

JEU « SOCIALE POURSUITE » / MODE D'EMPLOI

Acquérir des compétences dans le champ socio-administratif

Le jeu « Sociale Poursuite » a été conçu dans le cadre du programme d'Education Thérapeutique en Santé Mentale « renforcer l'alliance thérapeutique autour des patients pris en charge à domicile ». Cet outil, en lien avec les démarches socio-administratives est à destination de patients présentant des troubles psychiques mais peut, plus globalement, répondre à des besoins d'usagers des services sociaux, médico-sociaux et sanitaires.

Constats :

- Questions récurrentes des usagers sur des thématiques générales (logement, droits sécurité sociale, mutuelle, droits Caisse d'Allocations Familiales, Maison Départementale pour les Personnes Handicapées, emploi etc.).
- Repérage d'un manque de connaissances concernant les différents organismes ou dispositifs et de leurs missions.
- Difficultés de compréhension des démarches à effectuer pour faire valoir ou actualiser les droits.
- Manque d'information sur les droits et les recours possibles.

Objectifs généraux de l'action :

- Favoriser l'acquisition de connaissances sur les droits des usagers et les missions des organismes,
- Favoriser l'accès aux droits des usagers,
- Développer des compétences d'adaptation liées à la réalisation des démarches socio-administratives,
- Renforcer l'autonomie des usagers,
- Favoriser l'empowerment.

Compétences d'autosoins et d'adaptation :

Cette action éducative collective permet aux usagers l'acquisition des compétences suivantes :

- Développer ou approfondir leurs connaissances sur les dispositifs sociaux existants,
- Connaître, savoir repérer et faire appel aux différentes ressources socio-administratives pour agir,
- Favoriser les échanges d'expériences entre pairs.

Objectifs spécifiques : les objectifs individualisés sont définis selon l'évaluation des besoins spécifiques des usagers.

JEU « SOCIALE POURSUITE » / MODE D'EMPLOI

Acquérir des compétences dans le champ socio-administratif

Supports de jeu :

- Plateau de jeu,
- Pions,
- Dés,
- 70 cartes,
- Livret du jeu « Sociale Poursuite »,
- Fiche Jeu « Sociale Poursuite » / Mode d'emploi,
- Tableau blanc pour synthèse des notions partagées,
- Questionnaires de satisfaction,
- Fiches pré et post test.

Déroulement de la séance

Intervenants : assistant(s) de service social (possibilité de co-animation avec un autre professionnel).

Groupe : 4/ 6 joueurs.

Durée de la séance : **60 minutes**

- Présentation du déroulement de la séance et des règles du jeu : **5 mn**
- Durée de l'activité : **30 mn**
- Temps d'échanges et questions : **10 mn**
- Remise du livret du jeu « Sociale Poursuite » aux usagers, questions diverses et clôture de la séance : **10 mn**
- Evaluation de la séance sous-forme de questionnaire de satisfaction : **5mn**

Règles du jeu du Sociale Poursuite :

1. Le joueur lance les dés et avance son pion en fonction du chiffre sur le parcours.
2. Le joueur pioche une carte de la couleur de la case correspondant à une thématique.
3. Le joueur répond à la question et argumente, il peut bénéficier de l'aide des autres joueurs. L'animateur apporte les compléments d'informations si besoin.
4. Le joueur qui termine le parcours en premier ou qui est le plus avancé dans le parcours au moment de la fin de séance a gagné (la notion de « gagnant » est facultative).

A l'issue de la séance :

Les professionnels/animateurs prévoient un temps d'analyse et d'évaluation sur le déroulement du jeu. Le questionnaire de satisfaction est remis et renseigné par les participants pour d'éventuels aménagements selon le retour d'expérience.

Critères d'évaluation :

- Adéquation du jeu avec les objectifs de chacun et pertinence au regard des besoins.
- Satisfaction des bénéficiaires (questionnaire ou focus groupe) : organisation, contenu éducatif, méthode pédagogique.
- Evaluation des compétences en amont et idéalement à distance de l'usage du jeu avec les Fiches pré et post test.