

InteractionS

— PAYS DE LA LOIRE —

Ressources et expertises en promotion de la santé

L'avis du réseau d'expertise d'outils pédagogiques en éducation et promotion de la santé des Pays de la Loire

EXPERTISE du 28 mars 2024

Team'Agine



Thématique : Éducation thérapeutique du patient – santé mentale – compétences psychosociales

Support : jeu de rôle / mises en situation

Public(s) : patients accueillis en atelier thérapeutique

Nombre de participants : 6 participants minimum

Année de création : 2022

Acquisition : achat

Prix : 120 €



Les informations du promoteur sur l'outil

Matériel

- 1 dé à 6 couleurs
- 2 sabliers (30 sec et 3 min)
- 1 cordelette pour délimiter l'espace jeu de l'espace spectateur
- 6 paquets de cartes de couleurs différentes (42 cartes par paquet) :
 - Mimer et deviner (bleu)
 - Mimer et participer (jaune)
 - Débat ou interview (violet)
 - Vie quotidienne (vert)
 - La phrase cachée (rose)
 - Mise en situation (orange)

Objectifs

- ✓ S'adapter rapidement à une situation donnée et à l'imprévu par l'improvisation
- ✓ Prendre confiance en soi par l'expérimentation
- ✓ Jouer sous le regard des autres, jouer avec l'autre
- ✓ Rencontrer l'autre, prendre en considération l'autre, prendre appui, être soutenu, être soutien de l'autre

Utilisation

Cf. conseils du promoteur

Durée de jeu

Environ 1h30

Conseils

Cf. guide pédagogique

Editeur – Promoteur de l'outil

L'outil est vendu au prix de 120 €.

Il peut être acheté en prenant contact : CHU de Nantes - Pôle Psychiatrie et Santé Mentale PHU8 - 85 rue Saint Jacques - 40093 Nantes Cedex 1

Commentaires



Appréciation globale

L'outil **Team'Agine** a été créé par une équipe de soins psychiatriques du CHU de Nantes. Il utilise les techniques de médiation de groupe en hôpital de jour.

Ce jeu d'équipe permet aux participants de se mettre en situation, d'imaginer, puis de créer et de jouer des situations en lien avec la vie quotidienne, la société, l'environnement.

À travers 6 séries de 42 cartes, des thématiques, ainsi que les façons de les aborder sont proposées aux participants, telles que : le mime, le débat, l'interview.

Des petits groupes de patients (4 à 5 participants par équipe) accompagnés d'un soignant préparent et jouent, à tour de rôle, des saynètes devant le reste du groupe.

Tout au long de l'activité, le cadre sécurisant n'est jamais oublié, il repose sur une animation bienveillante et une mise en confiance de chacun des participants.

Le débriefing du jeu de rôle entre patients et soignants permet de favoriser la verbalisation des ressentis, et la prise de distance.

Il nous semble préférable que les situations choisies soient en corrélation avec le vécu des patients, qu'il soit positif ou négatif. En effet, il ne s'agit pas de pointer uniquement les difficultés rencontrées, mais aussi les succès vécus. L'effet thérapeutique de l'activité n'est pas réduit au moment de son déroulement, il dépend aussi de ce qui en sera repris en-dehors des rencontres. La médiation favorise également la subjectivation : le patient peut se reconnaître comme sujet, et aussi reconnaître l'autre, donc développer son empathie, sa capacité de projection, son affirmation de soi. L'activité de jeu de rôle en groupe permet également de faire l'expérience du plaisir à être et à s'exprimer avec d'autres.

À noter qu'il aurait été intéressant que l'outil propose plus de situations agréables (ex : recevoir un compliment, un cadeau-surprise...).

Les règles du jeu sont simples et permettent une prise en main rapide, voire des adaptations libres. Cependant, les préalables (spécificités du groupe, réutilisation, formation des utilisateurs) et le public ne sont pas précisés.

Pour utiliser **Team'Agine**, il semble primordial de maîtriser le jeu de rôle comme média, et d'être un nombre suffisant de professionnels pour pouvoir sécuriser les participants, et permettre l'utilisation optimale de l'outil. Il nous semble important qu'il y ait une proposition de progression au sein de la séance, voire au fil de plusieurs séances : par exemple, commencer par « mimer », « débat » ou « interview », plutôt que d'aller d'emblée vers le « jeu de rôle ».

Pour conclure, **Team'Agine**, est un jeu favorisant « le mieux vivre ensemble » d'un public dont la santé mentale est abîmée. Il permet à ce public de rompre son isolement et de trouver des solutions collectivement, ce qui aura un impact fort sur cette santé mentale.

Créativité, participation et interactivité sont au cœur de ce jeu, qui pourra tout à fait trouver son utilisation dans un autre contexte que la psychiatrie.

Objectifs de l'outil

- ✓ Apprendre à mieux gérer son stress et ses émotions lors de situations de la vie quotidienne
- ✓ Développer des habiletés relationnelles avec autrui
- ✓ S'affirmer face à autrui
- ✓ Renforcer sa confiance en soi
- ✓ Mieux accepter sa situation
- ✓ Identifier ses propres savoir, savoir-faire et savoir-être
- ✓ Développer un savoir « bien vivre ensemble »

Public cible

Patients en psychiatrie
Personnes en situation de vulnérabilité psychosociale (handicap, insertion)

Utilisation conseillée

- ✓ Outil à utiliser prioritairement avec des patients en cours de stabilisation ou en rétablissement
- ✓ Taille du groupe préconisée : 3 équipes de 3 patients + un soignant par équipe + un maître du jeu

Temps d'appropriation de l'outil

1 à 2 heures

L'expertise « Team'Agine » en un clin d'œil !

<p>Niveau d'expertise attendu de l'animateur</p> 	<p>Compétences attendues pour l'animateur de l'outil :</p> <ul style="list-style-type: none"> * peut être novice dans la thématique * doit disposer de connaissances de base sur la thématique * doit disposer de connaissances solides sur la thématique * doit avoir de l'expérience en animation collective
<p>Implication des participants / Interactivité</p> 	<p>La mécanique de l'outil favorise :</p> <ul style="list-style-type: none"> * l'implication individuelle * l'implication collective
<p>Inclusivité</p> 	<p>Prise en compte de la diversité via l'écriture, les personnages (couleur de peau, origine, genre, handicap...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> * l'outil n'est pas inclusif (écriture au masculin) * l'outil est en partie inclusif * l'outil est inclusif
<p>Utilisations répétées de l'outil possibles</p> 	<ul style="list-style-type: none"> * l'outil est pensé pour une utilisation ponctuelle ("one-shot") * l'outil est pensé pour une utilisation sur plusieurs séances
<p>Plaisir d'utilisation</p> 	<p>Lors de l'utilisation de l'outil :</p> <ul style="list-style-type: none"> * l'outil et sa mécanique ne donnent pas envie de rejouer / l'utiliser à nouveau * l'outil et sa mécanique donnent envie de rejouer / l'utiliser à nouveau (nombreuses cartes à exploiter)
<p>Temps de prise en main de l'outil / technicité</p> 	<p>Pour être mis en œuvre, l'outil nécessite :</p> <ul style="list-style-type: none"> * moins d'une heure de prise en main * entre 1h et 2h de prise en main (si lecture et tri de cartes) * plus de 2h de prise en main



Notes aux lecteurs :

- Les expertises d'outils sont réalisées dans le cadre de InteractionS Pays de la Loire et coordonnées par l'IREPS Pays de la Loire.
Pour contacter la coordination du groupe d'experts : abonnaudet@irepspd.org
Pour plus d'informations : www.interactionspdl.fr
- Cet avis d'expertise est construit sur la base d'un guide issu d'un groupe de travail composé de l'IREPS Pays de la Loire (Instance Régionale d'Education et de promotion de la Santé) et d'Apes Ulg Liège (Action, recherche, évaluation en promotion de la santé et éducation pour la santé)
- L'activité d'expertise consiste en la production d'un point de vue élaboré et étayé par des professionnels investis dans le champ de la santé, sur un outil pédagogique. Cet avis d'expertise s'appuie sur une [méthodologie spécifique](#). Il ne saurait avoir de valeur de labellisation ou de caution.