

JEU ET MALADIE D'ALZHEIMER : LE CADRE LUDIQUE DANS LA PRISE EN CHARGE DE LA DÉMENCE

Article rédigé par Cédric GUEYRAUD, Marie ANAUT, Philippe DENORMANDIE, Anthony BATH-SAVANIS, Pierre KROLAK-SALMON.
Extrait de la Revue EMPAN, n°102 AVRIL 2016.

La recherche LUDIM a expérimenté une prise en charge par le jeu dans le cadre d'une étude pilote sur 54 résidents en EHPAD atteints de la maladie d'Alzheimer ou troubles apparentés. Cette étude pilote, a été menée en 2014 sur 4 mois par 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 de Lyon (CMRR).

Le cadre ludique est un concept qui permet de favoriser les conditions de jeu quel que soit le public visé. En s'organisant autour de trois piliers forts que sont le choix des objets ludiques, le rôle du professionnel et l'aménagement de l'espace, le cadre ludique offre un espace de liberté et d'autonomie aux joueurs, tout en garantissant leur sécurité physique et affective.

Les résultats scientifiques témoignent de façon significative 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 offre une proposition adaptée à la prise en charge de la démence. Les résultats encourageants de l'étude pilote LUDIM viennent confirmer l'intérêt du jeu sur les troubles du comportement, le bien-être et les interactions sociales des malades.

Mais le cadre ludique a d'abord été pensé pour aider l'animateur à surmonter les difficultés rencontrées dans l'animation de résidents atteints de la maladie d'Alzheimer.

En remettant au centre le plaisir et le bien-être, le cadre ludique offre aux professionnels et aidants l'opportunité d'un changement de regard culturel sur les personnes atteintes de la Maladie d'Alzheimer. Il nous invite à réfléchir aux prises en charge plus globales des résidents dans une approche moins directive, plus riche de sens, et dans un lien plus profond avec les motivations du sujet pour contribuer au défi social de la question du bien vieillir.

54

Résidents inclus

6

EHPAD participants

4

Mois d'étude

2

Séances de jeu par
semaine



LES SYNTHÈSES DE LA FONDATION KORIAN

Méthodologie

Etude randomisée en simple aveugle de type « Step Wedge ». Les 6 EHPAD ont été divisés en un groupe contrôle et un groupe expérimental.

Le groupe contrôle a animé les séances de jeu selon l'organisation matérielle et humaine de l'établissement durant les 2 premiers mois, à l'issue desquels les soignants ont suivi une formation sur la méthode du cadre ludique et ont pu disposer d'objets ludiques en lien avec cette méthode.

Le groupe expérimental a directement été formé au cadre ludique et a pu, dès la 1ère séance, utiliser les objets ludiques sélectionnés par FM2J.

Les critères de jugements suivis :

NPI-es (troubles du comportement)

EVIBE (bien-être)

5 items de l'ADQRL (qualité de vie et interactions sociales)

Grille d'observation du comportement du résident

Grille d'évaluation qualitative pour les soignants.

CONTACT

Fondation Korian pour le Bien Vieillir
21-23-25, Rue Balzac - 75008 Paris
fondationbv@korian.com

Le cadre Ludique repose sur 3 grands piliers :

1. Le choix des objets ludiques :

La sélection d'objets pour un public atteint de démence devra davantage prendre en compte l'intelligence représentative et sensori-motrice dans une proposition de jeux symboliques et de jeux sensori-moteurs, de façon à redonner une maîtrise et une autonomie au joueur. Le choix des objets en collectivité ne peut pas se présenter comme une proposition unique, la diversité des objets contribue à offrir un pouvoir de choix aux personnes.

L'offre sera produite suffisamment longtemps pour que les participants se l'approprient, puis sera renouvelée pour maintenir la motivation des professionnels et résidents.

2. L'aménagement de l'espace :

Une double réflexion devra être menée par le professionnel. Les jeux seront positionnés en ayant pris en compte leur accessibilité. Ils seront agencés par type (exercice, symbolique, assemblage, règles) de façon à créer des zones de compétences différentes qui devront s'attacher à être suffisamment lisibles et contenantes.

Les jeux seront « prêts à jouer », sortis de leur emballage pour offrir une invitation à jouer.

Le résultat final doit être suffisamment lisible pour que l'espace et les jeux se substituent quasiment à la nécessité d'énoncer une règle du jeu par le professionnel.

3. Rôle et place du professionnel :

Il agit 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 partie.

Le professionnel ou l'aidant 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.

➤ Pour aller plus loin

Créé à l'initiative de Korian, la Fondation Korian pour le Bien Vieillir s'est fixé une double mission : créer une prise de conscience collective sur la réalité de l'avancée en âge et renforcer les connaissances sur les enjeux du Bien Vieillir.

Les travaux de la Fondation Korian pour le Bien Vieillir sont mis à disposition de toutes les parties prenantes, afin de nourrir les connaissances sur les besoins et les aspirations des personnes âgées et d'accélérer les initiatives concrètes et pratiques.

Pour découvrir ces travaux : www.fondation-korian.com