



RAPPORT FINAL

« LA NOUVELLE CONSOLE WII »

*AU PROFIT DES ENFANTS & ADULTES HANDICAPES
ET DES PERSONNES AGEES ACCUEILLIS AU SEIN DE
LA MUTUALITE FRANCAISE INDRE-ET-LOIRE*



Photos prises au sein des établissements de la Mutualité française Indre-Touraine

Numéro de codification du projet :

<i>DONNEES RELATIVES A L'ORGANISME PORTEUR DU PROJET</i>
--

Intitulé du projet :

« La nouvelle console Wii au profit des enfants et adultes handicapés et des personnes âgées accueillis au sein de la Mutualité française Indre-Touraine »

Représentant de l'organisme :

Monsieur Yannick LUCAS
Directeur délégué de la Mutualité française Indre-Touraine

Adresse : 9 rue Emile Zola – BP 1729 – 37017 TOURS CEDEX 1

Téléphone : 02.47.31.21.51

Email : yannick.lucas@mfit.fr

Site web de l'organisme : ud37@mutualite-indre-et-loire.fr

<i>DONNEES RELATIVES AU PROJET</i>

Location du projet :

Date de début du projet : Janvier 2009 (début des demandes de financements)

Date de fin du projet : Avril 2011 (fin de l'étude sur les Wii en EHPAD)

Durée du projet : 2 ans et quatre mois

Budget total du projet : 14 786 €

Contribution Paul Bennetot : subvention accordée d'un montant de 9 586 € TTC.

Partenaires financiers :

* FONDATION PAUL BENNETOT

* MALAKOFF MEDERIC

* MUTUALITE FRANCAISE INDRE-TOURAIN

Résumé du projet

La Mutualité Française Indre-et-Loire a souhaité faire bénéficier de la Wii aux enfants & adultes handicapés ainsi qu'aux personnes âgées accueillis au sein de ses établissements, pour leur apporter -au-delà du soin et de l'accompagnement- du bien-être, du divertissement et une ambiance conviviale à travers ces jeux, pour leur permettre in fine d'améliorer leur qualité de vie.

Grâce aux subventions accordées, douze établissements ont été dotés de la console WII et de ses équipements nécessaires ainsi que d'un écran téléviseur plat.

Il s'agit des établissements suivants :

- L'Institut d'Education Motrice pour enfants atteints d'un handicap moteur
- Deux EHPAD (Etablissements d'Hébergement pour personnes âgées dépendantes)
- Trois Foyers-Logements pour personnes âgées
- L'unité de soins de suite en réadaptation cardio-vasculaire
- L'accueil de jour pour personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer
- La structure pour personnes adultes atteintes d'un handicap moteur
- La Maison Relais pour personnes atteintes d'un handicap psychique

Au total, **102 enfants et adultes handicapés ainsi qu'à 441 personnes âgées** bénéficient aujourd'hui de la console WII.

Rappel des motivations de la Mutualité française Indre-Touraine

1. CONCEPT DE LA WII

La Wii est la nouvelle console de jeux vidéo, fabriquée par le japonais Nintendo. Cette console de jeu a la particularité d'utiliser un système capable de détecter la position, l'orientation et la vitesse des mouvements de la manette dans l'espace.

Ce système permet donc de jouer dans un salon par exemple au tennis, au bowling ou au golf, devant son écran, en imitant, manette à la main, les mouvements de ces sports. Le concept de la WII permet aux joueurs quelque soit leur âge de s'amuser tout en bougeant.

Pour jouer, il faut se familiariser avec la télécommande Wii, une manette qui se tient d'une seule main. Elle ressemble à une télécommande de téléviseur et permet en jouant de reproduire des mouvements.

2. LES BIENFAITS DE LA WII AUPRES DES ENFANTS & ADULTES HANDICAPES ET DES PERSONNES AGEES

La Wii présente plusieurs intérêts sur le plan physique, cognitif, psychologique et social :

Sur le plan physique

- ❖ La console de jeux vidéo Wii permet de distraire les enfants, adultes et personnes âgées, tout en les entraînant physiquement au travers de mouvements adaptés à leurs capacités. Dans certains cas, la Wii peut aider à retrouver le mouvement et peut être utilisée dans le cadre d'une rééducation.
- ❖ La technologie de la console sans fil Wii est très avantageuse pour les enfants & adultes handicapés et les personnes âgées car la manette de jeu enregistre le mouvement quelle que soit son ampleur et la force déployée, ce qui rend le

jeu accessible aussi bien à une personne en fauteuil roulant qu'à une personne valide.

- ❖ La console de jeu renvoie une image de plus de 4m, ce qui permet de rendre les jeux accessibles aux personnes âgées présentant des déficiences visuelles.

Sur le plan cognitif

- ❖ Ces jeux permettent sans trop de difficultés de travailler la coordination des mouvements et la synchronisation avec l'image sur l'écran.
- ❖ En outre, les jeux proposés par la console permettent de stimuler la mémoire, la logique, les réflexes, les capacités cognitives et de maintenir les personnes en éveil. Le jeu « Cerebrale Academie Wii» permet la stimulation cérébrale.

Sur le plan psychologique et social

- ❖ L'apparition des jeux vidéo en maison de retraite permet d'insuffler un vent de jeunesse au sein de l'établissement et de renforcer le lien social entre les personnes âgées grâce à cette action ludique. La Wii permet pour certains résidents de retrouver une estime de soi et elle est une source de joie.
- ❖ La Wii permet aussi des jeux en équipe dans un partenariat d'apprentissage avec des jeunes : l'intergénérationnel prend alors toute sa place.
- ❖ L'apprentissage peut être laborieux mais la curiosité et l'intérêt captivent les joueurs et la Wii est extrêmement motivante pour eux.
- ❖ L'utilisation de la Wii par les enfants et adultes handicapés moteurs est source pour eux d'une meilleure intégration sociale.
- ❖ Jouer à la console Wii seul ou avec d'autres partenaires constitue un passe temps qui permet de rendre le sourire à ces enfants ou personnes dépendantes, de briser le cercle vicieux de l'ennui et de leur redonner un meilleur moral.
- ❖ Ces enfants et personnes plus fragilisés ont un réel bonheur quand ils annoncent à leurs parents ou à leurs arrières petits-enfants qu'ils ont enchaîné parties de tennis et strikes au bowling dans l'après-midi. Ils peuvent partager leur expérience avec eux. Ce bonheur leur procure alors un réel bien-être.

3. LES VERTUS DE LA WII POUR LES ETABLISSEMENTS ACCUEILLANT ENFANTS & ADULTES HANDICAPES ET DES PERSONNES AGEES

La Wii présente plusieurs intérêts au sein des établissements, notamment :

- Elle constitue une nouvelle animation ludique, conviviale, individuelle et/ou collective au sein des établissements.
- Cette animation permet de fédérer un groupe : elle permet de s'ouvrir aux autres, de discuter, de s'exprimer, de mieux se connaître et favorise ainsi la communication entre les personnes.
- La Wii peut in fine créer une nouvelle ambiance, un dynamisme et donc un bien-être pour les résidents et enfants handicapés.
- La Wii peut être une vitrine pour l'établissement avec un renvoi d'image de modernité pour les résidents, les enfants et leurs proches. Cela met en

évidence le souci qu'ont les établissements à améliorer le quotidien de leurs résidents et de leur apporter une certaine qualité de vie.

4. CARACTERE INNOVANT

- ✓ Il s'agit d'une console qui a pour but de rassembler les personnes de façon intergénérationnelle.
- ✓ La console de jeu Wii va devenir un must en maison de retraite. Sur le plan de l'animation, la Wii est en passe de devenir un objet incontournable. Les américains ont pris en la matière un tour d'avance, et de nombreuses résidences outre-atlantique proposent déjà à leurs résidents de jouer au bowling ou s'entraîner au golf de manière virtuelle. En France, plusieurs foyers ou maison de retraite tentent avec succès l'expérience depuis quelques temps (c'est l'exemple du foyer du Romarin).
- ✓ Dans le monde médical, on voit apparaître des utilisations à des fins thérapeutiques, notamment pour ce qui concerne la rééducation des membres suite à des paralysies partielles, ou pour favoriser la perte de poids.

DEROULEMENT DU PROJET

◆ Evolution du projet par rapport au calendrier prévu :

Le projet s'est développé à partir du moment où les subventions demandées ont été accordées. Voici ci-après le calendrier des différentes étapes menées :

Jun 2009	Accord de la subvention de la Fondation Paul Bennetot
Juillet 2009	Accord de la subvention de Malakoff Médéric
Septembre 2009	Réflexion sur la mise en place d'une procédure d'évaluation et sur l'élaboration de questionnaires s'y rapportant
4 décembre 2009	Achat des consoles Wii et de ses équipements
10 décembre 2009	Livraison des Wii dans les établissements
22 décembre 2009	Réflexion d'équipe au sein de l'EHPAD « Maison de Beaune » sur l'utilisation des exercices physiques et des exercices cérébraux.
Décembre 2010 - février 2010	Remise officielle des Wii aux enfants, résidents, patients des établissements à l'occasion des fêtes de Noël et de la période des vœux de nouvelle année. La remise des wii a fait l'objet d'une animation au sein de chaque établissement (cf : revue de presse)
Février – Mai 2010	Installation des consoles Wii et premiers apprentissages avec les utilisateurs
Depuis janvier 2010	Intégration de l'utilisation de la console Wii dans les programmes d'animation de l'établissement, avec l'élaboration d'un programme gymnastique spécifique avec l'utilisation de la Wii.

30 mars 2010	Elaboration du projet « activité physique et jeux vidéo » par l'association SIEL BLEU
11 mai 2010	Rencontre avec les représentants de l'association SIEL BLEU pour finaliser le projet
Septembre 2010	Finalisation de la convention avec l'association SIEL BLEU
Octobre 2010	Mise en place des premiers ateliers
12 avril 2011	Réunion de restitution du bilan et échanges avec les acteurs du projet mis en place dans l'EHPAD Maison de Beaune : Siel Bleu, psychologue, médecin, animatrice...

◆ Description des activités réalisées précisant les modalités de réalisation et d'évaluation utilisée

❶ Réflexion d'équipe au sein de l'EHPAD « Maison de Beaune » sur l'utilisation des exercices physiques et des exercices cérébraux.

Membres participant à la réflexion : le directeur de l'EHPAD, le médecin coordonnateur, les responsables de soins, l'ergothérapeute, la psychologue et l'animatrice.

L'acquisition de la console Wii a plusieurs objectifs. Au-delà de permettre aux résidents de découvrir de nouvelles technologies, il aura un rôle de socialisation. Il pourra favoriser la concentration et l'entretien cognitif du résident.

Par ailleurs, les résidents âgés auront la possibilité d'entretenir leurs capacités motrices.

La motricité globale, d'une part, se fera par le biais des manettes très sensibles qui enregistrent les mouvements même les plus minimes. L'utilisation de ce matériel rentre bien dans le projet liant l'animation et l'ergothérapie qui consiste à entretenir et prolonger les capacités des résidents en EHPAD.

Deux aspects ont été abordés plus spécifiquement : l'utilisation des exercices sur le plan physique et sur le plan mental :

- L'utilisation des exercices physiques (bowling, golf... Wii fit...) nécessite une formation du personnel pour adapter l'activité aux personnes âgées. Le médecin coordonnateur évoque le besoin d'un accord du médecin traitant.

→ Demande d'information à l'association SIEL BLEU qui intervient pour animer l'atelier équilibre et prévention des chutes au sein de l'EHPAD :

- ont-ils des formateurs spécialisés ?
- peuvent-ils effectuer ces démonstrations ?
- Ont-ils déjà des bilans mis en place ?
- Autres conseils à nous prodiguer concernant cet outil.

- L'utilisation des exercices cérébraux (chiffres et des lettres, question pour un champion...) nécessite de se familiariser avec l'outil avant toute utilisation avec le résident. La manipulation des manettes demandent une certaine dextérité même pour les exercices cérébraux et une bonne compréhension de son utilisation.

→ Recherche dans le personnel les personnes connaissant le matériel pour assurer les démonstrations prévues par l'animatrice les lundis 11 et 18 janvier.

→ Mise en place de petits groupes de résidents volontaires pour effectuer ces démonstrations. Parmi ces volontaires une sélection sera faite pour éviter de les mettre en échec.

Dans les deux cas, la présentation aux résidents doit se faire de façon encadrée.

Les démonstrations pour les exercices physiques se feront en fonction des critères que nous enseignera l'association SIEL BLEU.

En prenant en compte tous ces éléments et après un temps d'adaptation et de familiarisation avec cet outil, nous avons conclu qu'en fin de premier semestre nous effectuerons un bilan d'utilisation de cet outil. Ceci nous permettra de mettre en place un projet d'activité structuré et suivi.

② Elaboration du projet « activité physique et jeux vidéo » par l'association SIEL BLEU

Le projet élaboré en collaboration avec SIEL BLEU est présenté ci-après.

I Naissance du projet

L'EHPAD La maison de BEAUNE, comme les autres établissements de la Mutualité Française sur le département d'Indre et Loire, a été récemment doté d'un écran plat, d'une console de jeux « Wii » et de jeux associés. Ce matériel a été obtenu grâce à une subvention de la fondation Paul Bennetot. Le projet est maintenant dans la phase de mise en place d'activités et animations pour les résidents de l'EHPAD autour de la console de jeux « Wii ».

La console de jeux «Wii» révolutionne l'univers du jeu vidéo en offrant aujourd'hui une nouvelle manière de jouer. L'évolution la plus notable de cette console est qu'elle requiert notamment de bouger pour jouer. Elle établit ainsi un lien entre activité physique et jeux vidéo. L'établissement a demandé à l'association Sport Initiative et Loisirs (S.I.E.L.) Bleu d'établir un projet d'activité autour de ce lien à destination des résidents de l'EHPAD.

II Nature du projet

La console de jeux « Wii » est un outil nouveau dans l'établissement et pour lequel il y a encore peu de recul. L'équipe de l'EHPAD décide ainsi que le projet actuel serait une phase d'étude. Le but est de mieux discerner les activités proposées par cet outil qui sont adaptées pour les résidents de l'EHPAD, ainsi que la nature des bienfaits qu'il peut apporter.

L'équipe, en collaboration avec l'EHPAD de la Vasselière, souhaite explorer trois axes : jeux vidéo et animation, jeux vidéo et activité physique, jeux vidéo et aspects psychologiques.

En ce qui concerne l'axe jeux vidéo et activité physique, il est demandé à S.I.E.L. Bleu de mettre en place un cycle d'intervention avec la console de jeux « Wii ». Ce dernier viendrait en complément de l'atelier hebdomadaire de prévention des chutes déjà existant dans l'établissement et animé par S.I.E.L. Bleu. Cette activité se veut novatrice, en proposant un cycle de prévention des chutes dans lequel seraient en priorité utilisés comme support des exercices proposés par la console de jeux « Wii ».

L'activité sera encadrée par un chargé de prévention de S.I.E.L. Bleu qui mettra précisément le cycle en place, guidera les résidents lors des séances, et s'assurera que l'activité soit pratiquée en toute sécurité. Des précautions sont en effet à prendre car qui dit activité physique dit aussi risque potentiel de blessure.

Ce projet original a pour but de mieux identifier les bienfaits que l'on peut apporter aux résidents de l'EHPAD, au niveau physique mais aussi en termes de plaisir et de lien social, en passant par l'intermédiaire de cette nouvelle technologie.

III Objectifs du projet

L'objectif principal de ces séances est de faciliter le maintien et l'amélioration de la santé physique et mentale des résidents, de prévenir la perte d'autonomie de ces derniers, à travers un programme d'activité physique adaptée, ciblé principalement sur la problématique de la prévention des chutes. Par le choix des jeux par l'animateur S.I.E.L. Bleu, les joueurs seront

amenés à solliciter tout ou une partie de leur corps, dans un objectif de travail musculaire, articulaire, de souplesse, de coordination, facteurs importants pour le maintien de l'équilibre, et également dans un objectif de travail proprioceptif, de la sensation d'équilibre et de sa stimulation et de prévention des attitudes à risque. La console de jeux « Wii » aura pour but d'amener le côté ludique.

De part le fonctionnement de la console de jeux « Wii », la difficulté des exercices proposés pourra être modulée en fonction des capacités et des progrès des participants. Les séances débiteront toujours par un échauffement ciblé, les exercices seront adaptés en fonction des capacités de chaque résident, et ces derniers seront guidés par l'animateur pour la réalisation sécurisée et adaptée des techniques présentées à travers le jeu.

D'autre part, ce projet a pour but de mieux discriminer les bienfaits que l'on peut apporter à travers l'outil « Wii ».

- La première évaluation consistera, à travers un cycle relativement long de 20 séances, de mieux identifier les exercices qui sont accessibles et adaptés, tant au niveau physique que cognitif, pour les résidents d'un EHPAD. Les jeux axés sur l'activité physique n'ont pas été conçus à l'origine pour un public âgé et en perte d'autonomie. Il s'agit de vérifier sur le terrain quels sont les exercices et les niveaux de progression proposés dans les jeux qui sont effectivement appropriés. Selon la nature des exercices qui s'avèrent adaptés sur le long terme, cela permettra d'appréhender plus précisément quelle est la nature des bienfaits que l'on peut attendre à travers l'outil « Wii » au niveau physique.
- La seconde évaluation portera sur une mesure des bienfaits physiques. Pour cela, une série de tests sera mise en place lors de la seconde et de la dernière séance. Il nous semble préférable de ne pas effectuer ces tests lors de la première séance, qui sera plutôt une séance de familiarisation des participants avec le matériel. Deux séries de tests sont prévues :
 - o Les tests que nous utilisons habituellement : test « Up and Go » et un parcours équilibre.
 - o La console de jeux « Wii » proposant elle-même des tests, 5 d'entre eux seront utilisés : test d'immobilité, test de marche à pied, test unipodal, test d'équilibre basique avec transfert du poids du corps d'une jambe sur l'autre, calcul du positionnement du centre de gravité en position bipodale.
- La troisième évaluation consistera à mesurer l'appréciation par les participants d'une pratique physique à travers les jeux vidéo par la mise en place qu'un questionnaire de satisfaction.

IV DEROULEMENT DE L'ACTION

Lieu d'intervention

EHPAD La Maison de Beaune, dans le salon dans lequel la console de jeux « Wii » est actuellement installée.

Nombre de participants

5 à 6 participants, avec dans la mesure du possible un maximum d'assiduité le long du cycle.

Le nombre de participants est limité de part le matériel. Il n'y a en effet qu'une seule « Wii Balance Board », support nécessaire pour les exercices du jeu « Wii Fit Plus » qui paraît l'un des jeux les plus adaptés dans ce projet. Les exercices réalisés avec la console de jeux « Wii » seront ainsi principalement réalisés individuellement. Un petit groupe permet de créer une émulation commune, un moment convivial tout en permettant à chacun de pratiquer individuellement suffisamment de temps avec la console de jeux « Wii » lors de la séance.

Modalités de participation du public

L'animateur des ateliers de prévention des chutes déjà en place sur l'établissement et l'équipe de l'EHPAD établiront une liste de personnes pour lesquelles cet atelier semble adapté. Ces personnes doivent pouvoir tenir la station debout cinq minutes. L'atelier sera ensuite proposé aux résidents de la liste, qui y participeront sur la base du volontariat.

Modalités d'intervention

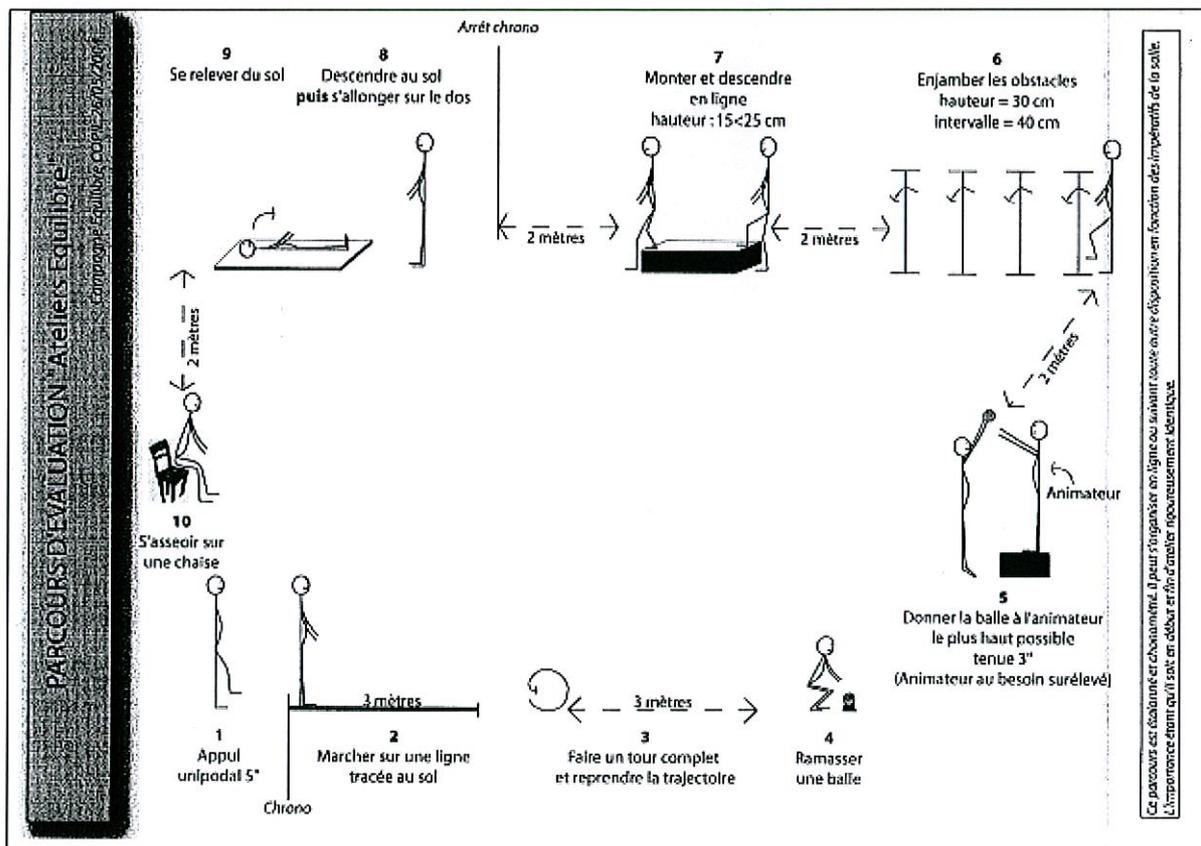
Durée du cycle : 20 séances

Durée d'une séance : 1 heure

Fréquence : 1 séance par semaine

Animateur : un chargé de prévention S.I.E.L. Bleu

Moyens matériels : écran plat, console de jeux « Wii », manettes, « Wii balance board », jeux, principalement « Wii Fit Plus », présents à l'EHPAD et matériel complémentaire de gymnastique apporté par le chargé de prévention S.I.E.L. Bleu.



③ [Rencontre avec les représentants de l'association SIEL BLEU pour finaliser le projet](#)

Après de nombreux échanges entre les participants sur les tests, le parcours d'évaluation et la constitution du groupe, le projet est adopté.

Stéphanie CHABERT, l'ergothérapeute de la Maison de Beaune est désignée pour élaborer une liste de participants pour cette étude en collaboration avec le Docteur CHAPEL et les soignantes.

La liste sera composée de résidents en GIR 6/5/4. Des critères sont définis par les soignants tant sur le plan cognitif et l'autonomie. Le docteur CHAPEL validera cette liste de résidents et informera leur médecin traitant et M. Kinésithérapeute.

Cette liste sera ensuite remise à SIEL BLEU dès le mois de juin.

Une réunion d'information sera organisée par SIEL BLEU avec les résidents proposés par le docteur CHAPEL dans la première semaine de septembre.

Une liste définitive de 5 à 6 personnes maximum sera constituée après l'accord de chaque résident pour cette étude.

Une information sera donnée aux familles.

Un cycle de 20 séances sera animé par les membres de SIEL BLEU sous la responsabilité du médecin coordonnateur.

SIEL BLEU confirmera dès juin le jour et l'heure de la semaine des 20 séances.

Le lieu des séances est à confirmer, soit en salle de gym ou dans le salon.

Un suivi régulier sera effectué entre SIEL BLEU, l'ergothérapeute et le docteur CHAPEL sur cette étude.

④ [Signature de la convention entre l'association SIEL BLEU et la Mutualité française Indre-Touraine](#)

PRE-BILAN DU PROJET

◆ **Freins rencontrés ayant eu des incidences sur le déroulement du projet et les mesures mises en œuvre pour remédier à la situation**

- Les résidents apprécient énormément les jeux proposés tels « *Questions pour un Champion* » et « *Cérébrum* » mais les temps de réponse demandés sont trop courts pour les résidents.
- Les questions sont écrites en caractère trop petit sur l'écran.
- Les jeux de questions sont toujours en général chronométrés et le temps de relire la question en articulant correctement, le temps est déjà écoulé et les résidents n'ont pas eu le temps de répondre.
- Concernant les jeux d'adresse, la manette n'est pas adaptée : certains jeux sont trop compliqués dans la mesure où il faut appuyer et faire un geste précis au même moment (coordination souvent difficile).
Les résidents ne réalisent pas que ce sont eux qui commandent le jeu sur l'écran.

◆ **Analyse des résultats à ce stade du projet**

L'analyse ne pourra se faire qu'à l'issue de la période d'évaluation décrite ci-dessus, la fin de l'étude étant prévue au cours du 1^{er} trimestre 2011.

◆ **Calendrier prévisionnel pour la suite du projet**

- Octobre : mise en place des groupes et ateliers.
- Février 2011 : restitution de l'étude.
- Démultiplication du projet au sein d'autres établissements de la MFIT.

BILAN DU PROJET

Une réunion s'est tenue le 12 avril 2011 pour effectuer un bilan du projet WII à l'EHPAD Maison de Beaune.

Participaient à cette réunion :

- les représentants et animateurs de l'association SIEL BLEU
- le directeur de l'EHPAD et son adjointe
- le médecin coordonnateur
- la psychologue
- l'animatrice
- l'attachée de direction générale de la MFIT, chargée d'établir le rapport final adressé à la Fondation Paul Bennetot.

Au cours de cette réunion, les représentants de l'association SIEL BLEU ont présenté leur bilan, retranscrit dans les pages ci-après.



Tours, le 22/03/2011

PROJET
ACTIVITE PHYSIQUE ET JEUX VIDEO
A L'EHPAD LA MAISON DE BEAUNE

BILAN

I RAPPEL

Un cycle original de 20 séances d'activité physique adaptée s'est déroulé du 6 octobre 2010 au 23 février 2011 à l'EHPAD La Maison de Beaune. L'objectif principal des séances était de faciliter le maintien et l'amélioration de la santé physique et mentale des résidents, de prévenir la perte d'autonomie de ces derniers, à travers un programme d'activité physique adaptée ciblé principalement sur la problématique de la prévention des chutes. L'originalité du projet résidait dans l'utilisation de la console de jeux Wii pour atteindre ces objectifs.

Ce cycle étant une première sur l'établissement, ce cycle avait plusieurs objectifs :

- Mieux identifier, grâce à un cycle relativement long et régulier, les exercices qui sont accessibles et adaptés, tant au niveau physique que cognitif, pour les résidents d'un EHPAD.
- Evaluer les bienfaits de cette activité sur le plan physique, à travers la passation de tests d'équilibre par les participants en début et en fin de cycle.
- Recueillir les impressions des participants sur cette nouvelle activité à dominante technologique.

II DEROULEMENT DES SEANCES

Les séances se sont déroulées à raison d'une séance d'une heure par semaine, le mercredi de 10h45 à 11h45.

Nombre de personnes ayant participé : 5 personnes ont participé à l'atelier. Une personne a abandonné après quelques séances. Elle ressentait trop de fatigue. Une autre a rejoint le groupe en cours de cycle. Trois personnes ont donc suivi l'atelier du début jusqu'à la fin.

Assiduité : très bonne

Conditions matérielles: excellentes. La télévision était suffisamment grande pour bien voir les activités aussi bien pour les pratiquants que pour les spectateurs.

III IDENTIFICATION DES EXERCICES ADAPTES POUR LES RESIDENTS

La grande diversité des jeux présents sur le jeu « WiiFit Plus », a permis à l'animateur d'adapter au maximum les exercices proposés en fonction du niveau des participants (physique et cognitif) et de leurs envies.

Pour ce groupe, il fallait des exercices ludiques, avec des prises d'informations visuelles simples. Par exemple, les jeux de ski n'étaient pas adaptés car les images défilaient trop vite sur l'écran. Les exercices de musculation ne convenaient pas non plus, car non ludiques et d'intensité trop élevée pour les participants.

Il y avait ainsi une petite dizaine d'exercices adaptés pour ce groupe. Il s'agissait surtout des jeux d'équilibre, non intenses sur le plan cardio-vasculaire et aisés à comprendre et à analyser visuellement.

Le fait que les participants peuvent débloquent des niveaux de difficulté en fonction de leurs performances permet d'évoluer tout au long de l'atelier. De plus, comme il est possible de modifier la difficulté à chaque passage de manière très rapide, cela permet à l'animateur d'adapter le niveau de l'exercice aux progrès de chacun.

IV EVALUATION DES BIENFAITS PHYSIQUES

Résultats des tests initiaux:

Les tests d'équilibre ont consisté en un parcours chronométré constitué de 7 exercices différents, notés entre 1 et 3, 3 étant le meilleur score. Le parcours était rigoureusement identique en début et fin de cycle. Le test Time Up and Go (TUG) a également été réalisé en début et fin de cycle.

Test « Time Up and Go » et Parcours équilibre :

Nom	TUG (temps en s.)	1 Appui unipodal	2 Marche sur ligne droite	3 Tour complet	4 S'accroupir	5 Tenir 3'' sur pointe des pieds	6 Franchissement de barres	7 Monter et descendre d'un bloc	Temps (En s.)	Total Score max = 21
Fierville	9	3	2	2	3	3	3	1	40	17
Vincent	17	2	1	2	3	2	2	1	68	13
Rousseau	32	1	1	1	3	2	1	1	77	10

Tests de la Wii

En ce qui concerne les tests proposés par la Wii, 4 ont été réalisés et 2 n'étaient pas adaptés pour ce public.

Tests réalisés :

- test d'immobilité: permet de mesurer la stabilité de la personne ainsi que la position moyenne du centre de pression en position debout et immobile. Il est à noter que la position moyenne n'est pas chiffrée mais représentée par un point sur l'écran.
- Test d'agilité: permet de mesurer la capacité de la personne à modifier brièvement sa position d'équilibre dans une direction imposée.
- Test nommé « équilibre basique » : permet de mesurer la capacité de la personne à transférer son poids de corps d'une jambe sur l'autre et de maintenir la position durant 3 secondes.

Tests non réalisés :

Test unipodal: aucun des participants ne pouvait tenir suffisamment la position sans l'aide d'une chaise au départ.

Le test de marche: les participants ne parvenaient pas à décoller suffisamment une jambe. En conséquence, la console n'enregistrait pas correctement les pas.

Nom	Immobilité (score max = 100 %)	Position moyenne du centre de gravité	Equilibre basique (score max = 5)	Test dit « agilité » (nombre de fois où cible atteinte dans un temps donné)
Fierville	53,80%	bas	2	5
Vincent	55,7	bas/droite	3	9
Rousseau	15,00%	haut/gauche	2	3

Résultats des tests finaux:Parcours équilibre et « Up and Go »

	TUG	1	2	3	4	5	6	7	temps	Total: x/21
Fierville	6,5	3	3	3	3	3	3	1	39	19
Vincent	16,5	2	1	2	3	2	2	1	72	13
Rousseau	25	2	1	3	3	3	1	1	79	14

Tests de la Wii

	Immobilité	Position moyenne du centre de gravité	Equilibre basique	Test dit « agilité »
Fierville	65,00%	bas	4	13
Vincent	58,00%	bas/droite	5	15
Rousseau	17,00%	haut/gauche	3	11

Observations de l'animateur

Les résultats révèlent une amélioration du score sur le parcours équilibre pour deux des trois participants. Ce résultat est intéressant car nous observons une progression pour des exercices sur lesquels les participants ne se sont pas spécifiquement exercés lors du cycle. Le temps mis pour effectuer le parcours a peu évolué pour les trois participants. Les progrès paraissent plus significatifs au test Time Up and Go, ainsi qu'aux tests proposés par la Wii.

Les progrès sur les tests Wii peuvent s'expliquer par une meilleure compréhension de l'activité en fin de cycle, de part une familiarisation avec l'outil Wii, et surtout par un meilleur contrôle du mouvement du centre de pression (avant/arrière ou latéral), ce qui se traduit par une meilleure stabilité en position debout. En effet, cette notion de contrôle du centre de pression, facteur important pour conserver son équilibre, était particulièrement sollicitée dans les exercices sur lesquels les participants se sont exercés.

Il est à noter que les participants se tenaient à une chaise pour faire les exercices lors des premières séances. En fin d'atelier la chaise était uniquement là pour sécuriser, les participants ne s'y tenaient plus. Il y a donc eu également une amélioration de la confiance en soi et/ou de leur stabilité.

Remarques additionnelles :

La durée de l'atelier, à savoir 20 séances, était suffisante. Pour ce public, il y aurait probablement de la lassitude sur une plus longue période. Au regard des capacités physiques des participants, il serait difficile d'évoluer vers d'autres « mini-jeux » plus complexes. Les possibilités de progressions seraient vraisemblablement réduites.

En ce qui concerne le nombre de participants, il semble difficile d'en augmenter le nombre. Les participants ne peuvent passer qu'un par un sur la WiiBoard, en conséquence, plus il y a de monde et plus l'attente est longue entre les « mini-jeux ». Il est préférable que le nombre maximal de participants n'excède pas 5 ou 6.

APPRECIATION PAR LES PARTICIPANTS

Les participants ont apprécié cet atelier. Ils ont évoqué plusieurs raisons:

- le fait de travailler son équilibre tout en s'amusant,
- découvrir une nouvelle technologie,
- les exercices n'étaient pas fatigants (plage de repos quand ce n'était pas à son tour de passer sur la WiiBoard).

Ils ont également été très à l'écoute et intéressés par les explications sur les mécanismes de l'équilibre.

Il y avait une grande émulation entre les 3 hommes du groupe mais toujours dans la bonne humeur.

Ils auraient souhaité continuer l'activité.

VI CONCLUSION

Nous pouvons tirer un bilan positif de ce premier atelier équilibre utilisant la Wii.

D'un point de vue physique il y a eu une bonne progression tout au long de l'atelier, et les personnes ont aimé y participer.

Il est à noter également un intérêt d'un point de vue « social ». En effet, les personnes présentes participaient peu aux autres activités de la structure. De plus, cela a permis à un résident de jouer à la Wii lors d'une réunion familiale. Sachant qu'il adore s'amuser avec ses petits enfants, il était ravi !!!

On peut imaginer que ce genre d'atelier peut déboucher sur des rencontres intergénérationnelles avec des enfants de 8 à 10 ans, afin qu'il n'y ait pas trop de différences de niveau, et ce à la fin de l'atelier de 20 séances, pour les jeux les plus utilisés durant le cycle.

Enfin, l'analyse des résultats suggère que ce type de cycle peut être un parfait complément d'un atelier équilibre classique. Le cycle avec la console de jeu Wii ne peut remplacer un atelier en groupe en salle, où sont travaillés des points fondamentaux tels que l'équilibre lors de la locomotion et le renforcement musculaire spécifique, tout en bénéficiant de l'énergie de groupe. La Wii permet avec ce public de s'exercer plutôt autour de l'équilibre statique et du contrôle du centre de pression. Ces points sont travaillés lors d'un atelier classique, mais la Wii donne un feedback additionnel et plus visuel pour les participants, qui semble avoir son intérêt propre à la vue des résultats obtenus lors de ce cycle. Il faut bien sûr rester prudent vis-à-vis des résultats, car ils portent sur un nombre restreint de participants et qu'il n'y a pas de groupe contrôle, mais la tendance révélée est intéressante.

Siel Bleu
Antenne d'Indre et Loire
linda.lallouche@sielbleu.org
06 69 76 73 26

Le bilan présenté par l'association SIEL BLEU suscite des échanges parmi les participants à la réunion du bilan.

Globalement, les points retenus sont les suivants :

Aspects positifs :

- Cycle 20 séances : rythme cohérent
- Groupe de 4 à 5 résidents : nombre adéquat par rapport aux activités proposé ; il serait plus difficile de gérer et d'animer un plus grand nombre.
- Facilité d'animation en raison d'une ambiance agréable et conviviale que suscitent les activités WII.
- Très bon retour des résidents.
- Participation de résidents qui ne participaient jusqu'alors à aucune autre activité proposée dans le cadre des animations de l'établissement.
- Emulation entre résidents favorisant une ambiance très agréable, sympathique et créant de nouveaux liens sociaux.
- Séance WII très attendue d'une semaine à l'autre par les résidents.
- Ouverture d'esprit des résidents sur les nouvelles technologies qui suscitent des échanges, y compris avec leur famille.
- L'utilisation de la WII est un bon complément entre les cours de gymnastique classiques et les ateliers WII au vu des progrès réalisés par les résidents d'un point de vue de leur mobilité et de leur agilité.
- Diminution des chutes sur les tests d'immobilité.

Points de difficulté ou de vigilance :

- Les jeux proposés excluent un nombre certain de personnes âgées : la station debout exclut beaucoup de résidents. Pour information, à la Maison de Beaune, sur 116 résidents, 73 sont en fauteuil roulant.
- Les jeux et activités proposés avec la WII nécessitent parfois :
 - ☞ des gestes qui ne sont pas toujours aisés à faire (exemple : la geste de la main lorsque les résidents jouent au bowling). En effet, dans les jeux d'adresse, la manette n'est pas adaptée : certains jeux apparaissent trop compliqués dans la mesure où il faut appuyer et faire un geste précis au même moment ; la coordination reste souvent difficile.
 - ☞ des temps de réponse trop courts pour des personnes âgées (exemple : jeu pour un Champion, les Chiffres et les Lettres). Les jeux de question sont en général chronométrés et le temps de relire la question en articulant correctement (les personnes âgées ayant en général une baisse d'audition), le temps est déjà écoulé et les résidents n'ont pas eu le temps de répondre.
- D'une façon générale, les résidents ne participent pas spontanément aux activités proposées pour la première fois par l'établissement. Ce phénomène est accentué avec la WII compte tenu de la nouveauté de l'outil.
- D'une façon générale, la notion de loisirs pour soi-même ne se conçoit pas ou peu pour les personnes âgées de cette génération accueillie actuellement en EHPAD : elles n'éprouvent pas de besoin en matière de loisirs, et encore moins pour des activités technologiques.

- Vigilance de la part des professionnels :

☞ Les professionnels doivent être attentifs à ce que l'assurance donnée aux personnes âgées par les exercices n'entraîne pas une prise de risque supplémentaire de chutes.

☞ Les professionnels doivent être attentifs à une éventuelle mise en échec des résidents qui ne parviendraient pas à manier la Wii.

PERSPECTIVES DU PROJET

Le projet initié par l'EHPAD Maison de Beaune peut être démultiplié au sein des autres établissements gérés par la Mutualité française Indre-Touraine.

Il est prévu une poursuite des interventions de l'association SIEL BLEU dans deux foyers logements, en sachant que la population des foyers-logements est plus autonome.

CONCLUSION

Le bilan s'avère positif car il répond aux objectifs du projet (cf : page 4). Toutefois, les jeux proposés devraient être plus adaptés à la population des personnes âgées, handicapées, malentendantes.

REVUE DE PRESSE

ballan-miré

Des consoles de jeux fort utiles



Un grand intérêt tant sur le plan physique et cognitif que psychologique.

Grâce à la Fondation Paul Bennetot, sous l'égide de la Fondation de l'Avenir, et à Malakoff Médéric, plusieurs établissements de la Mutualité française Indre-Touraine ont été dotés de consoles Wii et de leurs jeux ainsi que d'un grand téléviseur à écran plat.

C'est ainsi que l'ITEM Charlemagne, la structure d'accueil diversifié pour adultes handicapés moteurs (MAS et FAM), le centre Bois-Gibert, les EH-PAD de Beaune et la Vasselrière, les trois foyers-logements et les relais Cajou ont reçu ces beaux cadeaux de Noël.

A l'ITEM Charlemagne, la céré-

monie de remise a eu lieu lors de la traditionnelle fête de Noël.

Les responsables de ces établissements sont convaincus que : « Ces différentes remises, rendues possibles grâce aux subventions des donateurs, représentent un grand intérêt tant sur le plan physique et cognitif que psychologique et social pour les enfants et adultes handicapés ainsi que pour les personnes âgées, accueillis par la Mutualité française Indre-Touraine ». Et, de garantir que ces remises seront suivies d'un accompagnement dans le cadre d'une démarche d'évaluation.

NR. 21/01/2010

Le jeu sur écran se pratique à tout âge

Aujourd'hui le monde technologique fait partie de la vie de tous les jours, et même les objets les plus high-tech peuvent venir dans les maisons où résident les plus âgés d'entre nous. Ainsi lundi 18 janvier l'ehpad de Beaune de Ballan-Miré se voyait doté d'une Wii, la fameuse console de jeu avec son écran plat. C'est une initiative de la Fondation Paul-Bennetot de Malakoff Médéric que de doter d'un tel équipement plusieurs établissements de la Mutualité française d'Indre-et-Loire.

Bien plus qu'un simple divertissement, ce type d'équipement permet aux équipes soignantes et d'animation d'avoir un outil ludique pour stimuler les fonctions cognitives, physiques, psychologiques et so-

ciales des résidents. Il n'y avait qu'à voir l'ambiance qui régnait dans le grand salon où les premiers « joueurs » s'essayaient au bowling. Pas si facile que cela car il faut associer l'image et le geste et comprendre comment cela marche. Il y avait ceux qui jouaient, ceux qui regardaient et ceux qui encourageaient. Pas de doute, un des premiers objectifs, les relations sociales, était atteint. Pour le docteur Luc Chapel, il convient aussi de mesurer l'impact d'un tel outil au travers d'évaluations de l'ensemble des fonctions stimulées, et ainsi, pouvoir en tirer le meilleur parti. Mais pour les résidents qui jouaient cet après-midi-là, c'était assurément une bonne partie de plaisir.



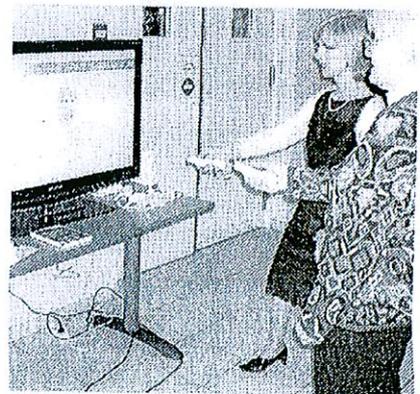
Un peu déconcertant au début, la console de jeu.

montlouis NR. 10/2/10

Une console de jeu pour les résidents des Tuffeaux

Jour de fête mardi, au foyer-logement Les Tuffeaux, avec la remise par un représentant de la Mutualité Agricole de Touraine, d'une console de jeux. Grâce à la Fondation Paul-Bennetot, sous l'égide de la Fondation de l'Avenir, et de Malakoff Médéric, plusieurs établissements et services dédiés aux personnes âgées, adultes et enfants handicapés, vont être dotés prochainement d'une console wii, de jeux divers et d'un téléviseur à écran plat. Aux Tuffeaux mardi, les résidents se sont montrés très intéressés par ces nouvelles technologies avec un outil à la fois ludique et thérapeutique mis à la disposition de tous dans le grand salon. Les premiers essais de la console ont été faits par une résidente et la directrice, Mme Billon.

Foyer résidence les Tuffeaux, rue de la Génésie, tél. 02.47.45.74.74. Courriel, les.tuffeaux@wanadoo.fr



Premiers essais

Une console de jeu à la Vasselière



Liliane Cornillou pendant son allocution.

Il y avait foule vendredi soir, à l'établissement d'hébergement pour personnes âgées dépendantes (Ehpad) de La Vasselière. En effet, à l'occasion de la traditionnelle cérémonie des vœux, Liliane Cornillou, directrice de l'établissement avait souhaité associer aux résidents leurs familles et tout le person-

nel. C'est donc devant un public d'environ 170 personnes que la directrice a évoqué le bilan de l'année écoulée, avant de présenter les personnels de l'établissement et de faire le point sur l'avancement des travaux en cours d'agrandissement de l'établissement : « Dès septembre, les transferts dans



Premiers essais avec la manette de la console de jeu Wii.

les nouvelles chambres devraient pouvoir commencer. » Au cours de cette conviviale manifestation, la doyenne de l'établissement, Odette Manceau, qui a fêté son anniversaire (102 ans) dimanche, a reçu un bouquet de roses. Puis tous les résidents ont reçu en cadeau une console de jeu Wii

avec son grand écran, offert par les Fondations Paul-Bennetot et Malakoff-Médéric, sous l'égide de la Fondation de l'avenir. Comme l'a souligné Liliane Cornillou, il s'agit là « d'un outil à la fois ludique mais aussi thérapeutique mis à la disposition de tous ».