu d'accueil)
- Chacun sa plaquette
- Une personne commence sur la base du volontariat
- Réponse à la question de la carte en explicitant sa réponse :
 - si la réponse cohérente et pertinente pour tout le monde, y compris le thérapeute, la personne avance sur sa plaquette
 - si inappropriée elle reste à sa place
- Temps d'échange autour de la question
- Chacun joue à tour de rôle
- La partie s'arrête quand tous les items auront été vus au moins 1x

- sinon elle s'arrête au bout d'1h30 de jeu



*expériences significantes
potentielles les plus
pertinentes*

- **Cognitives**

Planification, mémoire, organisation des étapes à effectuer pour imaginer la réponse

- **Identitaires**

Remise en question de son identité par rapport aux autres, impact du vécu personnel, intérêts +/- forts dans des items donnés

- **Relationnelles**

Laisser les autres s'exprimer, politesse, notion d'écoute : pas de jeu possible si 0 échanges !

- **Projectives**

Projection des actions envisagées en représentation mentale, puis dans le quotidien

- **Emotionnelles**

Faces aux réponses des autres (surprise, colère, dégoût..), face aux mises en situation (stress, étonnement..)

Objectifs

Coté réhabilitation

Dimension d'amélioration de la qualité de vie :

- **Stimulations, travail de la motivation et de l'engagement**
 - **Engagement** : contrat moral et prescription médicale
 - **Motivation** : objectif défini
 - **Stimulation** : dynamique de groupe et travail sur les compétences
- **Amélioration de l'autonomie et de l'indépendance dans les domaines des activités humaines:**
 - **Soins personnels:** capacité à prendre soin de soi, activité de détente et de plaisirs
 - **Productivité:** Travail sur les intérêts et les investissements dans les AVQ
 - **Loisirs:** Développement d'un projet de loisirs

Séance(s) complémentaire(s)

Séance 2

Ce qui reste	Ce qui change
<ul style="list-style-type: none">• même cadre structuré• gp fermé : mêmes thérapeutes et patients• support individuel• même items	<ul style="list-style-type: none">• mise en situation concrète : on ne l'explique plus uniquement à l'oral mais on le réalise / concrétise en action<ul style="list-style-type: none">☐ davantage d'ancrage dans la réalité, d'engagement (différent de se mettre en situation oralement sans geste que de se dévoiler réellement par des actions)• expériences gestuelles + sensorielles viennent s'ajouter<ul style="list-style-type: none">☐ les autres expériences déjà sollicitées en séance 1 sont renforcées

Séance 3 et 4

Ce qui reste	Ce qui change
<ul style="list-style-type: none">• même cadre structuré• gp fermé : mêmes thérapeutes et patients• même items• expériences gestuelles, sensorielles, identitaires, cognitives, projectives, émotionnelles et relationnelles	<ul style="list-style-type: none">• Mise en place du jeu tous ensemble• Questions orales + mise en situation concrète• Règle du jeu : cette fois on n'utilise plus les plaquettes individuelles mais le support groupal, le but est d'arriver tous ensemble au bout du « jeu »• support groupal avec un plateau central

Consignes et règle du jeu

Règle du jeu (séance 1):

“Vous allez tous vous installer à table. Devant chacun d’entre vous, il y a une plaquette. Regardez, sur cette plaquette il y a 9 cases représentant des thèmes différents qui forment une pyramide dont son sommet est l’autonomie. Le but est d’atteindre ce sommet. Pour monter au sommet, à tour de rôle vous allez piocher une carte correspondant à l’item 1 de votre plaquette, et vous y répondrez verbalement. Ensuite, chacun pourra donner son avis sur la réponse donnée. Si la réponse est pertinente et cohérente, c’est-à-dire une réponse, qui est réalisable et ne mettrait aucun d’entre-vous en danger, vous avancerez à la case suivante, sinon vous repiocherez une carte du même thème. La partie s’arrête lorsque tous les thèmes ont été abordés au moins une fois, et après 1h30 de jeu. Ce n’est pas grave si à la fin d’une partie nous ne sommes pas arrivés à arriver jusqu’à la case autonomie, le but étant de mener une quête vers celle-ci et d’apprendre de nouvelles choses grâce aux expériences de chacun”.

⇒ Lors des séances suivantes, le thérapeute explicitera les nouveautés du jour