

# JEU DU TRAVAIL 2024

## Rappel projet

Nous souhaitons créer un **outil ludique et pédagogique** afin de permettre au patient de commencer à se projeter dans sa réinsertion socio professionnelle et mettre des termes dits de productivité. Le besoin a émergé dans un service de réhabilitation psycho-sociales, en constatant l'absence d'outils de ce type, uniquement centré sur la dimension professionnelle et productive. Globalement, cet outil, qui sera décrit plus loin, propose un système de questions réponses, soit avec des cartes, soit en version informatique.

Nous avons choisi de **cibler notre population** pour les personnes souffrant de schizophrénie (structure psychotique), les personnes présentant des addictions et les personnes état-limites, dont les pathologies peuvent conduire à des désinsertions professionnelles majeures. Toutefois cet outil pourra être utilisé pour des personnes dans une voie de réinsertion, en dehors de toute pathologie psychiatrique avérée, par exemple dans le cadre d'un traumatisme crânien ou post-rééducation pour soutenir un échange entre pairs et une prise de conscience des possibilités productives.

**Les partenaires clés** qui seront nécessaires à la bonne réalisation de ce projet seront les créateurs de jeu régionaux (France cartes), des ergothérapeutes testeurs du jeu, des membres du GRESM (groupe d'intérêt de l'ANFE, groupe de réflexion sur l'ergothérapie en santé mentale).

**L'environnement** dans lequel le jeu sera utilisé a été circonscrit à l'échelle du Grand Est en France dans un premier temps. Il est à noter que le projet ne nécessitera pas de technologie particulière, ce qui facilitera son adoption. De plus, il a été souligné que le jeu sera artisanal et pourra être adapté sur place par les bénéficiaires et les thérapeutes.

## Planification

- Faire un diagnostic
- Récolter les informations nécessaires permettant la conception du jeu
- Définir les caractéristiques internes du jeu de société (contenu)
- Définir les caractéristiques externes au jeu (concept, design...)
- Apprendre et comprendre le mécanisme de conception d'un jeu de société
- Trouver des partenariats facilitant la création du jeu
- Créer un réseau de professionnels intéressés par le jeu qui pourront essayer le prototype pour en faire une preuve de concept
- Élaborer un prototype du jeu de société et faire des essais
- Finaliser les essais et ajustements à apporter au jeu
- Fabriquer le jeu définitif

## Diagnostic

**Le processus de diagnostic** pour la création d'un jeu de société destiné aux patients en santé mentale en vue de favoriser leur réinsertion professionnelle est essentiel pour cibler les besoins des patients, définir les objectifs thérapeutiques et concevoir un jeu adapté. Voici comment le diagnostic a été réalisé, en incluant les étapes avant, pendant et après :

### 1. Préparation en amont du diagnostic :

Avant d'entamer le diagnostic, une préparation approfondie a été entreprise. Cela inclut la définition des objectifs généraux du jeu, la constitution de l'équipe de projet et la recherche de ressources pertinentes, telles que le Projeu, un projet similaire mené par un anthropologue. (<http://www.ergopsy.com/projeu-a1147.html> )

Cette préparation a donc établi un cadre initial pour le diagnostic.

- Étudier d'autres jeux de société et s'en inspirer pour proposer un design et concept de jeu innovant, attrayant et attirant

- Apprendre les principes de base de la conception d'un jeu de société (Pour cela nous avons pris rendez-vous avec un fabricant de jeu de société, « iello », afin d'apprendre et de comprendre de quelle façon concevoir un jeu de société à la fois ludique et pédagogique)

## 2. Entretiens et Observations :

*Entretiens avec la Porteuse du Projet* : Des entretiens approfondis ont été menés avec la porteuse du projet, une ergothérapeute expérimentée en santé mentale. Ces entretiens ont permis de comprendre sa vision du projet, les besoins, les objectifs thérapeutiques et les attentes.

*Observations sur le Terrain* : Des observations sur le terrain ont été effectuées, notamment dans des centres de rééducations psychothérapeutiques du Grand Est et ailleurs en France dans la suite. Ces observations ont contribué à la compréhension de l'environnement, des besoins des patients et des ressources disponibles.

## 3. Utilisation de l'Outil IdéO :

Un outil spécifique, l'Outil IdéO, a été employé pour structurer le projet. Il a permis de documenter les éléments clés du projet, tels que la description du jeu, sa durée, la composition des groupes, les besoins de la population cible et les ressources disponibles. Cette étape a facilité la compréhension des objectifs du jeu.

## 4. Analyse des Informations Collectées :

Les données recueillies ont été minutieusement analysées pour identifier des tendances, des besoins spécifiques et des opportunités pour le jeu de société. L'analyse a permis d'identifier les attentes des patients en santé mentale, les lacunes dans les thérapies existantes et les domaines à cibler, tels que le travail, le travail adapté, le bénévolat et les activités de productivité.

## 6. Conclusion du Diagnostic :

Suite aux entretiens, aux observations, à l'utilisation de l'Outil IdéO et à l'analyse des données, une vision claire du jeu de société a émergé. Il s'agit d'un jeu ludique visant à cibler les besoins spécifiques des patients en santé mentale pour favoriser leur réinsertion professionnelle. Le jeu est conçu pour être utilisé dans des centres de rééducation psychothérapeutiques, avec la participation d'un animateur-thérapeute.

## 7. Orientation pour la Suite du Projet :

Le diagnostic a établi une base solide pour la suite du projet, incluant la conception du jeu, la création des cartes, des pions et des règles, ainsi que les tests avec des groupes de patients. Il a également confirmé une forte demande pour un tel jeu au sein de la communauté des ergothérapeutes, renforçant ainsi la probabilité de réussite du projet. En somme, le diagnostic a permis de cerner précisément les besoins des patients en santé mentale, d'orienter la création du jeu de société de manière appropriée et de répondre aux exigences thérapeutiques spécifiques de la réinsertion professionnelle pour cette population cible.

## Présentation de l'équipe

Notre équipe est constituée de 4 membres :

- Notre référente de groupe : Solène Benoit
- Notre secrétaire : Amin Benkhabcheche
- Notre chargé de projet : Ahmad Chalhoub
- Responsable communication : Éric Charmillon

Nous avons également intégré un ancien patient de Mme Launois, **Jimmy Creusat** afin qu'il puisse coder le jeu en version informatique.

**Un groupe d'ergothérapeutes** travaillant dans les domaines de la psychiatrie, mais aussi d'un centre d'orientation professionnelle (Pierquin) a été constitué. Mme Dumesnil Mme Cuisnier, Mme Delepine, Mme Picard, Mme Avril, Mr Bernez et Mme Fillion se sont déclarés intéressés et ont donc participé pour certains, à la relecture des questions posées sur les cartes et pour d'autres vont pouvoir tester la première version du jeu. Cet essai nous permettra d'avoir des retours (positifs et négatifs) afin de trouver des axes d'améliorations.

## Étapes de réalisation du jeu

- Contenu et design du jeu :
  - Brainstorming (idées sur la forme, le contenu, les mécanismes de jeu)
  - Entretien avec la porteuse de projet pour discuter des idées que le groupe a eues, avoir l'avis d'une professionnelle qui travaillait avec ces patients et une aide/ conseils sur ce qu'on pourrait produire et sur les personnes que l'on pourrait contacter pour concevoir le jeu
- Recherche et Documentation :
  - Étudier d'autres jeux de société et s'en inspirer pour proposer un design et concept de jeu innovant, attrayant et attirant
  - Apprendre les principes de base de la conception d'un jeu de société (Pour cela nous avons pris rendez-vous avec un fabricant de jeu de société, « iello », afin d'apprendre et de comprendre de quelle façon concevoir un jeu de société à la fois ludique et pédagogique)
- Élaborer un prototype :
  - Élaborer/créer un prototype simplifié du jeu avec des éléments de base (plateau, cartes, pions, règles du jeu ...)
  - Tester le jeu avec des professionnelles de santé, en leur expliquant de quelle manière fonctionne le jeu, pour identifier les éventuels problèmes et ajustements à réaliser
- Tests et Révisions :
  - Tester le jeu de manières plus approfondies avec cette fois-ci des patients en présence de professionnels
  - Recueillir des commentaires/ avis (questionnaires de satisfactions) et apporter les ajustements nécessaires selon les besoins rapportés
- Fabrication :
  - Conception et fabrication du jeu et explorer les options de fabrication (éventuelle collaboration avec des créateurs de jeu de société, « iello ??? »)
- Documentation finale :
  - Finalisation et impression des règles du jeu suivies des instructions et informations destinées aux joueurs\*

## L'outil

Ce support facilite l'expression par son côté ludique. Le collectif proposé par cette activité permet de développer la cohésion sociale.

L'outil comportera un livret à savoir un manuel comportant les règles du jeu. Il proposera **une version informatique et une version papier téléchargeable**, intégré dans le site [ergopsy.com](http://ergopsy.com). Les bénéficiaires/thérapeutes téléchargeront et les adapteront en fonction des besoins. Nous n'utilisons que des images libres de droit.

**Versión cartes** : Ce jeu se déroulera autour d'une table et nécessitera la manipulation de pions et de cartes. Les quatre grands thèmes permettant de faire ce travail sont le travail en milieu normal, le travail adapté mais aussi le bénévolat ainsi que les activités dites productives.

Il se déroule sur une durée de 1h-1h30 maximum.

**L'animateur** est le thérapeute qui jouera un rôle d'organisateur et potentiellement de participant, si nécessaire, pour soutenir la dynamique de groupe. L'idéal est de proposer cet outil à un petit groupe, de 4 à 6 patients, mais il peut aussi être fait en individuel, auquel cas le thérapeute jouera pour un échange relationnel, tout en faisant attention à l'impact de ses réponses sur la personne. Il lui faudra penser toujours en priorité, à l'intérêt du bénéficiaire.