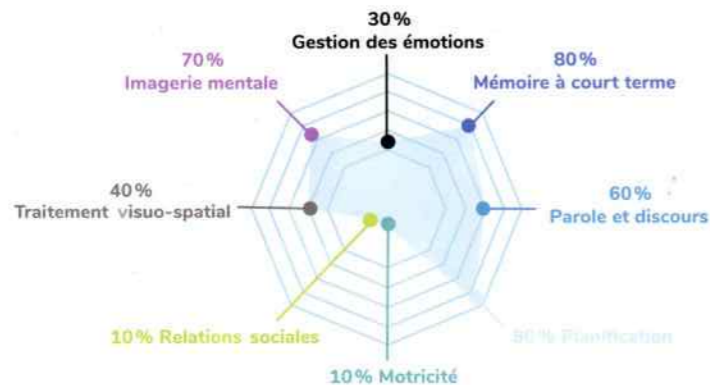




NOTE DE L'ÉQUIPE

Timeline Access+ est une adaptation du célèbre jeu de cartes **Timeline**, édité par Zygomatic et distribué par Asmodee.



Imagerie mentale :

Visualisation mentale d'un objet, d'une idée, d'une situation, etc.

Gestion des émotions :

Correspond au contrôle de notre propre état émotionnel. Elle nous permet de réduire les affects négatifs, d'inhiber notre impulsivité et de nous concentrer sur ce qui nous apaise ou nous rend joyeux.

Mémoire à court terme :

Il existe différentes formes de mémoire. La mémoire à court terme est un type de mémoire qui peut contenir une quantité d'informations limitée pendant un temps limité. La mémoire de travail permet, elle, de réfléchir sur ces informations. Ces deux types de mémoire permettent de conceptualiser, de faire du calcul mental, etc.

Parole et discours :

Le langage oral permet d'exprimer des idées, d'utiliser le vocabulaire acquis, et de développer la diction et la prononciation.

Planification :

Consiste à fixer les étapes à suivre pour atteindre un objectif. Elle permet de s'organiser et de prendre des décisions dans des situations complexes.

Motricité :

Capacité à réaliser un exercice impliquant l'activation des muscles du corps : marcher, courir, faire du vélo, etc. La motricité fine, en particulier, correspond à l'exécution de gestes précis permettant de manipuler de petits objets : écrire, dessiner, nouer ses lacets, etc.

Relations sociales :

Toutes les interactions, les communications et tous les liens plus ou moins personnels que nous créons avec d'autres personnes.

Traitement visuo-spatial :

Nous permet de percevoir les objets qui nous entourent et de nous orienter dans notre environnement.

Règles du jeu



Matériel



48 cartes Événements :

Chaque carte a une face Titre et une face Date. Les illustrations sur les 2 faces sont identiques. La face Date indique, en plus du titre de la carte, la date de l'événement représenté.

12 cartes Expériences Personnelles :

Chaque carte présente un thème et une illustration relative à un instant de vie (voir description p. 4 et 5). Ces cartes sont utilisées pour jouer au mode Expériences Personnelles.



Face recto :
s'utilise pour le mode **Classique**



Face verso :
s'utilise pour le mode **Expériences Personnelles**

4 frises chronologiques :

pour aider au placement des cartes



1 règle du jeu

Mode Classique De 1 à 4 joueurs



Mise en place

1 Choisissez le niveau de difficulté auquel vous souhaitez jouer et constituez votre paquet de cartes Événement en fonction du nombre de joueurs autour de la table (voir tableau).

Nombre de joueurs	Niveau choisi	Nombre de paquets utilisés	Nombre de cartes Événement
1 - 2	Facilité	1	16
	Avancé	1	20
3	Facilité	1	24
	Avancé	2	30
4	Facilité	2	32
	Avancé	2	40

2 Placez toutes les cartes Événement sélectionnées dans le même sens, **face Titre** visible.

Sélectionnez les cartes Événement de manière aléatoire dans le paquet "Vie quotidienne" ou dans le paquet "Loisirs et arts" ou dans les deux lorsque cela est indiqué dans le tableau.

3 Mélangez le paquet pour créer la pioche et placez-la au centre de la table, **face Titre** toujours visible. Rangez les cartes restantes dans la boîte.

4 Chaque joueur prend une carte de la pioche, la retourne et la place devant lui, **face Date** visible.

5 Donnez à chacun des joueurs une frise chronologique, face Classique visible.

6 Sélectionnez aléatoirement le premier joueur.



Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour de jeu, le joueur prend la première carte de la pioche et la positionne, **sans la retourner**, devant lui, au niveau de sa frise chronologique. "Positionner la carte" consiste à dire si l'on pense que la carte se place au tout début de sa frise, à la toute fin ou entre deux cartes déjà placées (en précisant lesquelles). Une fois l'emplacement choisi, le joueur retourne la carte, lit la date indiquée et vérifie qu'elle se place bien dans sa frise dans l'ordre chronologique.

- › **Réponse correcte** : le joueur garde la carte dans sa frise.
- › **Réponse incorrecte** : le joueur montre la carte aux autres joueurs et la replace sous le paquet, face Titre visible.



Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque la pioche est vide. Le joueur ayant le plus de cartes dans sa frise chronologique remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Mode "Expériences Personnelles"

1 joueur

Ce mode a pour but d'aider le joueur à parler de sa vie (au passé, présent, futur) et des souvenirs et aspirations liés à celle-ci. L'accompagnant est invité à mener le jeu et la discussion.



Mise en place

- 1 Mélangez le paquet de cartes Expériences Personnelles et placez-le près de vous et du joueur.
- 2 Donnez au joueur une frise chronologique, face Expériences Personnelles.
- 3 Piochez la première carte du paquet et présentez-la au joueur.

Les cartes Expériences Personnelles :



1.



2.

1. **Le logement** › Mots clés : maison, campagne, jardin
2. **Le logement** › Mots clés : immeuble, ville, balcon



5.



6.

5. **Le premier amour** › Mots clés : enfance, amoureux-se
6. **L'amour** › Mots clés : sentiments, projets, couple



3.



4.

3. **L'école** › Mots clés : récréation, jeux, classe, cantine
4. **Le travail** › Mots clés : diplôme, carrière, salaire



7.



8.

7. **Le chagrin** › Mots clés : tristesse, pleurs, consolation
8. **Le deuil** › Mots clés : tristesse, souvenirs, recueillement



9.



10.

9. **La famille** › Mots clés : enfants, bébés, parents
10. **La famille** › Mots clés : grands-parents, oncles, tantes, cousins, cousines



13.



14.

13. **Les animaux domestiques** › Mots clés : chien, chat, oiseaux, rongeurs
14. **Les animaux de la ferme** › Mots clés : nature, sauvage, agriculture



17.



18.

17. **Les vacances au soleil** › Mots clés : plage, soleil, farniente
18. **Les vacances à la neige** › Mots clés : montagne, neige, ski, luge



21.



22.

21. **Les arts** › Mots clés : dessin, lecture, musique
22. **Les arts** › Mots clés : peinture, sculpture, écriture



Tour de jeu

Le joueur choisit l'image au recto ou au verso de la carte et lit le titre de celle-ci à voix haute. Il raconte ensuite un souvenir, un moment présent ou une aspiration future en rapport avec ce titre, puis place la carte dans sa frise chronologique comme dans le mode « Classique ». L'idéal est de rapprocher cette expérience personnelle d'une date plus ou moins précise afin de classer facilement les cartes. Une fois l'expérience racontée et la carte placée, piochez une nouvelle carte dans le paquet et recommencez. Il n'y a ni échec ni réussite ; si une carte n'évoque rien au joueur (ni souvenirs ni sujet de discussion) ou s'il ne souhaite pas parler d'une expérience évoquée par une carte, il peut la mettre de côté et passer à la suivante.



11.



12.

11. **L'anniversaire** › Mots clés : gâteaux, cadeaux, bougies
12. **La fête** › Mots clés : amis, musique, partage



15.



16.

15. **Les excès** › Mots clés : colère, indigestion
16. **Les excès** › Mots clés : alcool, drogues, addictions



19.



20.

19. **Les sports** › Mots clés : enfant, entraînement, club
20. **Les sports** › Mots clés : loisirs, carrière, compétition



23.



24.

23. **Les bobos** › Mots clés : enfant, pansement, accident
24. **Les maladies** › Mots clés : médicament, hôpital, guérison

Note : les illustrations recto/verso d'une carte correspondent à un même thème mais proposent des points de vue différents. N'hésitez pas à utiliser une face ou l'autre de la carte pour parler de l'expérience en question.



Fin du jeu

La partie se termine quand le joueur a placé 5 cartes dans sa frise chronologique.

Introduction

“ À travers nos jeux, nous donnons également la parole à nos experts : leurs visions permettent d'informer les praticiens, les aidants et les patients des bienfaits du jeu et des aspects cognitifs sollicités. Toute l'équipe **Access+** vous souhaite de très bonnes parties !

DEBIEN CHRISTOPHE
Praticien hospitalier en psychiatrie



Christophe Debien est praticien en psychiatrie et participe au déploiement national du dispositif Vigilans. Il est également responsable du pôle Déploiement pour le 3114 au CHU de Lille.

“ C'est probablement la raison pour laquelle le jeu fait partie de la multitude d'outils de médiation dont nous nous servons au quotidien dans les services de soin, que ce soit pour stimuler une mémoire balbutiante, pour améliorer des capacités d'attention et de projection altérées ou pour éprouver une motricité fatiguée.

Mais le jeu est bien plus que tout cela encore : c'est un moment de partage, un rendez-vous dans le cadre duquel les performances comptent beaucoup moins que les échanges. On y apprend à reconnaître ses propres émotions, à les accepter, à les exprimer et à les confronter à celles des autres. On y apprend à raconter, à se raconter parfois, et surtout on y apprend à se forger des souvenirs communs. Jouer permet de s'évader, d'ouvrir un espace-temps pour oublier ou apprivoiser un quotidien difficile.

Mais l'ambition de la nouvelle gamme de jeux **Access+** ne se limite pas à une simple rencontre entre l'univers ludique et celui des soignants. Elle veut aller bien au-delà : mettre le jeu au service du soin, en l'adaptant, en le transformant pour que chacun – familles, thérapeutes et patients – puisse grandir avec les autres.

Jouer pour guérir, peut-être... Mais jouer pour soigner, sans aucun doute. ”



PR ROBERT PHILIPPE
Professeur de psychiatrie

Philippe Robert est professeur de psychiatrie, directeur de l'équipe Cognition, Behaviour & Technology (CoBTek) et du département d'orthophonie à l'université Côte d'Azur.

“ Avoir du mal à se concentrer, à se souvenir, à s'organiser pour faire une activité de loisirs ou professionnelle, manquer de motivation, ressentir moins d'émotions, ne plus trouver d'intérêt dans sa relation avec les autres... Ces signes sont ceux de nombreuses maladies neurodégénératives, comme la maladie d'Alzheimer et les troubles associés, mais aussi de troubles neuropsychiatriques, comme

les états dépressifs, les états de stress psychotraumatique ou la schizophrénie.

En ce qui concerne toutes ces pathologies, et depuis de nombreuses années, les professionnels de la santé éprouvent un grand intérêt pour les interventions non médicamenteuses. Ces interventions, réalisées de manière individuelle ou en groupe, utilisent une multitude de moyens et de supports. Les jeux de société en font partie !

De fait, en juin 2021, un groupe d'experts composé de cliniciens, de chercheurs, d'aidants, d'artistes et de spécialistes des jeux s'est réuni pour définir la place des jeux dans le cadre de ces interventions non médicamenteuses. Leurs recommandations soulignent que les jeux doivent être utilisés principalement pour stimuler les fonctions cognitives, la motivation et les émotions positives, et aussi pour favoriser les interactions sociales. Selon le type de pathologie et son degré de sévérité, il est utile d'adapter le niveau de difficulté des jeux proposés afin d'éviter la mise en échec et, au contraire, de promouvoir la réussite : c'est ce que l'on retrouve dans les jeux de la gamme **Access+**.

Les jeux de société ne sont pas des médicaments qui guérissent les maladies du cerveau ! Ils font bien plus, car ils aident à mieux vivre, ils contribuent à améliorer la qualité de vie des patients.

Alors, bon jeu ! ”



PELLETIER ANICK

Orthopédagogue, BSC en adaptation scolaire et sociale

Anick Pelletier œuvre auprès d'EHDAA depuis 2003. Elle est la fondatrice d'Optineurones et d'Optifex. Elle est également conférencière et formatrice, auteure du *Guide des jeux de société pour apprendre en s'amusant* et de trois jeux de société, et créatrice de Youtube Optijeu, porteur du projet de recherche.

“ De nos jours, le jeu de société a toute sa place dans nos relations familiales et amicales. Chez l'enfant, les atouts du jeu sont d'autant plus importants qu'ils participent au développement de nombreuses compétences.

Lorsque l'enfant joue à un jeu de société, et si celui-ci est bien choisi (niveau de complexité adapté à son âge, attrait visuel, sentiment d'accomplissement, de divertissement, etc.), une ouverture affective se fait presque aussitôt sentir. Cette ouverture naturelle lui permet de déployer ses ressources intellectuelles et exécutives sans nécessairement en ressentir les efforts consentis. De plus, étant par définition « de société », cette activité ludique permet de développer l'aspect social chez l'enfant. Celui-ci doit faire preuve de flexibilité en s'ouvrant aux idées des autres joueurs et en ajustant ses réactions à leurs actions et aux règles du jeu. Il apprend également le respect de l'organisation d'un tour de jeu et le besoin d'une communication sereine entre les joueurs. Enfin, le jeu sollicite et entraîne les fonctions cognitives, exécutives, et les compétences spécifiques requises par ledit jeu : gestion des émotions, de l'impulsivité, planification et organisation, mémoire, compétences langagières ou logico-mathématiques, etc.

Le jeu de société se révèle être un excellent moyen de stimuler ces fonctions, parfois défaillantes chez les enfants atteints de troubles (cognitifs, de développement, etc.).

Ce support ludique, une fois adapté, devient un très bon moteur d'évaluation, d'activation et de remédiation pour leur développement.

La gamme de jeux **Access+** a été conçue pour aider les familles et les intervenants à atteindre ces objectifs. Elle propose un éventail de jeux adaptés facilitant leur utilisation et l'initiation au jeu « de société » (règles simplifiées, adaptations visuelles et tactiles, etc.). De plus, ces ajustements permettent de soulager le cerveau d'éléments multiples à considérer et rendent possible le jeu dans des contextes particuliers. Cette gamme est spécifiquement adaptée pour accompagner une remédiation à des troubles cognitifs, exécutifs, sociaux, comportementaux ou d'apprentissage spécifiques. Chaque création **Access+** a donc la finesse d'ouvrir facilement l'affectif et d'offrir des moments de plaisir simple, pour stimuler certaines fonctions et compétences déficientes en permettant d'y remédier en douceur. ”

Les fonctions cognitives sollicitées par *Timeline Access+*

Fonctions logico-mathématiques

Le joueur doit classer les cartes dans l'ordre chronologique. Pour cela, il fait appel à ses connaissances mathématiques, telles que la reconnaissance des nombres entiers relatifs et négatifs, leur classement dans l'ordre croissant, et la notion de ligne du temps et d'ordre chronologique.

Mémoires à long terme, discours interne et imagerie mentale

Qu'il s'agisse du mode Classique ou du mode Expériences Personnelles, le joueur doit faire appel à des connaissances ou souvenirs issus de ses mémoires à long terme (épisodiques et déclaratives), pour les mettre en relation avec la chronologie temporelle. Instantanément, il active soit son **discours interne** pour se parler sur ses souvenirs et/ou son **imagerie mentale** pour revoir dans sa tête les moments recherchés. Ces actions mentales permettent un raisonnement sur les cartes à positionner.

Autres fonctions sollicitées

Tout au long de la partie, le joueur fait usage de son **champ lexical** et de son **imagerie mentale** pour retenir temporairement les images observées et effectuer une mise en lien avec ses connaissances antérieures.

L'usage de sa **concentration**, de sa **mémoire à court terme** et de sa **mémoire de travail** est nécessaire pour réaliser ce travail de réflexion et d'analyse. Si le joueur ne joue pas de manière impulsive, il arrivera plus facilement à opérer des placements justes.

Dans la version Expériences Personnelles, il se pourrait que la **régulation émotionnelle** soit sollicitée. Se remémorer des événements active parfois les sentiments associés à ceux-ci. Le joueur aura alors à réguler les pulsions émotionnelles qui leur sont associées.

TRO MATHILDE
*Directrice des Accompagnements Non Médicamenteux
 – Korian France*



Diplômée d'un master 2 en psychologie, spécialisée en gérontologie, Mathilde Tro a rejoint le groupe Korian en février 2014, après avoir occupé plusieurs postes en EHPAD, en SSR et en UCC. Elle a contribué à la mise en place d'accompagnements thérapeutiques basés sur les capacités des personnes, en réponse au vieillissement pathologique. Depuis 2021, elle dirige le service des Accompagnements non médicamenteux.

“ Le jeu est essentiel à tout âge ! Enfants et adultes jouent, alors pourquoi la personne âgée ne devrait-elle plus jouer ? La croyance collective d'après laquelle le jeu/jouet serait réservé aux enfants fait paraître comme inenvisageable l'utilisation de ce support avec des personnes âgées.

Dans le cadre de l'accompagnement des personnes âgées atteintes d'une pathologie neuro-évolutive, le jeu peut être un très bon médiateur. Quand les soignants jouent avec une personne âgée, le cadre instauré est celui du jeu.

En conséquence, le fait d'être un soignant ou un soigné n'a plus d'importance ; tous sont des joueurs, et donc égaux face aux règles, avec pour objectif de passer un moment de bien-être. Il faut alors rappeler que, l'erreur étant permise dans le cadre du jeu, il n'est alors pas question de mise en échec, dès lors que le jeu est adapté aux capacités de la personne. Cette adaptation est une clé essentielle (avec la préparation) pour que la séance soit une réussite pour chacun des participants.

Le jeu peut être un outil qui aide à stimuler les capacités, à les entretenir et, lorsque la maladie est à un stade très avancé, à faire primer les notions de plaisir et de jeu partagé. Cette étape peut toutefois représenter un écueil dans le mode d'accompagnement, car il ne faut pas tomber dans l'infantilisation. La personne âgée doit garder son libre-arbitre, quelles que soient sa pathologie et l'évolution de celle-ci. À elle, donc, de choisir le jeu auquel elle souhaite jouer, ou encore la manière dont elle veut jouer, et au professionnel de la suivre grâce aux jeux **Access+**.

”



GUEYRAUD CÉDRIC
*Docteur en sciences de l'éducation, Gérant du centre
 national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet,
 Chargé d'enseignement aux universités Lyon 1 et Lyon 2.*



Cédric Gueyraud dirige le centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet (FM2J) et anime de nombreuses formations et conférences destinées aux professionnels et/ou aux aidants souhaitant utiliser le jeu auprès de personnes vulnérables. Il est l'auteur de plusieurs publications dont la thèse de doctorat *Jeu et maladie d'Alzheimer*.

“ Il existe en tout homme un potentiel ludique, mais quand le handicap est présent ou que certaines pathologies du vieillissement s'installent, il est plus difficile pour les aidants et les professionnels de la santé de le faire émerger.

Il est pourtant capital de faire exister le jeu auprès d'un public plus vulnérable, au vu de ses bénéfices. En effet, le jeu offre au joueur un espace de liberté, d'autonomie et de créativité, sources d'épanouissement. Il se présente ainsi pour le professionnel ou l'aidant comme un objet culturel, un support éducatif, thérapeutique, et un vecteur social. Et le jeu n'a pas besoin d'être détourné de sa finalité pour présenter ces intérêts ; au contraire, plus le jeu restera récréatif et ludique, plus il sera source de bien-être et de plénitude.

Néanmoins, face à certaines fragilités, les professionnels de santé ou les aidants peuvent assigner au jeu un objectif extérieur, le rendant parfois un peu trop sérieux ou didactique. Par ailleurs, il n'est pas toujours simple de choisir un jeu adapté. Pour compenser la difficulté de certains jeux, les accompagnants peuvent avoir tendance à aider le joueur dans son jeu... Quelque louable soit l'intention, il faut retenir qu'un « bon » jeu est toujours celui qu'a choisi ou auquel a consenti le joueur et qui ne nécessite pas ou que peu d'aide extérieure.

Avec ses jeux revisités, la gamme **Access+** nourrit l'estime de soi et la reconnaissance sociale des personnes plus vulnérables en leur offrant la possibilité d'avoir une plus grande autonomie dans des jeux à fort pouvoir ludique afin de continuer à goûter au plaisir du jeu et à bénéficier de ses vertus.

Ce jeu propose au joueur de resituer des événements dans l'Histoire ; la variante autour de l'histoire personnelle du joueur permettra d'individualiser entièrement le jeu à partir du parcours de vie de la personne.

”

