

EHPAD – Korian - Mapi Bondy & Rosny-Sous-Bois

1- Présentation

L'association FaSol a piloté un cycle d'animations avec des jeux en bois FaSol dans chacun des 2 EHPAD du groupe Korian de Bondy et de Rosny-Sous-Bois avec personnes atteintes de troubles type Alzheimer, pour tenter de :

- développer un sentiment positif de soi à travers des activités partagées,
- donner ou redonner un rôle social aux personnes;
- favoriser la rencontre des participants entre eux par le plaisir d'être ensemble et de passer un moment agréable.
- contribuer au maintien des capacités restantes chez les personnes et leur permettre d'être acteur de leurs vies, au moins dans le jeu.

A raison de 8 séances par établissement, dont une par semaine, ces animations ont été menées par deux animateurs FaSol avec des jeux choisis et adaptés aux problématiques aux participants.

Un bilan a été réalisé lors de la dernière séance, en présence de l'animatrice et de la psychomotricienne de l'établissement, de façon à évaluer l'intérêt et le ressenti des participants et du personnel encadrant dans une logique d'amélioration continue des prestations FaSol.

2- Fonctionnement d'une animation

La 1ère séance débute par une présentation simple de FaSol, de l'objectif des animations

Le temps des animations est un temps d'échange : les animateurs écoutent, aident les résidents à participer activement à la séance

quelles que soient leurs difficultés physiques, cognitives, ou psychiques.

Les animateurs cherchent à s'adapter au plus près des différentes situations qui se présentent au fil des séances, dans un esprit de convivialité et de respect mutuel.

Les animateurs modulent l'intensité de l'animation en fonction de la capacité des résidents en veillant à ce que chacun se sente au mieux pendant la séance. Ils contribuent au bon déroulement des séances dans le respect de la sécurité de chacun.

A la fin de chaque séance, les animateurs prennent note de leurs observations sur l'évolution des participants, éventuellement avec l'aide des résidents qui le souhaitent (ex les pions dans leurs sacs).

4 Jeux utilisés en animation

Nous présentons ici les jeux utilisés dans ce cycle d'animation et l'apport perçu.

Les dominos des formes : les dessins des pièces étant de couleur contrasté vis-à-vis du support, et de grandes dimensions, les participants ont pu bien visualiser les dominos.



Certains ont compris les règles, d'autres non, mais les utilisaient pour réaliser des constructions.

Le jeu de l'oie géant : le fait de lancer les dés ajoute une dynamique vis-à-vis des autres jeux. Sans toujours comprendre la règle du jeu, certains ont participé.



Pour les résidents ayant une faible capacité résiduelle de mouvement des membres supérieurs, le fait de suivre des yeux la partie en cours, compter ou faire des additions les maintient éveillés (bruit du dé et des pions sur le plateau, mouvement régulier autour de la table).

Le jeu d'équilibre : placer un pion chacun son tour sur le plateau et voir si tout se renverse ou si l'équilibre se maintient apport des émotions ! comprenant la notion la participants ont beaucoup aimé ce jeu, avec le plaisir manifeste de poser délicatement les pions sur le plateau.



FaSol Form' : a permis une activité du toucher avec les participants, qui ont redécouvert le plaisir de la texture du bois poncé et travaillé. Ce jeu a été particulièrement apprécié par l'animatrice et la psychomotricienne



L'Arbre à anneaux :



Glisser les anneaux, un à un, sur les petites branches de l'arbre, en essayant de les tous les placer stimule la motricité fine et développe le sens de l'observation. Ce jeu très simple a suscité un intérêt immédiat par son aspect « arbre » et le toucher doux des anneaux.

De quoi mon cœur a-t'il besoin :

Les joueurs sont amenés à découvrir ensemble des cartes placées sur le plateau de jeu. Ils utilisent les cartes « nombre » et les cartes « direction » pour un repérage dans l'espace. Chaque joueur est invité à exprimer son vécu et son ressenti en réponse à la question notée au dos de la carte « De quoi mon cœur a-t-il besoin ? ».



Ce jeu a été utilisé à chaque séance. Les participants ont réussi à rester concentrés sur ce jeu, parfois-même près d'une heure de suite.

5 Conclusions

Aux termes de nos 8 séances d'animations, un changement progressif a été observé chez les participants, qui montraient de plus en plus d'intérêt pour les jeux FaSol. Au fil des semaines, l'équipe FaSol et celle de la maison de retraite ont constaté un progrès du comportement général des participants, leur éloquence, la participation active aux ateliers proposés.



Etre

écoutés patiemment, discuter avec les autres participants, en petits groupes, pouvoir dire ce que l'on ressent, sans gêne ni critique, autour d'un jeu en bois simple mais attractif, a permis à tous de vivre de bons moments de détente, et à certains de s'exprimer progressivement sur leur vie, leurs passions, etc...

Le personnel de l'établissement a témoigné des bienfaits observés chez les participants les jours suivants chaque animation, en particulier des personnes à la fois plus calmes et plus éveillées.

Quelques témoignages des participants :

Au moment de quitter la séance, Mme R. pense à nous saluer et nous dit : « J'ai passé un bien bon moment avec vous. Le jeu commence et on se laisse porter. On ne voit pas le temps passer, tellement c'est captivant. Merci beaucoup ! »

FaSol, le 25/08/2015

Jean-Jacques Akre
Animateur FaSol