

Table des matières

Présentation de l'outil.....	3
Description du jeu	3
Le matériel.....	3
Les cartes.....	5
Règles du jeu.....	6
Avant la séance	6
Pendant la séance	6
Conseils pour animer la séance.....	7
Objectifs.....	8
Objectifs soignants	8
Objectifs participants	8
Qui sommes-nous ?.....	10
Contactez-nous	10
Références	11

Présentation de l'outil

Le jeu de la maison est un outil issu d'une co-crédation thédrapeutes / patients initiée par Muriel Launois et Romain Picherit qui a fait son mémoire de fin d'étude sur ce jeu. La version actuelle a incluse Charldène Pichon dans la création et la diffusion de l'outil.

Cet outil, créé par des ergothédrapeutes, a été conçu à destination d'un public adulte ayant des troubles psychiques.

Le jeu de la maison se veut être un support d'échanges autour du quotidien et du logement.

Description du jeu

Le matériel

Le jeu de la maison est constitué **d'un plateau** et de **cartes questions**. Il faut compléter le matériel en se munissant de **2 dés** et de **6 à 8 pions**. Pour rester dans le thème nous vous conseillons des pions en forme de maison mais ils peuvent être fabriqués et représenter par exemples des petits objets du quotidien.



Le plateau est à télécharger et à imprimer sur grand format. Il est constitué de **60 cases représentant des pièces** de la maison. Douze pièces du logement sont représentées en quantités différentes :

- Cuisine : 6 cases
- Salon / salle à manger : 6 cases
- Salle de bain : 6 cases
- Entrée : 6 cases
- Chambre : 5 cases
- Buanderie : 5 cases
- Chambre d'enfant : 5 cases
- Chambre d'amis : 5 cases
- Garage : 3 cases
- Cave : 3 cases
- Grenier : 3 cases
- Jardin : 3 cases

Les pièces représentées n'ont pas besoin obligatoirement d'être présentes dans le logement des usagers participants au jeu. Elles sont le symbole d'une fonction.

Par exemple, l'entrée est l'ouverture vers l'extérieur, les relations au voisinage. La chambre d'enfant, quant à elle, fait plus souvent référence à la propre enfance des participants.

Les cartes

Les cartes sont composées de **trois types de questions** différentes, différenciés par des icônes sur le verso des cartes (côté questions) :



Les résolutions de problèmes

L'expression de soi



L'investissement du logement

Chaque carte-question commence par une **brève situation** mettant en jeu un personnage suivi d'une question destinée au participant. La situation permet **d'introduire le thème** de la question et de cibler la problématique du personnage fictif.

Ainsi, on permet une destigmatisation et un décentrage par rapport à la personne qui doit répondre à la question.

Règles du jeu

Avant la séance

Les soignants déterminent le temps de la séance. La fin de la partie arrive généralement lorsque le temps de la séance est terminé mais après que chaque joueur a joué le même nombre de fois (finir le tour de jeu). Une **séance dure entre 1h et 1h30** en fonction du groupe.

Selon les objectifs recherchés les soignants peuvent **choisir un thème en particulier ou bien mélanger les cartes pour alterner entre les trois types de questions**. Ainsi la séance peut se concentrer seulement sur les questions de résolution de problème, de l'investissement du logement ou d'expression de soi.

Pendant la séance

Un rappel des règles du groupe est réalisé avant de commencer. Afin de favoriser la confiance entre participants, et étant donné le côté intime de certaines questions, il faut insister sur **la confidentialité** des propos partagés avec le groupe. Il peut être précisé que c'est un jeu où il **n'y a pas de gagnant, n'y de perdant**, le but est de pouvoir tous échanger sur différents thèmes du quotidien.

Il est possible de choisir avec le groupe si on sort ou on rentre de la maison (choix de la case départ).

- Une personne volontaire commence, lance le dé, puis avance son pion. Elle pioche la carte correspondant à la case où elle est parvenue. Ensuite cette personne lit la question au groupe puis y répond.
- Les soignants peuvent alors demander aux autres personnes de répondre à la question et de donner leur avis autour du thème de la question. Les **questions sont des supports** aux échanges, il ne faut donc pas hésiter à **élargir** certaines questions, **relancer, reformuler** et **favoriser l'entraide** pour approfondir les échanges.
- Les autres participants jouent à tour de rôle.
- Un temps d'échange est prévu en fin de séance.

Conseils pour animer la séance

Quel que soit le lieu de pratique, l'ergothérapeute ou le soignant **soutient la parole de chaque participant** et **favorise l'expression individuelle** et groupale.

Lors de l'animation du jeu, le soignant a aussi la possibilité de faire part d'expériences personnelles, en lien avec celles des patients-usagers. Ainsi des interactions plus authentiques et des identifications possibles. Il faut éviter que le soignant apporte lui-même les solutions mais plutôt favoriser la **pair-aidance entre les participants**.

Une **animation conviviale** va permettre une prise de plaisir plus importante chez les participants.

Objectifs

Objectifs soignants

- Déterminer les habitudes de vie des participants
- Estimer leur autonomie au quotidien
- Evaluer les capacités cognitives en activité (capacité attentionnelle, mémoire, compréhension, organisation,...)
- Evaluer les capacités relationnelles et d'expression dans le groupe
- Identifier plus clairement les causes des privations ou exclusions occupationnelles liées à la pathologie, ou les obstacles liés à ou l'environnement
- Favoriser la pair-aidance

Objectifs participants

- Se projeter dans un lieu de vie
- Approfondir les habiletés de vie quotidienne
- Prendre conscience de ses difficultés et de ses forces
- Investir le lieu de vie
- Créer du lien interpersonnel



Qui sommes-nous ?

Muriel Launois : Ergothérapeute depuis 35 ans, principalement en psychiatrie et addictologie. Intègre depuis 5 ans, des programmes d'ETP en relaxation active et gestion des émotions (chirurgie bariatrique, cardiologie, rhumatologie, névralgies pudendales). Enseignante et formatrice ANFE (jeux thérapeutiques) et créatrice du site ergopsy.com

Charlène Pichon : Ergothérapeute DE depuis 2015, je travaille en psychiatrie adulte dans différents services (admission, moyen séjour et hôpital de jour).

Romain Picherit : Ergothérapeute depuis 2017. Je travaille dans différentes disciplines de pédiatrie notamment auprès d'enfants porteurs d'autisme, d'épilepsie et de troubles des apprentissages.

Contactez-nous

muriel.launois@laposte.net

pichon.charlene@gmail.com

rpicherit@laposte.net

Références

Site internet : Pour télécharger les supports

<https://jeudelamaison.wixsite.com/lamaison/?lang=fr>

Référence de l'article : Nous avons rédigé un article traitant de la co-construction du jeu de la maison. Cet article a été publié dans la revue ErgOTHérapies en 2020.

Launois, M., Pichon, C. et Picherit, R. (2020). Le jeu de la maison. Cocréation d'un outil thérapeutique autour du savoir habiter. ErgOTHérapies, 79, p. 53-60.

Si vous souhaitez utiliser le jeu, ou que vous l'utilisez déjà, n'hésitez pas à nous envoyer un mail pour nous en informer. La liste des utilisateurs pourrait nous servir pour approfondir notre travail avec une recherche.

Merci de l'intérêt que vous portez à notre travail.

Bonnes séances !



Charlène Pichon, Muriel Launois, Romain Picherit