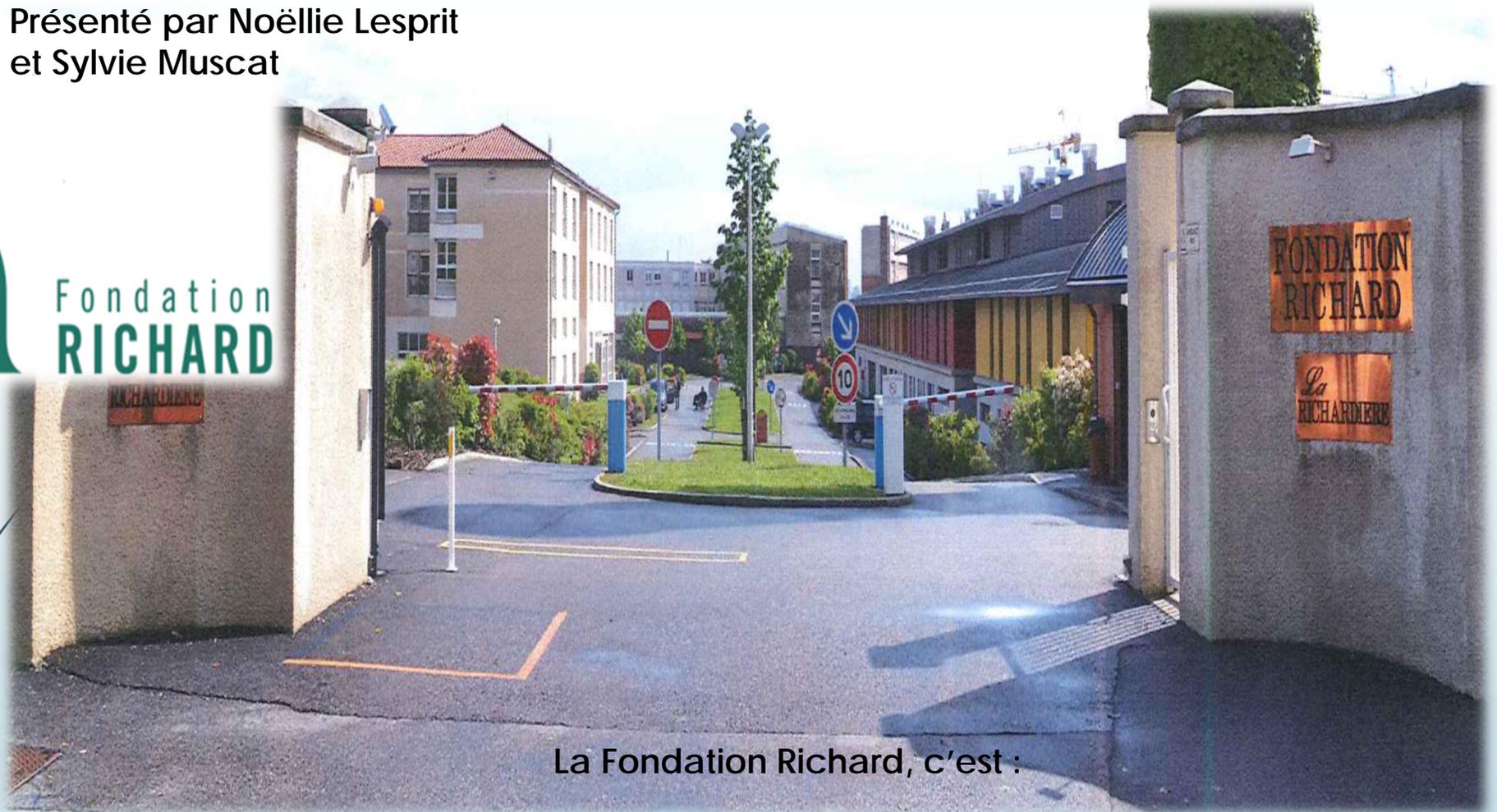


Présenté par Noëllie Lesprit
et Sylvie Muscat



Fondation
RICHARD



La Fondation Richard, c'est :

- Un secteur enfant : CEM, SESSAD
- Un secteur adulte : FAM, FH, SAVS, CAJ, ESAT

Etablissement d'éducation spécialisée



- Plus de 100 jeunes de 10 à 20 ans
- Scolarisés
- Accompagnés par :
 - . Des équipes éducatives
 - . Des équipes soignantes
 - . Des médecins
 - . Des rééducateurs
 - . Des enseignants spécialisés
 - . Des éducateurs techniques
 - . Des psychologues
 - . Une assistante sociale



Origine du projet

- Une journée de sensibilisation à l'hygiène des mains en 2015
- l'ARLIN Rhône-Alpes intervient auprès de l'équipe soignante Du CEM pour animer des ateliers peinture, caisson pédagogique flashmob.
- Germe le projet d'un jeu sur l'hygiène.
- Une piste : le jeu de l'oie, un outil de la campagne « stoprisk » du CCLIN Sud-Est en faveur des précautions standards.



Démarrage de la
création
en fin d'année
2015



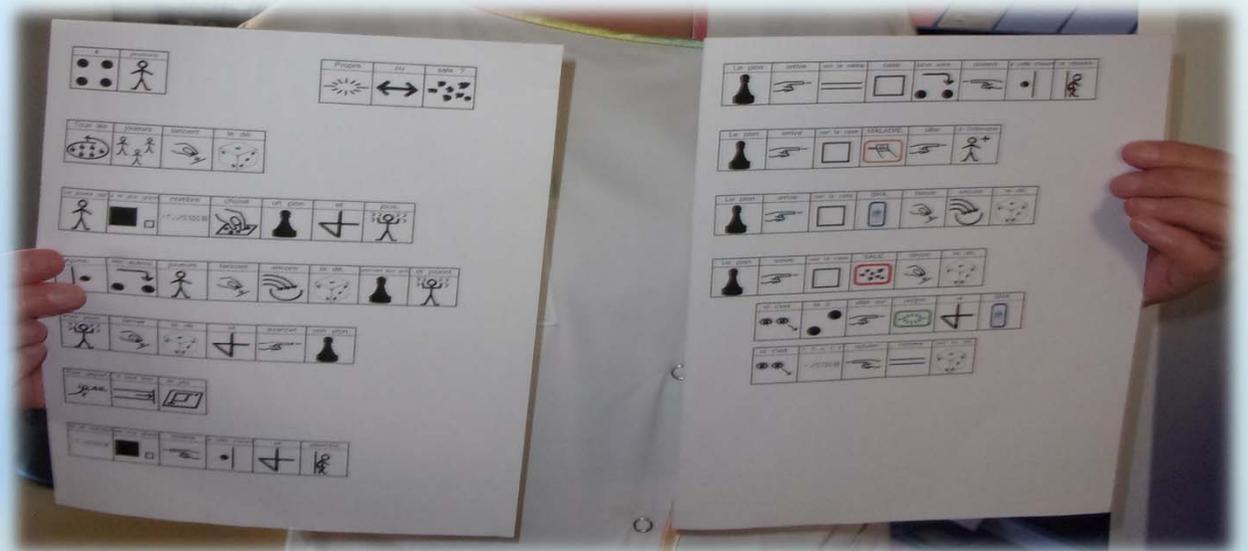
LE PROJET : « PROPRE OU SALE »



- Le jeu de l'oie est détourné et sa règle aménagée.
- On a réfléchi et pensé à un parcours type d'une journée au CEM :
Du lever au coucher (l'école, les activités sur les groupes, les séances de rééducation, prise du traitement, maladies...)
- Et pour porter nos messages d'éducation à la santé...

Après réflexion

Depuis septembre 2016,
Formation MAKATON.
Et si nous faisons une règle de jeu aussi en
MAKATON
Avec l'aide de l'orthophoniste



Particularités du jeu : cases spéciales

- Si le joueur tombe sur la case « **SHA** », il rejoue.

- Quand un joueur tombe sur une case « **RISQUE DE MICROBES** »
- il doit essayer de faire un 2 avec le dé pour tomber sur la case « **Hygiène** »
- et aller ensuite sur la case « **SHA** ».
- Si le joueur ne réussit pas à faire un 2 avec le dé, il doit reculer du nombre de cases affichées par le dé.



- **Cases code couleur** Exemple :
Le joueur tombe sur une case « **Maladie** »
(code couleur orange)
- il retourne directement à
la case « **Infirmierie** ».



Réalisation

- Achat du matériel / plaque de bois, plexiglass, peinture, bois pour dés et pions.
- Réalisation: Recherche d'images pour décrire la journée type d'un jeune à la Fonda
- Découpage et plastification des images
- Réalisation du socle, des pions et des dés (atelier bois et groupe éducatif)
- Et un plexiglass pour finaliser le tout





Création des pions et des dés en atelier et groupe éducatif





► **Tout le monde participe au dessin du parcours**



Essai du jeu sur le groupe des grands



Résultats

➤ Points faibles

- Jeu très long.
- Certains se lassent rapidement, estiment que c'est pour les petits mais vont jusqu'au bout car n'aiment pas la frustration.

- **Conclusion** : idée de refaire un deuxième essai sur un groupe de plus jeunes avec des ateliers.

➤ Points forts

- Bonne compréhension
- Bonne ambiance
- Implication de l'éducatrice, soignants, secrétaire médicale, jeunes
- Curiosité
- Le message préventif d'information passe



Essai sur un groupe de petits





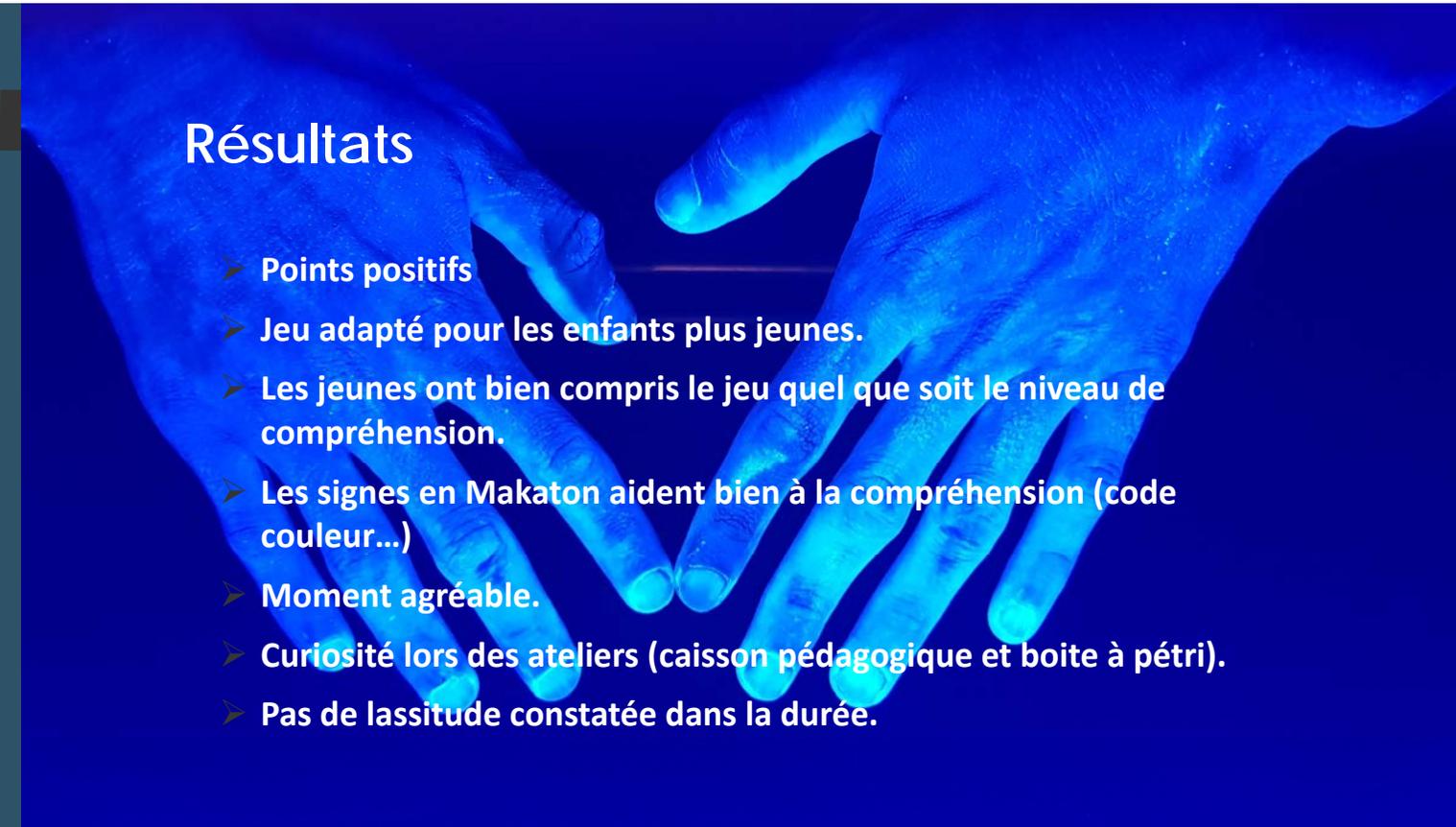
Procédure pour l'utilisation de la boîte de pétri

- Achat des boites puis conservation dans le réfrigérateur selon le mode d'emploi.
- Sortir la boîte 30 mn avant l'utilisation.
- Poser ses doigts sur la gélose.
- Conserver les boites FERMEES dans un endroit chaud.
- Interprétation des résultats au bout de 5 à 6 jours.
- Jeter dans les sacs DASRI





Tests
Réalisés
Avec
Mains
Sales,
Mains
Lavées
Ou
Solution
Hydro
alcoolique



Résultats

- Points positifs
- Jeu adapté pour les enfants plus jeunes.
- Les jeunes ont bien compris le jeu quel que soit le niveau de compréhension.
- Les signes en Makaton aident bien à la compréhension (code couleur...)
- Moment agréable.
- Curiosité lors des ateliers (caisson pédagogique et boîte à pétri).
- Pas de lassitude constatée dans la durée.

Et après :

Utilisation du jeu en petit comité :

- *A notre demande ou à la demande des jeunes*
- *Idée d'utiliser les boîtes de pétri pour les téléphones, les poignées de porte.*
- *Sensibilisation à l'hygiène sur le groupe oxygène.*

Création d'un nouveau groupe intitulé « commission de santé ».

- *Valoriser le travail sur le jeu « propre ou sale ».*
- *Réflexion sur la thématique de l'hygiène.*
- *Organe de veille.*



Conclusion

- ***Nous vivons ensemble avec nos différences ;***
- ***Nous sommes engagés et partageons largement nos projets ;***
- ***Nous organisons des évènements ludiques pour susciter l'intérêt ;***
- ***Nous sensibilisons les professionnels à travers l'animation des jeunes ;***
- ***C'est notre façon de travailler la prévention des risques infectieux***



Le jeu « propre ou sale »