

Zeitschrift: Curaviva : revue spécialisée
Herausgeber: Curaviva - Association des homes et institutions sociales suisses
Band: 2 (2010)
Heft: 3: Le mouvement : dans tous ses états

Artikel: Les personnes souffrant de démence se révèlent à travers le jeu : un tour sur le lac et dans le passé
Autor: Nicole, Anne-Marie
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-813677>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 30.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Les personnes souffrant de démence se révèlent à travers le jeu

Un tour sur le lac et dans le passé

Animatrice à la résidence Les Mimosas, dans la campagne genevoise, Odette Slegers a conçu un jeu de société pour les personnes âgées souffrant de démence, au cours duquel on se raconte et on échange plus que l'on ne joue!

Anne-Marie Nicole

«Ce jeu est vraiment formidable!», répète à loisir Madame Alice L., avec le même enthousiasme que si elle le découvrait pour la première fois. Et pour s'en convaincre, il suffit d'observer les mines réjouies des autres résidents qui font, avec elle, une partie de *Tour du Lac*, un jeu inédit, prototype à mi-chemin entre le Monopoly et le Jeu de l'oie. Aujourd'hui, ils sont trois à jouer, et deux à regarder. En cours de partie, une résidente se joint à la tablée. Parfois, ils sont ainsi jusqu'à huit ou neuf. L'animatrice et inventrice de ce jeu, Odette Slegers, ne refuse personne, intègre tout le monde, aide chacun à trouver un rôle à la hauteur de ses capacités: joueur, banquier, lecteur des cartes ou conducteur du bateau chargé de déplacer les pions par la voie des eaux!

L'ambiance est détendue et conviviale. Les joueurs se concentrent néanmoins sur le grand plateau de jeu qui représente le Lac Léman et ses environs, un cadre géographique familier et sécurisant. Ils font évoluer leurs pions respectifs tout autour du lac, au hasard des jets de dés. A chaque ville-étape, le joueur dont c'est le tour tire une carte et la lit à voix haute avec grande application. Qu'il s'agisse d'une consigne – chanter, répondre à une question, défier un autre joueur – ou d'une situation fictive – visiter un musée, dîner au restaurant ou

orienter des touristes qui se sont perdus – le joueur encaisse ou paie la somme annoncée sur la carte au moyen des billets de banque reçus en début de partie – des spécimens de billets suisses presque aussi vrais que nature ! C'est là aussi l'occasion de faire travailler les méninges, avec les additions et les soustractions, et de renouer avec la notion de l'argent, généralement perdue avec l'entrée en EMS.

Tantôt adversaires, tantôt partenaires, les joueurs sont plutôt complices, rarement hostiles. Entre deux éclats de rire, l'un ou l'autre se réfugie parfois dans un grand silence, laisse vagabonder son esprit dans son monde intérieur, où probablement se confondent la réalité du quotidien et les situations imagi-

naires inventées pour les besoins du jeu. Il est fréquent que la partie soit interrompue, parce que les lieux visités sur le plateau de jeu réveillent des souvenirs à partager ou suscitent des discussions entre les résidents. L'animatrice en profite aussi pour rappeler l'histoire de tel château ou les spécialités culinaires de telle région. Au final, on cause plus que l'on ne joue!

**«A tout âge,
le jeu est
important.»**

Développer des activités spécifiques

La pension Les Mimosas, à Genthod, dans la campagne genevoise, est une grande maison familiale entourée d'un vaste jardin arborisé fermé. Elle accueille 28 résidents, la plupart souffrant de démence de type Alzheimer ou de troubles psychiatriques, tels que la schizophrénie. Odette Slegers y travaille depuis le début des années 90, d'abord comme aide-soignante, puis comme animatrice depuis huit ans.

Durant sa formation d'animatrice en gérontologie, elle se rend compte qu'elle ne peut pas proposer aux résidents qu'elle accompagne les mêmes programmes d'animation que ceux >>



Le *Tour du Lac*: sur le plateau de jeu qui représente un cadre géographique familier, les joueurs font évoluer leurs pions respectifs au hasard des jets de dés.

Photos: amn

généralement conçus par ses collègues d'autres EMS; elle va donc développer des activités spécifiques, principalement les jeux de société. «A tout âge, le jeu est important: il attire, il donne envie de participer. Il permet de s'épanouir, de créer des contacts, de développer des stratégies, tout en s'amusant, sans peur de l'échec», explique-t-elle. Cependant, les jeux de société disponibles sur le marché ne sont pas adaptés à cette population de résidents et freinent les envies: règles trop nombreuses, éléments de jeu difficiles à manipuler, caractères des textes trop petits, ou plus généralement jeux trop enfantins ou au contraire trop complexes...

Les lieux visités sur le plateau de jeu réveillent des souvenirs à partager.

Elle décide donc de consacrer son travail de fin de formation à «l'adaptation de jeux de société existants et la création d'un nouveau jeu». Avant la conception du jeu du *Tour du Lac*, Odette Slegers s'intéresse ainsi à d'autres jeux de société bien connus et populaires, comme le Loto, le Scrabble ou le Uno, et les adapte aux capacités des personnes âgées, notamment en simplifiant les règles et surtout en agrandissant les cartes et pièces de jeu. Puis elle se lance dans son projet de jeu du *Tour du Lac*. De la conception aux derniers tests, en passant par la recherche documentaire, l'achat du matériel, quelques travaux de bricolage, et la rédaction des cartes, elle réalise un véritable prototype «fait

maison»! Elle y a associé divers partenaires, notamment l'ergothérapeute, les soignants et le médecin répondant de l'établissement pour bénéficier de leurs conseils experts, le service de maintenance pour la fabrication des pièces du jeu, et ses propres filles pour un premier test!

Une approche ludique à développer

«Pour moi, le jeu, c'est comme la danse ou la rythmique: c'est un moyen d'expression. Il suffit d'ouvrir ses oreilles et ses yeux pour se rendre compte que c'est un moment riche en informations, où les résidents se livrent. Cela me permet de savoir aussi sur quel terrain je peux aller à leur rencontre.» Car s'il faut en effet tenir compte des divers déficits sensoriels et des désorientations des résidents qui participent au jeu, il s'agit également d'être attentif à la tournure que prend la discussion durant la partie, d'anticiper les réactions que peuvent déclencher les souvenirs ou les histoires des uns chez les autres.

Maintenant qu'elle a apporté à l'établissement «un excellent outil de travail issu d'une approche très respectueuse de l'individu», pour reprendre les termes du médecin de l'établissement, Odette Slegers envisage de le faire évoluer. A la demande des résidents, elle imagine étendre le plateau de jeu à des régions un peu plus éloignées et compléter l'assortiment des cartes avec de nouvelles questions, notamment en lien avec les spécialités culinaires. «Cela permettrait de jouer avec les odeurs, de réveiller d'autres sens...» Odette Slegers n'est pas en manque d'idées. Elle a encore bien d'autres projets en

«C'est un moment riche en informations, où les résidents se livrent.»



Odette Slegers, animatrice à la Résidence Les Mimosas: «Pour moi, le jeu, c'est comme la danse ou la rythmique: c'est un moyen d'expression.»

tête, à commencer par celui d'un arbre généalogique, qui comporterait les années de naissance des résidents et celles des inventions qui ont marqué le 20^e siècle, avec un jeu de questions-réponses pour inciter les personnes âgées à raconter et se raconter. ●

Dépasser ou compenser les déficiences

Par son jeu Le Tour du Lac, Odette Slegers tente, à sa mesure, d'agir sur un certain nombre de déficits et pertes progressives constatées chez les personnes âgées atteintes de démence, et surtout de valoriser les ressources dont elles sont encore capables :

- **Problèmes de vue et de manipulation des objets:** toutes les pièces du jeu – figurines, dés, cartes, plateau – sont plus grandes que dans les jeux traditionnels; les textes des cartes sont en gros caractères gras.
- **Altération de la capacité d'association:** à chaque figurine correspond un dé de la même couleur.
- **Troubles du langage:** chaque joueur lit à haute et distincte voix les consignes et situations inscrites sur les cartes.
- **Désorientation et distanciation avec la réalité:** le plateau de jeu représente une région géographique bien réelle et non imaginaire, les cartes comportent au verso des photos – et

non des dessins – illustrant les sites et villes-étapes, et les billets de banque sont des spécimens semblables aux vrais billets de banque suisses.

- **Repli sur soi et désocialisation:** les consignes et situations inscrites sur les cartes favorisent les échanges entre joueurs et le maintien des relations sociales. Chaque résident qui le souhaite est intégré à la table de jeu, quelles que soient ses capacités.
- **Détérioration des facultés cognitives:** les questions de type «quiz» font appel à la mémoire, de même que les informations culturelles ou historiques complémentaires apportées par l'animatrice.
- **Perte de confiance et d'estime de soi:** c'est un jeu dans lequel il n'y a ni gagnant, ni perdant. Les ressources de chacun sont valorisées, personne n'est mis en difficulté ou en infériorité. L'objectif premier est le plaisir de jouer. (amn)