

Mise en place d'une boîte à jeux thérapeutiques aux urgences pour les patients âgés présentant des troubles cognitifs – hôpital Ambroise-Paré

#Techniques non médicamenteuses

Contexte et description

Les urgences de l'hôpital Ambroise-Paré, situé à Boulogne-Billancourt, ont accueilli en 2025 près de 40 000 patients dont 21,7 % étaient âgés de 75 ans et plus. Au vu de la patientèle de l'établissement, des actions sont mises en place depuis de nombreuses années pour améliorer leur prise en charge. La création d'une boîte à jeux thérapeutiques en fait partie.

Les patients âgés accueillis aux urgences sont fréquemment confrontés à des temps d'attente prolongés, dans un environnement bruyant et inhabituel. Cette situation favorise l'anxiété, l'agitation psychomotrice, les troubles du comportement, le syndrome confusionnel et la perte des repères temporels. Les approches non médicamenteuses sont recommandées en première intention pour prévenir ou limiter ces situations. Les activités de stimulation cognitive et occupationnelle permettent de maintenir l'attention, de favoriser les interactions et d'apaiser certains patients. Les cahiers « Mémo Jeux » développés avec le soutien de France Alzheimer proposent des exercices simples destinés à stimuler la mémoire tout en privilégiant le plaisir et la convivialité.

Une boîte à jeux facilement accessible aux équipes des urgences a été créée, comprenant notamment : coloriages adaptés aux personnes âgées ; ardoises effaçables et feutres ; jeux plastifiés issus du cahier solidaire Mémo Jeux (association, observation, langage, mémoire...) ; memory avec grandes cartes ; puzzles simples (12 à 35 pièces selon les capacités du patient) ; crayons de couleur. Les activités sont proposées par les soignants ou l'équipe mobile de gériatrie pendant les périodes d'attente ou lors des épisodes d'agitation légère à modérée.

Les patients ciblés par cet outil sont les patients de 75 ans et plus, les patients présentant des troubles neurocognitifs, un syndrome confusionnel hyperactif ou mixte (en dehors des situations nécessitant une prise en charge médicale urgente), les patients anxieux ou désorientés ou encore les patients en attente prolongée d'hospitalisation ou d'examen.

Les parties prenantes à mobiliser

En interne



En externe

Gériatre référent. Équipe mobile de gériatrie.

IDE, AS, Ergothérapeute ou psychomotricien (si présents).

Cadre de santé.

Le temps de formation est très limité et peut être intégré aux réunions de service.

Les grandes étapes de mise en place

Étape 1 : Identification du besoin

Constat partagé entre les urgentistes, les soignants et l'équipe de gériatrie sur l'ennui important pendant les temps d'attente ; l'apparition d'agitation ou de déambulation ; et les difficultés à occuper les patients présentant des troubles cognitifs.

Étape 2 : Constitution de la boîte

Une sélection de jeux a été effectuée avec les critères suivants : simplicité ; robustesse ; désinfection facile ; utilisation en autonomie ou avec un soignant. Des fiches issues du cahier solidaire Mémo Jeux de France Alzheimer ont également été imprimées et plastifiées.

Étape 3 : Élaboration des modalités d'utilisation

Le lieu de stockage, les règles d'hygiène (désinfection entre chaque patient) et les critères de proposition des activités ont été définis.

Étape 4 : Sensibilisation des équipes

Il a fallu ensuite présenter aux équipes les objectifs de la démarche, les différents jeux proposés ainsi que les indications et contre-indications.

Étape 5 : Déploiement

Enfin, la boîte a été mise à disposition de manière permanente dans le secteur des urgences avec réassort régulier.

Mise en place d'une boîte à jeux thérapeutiques aux urgences pour les patients âgés présentant des troubles cognitifs – hôpital Ambroise-Paré

#Techniques non médicamenteuses

Les impacts du projet

Bénéfice patient ★ ★ ★

Bénéfice soignant ★ ★ ★

Bénéfice établissement ★ ★ ★

Bénéfices pour les patients : Réduction de l'ennui et du stress, maintien de la stimulation cognitive, préservation des capacités attentionnelles, valorisation des capacités restantes, création d'un moment agréable malgré l'hospitalisation, renforcement du sentiment de dignité

Bénéfices pour l'institution : Promotion des approches non médicamenteuses, amélioration de la qualité de vie des patients âgés aux urgences, valorisation d'une prise en charge gériatrique centrée sur la personne, projet facilement reproductible dans d'autres services.

Bénéfices pour les proches : Participation possible aux activités, moment de partage, réduction du sentiment d'impuissance pendant l'attente.

Bénéfices pour les soignants : Outil concret de prise en charge non médicamenteuse, facilitation de la relation avec le patient, diminution potentielle des comportements perturbateurs, diversification des interventions gériatriques.

Différents **indicateurs** peuvent être utilisés pour mesurer l'impact de ce dispositif : nombre d'utilisations de la boîte à jeux, nombre de patients ayant bénéficié d'une activité, diversité des supports utilisés, satisfaction des patients et des proches, satisfaction des équipes. Diminution du recours aux contentions ou aux traitements sédatifs (si suivi possible). Diminution des épisodes d'agitation signalés. Nombre d'activités réalisées par semaine.

Ressources

Financières   

RH   

Investissement limité (matériel cité en première page + une boîte de rangement). Les jeux issus du cahier solidaire Mémo Jeux sont librement mis à disposition par France Alzheimer dans une version gratuite destinée à maintenir une activité cognitive ludique.

Témoignage

La création d'une boîte à jeux thérapeutiques constitue une intervention simple, peu coûteuse et facilement reproductible pour améliorer la qualité de la prise en charge des patients âgés aux urgences. En proposant des activités adaptées aux capacités de chacun, elle favorise une approche non médicamenteuse des troubles du comportement, stimule les fonctions cognitives préservées et humanise le temps d'attente. Elle s'inscrit pleinement dans les recommandations actuelles visant à privilégier des interventions personnalisées, centrées sur la personne et sur le maintien du lien social.

Facteurs clés de réussite et points de vigilance

Quelques facteurs clés de réussite : les jeux doivent être adaptés aux capacités cognitives de chaque patient, et les activités doivent être de courte durée (10 à 20 minutes). La participation aux jeux est volontaire et les proches peuvent être impliqués lorsqu'ils sont présents. Le renouvellement régulier des supports permet de maintenir l'intérêt. Enfin, il faut veiller à ce que le matériel soit propre, complet et facilement accessible.

En ce qui concerne les points de vigilance, il est tout d'abord important de ne jamais mettre un patient en échec : privilégier le plaisir plutôt que la performance, et cela passe notamment par l'adaptation du niveau de difficulté. La fatigue, la douleur ou le refus du patient doivent être respectés. Les activités ne doivent pas se substituer à la surveillance ou aux soins mais s'intégrer dans une approche globale de prise en charge. La propreté et l'état des jeux sont importants : désinfecter systématiquement le matériel entre deux utilisations et vérifier régulièrement l'état des jeux et remplacer les pièces manquantes.

Ressources complémentaires

[Mémo jeux le cahier solidaire – France Alzheimer](#)

Contacts

Louise Reinhart – gériatre à l'UHCD d'Ambroise-Paré