

CSAPA ARC-EN-CIEL



- Création du centre en 1978 (situé au centre ville)



- Effectifs 32 salariés médico-psycho-socio-éducatif et administratifs

Permanence à Lunel Espace
Santé
File active 59 personnes reçues



CSAPA Sète/ Bassin de
Thau
File active 261 personnes
reçues



**CSAPA Montpellier 10 bv Victor
Hugo**
File active **1088 personnes reçues**



Permanence Maison d'Arrêt de
Villeneuve-Lès-Maguelone
File active 250 personnes reçues



Permanence Polyclinique
Hôpital La Colombière
File active 33 personnes reçues



Permanence consultations
jeux de hasard



Le Zinc Espace Prévention-
Jeunes
File active 134 personnes reçues



Le groupe de parole



- Mise en place, en 2014, d'un groupe de parole animé par une infirmière et une psychologue
- En lien et en complément de la consultation hépatite C assurée depuis plusieurs années par le Docteur Fadi Meroueh, l'infirmière Fadila Dehas et Caroline Alarcos, psychologue clinicienne, dans le cadre du soutien psychologique.

Le groupe de parole



- Nous nous étions en effet aperçu que pour nombre de patients, il demeurerait certains questionnements après délivrance de l'information autour de la question des traitements hépatite C et au sujet des hépatites en générale.
- Nous avons basé notre réflexion sur différentes observations cliniques relevées dans le cadre des prises en charge transdisciplinaires médicales, infirmières et psychologiques.

Le groupe de parole



- Cette déperdition des connaissances malgré les temps de transmissions répétés en consultation nous a donc donné l'idée de mettre en place ce groupe de parole.

Le groupe de parole



Les patients qui ont participé étaient :

- En cours de traitement hépatite C
- En amont d'un traitement hépatite C
- En fin de traitement
- En aval d'un traitement hépatite C, donc guéris.

Création du jeu



- Nos patients ont eu l'idée de créer un jeu des hépatites, une sorte de « trivial poursuite ».
- Une des patientes présente dans le groupe a d'ailleurs fait tout le travail d'infographie concernant les supports, s'agissant de son métier.

Le jeu



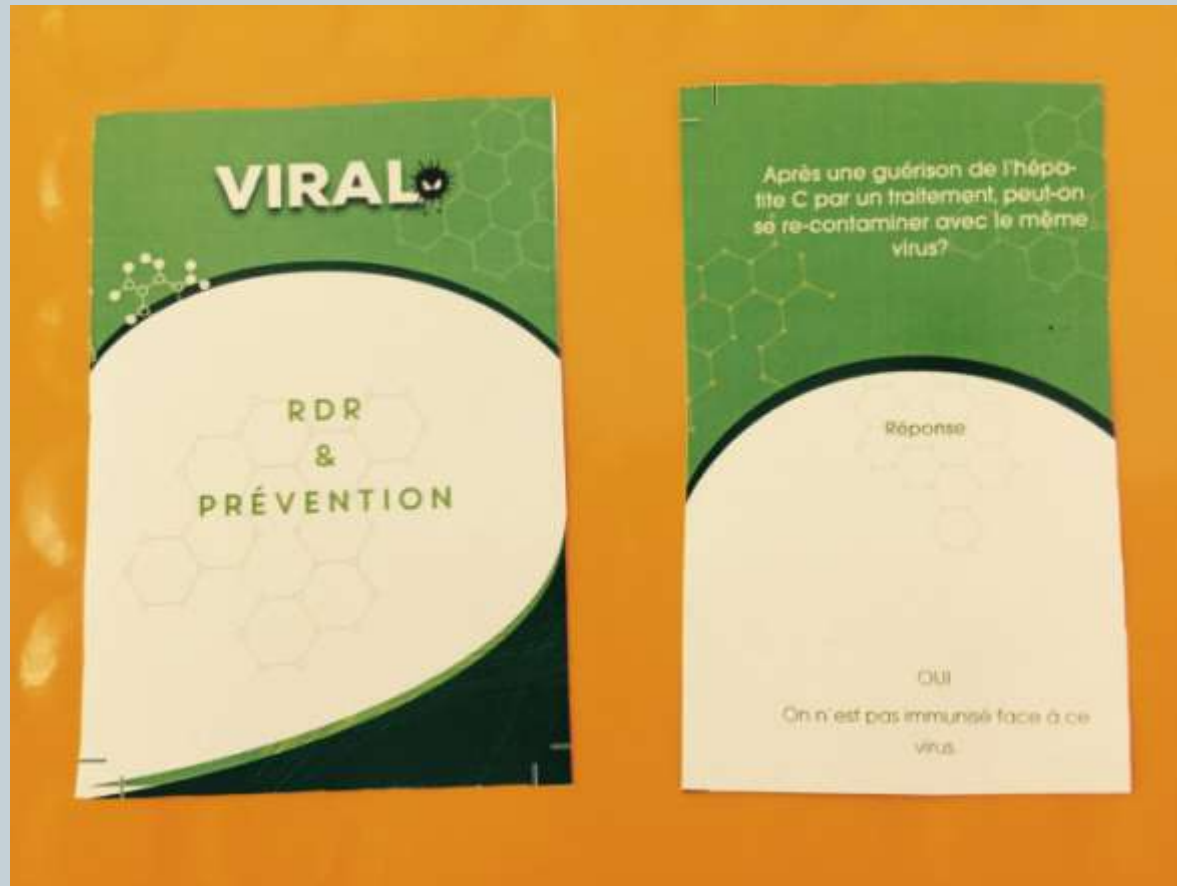
- L'idée était lancée, il s'appellera « VIRAL »



Les thématiques



Cartes



Le jeu



Il a la forme d'un foie, avec des pions en pâte Fimo «
100 % création patient ».

Le jeu



Règle du jeu



VIRAL  **RÈGLES DU JEU**

Dans le boîtier : 6 pions - 1 dé - Pistolet - Les cartes « Questions » - Les cartes « Et si... »

Développement de la partie

L'ordre des joueurs est déterminé par un lancer de dé (celui qui obtient le chiffre le plus important, commence).

Le démarrage se fait par la case « GO » : le premier joueur lance le dé, et avance ses pions en fonction du chiffre du dé. Chaque couleur de case correspond à une thématique, le joueur tire une carte dans le tas correspondant à la couleur de la case.

Chaque joueur peut avancer au maximum 2 fois le dé, si il donne une bonne réponse. Si il ne donne pas la bonne réponse ou premier jeté de dé, il laisse sa place au joueur suivant.

La partie se joue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

« But du jeu »

Le but est d'avoir la dernière case verte du jeu (A l'arrêt) « VOUS ÊTES GUÉRIS » tout en évitant d'avoir les questions posées.

« Les cartes »

Les cartes Questions sont réparties en 3 thèmes : **Legislation** - **Prévention & Réduction des Risques** - **Culture & Conscience**.

Les cartes « Et si... » sont tirées quand un pion est arrêté sur une case de couleur rose. Le joueur a les indications précises sur la carte (avancer ou reculer).

« Les cubes »

-  **« Pistolet »** : Retire une carte.
-  **« Virus »** : Mettre le pion à l'arrêt. Posez votre jeu.
-  **« Questionnaire »** : Posez une question.
-  **« Pion »** : Déplacez le pion à l'arrêt.
-  **« Dé »** : Lancez le dé.
-  **« Pion »** : Déplacez le pion à l'arrêt.
-  **« Virus »** : Mettre le pion à l'arrêt. Posez votre jeu.
-  **« Questionnaire »** : Posez une question.
-  **« Pion »** : Déplacez le pion à l'arrêt.
-  **« Dé »** : Lancez le dé.

Conclusion



- Création d'un outil pédagogique avec un aspect ludique au travers d'un jeu.
- Le but est de faciliter l'apprentissage de nouvelles connaissances et de renforcer les savoirs.
- Participation active des patients
- Permet les échanges autour de la maladie dans un contexte bienveillant et contenant.

Fin



MERCI DE VOTRE ATTENTION