



Présentation

Réalisation d'un atelier jeux d'adresse dans le cadre des activités du PASA (Pôle d'Activité et de Soins Adaptés).

Professionnels concernés

-  Psychomotricienne,
-  ASG (Assistante de Soins en Gériatrie).

Indications

Personnes appréciant les exercices physiques et les jeux. Les résidents qui sont en capacité de comprendre des consignes verbales simples et/ou d'être guidés par imitation. Les résidents peuvent ne pas pouvoir marcher de façon autonome.

Contre-indications relatives

Les résidents qui présentent une mobilité très limitée au niveau des membres supérieurs. Les personnes ayant un ralentissement psychomoteur important et des troubles praxiques majorés. Les résidents qui se trouvent en difficultés pour suivre des consignes verbales et/ou par imitation.

Matériels utilisés

-  Cerceaux,
-  Ballons,
-  Anneaux,
-  Palets,
-  Quille...

Caractéristiques

Taille du groupe : 7 au maximum

Fréquence : 1 fois par semaine


Durée de l'activité : 45 minutes

Objectifs principaux

- 👏 Participer au maintien de l'indépendance pour les gestes de la vie quotidienne : stimuler les praxies, solliciter les coordinations motrices (générale et fine), travailler la précision des gestes ...
- 👏 Conserver un maximum de mobilité et de souplesse articulaire : amplitudes articulaires, ajustements toniques ...
- 👏 Rechercher un certain bien-être autant physique que psychique par la mise en mouvements du corps,
- 👏 Rechercher le plaisir de faire et de jouer en valorisant les possibilités, les capacités et l'estime de soi du résident en s'assurant de sa compréhension de la règle du jeu.

Déroulement de l'activité suivant l'exemple d'une séance type

- 👏 Préparation du matériel ;
- 👏 Accueil des résidents ;
- 👏 Les personnes sont placées en cercle sur des chaises ou debout ; le thérapeute se trouve en face pour les guider si besoin. Ce dernier donne des consignes verbales simples et réalise les mouvements en même temps. Il est possible de guider verbalement, gestuellement et/ou physiquement le résident sans pour autant faire à sa place. Des temps de pause sont mis en place afin de respecter la fatigabilité et les rythmes de chacun. Nous pouvons mettre en place (en fonction du nombre de résidents présents) des petits groupes de travail simultanés afin que tous participent aux jeux proposés et ne s'impatientent pas : 2 résidents jouent aux quilles, 2 autres résidents jouent aux anneaux... ;
- 👏 L'atelier commence par la présentation des différents jeux choisis par le thérapeute avec le libre choix des résidents de se diriger vers l'un ou l'autre des jeux. Si choisir pour la personne s'avère trop difficile, le thérapeute peut interroger le résident et le guider vers l'une des activités ;
- 👏 Créer une dynamique de groupe ;
- 👏 Accompagner, encourager, motiver et valoriser la personne au cours du jeu ; éviter les situations d'échec ;
- 👏 Au cours de l'atelier, aider et guider le résident à travers les différents jeux.
- 👏 Des échanges sur le vécu des résidents et sur le partage des sensations sont à favoriser ;

 Retour des résidents.

<p><u>Nom :</u> <u>Fonction :</u> <u>Visa :</u></p>	<p>Rédacteur Emilie TARTIE, Psychomotricienne</p>	<p>Validation Sylvie LACOSTE, Directrice</p>	<p>Conformité à la gestion qualité Audrey TINNES, Chargée Qualité</p>
--	--	---	--