



# PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

## La course poursuite du diabète et de l'insuffisance cardiaque

2016 - fiche modifiée le 24 septembre 2018

Un outil d'éducation thérapeutique du patient destiné aux patients diabétiques ou insuffisants cardiaques.

<b>Support</b>	Jeu de table (animation)
<b>Âge du public</b>	A partir de 18 ans
<b>Obtention</b>	Acquisition En centre de prêt
<b>Participants</b>	De 2 à 4
<b>Prix</b>	40,00 €
<b>Consultable chez PIPSa</b>	Oui (réf. ETP-JTA-002-LAC)



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

### Thèmes associés à cet outil

Activité physique   Alimentation   Education du patient   Diabète   Maladies cardio-vasculaires

### Sur l'outil

#### Description selon l'éditeur

#### Matériel :

- Un plateau de jeu
- 4 pions de couleur
- Un dé
- Cartes
  - 26 cartes jaunes
  - 37 cartes bleues
  - 17 cartes rouges
  - 23 cartes mauves
  - 60 cartes "coeur" (insuffisance cardiaque)
- Notice à l'usage du soignant éducateur : mode d'emploi du jeu
- Fiche d'évaluation des connaissances autour du diabète
- Fiche d'évaluation des connaissances autour de l'insuffisance cardiaque

#### Concept :

Ce jeu de plateau est un outil d'éducation thérapeutique du patient destiné aux patients diabétiques ou insuffisants cardiaques et à son entourage, afin de les aider à acquérir ou consolider leurs connaissances vis-à-vis de leur pathologie chronique, à apprendre à gérer leur maladie au quotidien et à acquérir davantage d'autonomie.

Les questions proposées abordent la surveillance de leur état de santé, la connaissance de la pathologie, les facteurs de risque et les comportements favorables à une stabilisation de leur maladie ainsi que la gestion de leur traitement. Pour chaque pathologie, un questionnaire d'évaluation de connaissances est proposé.

#### Objectifs

- Acquérir et consolider des connaissances
- Apprendre à gérer sa maladie
- Acquérir de l'autonomie
- Savoir communiquer autour de sa maladie

#### Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)"

## Où trouver l'outil

### Chez l'éditeur :

A FORCES  
Association de Formation pour Optimiser la Recherche, les Compétences et l'Effizienz des Soignants  
4 rue des Arènes  
72000 - Le Mans  
+33 (0)6 50 20 39 45 - [asso.forces@gmail.com](mailto:asso.forces@gmail.com)

### Dans les centres de prêt :

Centre local de promotion de la santé de Namur  
+32 (0)81 75 00 46 - [info@clpsnamur.be](mailto:info@clpsnamur.be)  
<http://www.clpsnamur.be>  
Catalogue : <http://www.clps-namur.be/documentation/>

Cultures&Santé asbl  
+32 (0)2 558 88 10 - [info@cultures-sante.be](mailto:info@cultures-sante.be)  
<http://www.cultures-sante.be>  
Catalogue : <http://www.cultures-sante.be/centre-doc/pedagotheque.html>

## Pistes d'utilisation

---

*Support d'animation / expression*

*Thème : éducation du patient, diabète, insuffisance cardiaque*

*Support : jeu de table*

### Description

Ce jeu d'animation pourra s'inscrire dans un processus d'éducation thérapeutique en milieu médical afin d'évaluer ou de valider les connaissances des patients sur leur pathologie et de favoriser l'"empowerment" en partant de leur vécu et de leurs représentations. Le format 'jeu' prône une démarche participative, dans laquelle les patients seront amenés à prendre conscience des différents facteurs déterminants leur santé (alimentation, activité physique, loisirs...) et à accroître ainsi leur maîtrise sur ceux-ci.

L'outil, prévu pour les adultes, est adaptable aux adolescents.

### Comment l'utiliser

En groupe (2 à 4 joueurs) + 1 animateur minimum.

Nécessite la présence d'un soignant spécialisé en éducation thérapeutique pour ces types de pathologies.

Adapter le jeu (cartes) en fonction du type de pathologie, de l'objectif poursuivi et du niveau de connaissances et de compréhension du patient.

### Public

Adultes diabétiques (Type I ou II)  
Patients adultes atteints d'une cardiopathie  
(adaptable aux adolescents)

### Rôle de l'animateur

Compétences nécessaires en éducation thérapeutique. Sélection des cartes en fonction des compétences à développer chez les joueurs, validation ou correction des réponses, pistes concrètes, sollicitation des échanges et débats.

### A quel moment d'un projet ?

L'outil peut être utilisé à tout moment dans l'éducation du patient. Il aide à évaluer et renforcer les connaissances des patients sur leur maladie, les symptômes, les facteurs de risque, aider à renforcer leurs compétences pour favoriser une gestion autonome de la maladie et favoriser l'adoption d'une saine hygiène de vie en lien avec la pathologie.

### En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Les connaissances rappelées/précisées grâce au jeu ainsi que les échanges autour du vécu des patients avec leur maladie favorisent leur "empowerment".

**Temps de préparation :**



**Points forts :**

Approche globale et participative tendant à renforcer la capacité d'agir des patients.

**Points d'attention :**

Ce jeu ne se suffit pas à lui-même en matière de contenu médical, il est indispensable que le soignant qui anime le jeu puisse compléter l'information délivrée dans le cadre du jeu.

**Sujets abordés :**

Diabète (auto-surveillance, traitements, facteurs de risque..), maladies cardio-vasculaires (auto-surveillance, traitements, facteurs de risque..), alimentation saine, activité physique, environnement social et relationnel

**Date de l'avis :** 03 septembre 2018

<http://www.pipsa.be/outils/export-2139614083/la-course-poursuite-du-diabete-et-de-l-insuffisance-cardiaque.html?export>

13-12-2018 14:28