

Formacube©.

Formacube© est un jeu créé par la Société Equimodus SARL.

Ce jeu, élaboré par Mr Heggelin a été adapté pour les personnes âgées, saines ou atteintes de démences apparentées à la maladie d'Alzheimer. C'est cette version que nous allons visiter aujourd'hui. Formacube© a reçu le prix « coup de cœur 2013 » de la fondation Alzheimer Vaud.

La stimulation cognitive dans le jeu.

Les jeux favorisent la stimulation cognitive et augmentent les connexions entre les neurones grâce aux stimuli extérieurs et aux expériences vécues. C'est cette plasticité cérébrale qui est la base des mécanismes de mémoire et d'apprentissage. On sait qu'un stimulus répété plusieurs fois permet à la mémoire de le graver de manière durable. On sollicite ici la **mémoire procédurale**. Ce qui veut dire que même si il y a des troubles de la mémoire dans le quotidien, grâce au jeu, on leur donne la possibilité de réactiver leur mémoire de travail qui reprend petit à petit des automatismes.

Formacube© sénior, outil de stimulation cognitive.

Les séances se pratiquent en petit groupe de 3 à 4 participants, sans troubles majeurs du comportement et qui sont à des stades de légers à modérés de la maladie d'Alzheimer ou autres formes de démences apparentées.

Compétences transversales stimulées par le jeu.

Les compétences qui sont acquises lors d'une activité de jeu sont transposables dans la vie quotidienne. Essayons d'en trouver quelques-unes:

- Le fait d'accepter l'activité permet d'apprécier une ouverture à la nouveauté.
- Comprendre les consignes, c'est être capable de comprendre le contenu d'un message et de le mettre en pratique.
- La progression au fil des exercices permet de mesurer, par exemple, la faculté d'apprentissage, l'augmentation de la confiance en soi et l'augmentation de la réussite d'exercices aux complexités croissantes.
- Intégrer de nouvelles informations grâce à de nouvelles images mentales.
- Être capable de faire des associations d'idées et d'images
- Stimuler la créativité
- Stimuler la dextérité lors de la manipulation des pièces permet de constater l'adresse et la représentation dans l'espace

L'animateur Formacube© Senior anime les séances dans le but de solliciter les capacités cognitives préservées et résiduelles à l'aide de cet outil. **Les capacités cognitives sollicitées** peuvent être :

- l'attention
- l'orientation spatiale
- la concentration
- la planification
- la stratégie
- le jugement
- l'organisation
- la mémoire sémantique et implicite

Comment mettre en place une séance Formacube©.

Accueillir et saluer le participant est la première chose importante à faire...

Préparer la place et lui mettre à disposition les pièces de couleurs qu'il apprécie.

Lui donner l'aide nécessaire **sous forme d'amorçage** pour l'amener à faire lui-même

Pendant les séances de jeu, si les personnes reçoivent des visites, inviter les visites à participer en leur proposant des exercices à faire elle-même...

Principes fondamentaux

Ne pas contraindre

Ne pas mettre en échec en surestimant les capacités du participant.

Ne pas infantiliser le participant en le sous-estimant.

Encourager et valoriser quelques soient les résultats.

Privilégier le plaisir.

Comment amener ou inviter une personne âgée à participer : « j'ai un nouveau jeu, voudriez-vous le tester avec moi ? u encore, je voudrais avoir votre avis sur ce jeu. J'aurais besoin que vous le testiez pour moi... ».

C'est une phrase qui permet d'entrer en relation avec la personne sans lui faire sentir une émotion négative du genre « je dois vraiment être fou pour qu'on me fasse jouer avec des petits cubes... »

Le but est d'offrir une stimulation cognitive, de muscler les neurones.

Ne jamais perdre patience, toujours accompagner positivement la personne dans son jeu.

ATTENTION : plus il y a de pièces en jeu moins on les retourne. Il est important de laisser apprivoiser le retournement avant d'ajouter des difficultés avec d'autres pièces.

Le retournement augmente les possibilités par 4 !!!

Les couleurs sont visibles par la personne âgée selon ses possibilités. Afin de savoir quelles couleurs elle voit, il est judicieux de préparer quelques cubes devant elle car elle pourra choisir les couleurs en fonction de ce qu'elle arrive à voir et de ses préférences.

Attention également de mettre la personne dans le bon niveau afin de lui permettre d'évoluer de manière la plus autonome possible, ni trop facile, ni trop difficile.

Tout en discutant votre approche sera de proposer des trucs l'air de rien pour éviter les pièges.