



ATELIER

RETOUR À

Domicile

Les ErgoSpies

Aurélie LEMIERE, Octavie MONTAGNE, Marine DENOUAL, Anaïs POULIQUEN,

Fanny ROZIERE, Leelou TALASZKA, Jeanne DE LEUDEVILLE



Sommaire

1. Introduction
2. Objectif et processus thérapeutiques
3. Affiche des ateliers
4. Jeu des maisons métaphoriques
5. Pyramide des besoins
6. Jeu de carte des pièces de la maison
7. Conclusion



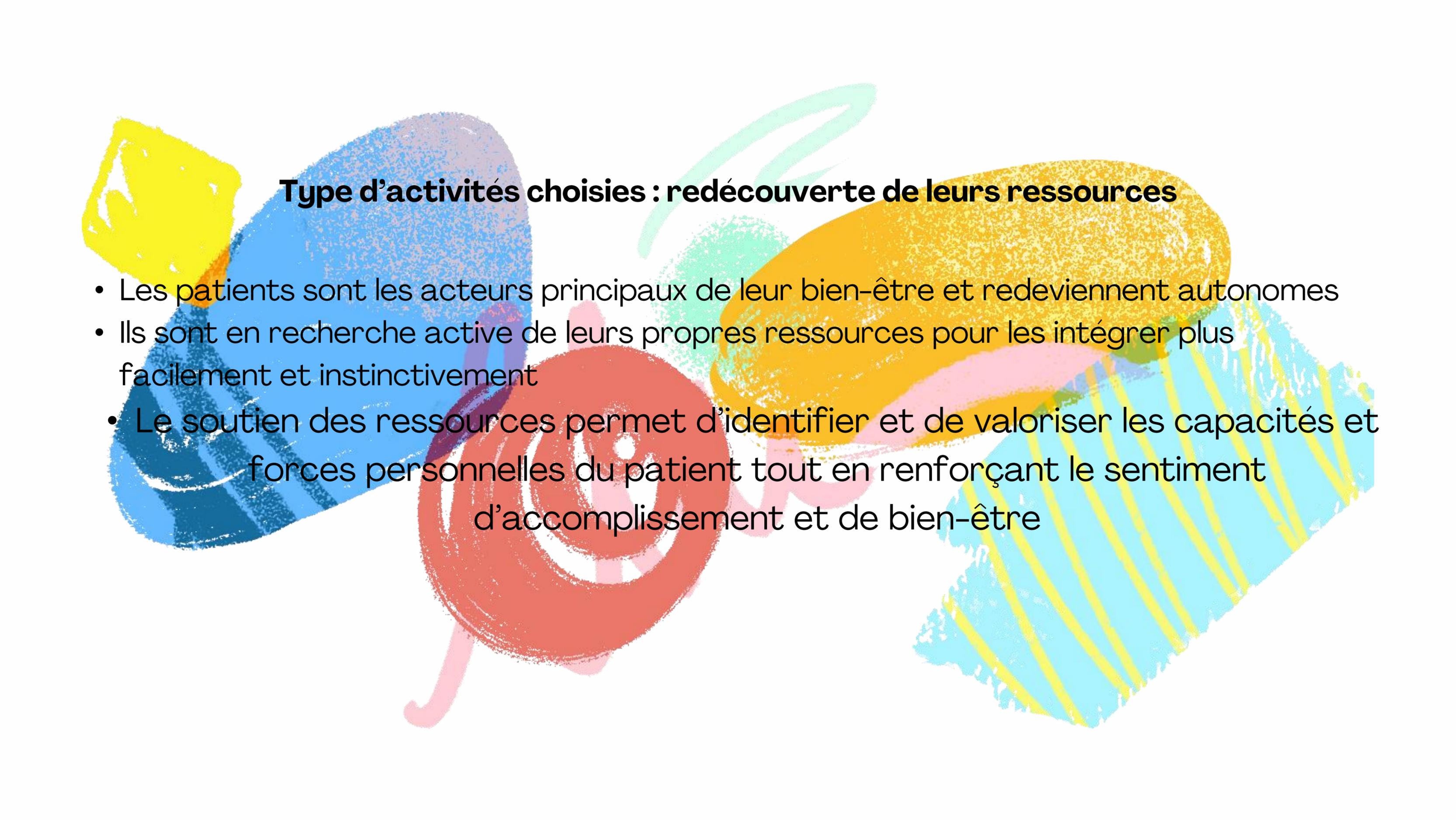
Introduction

Contexte de prise en soin : groupe de personnes âgées souffrant de dépression chronique

Dépression : la dépression se manifeste par différents symptômes :

- Une humeur triste
- Une perte d'intérêt pour toute activité
- Une baisse d'énergie
- Des troubles du sommeil et de l'appétit
- Des idées noires et de suicide

-> Elle dure au minimum 2 semaines, engendre des risques d'installation à l'hôpital



Type d'activités choisies : redécouverte de leurs ressources

- Les patients sont les acteurs principaux de leur bien-être et redeviennent autonomes
- Ils sont en recherche active de leurs propres ressources pour les intégrer plus facilement et instinctivement
- Le soutien des ressources permet d'identifier et de valoriser les capacités et forces personnelles du patient tout en renforçant le sentiment d'accomplissement et de bien-être



OBJECTIFS ET PROCESSUS THERAPEUTIQUES

02

Objectifs principaux :

- Redonner goût à habiter seul et à être en autonomie
- Favoriser l'espoir, encourager une vision positive et optimiste sur le retour à domicile
- Stimuler l'action et l'imagination
- Apporter une dynamique de groupe pour favoriser leur équilibre personnel
- Accompagner dans la découverte des ressources

Cadre :

- > 2 fois par semaine pendant 1H-1H30
- > Groupe ouvert (hospitalisation)
- > 4 à 6 personnes, co-animation
- > Prescription médicale obligatoire
- > Dispositif souple
- > Possibilité d'intégrer un patient dans le groupe à des séances d'intervalles des autres mais, tout en étant impliqué.

- > Jeux favorisant la communication
- > Outils ludiques

- > Temps d'échanges, prise de parole libre
- > Expression des ressentis, des stratégies

Relation thérapeutique :

- > Relation centrée sur l'observation, l'entraînement, la bienveillance, la transmission du savoir, l'accompagnement en milieu extérieur
- > La relation est encadrée des entretiens motivationnels
- > Elle impacte l'engagement du patient dans l'atelier
- > Regard du thérapeute sur les interactions, la présence et l'apprentissage du patient

Activités

:

- > jeu des maisons
- > jeu des besoins, une à deux séances
- > jeu des pièces de la maison, une à deux séances

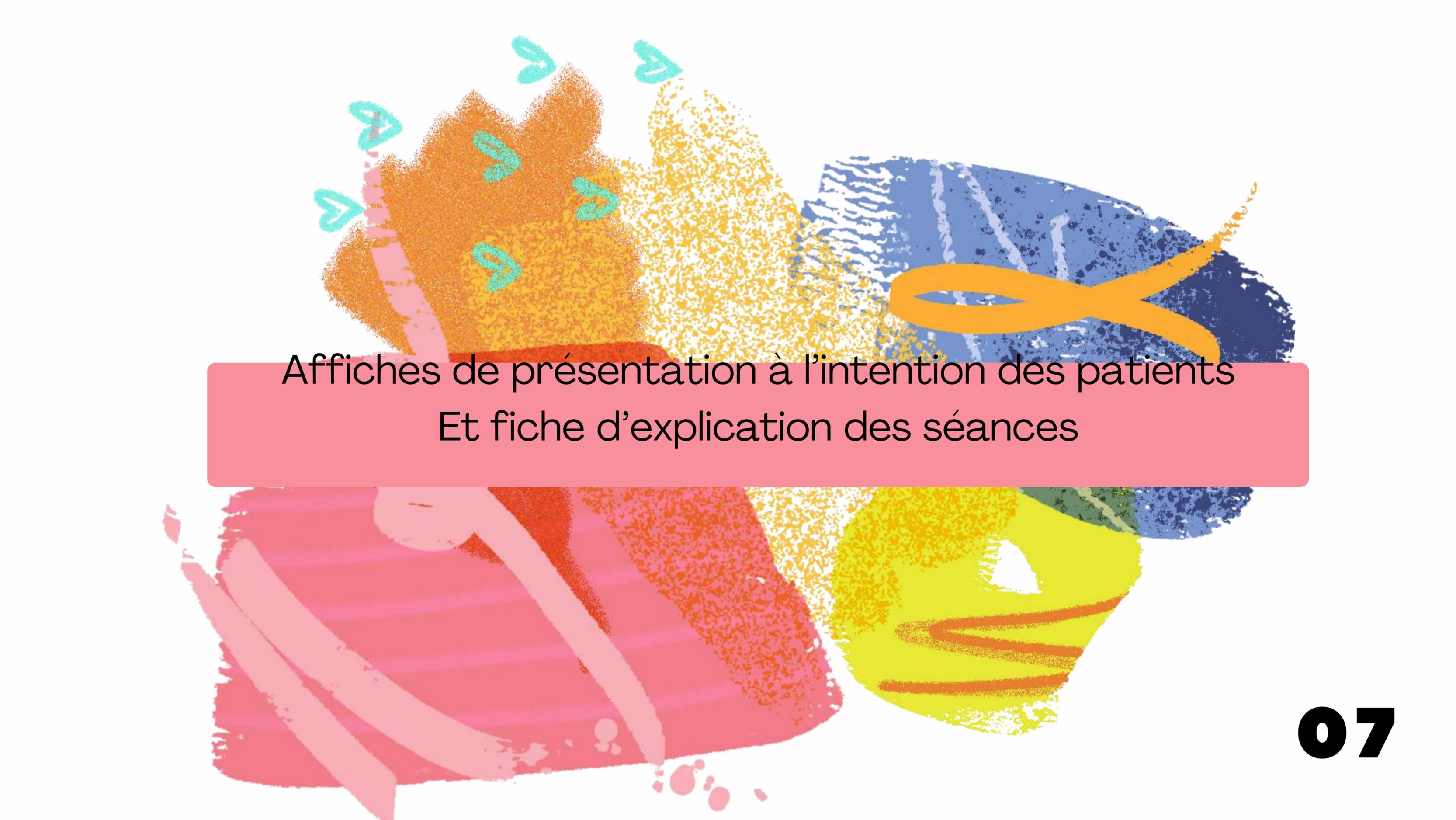
Indications

Indications :

Personne rencontrant des problèmes d'autonomie, de retour à domicile ou d'intégration dans son environnement personnel.

Difficultés liées à un état dépressif engendrant des problèmes d'engagement dans les AVQ

--> Capacités retrouvées sans travailler avec les activités de rééducation.



Affiches de présentation à l'intention des patients
Et fiche d'explication des séances

BIEN-ETRE A LA MAISON

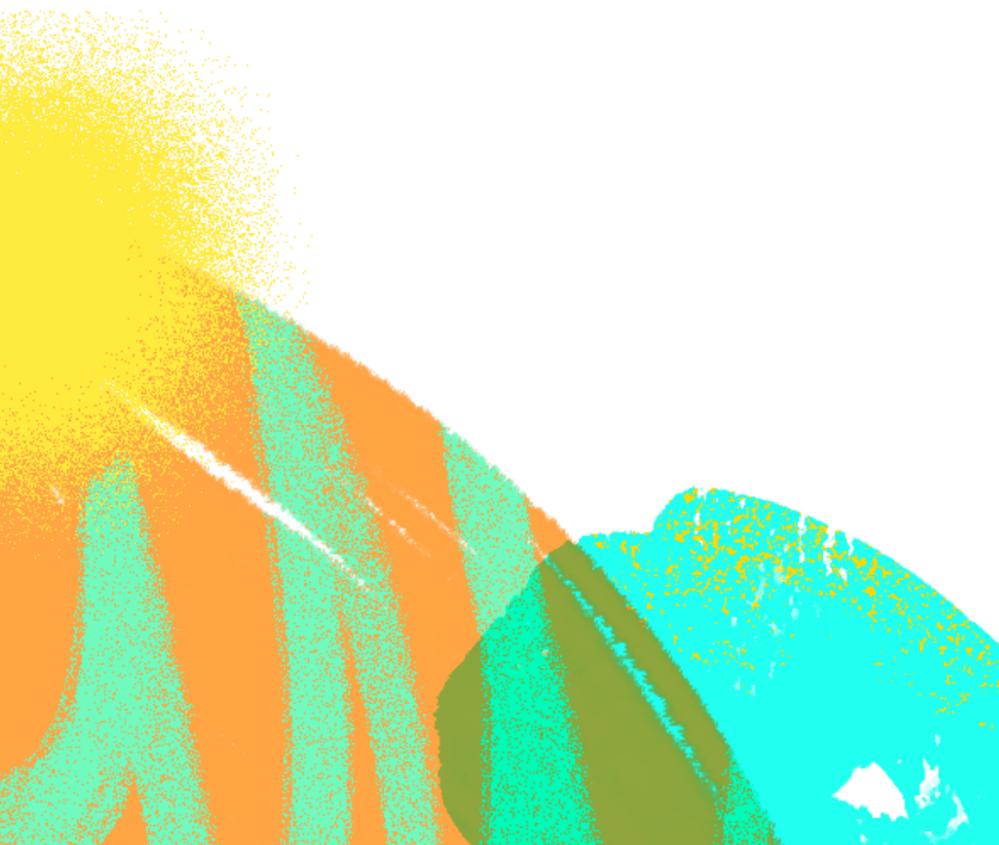


Au Programme :

- ≡ Jeu des maisons ≡
- ≡ Pyramide des besoins ≡
- ≡ Jeu des pièces de la maison ≡

≡ Le mardi de 14h30 à 16h00 ≡

≡ Et le jeudi de 14h30 à 16h00 ≡



BIEN ETRE À LA MAISON

Atelier de 5 à 6 personnes
Séance de 1h à 1h30
RDV à 14h30 en salle polyvalente

Jeu des maisons

- Parler de soi et de son domicile



Pyramide des besoins

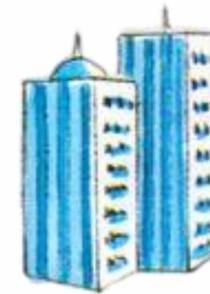
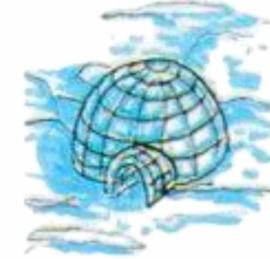
- Identifier ses besoins
- Identifier les difficultés et les ressources

Jeu des pièces de la maison

- Apporter un nouveau regard sur son domicile



JEUX DES MAISONS METAPHORIQUES



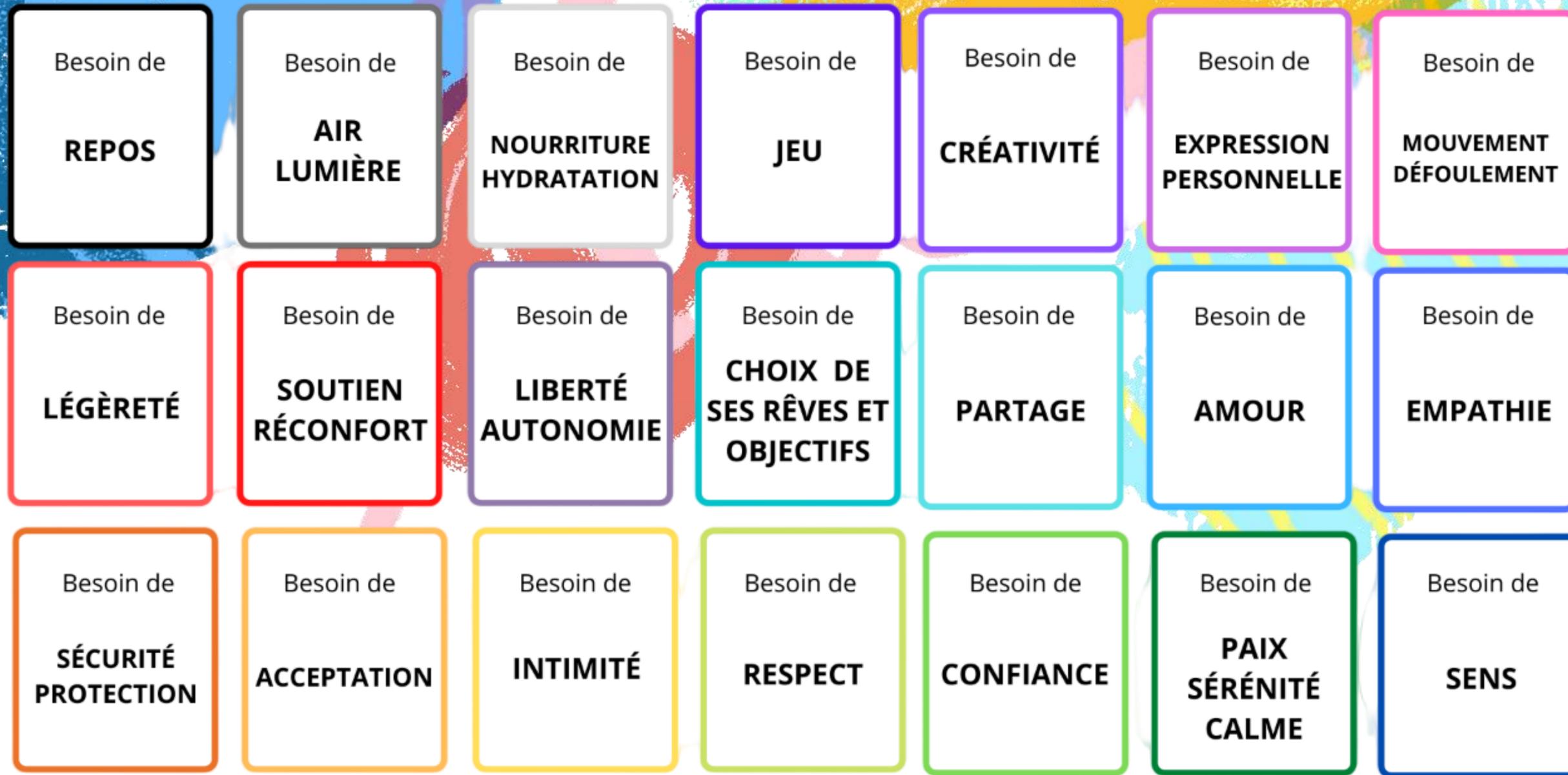
Intentions :
Esprit de groupe
Exploration de soi
Réflexion
Imagination

Impact des outils :
Inspiration et imagination
Projection sur le retour
à domicile

Modalités d'utilisation : Cartes = support
1 séance :
discussion ouverte
et questionnement

Intérêts :
Confiance en soi
Souvenirs positifs
Soutien émotionnel

PYRAMIDE DES BESOINS



Intentions : Esprit de groupe
Conscience de soi
Affirmation de soi
Echange de savoir
et d'expérience

Impact des outils : Retrouver
des
besoins
S'inspirer

Modalités
d'utilisation :

Intérêts : Plaisir dans l'environnement
de chez soi
Interaction entre patient

Cartes = support
1 à 2 séances :
discussion ouverte
et questionnement
En 5 étapes

JEU DES PIÈCES DE LA MAISON

La maison



le grenier



la salle de bain



la chambre



la chaufferie



la cave



la veranda



le garage



le jardin



l'entrée



la cuisine



le garde-manger



la buanderie



la chambre à bébé



l'abri du jardin



l'atelier



les toilettes



le séjour



le bureau

ISLCollectiv

Intentions :

En groupe
Discussion
ouverte

Impact des outils :

Cartes = support
Inspiration
Visualisation du retour
à domicile

Intérêts :

Cibler les différents
problèmes
Ramener du plaisir

Modalités
d'utilisation :

2 séances
1 ère séance :
discussion ouverte
2 ème séance :
Questionnement avec le
patient

Conclusion

Suivi après le retour à domicile (visite à domicile, hôpital de jour)

Bonne réhabilitation de la personne en hôpital de jour

Deux fois par mois pour commencer, relatif aux besoins de la personne

Bibliographie

Site : ergopsy

Cours sur la dépression de M. Oursel (Collégium)



**MERCI DE
VOTRE
ATTENTION !**