



Catalogue d'outils pédagogiques

Supports pour l'animation de groupe
ou l'accompagnement individuel

Education Thérapeutique du Patient

Janvier 2021

Ce catalogue a pour objectif de permettre aux personnes, formées en éducation thérapeutique du patient (ETP) et intervenant auprès des patients, de repérer les outils disponibles en prêt dans les centres de ressources des antennes de l'Ireps Nouvelle-Aquitaine. Les références sont principalement postérieures à 2010. Néanmoins une sélection d'outils antérieurs à cette date a été conservée en raison de leur pertinence. Vous trouverez également dans ce catalogue une sélection d'outils en ligne et de serious games. Le classement choisi est par type de public. Leur disponibilité dans les antennes est précisée sous chaque notice (numéro du département), ainsi que les thèmes développés.

La sélection vise des outils conçus pour la pratique de l'ETP, mais également des outils abordant des thèmes annexes tel que l'alimentation, l'activité physique, la consommation de produits psychoactifs, les compétences psychosociales, etc. Deux index alphabétiques (titres et thèmes) sont situés en fin de ce catalogue.

Les nouveautés 2020 figurent en dernière partie du document.

Les liens ont été vérifiés en janvier 2021.

SOMMAIRE

Enfants (3-10 ans)	3
Adolescents (11-18 ans)	19
Adultes (18-55 ans)	34
Séniors (+ 55 ans)	54
Professionnels	64
Index	70
Nouveautés 2020	76

Légende de l'accessibilité des références :



Téléchargement en ligne



Disponible en prêt dans nos centres de ressources

Enfants (3-10 ans)

7 à toi

Jeu, ANPAA, 2005



Ce jeu de prévention des conduites à risque a pour objectif d'aider les enfants à faire des choix pour leur santé et d'éviter le recours à des substances psychoactives. Pour cela, il va leur permettre de développer les ressources et compétences, de repérer leurs besoins, d'identifier des situations de frustration et d'explorer les différents moyens d'y répondre.

Mot(s)-clé(s) : Addictions | Gestion des émotions | Résolution de problème

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64

A vous de jouer ! La distraction des enfants lors des soins

Vidéo, Association Sparadrapp, 2011



Distraire un enfant pendant un soin est un moyen efficace pour diminuer la douleur. En effet, peur et douleur sont intimement liées. Il faut agir à la fois sur la composante sensorielle et émotionnelle de la douleur pour soulager un enfant. Le film et les bonus présentent les expériences de quatre services très différents par leurs activités et par leur taille.

Mot(s)-clé(s) : Suivi du patient | Relation soignant soigné

Disponibilité : 33

Aliments factices : aliments préparés

Jeu, Wesco, s.d.



Ces aliments très bien imités permettent d'animer auprès d'un public à partir de 3 ans des séances d'initiation à l'équilibre alimentaire (classement des aliments, acquisition du vocabulaire lié à l'alimentation..). Ce lot est complété par celui des fruits et légumes dans certaines antennes.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64, 79

Bien dans mes baskets ! L'activité physique, l'expo

Exposition, Ligue contre le cancer, 2010



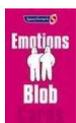
Douze panneaux composent cette exposition invitant les enfants à découvrir les bienfaits d'une activité physique régulière, les 3 secrets pour être en forme et comment fonctionnent le cœur, les poumons, les muscles et les os. Puis, sont présentés des exercices, des histoires de sport, et les valeurs du sport.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique

Disponibilité : 17, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86

Blob cards Emotions

Mallette, Speechmark publishing, 2008



Ces 48 cartes représentent des expressions faciales simplifiées et un langage corporel codifié permettant l'interprétation de scènes. Cet outil propose une manière de discuter des sentiments aussi bien pour des enfants que pour des adultes.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité: 17, 64

Blob cards Feelings

Mallette, Speechmark publishing, 2008



Ces cartes représentent des expressions faciales simplifiées et un langage corporel codifié permettant des interprétations de scènes. Elles peuvent servir de base à des discussions sur les habiletés sociales et à des constructions de scénarios pour la gestion des relations avec autrui.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 64

C'est bon

Vidéo, Folimage, 2013



Les 26 épisodes (2mn30 chacun) de la série TV "C'est bon" ont été diffusés en 2013. Jean-Pierre Coffe aborde les grandes recommandations du Programme National Nutrition Santé (PNNS) à travers les groupes d'aliments, les modes de consommation, les façons de cuisiner, les rythmes alimentaires, etc.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64, 79

Cartons de retour au calme

Photo-expression, Editions Midi Trente, 2014



Cartons colorés qui proposent 27 suggestions d'activités visant à outiller et responsabiliser les enfants de 6 à 12 ans afin qu'ils puissent mieux gérer leurs émotions difficiles. Chaque carton présente, au recto, l'illustration de l'activité ainsi qu'une brève consigne. Au verso se trouve une explication plus complète, formulée dans les mots des enfants.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 24, 40, 47

Colorcards Emotions

Photo-expression, Speechmark Publishing, 2013



Cet outil se compose de photographies couleur cartonnées, qui illustrent diverses situations émotionnelles, agréables ou difficiles. Il permet de développer avec un large public (enfants, adultes, personnes âgées...) la compréhension visuelle et verbale des émotions et des sentiments et de stimuler la discussion.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 33, 47, 64

Colorcards Feelings-Sentiments

Photo-expression, Speechmark Publishing, 2013



Cet outil se compose de 48 photographies couleur cartonnées, qui illustrent diverses situations émotionnelles, agréables ou difficiles. Il permet de développer avec les enfants la compréhension visuelle et verbale des émotions et des sentiments et de stimuler la discussion autour d'un sujet où il n'est pas toujours facile pour les enfants de mettre des mots.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 47

Colorcards –photos Produits alimentaires

Photo-expression, Speechmark Publishing, 2004 et 2010



Composé de 96 cartes photos en couleurs, cette série de cartes peut être utilisée dans le cadre d'atelier d'éducation nutritionnelle : travail autour des groupes d'aliments, construction de repas équilibré, découverte des aliments, partage sur les habitudes alimentaires...

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64 [un autre imagier-photo disponible à l'antenne 79]

Comprendre l'épilepsie. Modules interactifs

Site, Fondation Française pour la Recherche sur l'Épilepsie, 2015



3 modules interactifs sont proposés : un module pour les enfants épileptiques, un module pour l'entourage de personnes atteintes d'épilepsie, un module pour les adultes épileptiques. Chaque module propose d'apprendre à mieux connaître et donc mieux gérer l'épilepsie via des questions et des points succincts de spécialistes.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Autosoins | Maladies neurologiques

Disponibilité : [Accès au site](#)

Contes sur moi

Mallette, Cecom, 2006



Ce programme québécois a pour objectif de faciliter l'intégration harmonieuse de l'enfant à la vie en société en développant ses habiletés sociales et ses aptitudes à la gestion constructive et non-violente des problèmes.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86

De bien mystérieuses traces !

Littérature jeunesse, Ligue pulmonaire Suisse, 2012



Cette BD s'adresse aux jeunes asthmatiques. Il permet à l'enfant d'améliorer ses connaissances concernant la maladie afin de mieux la prendre en charge. Les informations apportées sont complétées par des exercices pour qu'il puisse vérifier ce qu'il a retenu.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Maladies respiratoires

Disponibilité : [Accès au document](#)

Did act Box, jeux diététiques

Jeu, Prandialib, 2018 + extension spéciale « Repas de fêtes »



Cette boîte de quatre jeux permet d'aider les enfants diabétiques à s'approprier leur diabète et à devenir plus autonomes. Plusieurs modalités de jeu sont proposées : réaliser un plateau repas équilibré, mémoriser les quantités de glucides correspondant à chaque portion d'aliment...

Mot(s)-clé(s) : Alimentation | Appropriation de la maladie | Diabète

Disponibilité : 19, 23, 40, 47, 79, 87

Dis-nous ! Junior

Jeu, Pirouette Editions, 2012



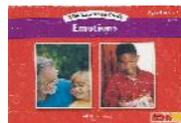
Ce jeu aidera les enfants à partir de 4 ans à développer leurs compétences interpersonnelles et sociales. Les activités sont réparties en 4 "Compétences" de couleurs différentes auxquelles correspond à chacune 40 cartes de consignes.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 47, 64

Emotions

Photo-expression, LDA Language Cards, s.d.



Cette série de 48 photographies d'émotions a pour objet de stimuler la discussion des émotions et sentiments des enfants. Elle comprend une grande variété d'émotions et décrit des enfants âgés de 4 à 12 ans....

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 40, 47, 64

Estimo : jouons avec nos 5 sens pour mieux nous connaître

Jeu, Valorémis, 2016



Ce kit éducatif est conçu pour développer les compétences psychosociales des enfants de 7 à 11 ans, tout en jouant avec leurs 5 sens. Les 5 sens y sont appréhendés comme des moyens pour mieux grandir, pour mieux expérimenter le monde et s'y insérer, pour mieux se connaître soi-même et mieux connaître les autres, pour mieux communiquer.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 19, 23, 33, 40, 64, 87

Feelings

Jeu, Carta Mundi, 2014



Ce jeu de plateau a pour objectif d'amener les enfants à exprimer et à partager leurs émotions, de se découvrir, de découvrir l'autre et de mieux se comprendre afin de mieux "vivre ensemble". Les cartes "situations" permettent d'adapter le jeu à différentes tranches d'âges : à partir de 8 ans, de 11 ans ou de 14 ans.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 86, 87

Feelings. Le jeu des émotions

Jeu, Act in Games, 2017



Ce jeu de plateau a pour objectif d'amener les joueurs à être capable de se positionner sur leur propre émotion vécue dans une situation donnée. Ils devront également avoir de l'empathie afin de comprendre et anticiper ce que les autres peuvent ressentir lors de cette situation vécue.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 33, 40, 47, 64, 79, 86 | Accéder au site du jeu [ici](#)

Fotobox

Photo-expression, Prolog, 2011



Cet outil, pour tout public, permet à l'intervenant de travailler tout ce qui concerne la nourriture et l'alimentation équilibrée. Il se compose de 4 boîtiers présentant des cartes de vraies photos d'aliments très visuels et numérotées (144 cartes au total).

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 64

Happy cool. Jeu de communication bienveillante et de mémoire

Jeu, Les jeux de la Marmotte, 2016



Ce jeu utilise la communication bienveillante en faisant travailler la mémoire, la sociabilisation, les règles de vie, la citoyenneté, le vivre ensemble et l'estime de soi... sur la base du principe "vouloir du bien pour soi et aussi pour les autres". Les enfants doivent retrouver des paires.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Mémoire | Sociabilisation

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64, 86, 87

Hopla bien dans ta peau...

Mallette, CEGO Publishers, 2008



Cet outil permet de travailler sur le thème des émotions avec les enfants. Le but est d'apprendre aux enfants à identifier les différentes émotions que l'on est amené à ressentir et d'être en position d'y faire face. Gérer leurs émotions pour anticiper leurs réactions, décoder les émotions d'autrui pour apprendre à vivre ensemble.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 23, 79

Imagémoi Animaux

Photo-expression, Edusanté, 2015



Cet imagier présente de belles photos d'animaux domestiques, sauvages, aquatiques... représentés dans différents milieux. Il permet de travailler en séance collective ou individuelle et avec une approche différente, les représentations, favoriser la parole et l'échange... dans le cadre d'ateliers.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79

Imagémoi Chemins

Photo-expression, Edusanté, 2015



Cet outil, composé de cartes images représentant différents types de chemins, permet de favoriser la prise de parole des membres d'un groupe au cours d'un atelier en ETP. Il permet, de favoriser la mise en place d'un climat de confiance, la prise de parole et la cohésion du groupe, de rechercher des représentations, réaliser un feed-back sur le ressenti, etc.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 17, 19, 33, 47, 64

J'ai confiance en moi et en ma personnalité. Des activités pour aider un jeune à s'affirmer et à développer la confiance en lui

Livret d'activité, Editions La boîte à livres, 2011



Cet ouvrage rassemble 40 activités et exercices destinés aux enfants pour leur apprendre à développer l'estime de soi, agir face aux attaques d'un intimidateur, enrayer le sentiment de la peur et de l'insécurité.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 33, 64

Jouons avec les émotions. Cartes psychopédagogiques pour comprendre et mieux vivre les émotions

Photo-expression, Editions Midi Trente, 2010



Cet outil pour les enfants de 5 à 12 ans, propose 27 cartes représentant des émotions que vivent quotidiennement les enfants. Chaque carton présente, au recto, le visage et le nom de l'émotion, et au verso, une définition de l'émotion, formulée dans les mots des enfants, et une suggestion d'activité ou de jeu pour mieux comprendre et reconnaître les émotions.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 17, 24, 40, 47

Justin Peu d'Air

Mallette, Radiance Nord Pas de Calais, 2009



Cet outil est à utiliser dans le cadre de pathologies respiratoires chroniques impliquant la qualité de l'air intérieur. Il a pour objectifs de permettre aux enfants d'identifier les sources d'allergènes et de pollution, de trouver les solutions pour les supprimer et/ou limiter, et d'adopter des gestes favorables à leur santé.

Mot(s)-clé(s) : Maladies respiratoires

Disponibilité : 17

L'air malin

Mallette, Ireps Lorraine, 2012



Cet outil permet de mener un travail éducatif sur l'importance de l'air intérieur, en adoptant une approche globale et positive de la santé. Grâce à son aspect ludique, ce coffret pédagogique peut également être une porte d'entrée pour d'autres sujets tel que : l'hygiène de son logement et de sa personne, le tabagisme, les allergies...

Mot(s)-clé(s) : Allergies | Hygiène | Maladies respiratoires

Disponibilité : 23, 24, 33, 40, 47, 64

L'anxiété racontée aux enfants

Littérature jeunesse, Editions de Mortagne, 2017



Cet ouvrage du Québec s'adresse aux enfants, aux adolescents, mais aussi à leurs parents. Il permet, à travers l'histoire de Béatrice, de découvrir les différentes facettes des troubles anxieux et des astuces pour les apprivoiser, comme apprendre à reconnaître ses sensations, à se détendre ou encore se lancer des défis.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions | Troubles psychiques

Disponibilité : 16, 40

L'expression des besoins

Mallette, FCPFF, 2012



Réalisé en complément du "Langage des émotions", il peut être utilisé seul ou avec ce dernier. L'objectif de ce support est de stimuler la réflexion autour du besoin (ce que c'est, si c'est un besoin ou un désir, comment les concilier avec ceux des autres, établir une classification des besoins...) et distinguer les stratégies mises en place afin de les satisfaire.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

L'île du Capitaine Bouge-Mange

Jeu, Plateforme ETP Alsace, Association Vaincre le Diabète, 2015



Ce jeu est destiné aux enfants de 6 à 12 ans en problématique ou en prévention du surpoids. Il permet de connaître ou de revenir sur les règles de base de l'équilibre hygiéno-diététique, d'identifier les pistes d'amélioration et enfin de tester les mouvements d'activités physiques proposés.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Alimentation | Appropriation de la maladie | Diabète | Obésité

Disponibilité : 64

L'imagier des aliments

Photo-expression, éditions de l'étagère, 2018



Réalisé par des diététiciens avec le soutien de l'Association française de diététique et l'association Du pain sur la planche à Nantes, cet imagier comporte 150 photos d'aliments bruts tels que les fruits et légumes, mais aussi transformés comme la pizza, les sushis, le lait de coco, ou encore des verres d'alcool.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 17, 19, 33, 47

L'univers des sensations

Mallette, FCPFF, 2019



Ce jeu composé de 82 cartes se propose d'être un support à l'identification, à l'expression et à la discussion sur le thème des sensations. Les cartes illustrées sont accompagnées de 11 cartes thématiques sur les qualités élémentaires des sensations et 7 pistes d'utilisation. Il peut être utilisé en complément de "L'expression des besoins" et du "Langage des émotions".

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 33, 40, 47, 64, 87

La copine de Lili a une maladie grave

Littérature jeunesse, Calligram, 2003



On a découvert que Zigzou, une amie de Lili, avait un cancer, une maladie grave mais qu'on soigne aujourd'hui de mieux en mieux. Elle se sent différente avec son foulard mais elle reste une élève, une copine. Et elle va guérir. Ce livre permet de comprendre la peur de la maladie, l'éloignement des parents et leur inquiétude, la dureté des traitements.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Cancers

Disponibilité : 40, 47, 79

La course aux miams

Jeu, Abeille Editions, 2015



Destiné aux enfants à partir de 7 ans, ce jeu sous forme d'un rallye quiz est relatif à l'alimentation et l'activité physique. Les questions pertinentes permettent de souligner certaines mauvaises habitudes prises concernant la nutrition. Le ton n'étant pas moralisateur, cela permet de se remettre en question sans se sentir mal à l'aise.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Alimentation

Disponibilité : 33, 40, 47

La course poursuite du diabète

Jeu, Abeille Editions, 2015



Destiné au patient diabétique et à son entourage, ce jeu de plateau a pour objectif d'apprendre à mieux connaître le diabète pour mieux le gérer. Il est un outil d'évaluation des connaissances et des acquis. Le jeu propose quatre thématiques de questions : généralités, alimentation, hypoglycémie, auto surveillance et insulinothérapie.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Alimentation | Autosoins | Diabète | Résolution de problème

Disponibilité : 23, 24, 33, 47, 87

La roue des émotions version enfants

Mallette, L'Autrement dit, 2015



Ce kit, sous forme de roue, propose 3 niveaux de communication : son humeur, son émotion et le besoin sous-jacent à cette émotion. Cette dernière étape permet de trouver le moyen de combler ce besoin de manière à comprendre, à adapter son comportement et à se sentir dans un mieux-être. Des pictogrammes et dessins colorés illustrent le tout.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Le jeu des 7 familles contre la toast attitude

Jeu de cartes, INCA, 2008



Contrairement à la famille Surlegrill, les familles Crapahute, Grand'sable, O'vert, Enville, Plen'form et Surléflo ont tous les accessoires nécessaires pour profiter du soleil sans risque. Ces visuels attractifs permettent de jouer en famille à ce traditionnel jeu de cartes. Au recto de ces dernières figurent 5 recommandations pour se protéger efficacement du soleil.

Mot(s)-clé(s) : Cancers

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86

Le jeu des 7 familles des Émotions. Viens jouer avec les mots des émotions !

Jeu, Editions Didémo, 2015



Ce jeu des 7 familles explore les émotions et leur vocabulaire. Chaque famille est identifiée grâce à un smiley et comprend 6 membres. Ils se présentent en quelques mots accompagnés d'une question. Un plus pédagogique est amené au niveau du vocabulaire pour repérer les synonymes, les nuances et les différents niveaux de langage, les préfixes, les suffixes...

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 33, 64

Le langage des émotions

Mallette, FCPFF, 2012



Cet outil est construit autour de 60 cartes qui représentent, au travers d'un petit personnage, chacune des émotions. Chaque carte est imprimée recto-verso, un côté au féminin, un côté au masculin, pour souligner l'égalité de genre dans le vécu des émotions. A travers diverses mises en situation, le jeu permet de découvrir les émotions et les mots pour les nommer.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Le Lotopital

Jeu, Association Sparadrap, s.d.



Ce jeu est destiné à tous les enfants : ceux qui ne connaissent pas l'hôpital, ceux qui sont hospitalisés ou qui vont l'être, et ceux qui y sont déjà allés. Un jeu pour les enfants à partir de deux ans pour mettre des mots et des images sur ce lieu un peu particulier. Il permet de découvrir 36 objets ou personnages et 6 scènes de la vie à l'hôpital.

Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné

Disponibilité : 23, 33, 79

Le monstre des couleurs

Jeu, Purple brain, 2018



Le monstre des couleurs ne sait pas ce qu'il lui arrive : toutes ses émotions sont chamboulées ! Pour les remettre dans les bonnes jarres, il faut l'aider à les réunir et à les relier aux événements qui les déclenchent. Pour cela, les enfants doivent eux aussi s'exprimer sur leurs émotions. Le jeu peut être joué en coopération ou en compétition.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 47, 79

Le parcours de la petite reine : La confiance - Le respect - Le stress - Les plaisirs de la vie

Mallette, Ireps Pays de la Loire, 2017



Cet outil a pour objectif de permettre à ses utilisateurs de favoriser l'expression individuelle et collective autour de thématiques liées à la santé globale, en particulier, la notion de respect des autres et de soi-même, la gestion du stress, la confiance en soi et dans les autres et les plaisirs de la vie.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Le petit cabas 2.0

Mallette, Ireps NA, 2018



Comme la version initiale, cette version mise à jour est destinée aux professionnels qui souhaitent mettre en place un programme autour de l'alimentation et de l'activité physique auprès d'enfants de 6/11 ans afin de promouvoir des comportements favorables à la santé.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Alimentation

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87 | [Accéder au document](#)

Le puzzle de santé. Le chemin d'Eli

Mallette, Ireps Pays de la Loire, 2010



Composé de 2 jeux conçus pour être utilisés dans le cadre de séances collectives d'éducation thérapeutique du patient, ils s'adressent à un public atteint d'une pathologie chronique. L'objectif est de faire émerger les idées et solutions pour aider les patients à s'inscrire dans un processus de changement.

Mot(s)-clé(s) : Allergies | Appropriation de la maladie | Autosoins | Maladies respiratoires | Suivi du patient

Disponibilité : 17, 19, 24, 33, 40, 47, 64, 79

Léa et l'air

Mallette, INPES, 2005



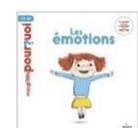
Ce coffret est construit autour d'une histoire intitulée "Léa et l'air" qui comporte cinq chapitres se rapportant chacun à un thème (de l'air sur la terre, de l'air pour vivre, de l'air pour s'amuser, de l'air pour voyager, de l'air à partager). Chaque chapitre propose des activités pour l'enfant et l'enseignant ainsi qu'un sujet de débat.

Mot(s)-clé(s) : Maladies respiratoires

Disponibilité : 16, 17, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Les émotions

Littérature jeunesse, Milan, 2017



Ce livre est destiné aux enfants à partir de 3 ans. A travers les aventures de la petite Léa qui vit des variations d'humeurs. L'enfant découvre les émotions qu'elle vit selon les événements de la journée comme la joie et la peur d'aller à l'école, la tristesse quand elle se sent seule, la colère quand son papa refuse de lui acheter une boîte de peinture...

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 40

Les médicaments ? Oui, mais pas n'importe comment

Mallette, Canopé, 2018



Ce kit permet de mettre en place des séquences pédagogiques sur le thème du médicament et du bon usage des médicaments, avec des enfants du primaire. Il aborde des questions liées à l'univers médical, la prévention et la santé en général et de comprendre que les médicaments sont utiles mais qu'ils ne sont pas la seule réponse (repos, actes médicaux...).

Mot(s)-clé(s) : Hygiène | Résolution de problème

Disponibilité : 24 | [Accéder au document](#)

Les piqûres expliquées aux enfants

Vidéo, Association Sparadrap, 2010



Une série de six petits films pour préparer les enfants aux piqûres les plus fréquentes : le vaccin, la prise de sang et la perfusion. Pour les plus petits, l'infirmière fait le geste sur un nounours ; pour les plus grands, elle fait le geste à un docteur, donne des informations un peu plus détaillées aux enfants et répond à leurs questions.

Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné

Disponibilité : 33

Lili n'aime que les frites

Livre jeunesse, Calligram, 1997



Cette bande-dessinée élaborée pour les enfants permet de les faire réfléchir et dialoguer avec leur entourage autour de l'alimentation et de l'équilibre alimentaire. Il montre que le calme et la bonne humeur autour de la table, sont parfois aussi importants que ce qu'il y a dans son assiette. *Dans la même collection, découvrez également : « Marlène grignote tout le temps ».*

Mot(s)-clé(s) : Alimentation | Obésité

Disponibilité : 24, 33, 47, 64



Mallette dédiée à la Dermatite Atopique de l'enfant pour les soignants en éducation thérapeutique

Mallette, Université de Nantes, 2013



L'ensemble des documents que contient cette mallette constitue un support écrit pour une session d'éducation thérapeutique collective et un programme d'éducation thérapeutique individuelle. Les différents modules et fiches outils sont des propositions, des exemples de ce qui peut être fait lors d'une séance.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Autosoins | Maladies dermatologiques | Résolution de problème | Sociabilisation | Suivi du patient

Disponibilité : [Accès au document](#)



Migraine-enfant

Site, Association Sparadrap, Centre de la migraine de l'enfant, 2015



Une version en ligne de la brochure-guide à destination des enfants, mais également des parents et des professionnels de santé. Elle explique à l'enfant ce qu'est la migraine, le déroulement des crises, les traitements, les stratégies de prévention pour aider à la mise en place d'une éducation thérapeutique.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Maladies neurologiques

Disponibilité : [Accès au site](#)



Mon corps et moi. Le comprendre, le respecter, agir

Mallette, Editions Sed, 2012



Cette mallette pédagogique a pour objectif de fournir aux professionnels une démarche de travail et une palette d'outils pratiques et complémentaires lui permettant de mettre en place un enseignement adapté pour amener le jeune enfant à mieux connaître son corps et celui des autres aux travers d'activités motrices et scientifiques.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Alimentation | Hygiène

Disponibilité : 17, 24, 40, 64



Nos poumons, source d'inspiration

Vidéo, France Télévisions Distribution, 2010



Ce DVD de la collection "c'est pas sorcier" se penche sur les mécanismes du système respiratoire, les poumons et les bronches. Que trouve-t-on d'indispensable dans l'air que l'on respire ? Diaphragme, cœur, épiglote, plèvre ou bronches quel rôle jouent tous ces rouages du système respiratoire ? Quels sont les parades possibles contre l'asthme ?...

Mot(s)-clé(s) : Maladies respiratoires

Disponibilité : 33

Papillagou et les enfants de Croque-Lune

Mallette, CDPA Côte-d'Or, 1997



Ce jeu de piste a pour objectifs de faire prendre conscience aux enfants des comportements liés à certaines habitudes de consommations et des prises de risques. Cette approche s'inscrit dans une action d'éducation à la santé et à la citoyenneté en développant les compétences psychosociales des enfants.

Mot(s)-clé(s) : Addictions | Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86

Pareil et différent

Littérature jeunesse, AFM, 2011



Ce livre s'adresse aux enfants atteints de maladie neuromusculaire. Il a pour vocation de leur apporter une meilleure connaissance de la maladie mais aussi de les aider à se sentir moins seul. C'est un outil pour favoriser le dialogue entre ces enfants et leurs proches, afin qu'ils puissent aborder toutes les conséquences liées à la maladie sur leur vie quotidienne.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Maladies neuromusculaires

Disponibilité : [Accès au document](#)

Photo-expression. Outil pédagogique en éducation thérapeutique du patient

Photo-expression, IPCEM, 2018



Cet outil est destiné à faciliter chez les patients l'expression de soi, les représentations et le vécu de la maladie, en commentant les photos qu'ils ont choisies. L'outil peut s'utiliser en groupe ou en individuel, dans le cadre de séances d'éducation thérapeutique.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47

Photo-expression. Thématique Vie sociale

Photo-expression, Plateforme ETP Grand Est, 2018



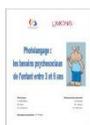
Conçu spécifiquement pour l'éducation thérapeutique du patient, il permet de favoriser l'expression des patients et de leur entourage sur l'impact de la maladie sur la vie sociale : représentations, vécu, gestion de la maladie, adaptation, qualité de vie, loisirs, relations, insertion sociale, projet de vie...

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 24, 33, 40, 47, 64 | [Accéder au document](#)

Photolangage : Les besoins psychosociaux de l'enfant entre 3 et 6 ans.

Photo-expression, Fédération Wallonie, 2014



Ce dossier propose des illustrations en couleur, afin de travailler avec les enfants ou les parents, le développement psychoaffectif. Il fait émerger les représentations, permet une prise de conscience des besoins psychosociaux de l'enfant, et aide les parents à verbaliser leur réflexion pour leur apporter des repères éducatifs.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Résolution de problème

Disponibilité : 17, 19, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86 | [Accéder au document](#)

Photos aliments

Photo-expression, Nathan, 2011



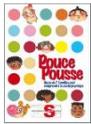
Cet imagier constitue une banque d'images, organisée en trois thèmes de 35 photos : les fruits, les légumes et les autres aliments (viandes, poissons et aliments de base). Il est composé de 105 photographies en couleur qui permettent de réaliser un travail autour des aliments (reconnaitre, découvrir, observer, nommer, classifier...).

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 33, 47, 64, 79

Pouce pousse. Jeu de 7 familles sur la santé psychique

Jeu, PPSP, 2009



Ce jeu de cartes propose au travers de situations familiales présentées avec humour, des façons d'aborder les thèmes de la communication, des relations parents-enfants, de l'image de soi et du respect des autres, et facilite l'acquisition et le développement des compétences psychosociales.

Mot(s)-clé(s) : Troubles psychiques | Sociabilisation

Disponibilité : 17, 33, 79

Protège ton dos

Mallette, CFES, 2002



L'idée est de parcourir les "24 h du dos" de l'enfant afin d'aborder les situations de sa vie quotidienne (école, maison, loisirs). Ainsi, les enfants apprennent à identifier les préoccupations et les besoins prioritaires dans leur vie quotidienne et à repérer les situations et comportements influant sur leur santé en général, et leur dos en particulier.

Mot(s)-clé(s) : Maladies musculo-squeletiques

Disponibilité : 16, 17, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Prunch ! Le jeu de cartes qui met le sport dans ta poche

Jeu, S'capad Santé, 2018



Ce jeu de cartes permet de réaliser une activité physique en toute sécurité. Chaque carte est illustrée et reprend le mouvement à effectuer en détail. Il est complété par des cartes "étirements" qui peuvent être utilisées après une séance d'activité physique ou en séance d'assouplissement. Ces exercices peuvent être réalisés seul ou accompagné.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Maladies musculo-squeletiques

Disponibilité : 16, 17, 19, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Rififi à Daisy Town

Serious Games, Fédération Française des Diabétiques, 2016



Ce jeu a pour but de sensibiliser au diabète de type 2, à ses différents facteurs de risque et aux moyens de prévention existants.

Mot(s)-clé(s) : Diabète

Disponibilité : [Accéder au jeu](#)

Teste ton souffle

Jeu, Lansay, 2010



Tout découvrir sur son corps et son mode de fonctionnement comme chez le médecin ! 10 expériences : mesure ta capacité respiratoire, crée un diaphragme, écoute tes poumons avec un stéthoscope... Explications détaillées de Fred et Jamy.

Mot(s)-clé(s) : Autosoins | Maladies respiratoires
Disponibilité : 40, 47

Théo et les Psorianautes

Serious Games, France Psoriasis, s.d.



Ce jeu éducatif a pour objectif d'aider les enfants atteints de psoriasis à mieux vivre avec cette maladie. A travers l'explication de la maladie, l'acquisition d'automatismes et de mises en situation de vie courante, il permet également à l'entourage de mieux les accompagner.

Mot(s)-clé(s) : Autosoins | Maladies dermatologiques
Disponibilité : [Accéder aux informations sur le jeu](#)

Tout en jouant ... pour apprendre à soigner ton asthme !

CD-ROM, Edusanté, s.d.



Cet outil est destiné aux enfants asthmatiques. Il confronte l'enfant à des situations pratiques, scénarisées de façon ludique, lui permettant d'exercer sa capacité à prendre les décisions optimales pour son état de santé. Il propose 4 histoires, chacune contenant une situation à résoudre.

Mot(s)-clé(s) : Autosoins | Maladies respiratoires
Disponibilité : 16

Tu manges quoi ?

Jeu, Mairie de Bordeaux, 2005



L'objectif est d'amener l'enfant à adhérer à un comportement alimentaire adapté à ses besoins nutritionnels. Le but du jeu est de découvrir les règles de l'équilibre alimentaire en lui demandant de composer un menu selon ses choix ("repas préféré") puis de confectionner un repas équilibré à partir des informations reçues ("repas pleine forme").

Mot(s)-clé(s) : Alimentation
Disponibilité : 17, 24, 33, 40, 47, 64

Turbino

Jeu, Gonge, s.d.



Ce jeu permet de développer les muscles faciaux et la motricité, en particulier la maîtrise du souffle. L'objectif est de faire pivoter l'hélice et de l'arrêter correctement, sur une case définie, en jouant sur le souffle de l'un ou l'autre côté de l'hélice. Il s'adresse aux jeunes enfants mais également aux personnes âgées.

Mot(s)-clé(s) : Autosoins | Maladies respiratoires
Disponibilité : 17

Vinz et Lou mettent les pieds dans le plat

Vidéo, Tralalère, 2010



14 épisodes pour éveiller les enfants au plaisir du goût et les aider à acquérir de bonnes habitudes alimentaires : éveiller les papilles au plaisir de la diversité des goûts, éduquer les jeunes à l'esprit critique face à la publicité sur la nourriture, faire prendre conscience que la façon de se nourrir n'est pas anodine, de l'intérêt des repas à heures fixes...

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 16, 17, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86

Vitality. Pour une vitalité au top !

Jeu, Belugames, 2019



Le but de ce jeu coopératif pour les enfants à partir de 7 ans, est d'amener le personnage Tivita à retrouver toutes ses couleurs pour être au maximum de sa vitalité en prenant garde aux pièges posés par Tivonpa. Pour cela il faut répondre collectivement à des cartes-quizz sur la santé du corps, les émotions, la santé mentale et la créativité/l'intuition.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Alimentation | Hygiène | Gestion des émotions | Résolution de problème | Sociabilisation

Disponibilité : 17, 47, 64, 87

Adolescents (11-18 ans)

8ème dimension. Y' a du jeu dans les pensées !

Jeu, Valorémis, 2010



Conçu par une équipe de soignants, ce support cherche à développer les compétences psychosociales des adolescents en faisant émerger les représentations et en suscitant leur réflexion et leur jugement. Le jeu convient à partir de 13 ans, et particulièrement aux adolescents en difficulté.

Mot(s)-clé(s) : Troubles psychiques | Sociabilisation

Disponibilité : 17, 23, 33, 40, 47, 64, 79, 87

Addi Ado

Jeu, Dsden Allier, 2014



Ce jeu de cartes éducatif est destiné à l'animation de séances de prévention des addictions auprès de jeunes âgés de 9 à 15 ans. Il se compose de 69 cartes, chaque carte faisant état, à l'aide d'un dessin humoristique et d'une affirmation, d'une situation. Il favorise le débat : expression et écoute des opinions, travail sur les représentations.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Addictions

Disponibilité : 16, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 86, 87



Asthm'activ

Application, CPAM, 2018



Une appli de l'Assurance Maladie, destinée aux personnes asthmatiques, qui les aide à mieux gérer l'asthme au quotidien : en étant à l'écoute de vos symptômes, en vous aidant à mieux prendre et comprendre votre traitement, en vous apportant des connaissances essentielles sur la maladie, etc.

Mot(s)-clé(s) : Autosoins | Maladies respiratoires

Disponibilité : [Accès à l'application](#)

Au-delà des apparences. Etre bien dans sa peau, être bien avec les autres

Mallette, PRECOM, 2017



L'objectif de ce kit est de mettre à disposition tout ce dont un professionnel a besoin pour organiser un atelier unique de 45 à 60 minutes sur la confiance corporelle. L'atelier aborde l'influence des médias, la pression des pairs et des stratégies pour promouvoir l'image corporelle et l'estime de soi.

Mot(s)-clé(s) : Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79



Battle des émotions

Jeu, Crips Ile de France, 2012



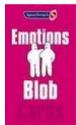
Ce jeu propose aux participants de mimer des émotions primaires ou secondaires. Son objectif est d'apprendre à identifier les émotions pour mieux les gérer. Il s'adresse en priorité à un public d'adolescents, de jeunes adultes, pour leur permettre de développer leurs compétences personnelles et relationnelles.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64 | [Accéder au document](#)

Blob cards Emotions

Mallette, Speechmark publishing, 2008



Ces 48 cartes représentent des expressions faciales simplifiées et un langage corporel codifié permettant l'interprétation de scènes. Cet outil propose une manière de discuter des sentiments aussi bien pour des enfants que pour des adultes.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 17, 64

Blob cards Feelings

Mallette, Speechmark publishing, 2008



Ces cartes représentent des expressions faciales simplifiées et un langage corporel codifié permettant des interprétations de scènes. Elles peuvent servir de base à des discussions sur les habiletés sociales et à des constructions de scénarios pour la gestion des relations avec autrui.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 64

Cannabis et risques : questions de conscience ?

Jeu, Valorémis, 2013



La dépendance, le conformisme, l'expérience, l'autonomie, l'image de soi sont autant de sujets abordés par les 90 questions ouvertes proposées aux jeunes participants. Pour les professionnels en situation éducative, cet outil de médiation permet d'aborder de manière vivante et ludique les comportements à risque en matière de consommation du cannabis.

Mot(s)-clé(s) : Addictions

Disponibilité : 16 (jeu géant), 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 87

Cartons des Zémotifs

Jeu, Editions Midi Trente, 2016



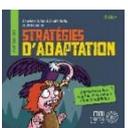
Cet outil comprend 27 cartes représentant des émotions que vivent quotidiennement les adolescents. Chaque carton illustre une émotion, et au verso, une définition simple et concrète de l'émotion, et une suggestion d'activité ou de jeu pour mieux comprendre et reconnaître les émotions.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 64

Cartons des stratégies d'adaptation. Apprendre à mieux réagir au stress et aux situations difficiles

Jeu, Midi trente, 2016



Cet outil propose des images et des explications simples permettant de comprendre le concept d'adaptation, de repérer les sources de stress potentiel, de reconnaître et d'évaluer les stratégies employées et de développer la capacité de choisir celles les mieux adaptées pour réussir face aux changements de la vie.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 40, 64, 79

Colorcards Emotions

Photo-expression, Speechmark Publishing, 2013



Cet outil se compose de photographies couleur cartonnées, qui illustrent diverses situations émotionnelles, agréables ou difficiles. Il permet de développer avec un large public (enfants, adultes, personnes âgées...) la compréhension visuelle et verbale des émotions et des sentiments et de stimuler la discussion.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 33, 47, 64

Colorcards – photos Produits alimentaires

Photo-expression, Speechmark Publishing, 2004 et 2010



Composé de 96 cartes photos en couleurs, cette série de cartes peut être utilisée dans le cadre d'atelier d'éducation nutritionnelle : travail autour des groupes d'aliments, construction de repas équilibré, découverte des aliments, partage sur les habitudes alimentaires...

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64 [un-photo expression similaire est disponible à l'antenne 79]

COMETE. Compétences psychosociales en Education du Patient. Outil permettant aux équipes soignantes de mieux prendre en compte la dimension psychosociale en éducation du patient

Mallette, CRES Provence-Alpes-Côte d'Azur, 2015



Conçu pour aider les équipes soignantes à développer le mieux-être de leur patient, cette mallette contient des activités, fiches méthodologiques et jeux de cartes qui favorisent l'appropriation de la maladie, l'identification et la résolution de problèmes, l'image de soi, les projets de vie / d'avenir, les émotions, l'entourage, les ressources et la confiance en soi.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Autosoins | Gestion des émotions | Relation soignant soigné | Résolution de problème | Sociabilisation | Suivi du patient

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 86, 87 | [Accéder au document](#)

Comprendre l'épilepsie. Modules interactifs

Site, Fondation Française pour la Recherche sur l'Épilepsie, 2015



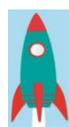
3 modules interactifs sont proposés : un module pour les enfants épileptiques, un module pour l'entourage de personnes atteintes d'épilepsie, un module pour les adultes épileptiques. Chaque module propose d'apprendre à mieux connaître et donc mieux gérer l'épilepsie via des questions et des points succincts de spécialistes.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Autosoins | Maladies neurologiques

Disponibilité : [Accès au site](#)

Cosmos mental : un clip Psycom pour comprendre la santé mentale et ce qui l'influence

Mallette, Psychom, 2018



Le Cosmos mental est un clip pédagogique pour expliquer de manière imagée le concept de santé mentale. La métaphore du Cosmos illustre la complexité et la dynamique de la santé mentale, qui évolue tout au long de la vie. La mallette est composée de la vidéo (en ligne), d'un guide d'animation, et de supports pour réaliser l'animation.

Mot(s)-clé(s) : Troubles psychiques

Disponibilité : 16, 17, 40 | [Accéder aux documents](#)

Dis-nous ! Major

Jeu, Pirouette Editions, 2015



Ce jeu aidera les adolescents à développer leurs compétences interpersonnelles et sociales. Il favorise ainsi le développement personnel, la connaissance de soi et de ses émotions, la communication positive, le respect des autres, la coopération, la citoyenneté, la faculté d'adaptation, etc.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79

Dixit

Jeu, Libellud, 2010



Créé par un pédopsychiatre, ce support de médiation du langage est destiné aux jeunes en difficulté (à partir de 10 ans). Il permet aux joueurs de mettre en œuvre leurs fonctions cognitives, imaginatives et symboliques et de développer des méthodes de construction de la pensée, en tenant compte de l'inter-relation et l'inter-subjectivité.

Mot(s)-clé(s) : Troubles psychiques | Sociabilisation

Disponibilité : 19, 23, 33, 40, 47, 87

Et toi, comment tu manges ?

Vidéo, Des mots et des mains, 2010



Mise en scène du quotidien des jeunes au cours des différents moments de la journée où ils sont amenés à manger ; ce dvd est composé de 5 séquences principales : le petit déjeuner et la collation, le déjeuner à la cantine, le repas type " Fast Food ", les courses au supermarché, le dîner sans les parents. Un livret explicatif accompagne le DVD afin d'en faciliter l'usage.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation | Obésité

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 87

Et toi, tu manges quoi ? Petits débats entre ados

Guide, Infor Santé, 2010



Cet outil est un programme pédagogique à destination des 14-18 ans. Il a pour objectif de favoriser l'esprit critique des adolescents par rapport à leurs choix alimentaires. Il propose d'instaurer des débats des thématiques tournant autour de l'alimentation : régimes, fast-food, produits light, alcool, allégations santé, développement durable, activité physique....

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Alimentation

Disponibilité : 16, 86

Feelings

Jeu, Carta Mundi, 2014



Ce jeu de plateau a pour objectif d'amener les enfants à exprimer et à partager leurs émotions, de se découvrir, de découvrir l'autre et de mieux se comprendre afin de mieux "vivre ensemble". Les cartes "situations" permettent d'adapter le jeu à différentes tranches d'âges : à partir de 8 ans, de 11 ans ou de 14 ans.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 86, 87

Feelings. Le jeu des émotions

Jeu, Act in Games, 2017



Ce jeu de plateau a pour objectif d'amener les joueurs à être capable de se positionner sur leur propre émotion vécue dans une situation donnée. Ils devront également avoir de l'empathie afin de comprendre et anticiper ce que les autres peuvent ressentir lors de cette situation vécue.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 33, 40, 47, 64, 79, 86 | [Accéder au site du jeu](#)

Fotobox

Photo-expression, Prolog, 2011



Cet outil, pour tout public, permet à l'intervenant de travailler tout ce qui concerne la nourriture et l'alimentation équilibrée. Il se compose de 4 boîtiers présentant des cartes de vraies photos d'aliments très visuels et numérotées (144 cartes au total).

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 64

Histoire de troubles alimentaires

Vidéo, Des mots et des mains, 2010



Ce DVD est un documentaire-fiction mettant en scène le quotidien d'une jeune fille atteinte d'anorexie et d'un garçon atteint de boulimie. Il montre ce que les troubles alimentaires engendrent comme comportements particuliers. Ainsi, les jeunes pourront facilement se reconnaître ou prendre conscience d'attitudes semblables dans leur entourage.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation | Obésité | Troubles psychiques

Disponibilité : 19, 23, 33, 64, 87

Image des corps. Corps en mouvement, corps en parole, corps en création

Guide, Ireps Languedoc Roussillon, 2013



Dans notre société, la minceur et le contrôle de soi sont valorisés (médias, représentations collectives...). L'outil s'adresse aux professionnels travaillant avec des groupes de jeunes de 12 à 25 ans. Il permet de développer la capacité des jeunes à analyser la pression sociale à laquelle ils sont soumis concernant leur image corporelle.

Mot(s)-clé(s) : Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 24, 33, 40, 47, 64 | [Accès au document](#)

Imagémoi Animaux

Photo-expression, Edusanté, 2015



Cet imagier présente de belles photos d'animaux domestiques, sauvages, aquatiques... représentés dans différents milieux. Il permet de travailler en séance collective ou individuelle et avec une approche différente, les représentations, favoriser la parole et l'échange... dans le cadre d'ateliers.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79

Imagémoi Chemins

Photo-expression, Edusanté, 2015



Cet outil, composé de cartes images représentant différents types de chemins, permet de favoriser la prise de parole des membres d'un groupe au cours d'un atelier en ETP. Il permet, de favoriser la mise en place d'un climat de confiance, la prise de parole et la cohésion du groupe, de rechercher des représentations, réaliser un feed-back sur le ressenti, etc.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 17, 19, 33, 47, 64

Imagine

Photo-expression, AMPTA, 2004



Cet outil permet d'interroger les représentations sur les conduites à risque. Il peut être utilisé dans le domaine de la prévention ou de la formation pour un travail de communication en groupe ou une expression personnelle.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Addictions

Disponibilité : 16, 33, 40, 64, 86



J'ai trop mal à la tête ! Un guide pour les adolescents souffrant de migraine ou de céphalées de tension

Brochure, Association Sparadrap, 2015



Ce livret pour les 13-18 ans, est à la fois un support d'information et d'éducation thérapeutique, pour aider les adolescents souffrant de migraine ou de céphalées de tension. A l'aide de nombreuses illustrations, il répond aux principales questions des adolescents et de leur entourage, les rassure et lutte contre les idées fausses.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Autosoins | Maladies neurologiques

Disponibilité : [Accès au document](#)

Je me sens bien quand... Photo-expression sur le thème de la santé et du bien-être

Photo-expression, CLPS CT, 2013



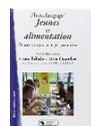
Ce photo-expression offre une approche globale de la santé pour travailler les représentations liées au bien-être, à qu'est-ce que c'est qu'être en santé et les déterminants qui l'influence : le style de vie personnel, les facteurs biologiques, les réseaux sociaux et communautaires, le milieu professionnel, culturel, environnemental et socio-économique.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86

Jeunes et alimentation. Un dossier Photolangage pour penser ce que manger veut dire

Photo-expression, Chronique Sociale, 2012



Ce photolangage permet de travailler avec les jeunes sur trois axes éducatifs principaux : penser sa pratique alimentaire et comprendre celle des autres, mieux comprendre en quoi la transformation de son corps modifie son rapport à l'alimentation et en identifier les éléments les plus structurants.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation | Appropriation de la maladie

Disponibilité : 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Jeunes, prises de risques et conduites addictives. Des expériences à comprendre pour se construire

Photo-expression, Chronique Sociale, 2016



Cet outil permet d'engager avec les jeunes un travail d'éducation pour la santé autour des conduites addictives et des prises de risques. Basé sur une approche expérientielle, qui donne toute sa place au vécu des personnes et à l'écoute bienveillante, il offre aux adolescents une possibilité d'expression personnelle en facilitant la prise de conscience, la réflexion et l'écoute.

Mot(s)-clé(s) : Addictions | Appropriation de la maladie

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64

Journal pour gérer ma colère. Des activités pour modifier les comportements colériques et déplacés

Livret d'activités, Editions La boîte à livres, 2014



Ce livre propose 37 activités pour identifier les sources de la colère, la gérer de façon constructive, avoir une bonne écoute et communiquer clairement ses besoins, savoir identifier les ressources et demander de l'aide et trouver la sérénité au quotidien.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 47, 64

Journal pour gérer mon stress. Mieux vivre dans le moment présent

Livret d'activités, Editions La boîte à livres, 2009



Un guide de 37 activités pour aider les adolescents à gérer leur stress : identifier les sources de stress, savoir différencier bon et mauvais stress, trouver un équilibre dans sa vie, savoir s'aménager des moments de calme, découvrir des techniques simples pour mieux vivre le moment présent...

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 33, 40, 47

Julie et le psoriasis

Web série, Association France Psoriasis, 2016



Dans cette websérie destinés aux adolescents, découvrez les aventures de Julie, atteinte de psoriasis. Au fil des cinq épisodes, inspirés des codes que les jeunes connaissent et apprécient, l'internaute est immergé dans le quotidien de Julie, « une ado qui a du pso », et découvre différents aspects de sa vie avec la maladie.

Mot(s)-clé(s) : Maladies dermatologiques

Disponibilité : [Accès au site](#)

L'air malin

Mallette, Ireps Lorraine, 2012



Cet outil permet de mener un travail éducatif sur l'importance de l'air intérieur, en adoptant une approche globale et positive de la santé. Grâce à son aspect ludique, ce coffret pédagogique peut également être une porte d'entrée pour d'autres sujets tel que : l'hygiène de son logement et de sa personne, le tabagisme, les allergies...

Mot(s)-clé(s) : Allergies | Hygiène | Maladies respiratoires

Disponibilité : 23, 24, 33, 40, 47, 64

L'expression des besoins

Mallette, FCPFF, 2012



Réalisé en complément du "Langage des émotions", il peut être utilisé seul ou avec ce dernier. L'objectif de ce support est de stimuler la réflexion autour du besoin (ce que c'est, si c'est un besoin ou un désir, comment les concilier avec ceux des autres, établir une classification des besoins...) et distinguer les stratégies mises en place afin de les satisfaire.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

L'imagier des aliments

Photo-expression, éditions de l'étagère, 2018



Réalisé par des diététiciens avec le soutien de l'Association française de diététique et l'association Du pain sur la planche à Nantes, cet imagier comporte 150 photos d'aliments bruts tels que les fruits et légumes, mais aussi transformés comme la pizza, les sushis, le lait de coco, ou encore des verres d'alcool.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 17, 19, 33, 47

L'obésité des jeunes. Faut qu'on en parle

Vidéo, Canopé Académie de Besançon, 2014



Composé de 200 vidéos de 1 à 3 minutes, ce dvd présente les témoignages de jeunes en surpoids, de leurs parents et de leurs frères et sœurs. Il contient également des interviews de professionnels de la prise en charge de l'obésité infantile (médecins, infirmières, diététiciennes, psychologues, enseignants en éducation physique adaptée).

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Obésité

Disponibilité : 16, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86 | [Accéder au site](#)

L'univers des sensations

Mallette, FCPFF, 2019



Ce jeu composé de 82 cartes se propose d'être un support à l'identification, à l'expression et à la discussion sur le thème des sensations. Les cartes illustrées sont accompagnées de 11 cartes thématiques sur les qualités élémentaires des sensations et 7 pistes d'utilisation. Il peut être utilisé en complément de "L'expression des besoins" et du "Langage des émotions".

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 33, 40, 47, 64, 87

La course poursuite du diabète

Jeu, Abeille Editions, 2015



Destiné au patient diabétique et à son entourage, ce jeu de plateau a pour objectif d'apprendre à mieux connaître le diabète pour mieux le gérer. Il est un outil d'évaluation des connaissances et des acquis. Le jeu propose quatre thématiques de questions : généralités, alimentation, hypoglycémie, auto surveillance et insulinothérapie.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Alimentation | Autosoins | Diabète | Résolution de problème

Disponibilité : 23, 24, 33, 47, 87

La quête des tribus. Prévention de l'usage simple et/ou nocif du tabac, du cannabis et de l'alcool chez les 13-25 ans

Jeu, CODES Doubs, 2005



Ce jeu en équipe porte sur la prévention de l'usage de tabac, alcool et cannabis. Les participants sont répartis en 3 tribus, vont aller de la case "Usage problématique" à la case "Equilibre" en affrontant des épreuves. L'utilisation et le niveau de ce jeu sont modulables en fonction des objectifs des professionnels qui le mettent en place.

Mot(s)-clé(s) : Addictions

Disponibilité : 23, 33, 40, 64, 86, 87

Le don, la greffe et moi...

Vidéo, Agence de la biomédecine, 2007



Ce DVD-ROM compulse des témoignages, les spots radios, les visuels, etc. Le livret pédagogique est destiné aux professionnels qui souhaitent engager une réflexion avec les jeunes sur ce sujet. Il propose des pistes pédagogiques et une trame pour animer un débat. Le site www.ledonlagreffeetmoi.com est un complément au DVD-ROM.

Mot(s)-clé(s) : Don d'organes

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64

Le Flexaminator

Jeu, SPF Emploi Travail et Concertation sociale, 2016



Dans ce jeu développé pour les jeunes de 16 à 18 ans, le héros "Flexaminator" combat les troubles musculo-squelettiques. Il a pour objectifs d'informer et de sensibiliser sur les TMS, d'apprendre à reconnaître des situations où le risque d'en développer est élevé, de motiver et de stimuler l'adoption des bonnes postures, gestes, et techniques.

Mot(s)-clé(s) : Autosoins | Maladies musculo-squelettiques

Disponibilité : [Accès au document](#)

Le langage des émotions

Mallette, FCPPF, 2012



Cet outil est construit autour de 60 cartes qui représentent, au travers d'un petit personnage, chacune des émotions. Chaque carte est imprimée recto-verso, un côté au féminin, un côté au masculin, pour souligner l'égalité de genre dans le vécu des émotions. A travers diverses mises en situation, le jeu permet de découvrir les émotions et les mots pour les nommer.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Le mal-être. Des jeunes dans tous leurs états. Addictions, suicide, viol.

Vidéo, Educagri, 2011



Ce DVD sert de support aux actions de prévention sur les situations de "mal-être". Il présente 4 courts métrages favorisant le dialogue. Il peut être utilisé dans sa totalité ou par séquence. Il contribue à favoriser l'acquisition de connaissances sur les souffrances vécues, les comportements de consommation et les comportements à risque des jeunes.

Mot(s)-clé(s) : Addictions | Troubles psychiques

Disponibilité : 16, 19, 47, 64, 87

Le parcours de la petite reine : La confiance - Le respect - Le stress - Les plaisirs de la vie

Mallette, Ireps Pays de la Loire, 2017



Cet outil a pour objectif de permettre à ses utilisateurs de favoriser l'expression individuelle et collective autour de thématiques liées à la santé globale, en particulier, la notion de respect des autres et de soi-même, la gestion du stress, la confiance en soi et dans les autres et les plaisirs de la vie.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Le puzzle de santé. Le chemin d'Eli

Mallette, Ireps Pays de la Loire, 2010



Composé de 2 jeux conçus pour être utilisés dans le cadre de séances collectives d'éducation thérapeutique du patient, ils s'adressent à un public atteint d'une pathologie chronique. L'objectif est de faire émerger les idées et solutions pour aider les patients à s'inscrire dans un processus de changement.

Mot(s)-clé(s) : Allergies | Appropriation de la maladie | Autosoins | Maladies respiratoires | Suivi du patient

Disponibilité : 17, 19, 24, 33, 40, 47, 64, 79

Le smartphone des besoins

Mallette, CESEL, 2019



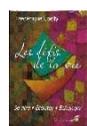
Cet outil a pour objectif de développer la conscience de soi en identifiant et en comprenant ses besoins. Il est destiné à être utilisé comme support à des débats dans le cadre d'ateliers. Les thèmes abordés permettent de prendre conscience de l'importance du bien-être, qui mène à construire un ou des projets pour se réaliser.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions | Résolution de problème | Troubles psychiques

Disponibilité : 24, 40 | [Documents téléchargeables ici](#)

Les défis de la vie. Se dire, écouter, échanger

Jeu, Le Souffle d'Or, 2016



Ce jeu ouvre le dialogue, développe la parole et l'écoute, intensifie le lien entre les joueurs (2 à 6 joueurs). Au fil des questions, chacun s'exprime autour d'un thème commun, partage ses expériences de vie, ses rêves. Un temps de partage et d'écoute pour explorer nos différences et s'enrichir.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 40

Mocumutation



Cette application interactive s'adresse aux patients adolescents et adultes atteints de mucoviscidose, ainsi que leurs proches. L'objectif est de les aider à comprendre d'une part, ce qu'est la mucoviscidose, les mutations génétiques et leurs conséquences, et d'autre part, les implications des mutations dans le choix des traitements.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Maladies génétiques

Disponibilité : [Accès à l'application](#)

Parcours D-Stress

Jeu, Union Nationale des Mutualités Socialistes, 2002



Prévu pour un groupe de 4 à 12 joueurs, l'objectif de ce jeu est de sensibiliser à la problématique du stress. Il permet d'ouvrir la discussion sur ses causes et ses conséquences, et d'éclairer sur la manière dont chacun y fait face et trouve ses solutions.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 86

Parcours D-Stress. Le jeu qui pose un autre regard sur le stress (2ème édition)

Jeu, Question santé, 2019



Ce jeu permet de s'interroger sur les causes et conséquences du stress, et d'éclairer la manière dont chacun y fait face pour aider à le prévenir et à s'en préserver. Il se joue entre 4 à 12 joueurs, en individuel ou en équipe. Cette nouvelle édition a été améliorée dans sa dynamique et son contenu.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | | Troubles psychiques

Disponibilité : 16, 19, 24, 33, 40, 47, 79, 86

Parler de maladie et de handicap, t'es pas cap !

Vidéo, Educagri Edition, 2006



Ce DVD propose des histoires choisies par des jeunes sur les thèmes du handicap et de la maladie dans le cadre d'un projet de lutte contre les discriminations. Il a pour but de contribuer à changer les regards portés sur les personnes malades ou handicapées. Il aborde notamment le cancer, le handicap moteur, le don d'organes à travers divers témoignages...

Mot(s)-clé(s) : Cancers | Don d'organes | Maladies respiratoires | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 19, 23, 87

Parties de vie

Jeu, Centre social La Moisson, 2012



Cet outil pédagogique et ludique basé sur l'échange et le débat, conçu sous forme de jeu de plateau, propose 300 dilemmes. Il amène les participants à réfléchir aux alternatives possibles et à choisir des solutions face à une situation. Il permet de développer l'empathie, de reformuler, se situer et décider de la meilleure des issues.

Mot(s)-clé(s) : Résolution de problème | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 33

Performance et santé. De l'image aux mots

Photo-expression, Ireps Rhône-Alpes, 2016



Composé de 68 photographies couleurs, cet outil permet d'engager un travail sur les représentations avec des adolescents et des jeunes sur la performance et la santé. Le guide d'animation propose une première partie de repères théoriques, une deuxième partie de présentation et d'utilisation de l'outil et une dernière partie de ressources.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Addictions

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64, 86, 87

Photo-alimentation

Photo-expression, CODES Charente-Maritime, 2005



Ce support d'animation est destiné à des actions d'éducation nutritionnelle. Il permet de faciliter la mise en mots des représentations liées à l'alimentation et permet de prendre conscience des positionnements personnels et de les travailler. Il s'utilise avec des adultes et jeunes adultes.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Photo-santé

Photo-expression, CRAM Nord Picardie, 2001



Cet outil permet l'expression libre des représentations des participants. Les thèmes qui peuvent être abordés sont la santé en général (physique ou psychologique), la dépendance et la notion de plaisir, la relation à l'autre, la solitude... Le guide précise les objectifs, le rôle de l'animateur et donne des conseils pratiques.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 87

Photo-expression. Outil pédagogique en éducation thérapeutique du patient

Photo-expression, IPCEM, 2018



Cet outil est destiné à faciliter chez les patients l'expression de soi, les représentations et le vécu de la maladie, en commentant les photos qu'ils ont choisies. L'outil peut s'utiliser en groupe ou en individuel, dans le cadre de séances d'éducation thérapeutique.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47

Photo-expression. Thématique Vie sociale

Photo-expression, Plateforme ETP Grand Est, 2018



Conçu spécifiquement pour l'éducation thérapeutique du patient, il permet de favoriser l'expression des patients et de leur entourage sur l'impact de la maladie sur la vie sociale : représentations, vécu, gestion de la maladie, adaptation, qualité de vie, loisirs, relations, insertion sociale, projet de vie...

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 24, 33, 40, 47, 64 | [Accéder au document](#)

Photo-outils : vade-mecum. Outil pédagogique à destination des praticiens et formateurs en éducation du patient

Photo-expression, CARSAT Nord Picardie, 2013



Ce support sert à l'animation de séances d'éducation thérapeutique pour explorer avec les patients le vécu de leur maladie chronique et leur rapport au temps, développer la communication grâce à une participation active, faire émerger les représentations liées à l'expérience, au vécu, aux savoirs, à la connaissance... de sa pathologie.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 40, 64

Photos aliments

Photo-expression, Nathan, 2011



Cet imagier constitue une banque d'images organisée en trois thèmes de 35 photos : les fruits, les légumes et les autres aliments (viandes, poissons et aliments de base). Il est composé de 105 photographies en couleur qui permettent de réaliser un travail autour des aliments (reconnaitre, découvrir, observer, nommer, classifier...).

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 33, 47, 64, 79

Prunch ! Le jeu de cartes qui met le sport dans ta poche

Jeu, S'capad Santé, 2018



Ce jeu de cartes permet de réaliser une activité physique en toute sécurité. Chaque carte est illustrée et reprend le mouvement à effectuer en détail. Il est complété par des cartes "étirements" qui peuvent être utilisées après une séance d'activité physique ou en séance d'assouplissement. Ces exercices peuvent être réalisés seul ou accompagné.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Maladies musculo-squeletiques

Disponibilité : 16, 17, 19, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87



Renaloo – La ville du Rein

Serious Games, Association Renaloo, 2017



La « ville du rein » a été construite pour que les personnes concernées par l'insuffisance rénale au stade de la suppléance (nécessitant une dialyse ou une greffe) puissent avoir une information de qualité, co-construite avec des experts et qu'elles puissent mieux comprendre et choisir leur parcours de soins.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Maladies rénales

Disponibilité : [Accès au site](#)



Rififi à Daisy Town

Serious Games, Fédération Française des Diabétiques, 2016



Ce jeu a pour but de sensibiliser au diabète de type 2, à ses différents facteurs de risque et aux moyens de prévention existants.

Mot(s)-clé(s) : Diabète

Disponibilité : [Accéder au jeu](#)



Santé très facile

Site internet, Association Trisomie 21, s.d.



Ce site internet est destiné aux personnes handicapées mentales et a pour objectif de les accompagner dans leurs démarches médicales et de les aider à bien s'occuper de leur santé. Le site propose notamment en téléchargement un carnet de suivi médical personnalisé.

Mot(s)-clé(s) : Suivi du patient

Disponibilité : [Accès au site](#)

Sociab'quizz : les habiletés sociales en questions

Jeu, Valorémis, 2013 + extension du jeu



Conçu pour l'animation de groupes thérapeutiques auprès de patients présentant un diagnostic de Trouble du Spectre Autistique, Trouble Envahissant du Développement, une anxiété sociale, ou phobie sociale. Il invite aux jeux de rôle, à la résolution de problèmes, à faire preuve de créativité, d'imagination, de manière ludique.

Mot(s)-clé(s) : Sociabilisation | Troubles psychiques

Disponibilité : 16, 19, 24, 33, 40, 47, 64

Tabakitaba

Jeu, Association Imp-Actes, 2010



Destiné à un public de plus de 10 ans, l'outil a pour objectif de sensibiliser les joueurs aux questions que pose le tabac : la production, la consommation, les différents acteurs impliqués et les enjeux économiques et politiques sous-jacents.

Mot(s)-clé(s) : Addictions

Disponibilité : 16, 19, 23, 24, 33, 40, 87

Adultes (18-55 ans)

Activator

Jeu, IPCEM, s.d.



Cet outil permet au patient, avec l'aide du soignant, d'identifier les avantages et les freins qu'il entrevoit à la pratique d'une activité physique et de concevoir une stratégie permettant de débiter, reprendre, maintenir une activité physique.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Suivi du patient

Disponibilité : 16, 19, 40, 47, 79, 87

Alimentation Atout prix

Classeur, Santé publique France (Inpes), s.d.



Ce classeur est conçu pour servir de support pédagogique envers les populations démunies. L'outil est ensuite construit autour de trois grands axes de l'acte alimentaire : acheter, préparer, manger. Chaque chapitre est composé de quatre types de fiches ayant des objectifs différents.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Art-langage : bien être, mal-être

Photo-expression, CRES Languedoc Roussillon, sd.



Cet outil réalisé à partir de reproductions d'œuvres d'art, favorise l'expression des représentations. Cet outil permet de s'exprimer sur le bien-être et le mal-être, d'échanger avec d'autres personnes sur ce sujet. Il peut faire prendre conscience de ses ressources personnelles et permet d'initier une réflexion sur les pistes d'amélioration à développer.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Troubles psychiques

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 33, 47, 64, 87

Asthm'activ

Application, CPAM, 2018



Une appli de l'Assurance Maladie, destinée aux personnes asthmatiques, qui les aide à mieux gérer l'asthme au quotidien : en étant à l'écoute de vos symptômes, en vous aidant à mieux prendre et comprendre votre traitement, en vous apportant des connaissances essentielles sur la maladie, etc.

Mot(s)-clé(s) : Autosoins | Maladies respiratoires

Disponibilité : [Accès à l'application](#)

Asthme : le vivre au quotidien

Cd-Rom, GEPA, 2002



Les modules proposés permettent de : comprendre le fonctionnement de l'appareil respiratoire et les altérations suscitées par l'asthme, adapter son environnement et sa conduite pour éviter les crises, traiter des aspects psychologiques, adapter ses capacités, connaître les traitements, gérer une crise d'asthme ...

Mot(s)-clé(s) : Autosoins | Maladies respiratoires

Disponibilité : 33

Asthmezero

Vidéo, AstraZeneca, 2019



Ce site propose des informations sur l'asthme et propose d'évoquer la place du traitement dans la prise en charge de sa maladie à travers des vidéos interactives. Louna, jeune adulte, envisage de faire une course. Le joueur évolue en l'aidant à faire des choix sur sa manière de gérer son asthme.

Mot(s)-clé(s) : Autosoins | Maladies respiratoires

Disponibilité : [Accès au site](#)

Au-delà des apparences. Etre bien dans sa peau, être bien avec les autres

Mallette, PRECOM, 2017



L'objectif de ce kit est de mettre à disposition tout ce dont un professionnel a besoin pour organiser un atelier unique de 45 à 60 minutes sur la confiance corporelle. L'atelier aborde l'influence des médias, la pression des pairs et des stratégies pour promouvoir l'image corporelle et l'estime de soi.

Mot(s)-clé(s) : Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79

Battle des émotions

Jeu, Crips Ile de France, 2012



Ce jeu propose aux participants de mimer des émotions primaires ou secondaires. Son objectif est d'apprendre à identifier les émotions pour mieux les gérer. Il s'adresse en priorité à un public d'adolescents, de jeunes adultes pour leur permettre de développer leurs compétences personnelles et relationnelles.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64 | [Accéder au document](#)

Bien-être ou stress au travail : à vous de choisir

Vidéo, SPF Emploi Travail et Concertation sociale, sd.



Ce DVD de 12 min met en scène des salariés en situation professionnelle de stress. Trois thèmes principaux sont abordés : la problématique et la notion de stress ; les coûts du stress pour le travailleur et pour l'entreprise ; quelques idées fausses qui circulent couramment sur le stress.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 19, 33, 64, 86, 87

Blob cards Emotions

Mallette, Speechmark publishing, 2008



Ces 48 cartes représentent des expressions faciales simplifiées et un langage corporel codifié permettant l'interprétation de scènes. Cet outil propose une manière de discuter des sentiments aussi bien pour des enfants que pour des adultes.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité: 17, 64



Blob cards Feelings

Mallette, Speechmark publishing, 2008



Ces cartes représentent des expressions faciales simplifiées et un langage corporel codifié permettant des interprétations de scènes. Elles peuvent servir de base à des discussions sur les habiletés sociales et à des constructions de scénarios pour la gestion des relations avec autrui.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 64



Cannabis et risques : questions de conscience ?

Jeu, Valorémis, 2013



La dépendance, le conformisme, l'expérience, l'autonomie, l'image de soi sont autant de sujets abordés par les 90 questions ouvertes proposées aux jeunes participants. Pour les professionnels en situation éducative, cet outil de médiation permet d'aborder de manière vivante et ludique les comportements à risque en matière de consommation du cannabis.

Mot(s)-clé(s) : Addictions

Disponibilité : 16 (jeu géant), 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 87



Colorcards Emotions

Photo-expression, Speechmark Publishing, 2013



Cet outil se compose de photographies couleur cartonnées, qui illustrent diverses situations émotionnelles, agréables ou difficiles. Il permet de développer avec un large public (enfants, adultes, personnes âgées...) la compréhension visuelle et verbale des émotions et des sentiments et de stimuler la discussion.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 33, 47, 64



Colorcards –photos Produits alimentaires

Photo-expression, Speechmark Publishing, 2004 et 2010



Composé de 96 cartes photos en couleurs, cette série de cartes peut être utilisée dans le cadre d'atelier d'éducation nutritionnelle : travail autour des groupes d'aliments, construction de repas équilibré, découverte des aliments, partage sur les habitudes alimentaires...

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64 [un autre imagier-photo disponible à l'antenne 79]



Comment appréhender l'impact de l'hygiène corporelle dans sa vie ? En 5 séquences d'animation auprès d'adultes

Classeur, CODES Sarthe, 2010



Cet outil a pour objectif d'accompagner un public adulte en faisant émerger ses représentations, suscitant une réflexion sur les normes sociales de l'hygiène, travaillant la relation aux autres et l'image de soi. Il propose des séquences pédagogiques, des outils d'animation, des repères théoriques, des pistes pour prolonger le programme.

Mot(s)-clé(s) : Hygiène

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 64, 79, 86, 87



COMETE. Compétences psychosociales en Education du Patient. Outil permettant aux équipes soignantes de mieux prendre en compte la dimension psychosociale en éducation du patient
Mallette, CRES Provence-Alpes-Côte d'Azur, 2015



Conçu pour aider les équipes soignantes à développer le mieux-être de leur patient, cette mallette contient des activités, fiches méthodologiques et jeux de cartes qui favorisent l'appropriation de la maladie, l'identification et la résolution de problèmes, l'image de soi, les projets de vie / d'avenir, les émotions, l'entourage, les ressources et la confiance en soi.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Autosoins | Gestion des émotions | Relation soignant soigné | Sociabilisation | Suivi du patient

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 86, 87 | [Accéder au document](#)



Comprendre l'épilepsie. Modules interactifs

Site, Fondation Française pour la Recherche sur l'Epilepsie, 2015



3 modules interactifs sont proposés : un module pour les enfants épileptiques, un module pour l'entourage de personnes atteintes d'épilepsie, un module pour les adultes épileptiques. Chaque module propose d'apprendre à mieux connaître et donc mieux gérer l'épilepsie via des questions et des points succincts de spécialistes.

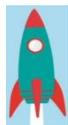
Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Autosoins | Maladies neurologiques

Disponibilité : [Accès au site](#)



Cosmos mental : un clip Psycom pour comprendre la santé mentale et ce qui l'influence

Mallette, Psychom, 2018



Le Cosmos mental est un clip pédagogique pour expliquer de manière imagée le concept de santé mentale. La métaphore du Cosmos illustre la complexité et la dynamique de la santé mentale, qui évolue tout au long de la vie. La mallette est composée de la vidéo (en ligne), d'un guide d'animation, et de supports pour réaliser l'animation.

Mot(s)-clé(s) : Troubles psychiques

Disponibilité : 16, 17, 40 | [Accéder aux documents](#)



Coup de grâce. Un jeu de société sur les déterminants sociaux de la santé

Jeu, Fernwood Books, 2007



Dans ce jeu de rôle, les participants créent des personnages au hasard des coups de dé et héritent de caractéristiques biologiques et sociales particulières. Les joueurs, en équipes, s'amuse tout en étant confrontés aux choses de la vie qui constituent des défis au maintien de la santé.

Mot(s)-clé(s) : Résolution de problème | Sociabilisation

Disponibilité : 33



Dixiludo® Jeu de conversation

Jeu, B. Schmitt, s.d.



L'objectif de ce jeu de plateau est d'être un support pour favoriser la conversation (comprendre et poser une question, savoir formuler une réponse, suivre et participer à une conversation). 6 thèmes de conversation à choisir parmi 20 thèmes. Pour chaque thème, trois niveaux de conversation sont proposés.

Mot(s)-clé(s) : Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 86 | [Accéder au site du jeu](#)

Dixit

Jeu, Libellud, 2010



Créé par un pédopsychiatre, ce support de médiation du langage est destiné aux jeunes en difficulté (à partir de 10 ans). Il permet aux joueurs de mettre en œuvre leurs fonctions cognitives, imaginatives et symboliques et de développer des méthodes de construction de la pensée, en tenant compte de l'inter-relation et l'inter-subjectivité.

Mot(s)-clé(s) : Troubles psychiques | Sociabilisation

Disponibilité : 19, 23, 33, 40, 47, 87

EDAM : Education du patient dialysé à une alimentation meilleure. Dialgame

Mallette, AURAD, 2012



Cet outil éducatif est pensé pour l'apprentissage de l'adaptation de l'alimentation chez un patient hémodialysé. Il favorise l'apprentissage de l'alimentation des patients dialysés, a des contenus concertés, validés entre soignants/éducateurs, et structure une démarche éducative. Il peut être utilisé en individuel mais aussi de manière collective.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation | Maladies rénales

Disponibilité : 33

Entraide et moi. Le jeu de rôle de la santé mentale

Jeu, SPAD Saccado, 2016



Ce jeu de sensibilisation propose de se mettre à la place des personnes en souffrance pour mieux comprendre la diversité des offres de soins. Les joueurs ont la possibilité d'incarner l'un des 20 personnages proposés. Chaque personnage traversera des événements particuliers. Les autres joueurs seront amenés à aider le personnage à les surmonter.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Troubles psychiques

Disponibilité : 17, 19

Et si on parlait d'autre chose

Mallette, Ireps Pays de la Loire, 2011



Cet outil permet aux participants d'échanger sur le stress : les événements de vie l'influant (santé, financier, social, familial, professionnel), son processus et les stratégies possibles pour y faire face. Le jeu se déroule autour d'un personnage choisi par l'animateur parmi les dix existants. A cela, s'ajoute des débats plus larges et des idées de petits bonheurs.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Résolution de problème

Disponibilité : 17, 19, 24, 33, 40, 47, 64, 86

Feelings. Le jeu des émotions

Jeu, Act in Games, 2017



Ce jeu de plateau a pour objectif d'amener les joueurs à être capable de se positionner sur leur propre émotion vécue dans une situation donnée. Ils devront également avoir de l'empathie afin de comprendre et anticiper ce que les autres peuvent ressentir lors de cette situation vécue.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 33, 40, 47, 64, 79, 86 | Accéder au site du jeu [ici](#)

Fotobox

Photo-expression, Prolog, 2011



Cet outil, pour tout public, permet à l'intervenant de travailler tout ce qui concerne la nourriture et l'alimentation équilibrée. Il se compose de 4 boîtiers présentant des cartes de vraies photos d'aliments très visuels et numérotées (144 cartes au total).

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 64

Hepat'oie, épate-moi !

Jeu, CHRU, 2014



Ce jeu de type « jeu de l'oie » (330 questions / réponses) est destiné à toutes les personnes concernées par les hépatites virales aussi bien patients que proches ou professionnels de santé et membres d'association de patients. Il a pour objectif de permettre l'acquisition des connaissances nécessaires à la gestion de la maladie.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Hépatites

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64

Hilarein

Jeu, Ferriot Cric, 2013



Cet outil d'éducation thérapeutique est destiné aux patients atteints de maladie rénale chronique. Il a pour objectif de permettre aux patients de comprendre les termes médicaux, de se familiariser avec les symptômes, les examens, les traitements et les effets secondaires.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Maladies rénales

Disponibilité : 86

Histoires de Droits ?! Pour mieux connaître, comprendre et agir

Mallette, Psycom, 2014



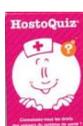
Kit pédagogique sur les droits en santé mentale. Ce kit pédagogique a pour objectif de vous aider à dialoguer en groupe ou à deux sur les enjeux des droits en psychiatrie. Trois dimensions sont abordées : les droits fondamentaux, les droits dans la société, les droits dans le soin.

Mot(s)-clé(s) : Troubles psychiques | Relation soignant soigné

Disponibilité : 33, 40, 47, 64, 87

HostoQuiz

Jeu, FNAIR, 2010



HostoQuiz permet de faire le tour des droits des usagers du système de santé de manière ludique. Ce jeu reprend les droits présentés dans la " Charte de la personne hospitalisée " regroupés en 5 catégories de cartes de couleurs différentes : soins, choix, respect, info, avis et réclamations.

Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné

Disponibilité : 17, 33

Image des corps. Corps en mouvement, corps en parole, corps en création

Guide, Ireps Languedoc Roussillon, 2013



Dans notre société, la minceur et le contrôle de soi sont valorisés (médias, représentations collectives...). L'outil s'adresse aux professionnels travaillant avec des groupes de jeunes de 12 à 25 ans. Il permet de développer la capacité des jeunes à analyser la pression sociale à laquelle ils sont soumis concernant leur image corporelle.

Mot(s)-clé(s) : Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 24, 33, 40, 47, 64 | [Accès au document](#)

Imagémoi Animaux

Photo-expression, Edusanté, 2015



Cet imagier présente de belles photos d'animaux domestiques, sauvages, aquatiques... représentés dans différents milieux. Il permet de travailler en séance collective ou individuelle et avec une approche différente, les représentations, favoriser la parole et l'échange... dans le cadre d'ateliers.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79

Imagémoi Chemins

Photo-expression, Edusanté, 2015



Cet outil, composé de cartes images représentant différents types de chemins, permet de favoriser la prise de parole des membres d'un groupe au cours d'un atelier en ETP. Il permet, de favoriser la mise en place d'un climat de confiance, la prise de parole et la cohésion du groupe, de rechercher des représentations, réaliser un feed-back sur le ressenti, etc.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 17, 19, 33, 47, 64

Imagine

Photo-expression, AMPTA, 2004



Cet outil permet d'interroger les représentations sur les conduites à risque. Il peut être utilisé dans le domaine de la prévention ou de la formation pour un travail de communication en groupe ou une expression personnelle.

Mot(s)-clé(s) : Addictions | Appropriation de la maladie

Disponibilité : 16, 33, 40, 64, 86

J'arrête de fumer. Série Pour comprendre

Vidéo, Santé Publique France, 2016



Ce Dvd contient 4 vidéos animées simples à comprendre, conçues pour être accessibles à tous. Chaque vidéo aborde un sujet précis et explique de façon pédagogique : pourquoi arrêter de fumer ? Comment y arriver ? Et les aides disponibles. Elles prennent en compte les différentes étapes du processus qui mène à l'arrêt du tabac et donnent des conseils concrets.

Mot(s)-clé(s) : Addictions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87



Je me sens bien quand... Photo-expression sur le thème de la santé et du bien-être

Photo-expression, CLPS CT, 2013



Ce photo-expression offre une approche globale de la santé pour travailler les représentations liées au bien-être, à qu'est-ce que c'est qu'être en santé et les déterminants qui l'influence : le style de vie personnel, les facteurs biologiques, les réseaux sociaux et communautaires, le milieu professionnel, culturel, environnemental et socio-économique.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86



Jeu de Lois

Jeu, ADES du Rhône, 2015



Cet outil est destiné aux personnes adultes ou parents d'un enfant avec un handicap ou une maladie chronique (professionnels et/ou personnes concernées). Il a pour objectifs de permettre une information précise sur les droits et démarches administratives liées à la santé des patients atteints d'une maladie chronique.

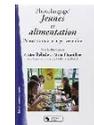
Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné

Disponibilité : 33, 79



Jeunes et alimentation. Un dossier Photolangage pour penser ce que manger veut dire

Photo-expression, Chronique Sociale, 2012



Ce photolangage permet de travailler avec les jeunes sur trois axes éducatifs principaux : penser sa pratique alimentaire et comprendre celle des autres, mieux comprendre en quoi la transformation de son corps modifie son rapport à l'alimentation et en identifier les éléments les plus structurants.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation | Appropriation de la maladie

Disponibilité : 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87



Jeunes, prises de risques et conduites addictives. Des expériences à comprendre pour se construire

Photo-expression, Chroniques Sociales, 2016



Cet outil permet d'engager avec les jeunes adultes un travail d'éducation pour la santé autour des conduites addictives et des prises de risques. Donnant toute sa place au vécu des personnes et à l'écoute bienveillante, il offre aux adolescents une possibilité d'expression personnelle en facilitant la prise de conscience, la réflexion et l'écoute.

Mot(s)-clé(s) : Addictions | Appropriation de la maladie

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64



Jouons à bien manger

Jeu, Clinique Pasteur, 2011



Conçu pour les patients diabétiques et leur entourage, ce jeu de cartes vise à renforcer les connaissances en nutrition afin d'améliorer l'observance diététique dans la vie quotidienne. Deux axes principaux : classement par familles d'aliments (du moins sucré au plus sucré ou du moins gras au plus gras) et composition d'un repas équilibré.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation | Diabète

Disponibilité : 16, 19, 40, 47, 64, 79, 86, 87

L'air malin

Mallette, Ireps Lorraine, 2012



Cet outil permet de mener un travail éducatif adapté sur l'importance de l'air intérieur, en adoptant une approche globale et positive de la santé des personnes. Grâce à son aspect ludique, ce coffret pédagogique peut également être une porte d'entrée pour d'autres sujets tel que : l'hygiène de son logement et de sa personne, le tabagisme, les

allergies...

Mot(s)-clé(s) : Addictions | Allergies | Hygiène | Maladies respiratoires

Disponibilité : 23, 24, 33, 40, 47, 64

L'expression des besoins

Mallette, FCPFF, 2012



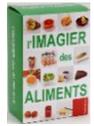
Réalisé en complément du "Langage des émotions", il peut être utilisé seul ou avec ce dernier. L'objectif de ce support est de stimuler la réflexion autour du besoin (ce que c'est, si c'est un besoin ou un désir, comment les concilier avec ceux des autres, établir une classification des besoins...) et distinguer les stratégies mises en place afin de les satisfaire.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

L'imagier des aliments

Photo-expression, éditions de l'étagère, 2018



Réalisé par des diététiciens avec le soutien de l'Association française de diététique et l'association Du pain sur la planche à Nantes, cet imagier comporte 150 photos d'aliments bruts tels que les fruits et légumes, mais aussi transformés comme la pizza, les sushis, le lait de coco, ou encore des verres d'alcool.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 17, 19, 33, 47

L'univers des sensations

Mallette, FCPFF, 2019



Ce jeu composé de 82 cartes se propose d'être un support à l'identification, à l'expression et à la discussion sur le thème des sensations. Les cartes illustrées sont accompagnées de 11 cartes thématiques sur les qualités élémentaires des sensations et 7 pistes d'utilisation. Il peut être utilisé en complément de "L'expression des besoins" et du "Langage des émotions".

Mot(s) clés : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 33, 40, 47, 64, 87

La course poursuite du diabète

Jeu, Abeille Editions, 2015



Destiné au patient diabétique et à son entourage, ce jeu de plateau a pour objectif d'apprendre à mieux connaître le diabète pour mieux le gérer. Il est un outil d'évaluation des connaissances et des acquis. Le jeu propose quatre thématiques de questions : généralités, alimentation, hypoglycémie, auto surveillance et insulinothérapie.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Alimentation | Autosoins | Diabète | Résolution de problème

Disponibilité : 23, 24, 33, 47, 87

La dialyse, où, quand, comment ?

Vidéo, La Ligue Rein & Santé, 2011



Composé de trois parties, ce DVD explique le déroulement des soins au sein d'une unité de dialyse médicalisée et d'une antenne d'autodialyse assistée, la dialyse péritonéale à domicile.

Mot(s)-clé(s) : Maladies rénales

Disponibilité : 24, 40, 47, 64

La quête des tribus. Prévention de l'usage simple et/ou nocif du tabac, du cannabis et de l'alcool chez les 13-25 ans

Jeu, CODES Doubs, 2005



Ce jeu en équipe porte sur la prévention de l'usage de tabac, alcool et cannabis. Les participants sont répartis en 3 tribus vont aller de la case "Usage problématique" à la case "Equilibre" en affrontant des épreuves. L'utilisation et le niveau de ce jeu sont modulables en fonction des objectifs des professionnels qui le mettent en place.

Mot(s)-clé(s) : Addictions

Disponibilité : 23, 33, 40, 64, 86, 87

La roue des émotions – Version adulte

Mallette, L'autrement dit, 2015



Kit composé de 3 niveaux de roue en décalage. La plus petite et point de départ permet de verbaliser son humeur du moment. La seconde fait correspondre son émotion et la troisième propose de trouver le besoin sous-jacent et ainsi trouver le moyen de combler ce besoin de manière à adapter son comportement et à se sentir dans un mieux-être.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 17, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87 - 19 (version de poche)

La santé c'est aussi...

Mallette, Culture et Santé Asbl, 2012



L'outil "La santé c'est aussi" vise ainsi à promouvoir la santé dans une approche globale et positive. Il permet d'appréhender la santé autrement, de prendre conscience de l'impact des déterminants, de partager ses représentations autour de la santé, de réfléchir et de définir des priorités d'actions, de faire émerger des solutions, de poser un regard critique sur les inégalités de santé.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Résolution de problème

Disponibilité : 16, 17, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87 | [Accéder au site](#)

L'aventure sensorielle dans l'alimentation

Mallette, Ireps Pays de la Loire, 2013



Cette mallette, construite à partir des outils proposés sur le site dédié « L'Aventure Sensorielle dans l'Alimentation », permet d'aborder avec tout type de public l'alimentation au travers des 5 sens et du plaisir. Elle propose notamment un livret par sens comprenant un apport théorique ainsi qu'un apport technique d'ateliers à réaliser.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 33, 40, 86 | [Accéder au site](#)

Le Câmino. Jeu de 72 cartes pour se recentrer et passer à l'action

Jeu, Le Souffle d'Or, 2010



Conçu pour aider au développement personnel et l'exploration de nouveaux horizons, ce jeu est partagé en 2 parties : 36 cartes-Verbes figurant des actions et 36 cartes-Ressources figurant des moyens ou des qualités. La combinaison de ces 2 cartes piochées amène à une réflexion personnelle ou d'ensemble et peut nourrir sa force ou son discernement.

Mot(s)-clé(s) : Résolution de problème

Disponibilité : 47, 64

Le don, la greffe et moi...

Vidéo, Agence de la biomédecine, 2007



Ce DVD-ROM compulse des témoignages, les spots radios, les visuels, etc. Le livret pédagogique est destiné aux professionnels qui souhaitent engager une réflexion avec les jeunes sur ce sujet. Il propose des pistes pédagogiques et une trame pour animer un débat.

Le site www.ledonlagreffeetmoi.com est un complément au DVD-ROM.

Mot(s)-clé(s) : Don d'organes

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64

Le guide pratique des personnes dialysées

Guide, FNAIR (Fédération Nationale d'Aide aux Insuffisants Rénaux), 2016



Ce guide présente toutes les informations utiles pour permettre de mieux vivre avec la maladie et pour faciliter les démarches. Les informations présentées portent à la fois sur les aspects médicaux (différentes modalités de traitement, alimentation...), sociaux (problèmes administratifs, droits ou prestations...), liés à la vie professionnelle et à la vie pratique.

Mot(s)-clé(s) : Maladies rénales

Disponibilité : [Accès au document](#)

Le langage des émotions

Mallette, FCPFF, 2012



Cet outil est construit autour de 60 cartes qui représentent, au travers d'un petit personnage, chacune des émotions. Chaque carte est imprimée recto-verso, un côté au féminin, un côté au masculin, pour souligner l'égalité de genre dans le vécu des émotions. A travers diverses mises en situation, le jeu permet de découvrir les émotions et les mots pour les nommer.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Le parcours de la petite reine : La confiance - Le respect - Le stress - Les plaisirs de la vie

Mallette, Ireps Pays de la Loire, 2017



Cet outil a pour objectif de permettre à ses utilisateurs de favoriser l'expression individuelle et collective autour de thématiques liées à la santé globale, en particulier, la notion de respect des autres et de soi-même, la gestion du stress, la confiance en soi et dans les autres et les plaisirs de la vie.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Le Perlipapotte

Jeu, Le Souffle d'Or, 2009



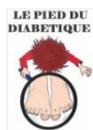
Ce support est un jeu relationnel pour se raconter les petites et grandes choses de la vie (joies, peines, doutes, rêves, croyance...). Il permet de réfléchir sur soi, de mettre en avant des besoins ou des manques, de faciliter la communication au travers des questions : "De quoi as-tu besoin ?", "Quel est le meilleur moment de la journée ?".

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 19, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Le pied du diabétique

Photo-expression, IREPS Poitou-Charentes, 2010



Cet outil, sous forme de photo-expression, permet de susciter la réflexion sur les comportements à adopter et à éviter face aux conséquences potentielles d'un diabète non équilibré. Il s'adresse à toutes personnes atteintes de diabète qui souhaitent des informations sur l'hygiène des pieds.

Mot(s)-clé(s) : Hygiène | Diabète

Disponibilité : 16, 17, 86

Le puzzle de santé. Le chemin d'Eli

Mallette, Ireps Pays de la Loire, 2010



Composé de 2 jeux conçus pour être utilisés dans le cadre de séances collectives d'éducation thérapeutique du patient, ils s'adressent à un public atteint d'une pathologie chronique. L'objectif est de faire émerger les idées et solutions pour aider les patients à s'inscrire dans un processus de changement.

Mot(s)-clé(s) : Allergies | Appropriation de la maladie | Autosoins | Maladies respiratoires | Suivi du patient

Disponibilité : 17, 19, 24, 33, 40, 47, 64, 79

L'éducation thérapeutique du patient diabétique

Vidéo, Clinique Pasteur, 2013



Ce DVD propose 7 films d'animation, en image de synthèse, pour aborder les principales notions permettant aux patients diabétiques de type 2 d'approfondir leur connaissance de la maladie.

Mot(s)-clé(s) : Diabète

Disponibilité : 16, 19, 24, 33, 40, 47, 64

Le variator

Mallette, IPCEM, 2009



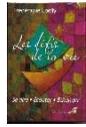
Cet outil permet au patient d'identifier les avantages et les freins qui selon lui influent sur son état de santé, de réaliser l'importance qu'il accorde à chaque facteur et de discuter avec le soignant des facteurs sur lesquels il pense pouvoir agir (cholestérol, hypertension, tabac, traitement, facteurs professionnels, stress, hérédité, surpoids, pollution générale, dépression, alcool, infection, comportement alimentaire...).

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Résolution de problème

Disponibilité : 16, 19, 40, 47

Les défis de la vie. Se dire, écouter, échanger

Jeu, Le Souffle d'Or, 2016



Ce jeu ouvre le dialogue, développe la parole et l'écoute, intensifie le lien entre les joueurs (2 à 6 joueurs). Au fil des questions, chacun s'exprime autour d'un thème commun, partage ses expériences de vie, ses rêves. Un temps de partage et d'écoute pour explorer nos différences et s'en enrichir.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 40

Les handipsys

Jeu, Keski, 2016.



Ce jeu de cartes questions-réponses aborde les troubles psychiques : troubles bipolaires, troubles anxieux, schizophrénie, dépression, addictions, troubles sévères de la personnalité. Il permet de tester ses connaissances, de prendre conscience de leurs impacts au quotidien et en situation professionnelle pour faciliter la relation.

Mot(s)-clé(s) : Sociabilisation | Troubles psychiques

Disponibilité : 17

Les mots du diabète

Vidéo, CoDES des Yvelines, sd.



Ce film présente des témoignages de personnes diabétiques, de l'entourage familial, des professionnels de santé. Ils s'expriment sur le diabète de type 2 autour de 5 thèmes : la découverte de la maladie, le vécu du diabète et du traitement au quotidien, l'alimentation, le suivi et la relation avec les professionnels et l'activité physique.

Mot(s)-clé(s) : Diabète

Disponibilité : 17, 24, 33, 40, 47, 79

Magnet santé

Mallette, CRES Provence-Alpes-Côte d'Azur, 2010



Cet outil permet de sensibiliser et informer le public migrant et/ou en cours d'alphabétisation à des questions de santé, notamment de prévention des cancers évitables. Il comprend des silhouettes homme et femme, planches anatomiques, magnets illustrés à apposer sur les silhouettes.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Alimentation | Cancers | Hygiène

Disponibilité : 33, 86

Mieux travailler ensemble

Jeu, Le Souffle d'Or, 2014



Jeu de cartes destiné à faciliter la communication dans les cas de mésentente et de conflit. Il s'adresse aux professionnels de l'accompagnement devant aider à trouver des solutions pour sortir des conflits et retrouver la qualité de vie au travail. En associant le mot et l'image, les participants expriment leurs émotions, leurs ressentis et leur vécu en favorisant l'échange.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Résolution de problème

Disponibilité : 19, 33, 40, 64, 86, 87

Mieux travailler ensemble dans le secteur de la santé

Jeu, Le Souffle d'Or, 2016



En facilitant la communication et l'expression des ressentis, ce jeu de cartes permet d'identifier les situations difficiles et des solutions concrètes pour prévenir les risques psychosociaux et mieux travailler ensemble. Il peut être utilisé en groupe pour dénouer des tensions, mais aussi en solo, pour faire le point sur sa situation professionnelle.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Résolution de problème

Disponibilité : 16, 17, 19, 40, 86, 87

Mocumutation

Édusanté, 2015



Cette application interactive s'adresse aux patients adolescents et adultes atteints de mucoviscidose, ainsi que leurs proches. L'objectif est de les aider à comprendre d'une part, ce qu'est la mucoviscidose, les mutations génétiques et leurs conséquences, et d'autre part, les implications des mutations dans le choix des traitements.

Mot(s)-clé(s) : Maladies génétiques

Disponibilité : [Accès au site](#)

Mon panier repas

Jeu, CODES 63, Collectif Repas, 2010



Conçu pour des personnes en difficulté avec l'écrit, cet outil aborde la préparation de plats simples à base de fruits et légumes, afin que ce public accède à une information adaptée à sa situation concernant l'alimentation saine.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 16, 24, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Parcours D-Stress

Jeu, Union Nationale des Mutualités Socialistes, 2002



Prévu pour un groupe de 4 à 12 joueurs, l'objectif de ce jeu est de sensibiliser à la problématique du stress. Il permet d'ouvrir la discussion sur ses causes et ses conséquences, et d'éclairer sur la manière dont chacun y fait face et trouve ses solutions.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 86

Parcours D-Stress. Le jeu qui pose un autre regard sur le stress (2ème édition)

Jeu, Question santé, 2019



Ce jeu permet de s'interroger sur les causes et conséquences du stress, et d'éclairer la manière dont chacun y fait face pour aider à le prévenir et à s'en préserver. Il se joue entre 4 à 12 joueurs, en individuel ou en équipe. Cette nouvelle édition a été améliorée dans sa dynamique et son contenu.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | | Troubles psychiques

Disponibilité : 16, 19, 24, 33, 40, 47, 79, 86

Parole et art. Un photo-expression santé

Photo-expression, Ireps Pays de la Loire, 2011



Ce photo-expression a pour objectif de faciliter l'expression au sein d'un groupe de professionnels de santé sur leurs représentations de l'éducation thérapeutique du patient ou auprès des personnes atteintes de maladie chronique sur leurs représentations de la santé et de leur maladie.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 16, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 87

Parties de vie

Jeu, Centre social La Moisson, 2012



Cet outil pédagogique et ludique basé sur l'échange et le débat, conçu sous forme de jeu de plateau, propose 300 dilemmes. Il amène les participants à réfléchir aux alternatives possibles et à choisir des solutions face à une situation. Il permet de développer l'empathie, de reformuler, se situer et décider de la meilleure des issues.

Mot(s)-clé(s) : Résolution de problème | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 33

Performance et santé. De l'image aux mots

Photo-expression, Ireps Rhône-Alpes, 2016



Composé de 68 photographies couleurs, cet outil permet d'engager un travail sur les représentations avec des adolescents et des jeunes sur la performance et la santé. Le guide d'animation propose une première partie de repères théoriques, une deuxième partie de présentation et d'utilisation de l'outil et une dernière partie de ressources.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Addictions

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64, 86, 87

Photo-santé

Photo-expression, CRAM Nord Picardie, 2001



Cet outil permet l'expression libre des représentations des participants. Les thèmes qui peuvent être abordés sont la santé en général (physique ou psychologique), la dépendance et la notion de plaisir, la relation à l'autre, la solitude... Le guide précise les objectifs, le rôle de l'animateur et donne des conseils pratiques.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 87

Photo-alimentation

Photo-expression, CODES Charente-Maritime, 2005



Ce support d'animation est destiné à des actions d'éducation nutritionnelle. Il permet de faciliter la mise en mots des représentations liées à l'alimentation et permet de prendre conscience des positionnements personnels et de les travailler. Il s'utilise avec des adultes et jeunes adultes.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87



Photo-expression. Thématique Vie sociale

Photo-expression, Plateforme ETP Grand Est, 2018



Conçu spécifiquement pour l'éducation thérapeutique du patient, il permet de favoriser l'expression des patients et de leur entourage sur l'impact de la maladie sur la vie sociale : représentations, vécu, gestion de la maladie, adaptation, qualité de vie, loisirs, relations, insertion sociale, projet de vie...

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 24, 33, 40, 47, 64 | [Accéder au document](#)



Photolangage sur l'activité physique

Photo-expression, Réseau Santé diabète, 2012



Composé de 47 photographies en noir et blanc, l'outil permet à un groupe de faire émerger leurs représentations liées au thème de l'activité physique en lien avec une pathologie. L'expression de chacun et l'écoute attentive sont 2 dimensions complémentaires de l'outil.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Appropriation de la maladie

Disponibilité : 24, 33, 47



Photos aliments

Photo-expression, Nathan, 2011



Cet imagier constitue une banque d'images organisée en trois thèmes de 35 photos : les fruits, les légumes et les autres aliments (viandes, poissons et aliments de base). Il est composé de 105 photographies en couleur qui permettent de réaliser un travail autour des aliments (reconnaitre, découvrir, observer, nommer, classifier...).

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 33, 47, 64, 79



Photo-outils : vade-mecum. Outil pédagogique à destination des praticiens et formateurs en éducation du patient

Photo-expression, CARSAT Nord Picardie, 2013



Ce support sert à l'animation de séances d'éducation thérapeutique pour explorer avec les patients le vécu de leur maladie chronique et leur rapport au temps, développer la communication grâce à une participation active, faire émerger les représentations liées à l'expérience, au vécu, aux savoirs, à la connaissance... de sa pathologie.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 40, 64



Photo-expression. Outil pédagogique en éducation thérapeutique du patient

Photo-expression, IPCEM, 2018



Cet outil est destiné à faciliter chez les patients l'expression de soi, les représentations et le vécu de la maladie, en commentant les photos qu'ils ont choisies. L'outil peut s'utiliser en groupe ou en individuel, dans le cadre de séances d'éducation thérapeutique.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47

Plein la tête. Jeu bingo de la santé mentale. Bien être, mal-être psychiques : jeu d'animation pour y réfléchir et parler en groupe

Jeu, Femmes Prévoyantes Socialistes, 2001



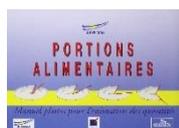
Ce jeu permet d'aborder la dimension psychique de la santé. Il a pour objectif de mettre des mots sur le bien-être et mal-être psychique ; susciter la réflexion personnelle et l'analyse des phénomènes psychiques dans une dimension collective et culturelle ; informer sur le stress, les médicaments, les thérapies ; faire la chasse aux idées reçues.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Troubles psychiques

Disponibilité : 23, 47

Portions alimentaires. Manuel-photos pour l'estimation des quantités

Photo-expression, Polytechnica, 2002



Ce manuel-photos se compose de photos d'aliments en différentes quantités afin d'évaluer les portions consommées. Une table de référence en fin de manuel permet de connaître le poids en grammes relatif à la portion choisie par la personne.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 40

Prunch ! Le jeu de cartes qui met le sport dans ta poche

Jeu, S'capad Santé, 2018



Ce jeu de cartes permet de réaliser une activité physique en toute sécurité. Chaque carte est illustrée et reprend le mouvement à effectuer en détail. Il est complété par des cartes "étirements" qui peuvent être utilisées après une séance d'activité physique ou en séance d'assouplissement. Ces exercices peuvent être réalisés seul ou accompagné.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Maladies musculo-squeletiques

Disponibilité : 16, 17, 19, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Quand le gant de toilette reste sec

Mallette, CIESP, 2017



Outil permettant d'aborder les différentes notions de l'hygiène : corporelle, vestimentaire, environnementale, alimentaire, domestique. Conçu pour être utilisé au sein des services de psychiatrie, il convient parfaitement à d'autres milieux. Ce support laisse une place importante au débat et à l'échange entre les participants et avec l'animateur.

Mot(s)-clé(s) : Hygiène | Suivi du patient

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 87

Renaloo - La-ville du Rein

Serious Games, Association Renaloo, 2017



La « ville du rein » a été construite pour que les personnes concernées par l'insuffisance rénale au stade de la suppléance (nécessitant une dialyse ou une greffe) puissent avoir une information de qualité, co-construite avec des experts et qu'elles puissent mieux comprendre et choisir leur parcours de soins.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Maladies rénales

Disponibilité : [Accès au site](#)

Repas gras ou sucré ? A vous de jouer!

Jeu, Maison du diabète, s.d.



Le patient compose son menu à partir d'une centaine de cartes présentant des plats photographiés sous différentes portions, des aliments de base, des boissons ou produits gras et sucrés... Chaque carte présente au verso son équivalent de sucres lents, sucres rapides, graisses végétales et graisses animales, ainsi que son poids et sa valeur énergétique.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation | Diabète

Disponibilité : 40

Rifi à Daisy Town

Serious Games, Fédération Française des Diabétiques, 2016



Ce jeu a pour but de sensibiliser au diabète de type 2, à ses différents facteurs de risque et aux moyens de prévention existants.

Mot(s)-clé(s) : Diabète

Disponibilité : [Accéder au jeu](#)

Romain

Vidéo, Amigo Bretagne, 2012



Cette pièce de théâtre raconte l'histoire de Romain à travers le journal intime d'une adolescente. Elle y raconte son premier amour : Romain, ses parents, leur histoire de couple, le lycée et les copains, l'hôpital, la mort et le don d'organes. Tout cela vu et ressenti par le cœur d'une adolescente pour laquelle une seule chose compte : son amour et le respect.

Mot(s)-clé(s) : Don d'organes

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64

Santé très facile

Site internet, Association Trisomie 21, s.d.



Ce site internet est destiné aux personnes handicapées mentales et a pour objectif de les accompagner dans leurs démarches médicales et de les aider à bien s'occuper de leur santé. Le site propose notamment en téléchargement un carnet de suivi médical personnalisé.

Mot(s)-clé(s) : Suivi du patient

Disponibilité : [Accès au site](#)

Si on en parlait ?

Mallette, Centre de référence maladies rares et mucoviscidose de Nantes, 2012



Utilisé lors d'entretien individuel, cet outil s'adresse aux patients adultes atteints de la mucoviscidose et leurs conjoints. Il permet de favoriser des échanges sur l'impact de la maladie dans les différents domaines de la vie quotidienne. Le professionnel endosse le rôle de médiateur.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Maladies génétiques

Disponibilité : 17, 40, 86 | [Accéder au document](#)

Super zaidan ! Soutien aux aidants familiaux

Jeu, MSA, 2013



Ce jeu de plateau a pour objectif de favoriser la prise de conscience du statut d'aidant, d'offrir un moment d'échange autour d'expériences d'aidants familiaux, d'amener à mieux comprendre l'importance de penser à soi en s'accordant des temps de repos lorsqu'on est aidant, mais aussi de permettre d'identifier les interlocuteurs à l'écoute.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions | Résolution de problème
Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Tentations en rayons

Mallette, Cultures et Santé Asbl, 2012

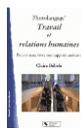


Cet outil permet aux participants de comprendre les stratégies déployées au sein des supermarchés afin de séduire le consommateur et de l'inciter à acheter des produits auxquels il ne songeait pas. L'outil permet de poser un regard critique et de déconstruire certains mécanismes afin d'y résister.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation
Disponibilité : 17, 33, 40, 86 | [Accès au site](#)

Travail et relations humaines

Photo-expression, Chronique Sociale, 2013.



Cet outil permet à un groupe d'adultes de penser leur rapport au travail en explorant un des axes suivants : comprendre les évolutions en cours dans son environnement de travail ; se construire des repères pour mieux vivre ses relations professionnelles ; s'accomplir dans son travail.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Troubles psychiques
Disponibilité : 17, 19, 23, 33, 40, 47, 64, 86, 87

Vos questions nutrition. Bien manger, bien bouger au quotidien avec les 9 repères du PNNS

Vidéo, INPES, 2008.



Ce DVD reprend les 40 programmes courts diffusés en octobre et novembre 2007. Les différentes saynètes s'appuient sur une démarche pédagogique et informative, où la dimension de plaisir de l'alimentation reste au centre des dialogues pour montrer que « bien manger et bien bouger, c'est possible ! » au quotidien.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation
Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 33, 47, 64, 79, 86, 87

Séniors (+ 55 ans)



100 fiches d'animation pour les personnes âgées

Guide, Elsevier Masson, 2015



Des fiches illustrées et pédagogiques présentant des techniques d'animation pour la personne âgée en institution ou à domicile. Dans la première partie sont développées les notions pour mettre en place une animation de qualité. Dans la deuxième partie, les fiches sont présentées par thème : prendre soin de soi, créer/se recréer et vivre ensemble.

Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné | Sociabilisation

Disponibilité : 33



Animer des parcours de santé pour les personnes âgées

Guide, Dunod, 2013



Cet outil se présente comme un carnet de bord pour mettre en place et animer des séances de gymnastique et d'activité physique pour les personnes âgées. La majeure partie est consacrée à la description concrète et illustrée de 17 séances. Ces exercices visent à favoriser le bien-être, la détente tout en travaillant l'attention, l'équilibre, la prévention des chutes.

Mot(s) clés : Activité physique

Disponibilité : 17, 33, 40, 47, 64, 86, 87



Blob cards Emotions

Mallette, Speechmark publishing, 2008



Ces 48 cartes représentent des expressions faciales simplifiées et un langage corporel codifié permettant l'interprétation de scènes. Cet outil propose une manière de discuter des sentiments aussi bien pour des enfants que pour des adultes.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 17, 64



Blob cards Feelings

Mallette, Speechmark publishing, 2008



Ces cartes représentent des expressions faciales simplifiées et un langage corporel codifié permettant des interprétations de scènes. Elles peuvent servir de base à des discussions sur les habiletés sociales et à des constructions de scénarios pour la gestion des relations avec autrui.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 64



Bonne journée, bonne santé

Mallette, Santé Publique France, 2016



Ce kit a pour objectif de fournir aux intervenants plusieurs supports pour engager un échange avec les personnes âgées, en entretien individuel ou en atelier collectif afin de favoriser l'acceptation et l'acquisition de comportements protecteurs.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Alimentation | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 19, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87



Bouger, c'est bon pour ma santé. Les bienfaits de l'Activité Physique et Sportive pour les plus de 55 ans

Exposition, ARS Aquitaine, 2015



Cette exposition a été réalisée dans le cadre du Programme "Manger mieux, bouger plus en Aquitaine". Les sept panneaux destinés aux personnes de plus de 55 ans, rendent compte des bienfaits de la pratique d'une activité physique. Bouger, pourquoi ? Comment ? Je commence par quoi ? Comment être actif sans être sportif ?

Mot(s)-clé(s) : Activité physique

Disponibilité : 24, 40, 47



Ça sert à quoi ?

Jeu, France Alzheimer Maine-et-Loire, 2011



Ce jeu de 52 cartes, à destination des personnes âgées, représente des images d'objets de la vie quotidienne avec comme objectifs de rappeler les savoir-faire, de réveiller les souvenirs et d'évoquer les compétences oubliées.

Mot(s)-clé(s) : Maladies neurologiques | Mémoire

Disponibilité : 17, 47



Colorcards Emotions

Photo-expression, Speechmark Publishing, 2013



Cet outil se compose de photographies couleur cartonnées, qui illustrent diverses situations émotionnelles, agréables ou difficiles. Il permet de développer avec un large public (enfants, adultes, personnes âgées...) la compréhension visuelle et verbale des émotions et des sentiments et de stimuler la discussion.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 33, 47, 64



Colorcards – photos Produits alimentaires

Photo-expression, Speechmark Publishing, 2004 et 2010



Composé de 96 cartes photos en couleurs, cette série de cartes peut être utilisée dans le cadre d'atelier d'éducation nutritionnelle : travail autour des groupes d'aliments, construction de repas équilibré, découverte des aliments, partage sur les habitudes alimentaires...

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64 [un autre imagier-photo disponible à l'antenne 79]



Comment appréhender l'impact de l'hygiène corporelle dans sa vie ? En 5 séquences d'animation auprès d'adultes

Classeur, CODES Sarthe, 2010



Cet outil a pour objectif d'accompagner un public adulte en faisant émerger ses représentations, suscitant une réflexion sur les normes sociales de l'hygiène, travaillant la relation aux autres et l'image de soi. Il propose des séquences pédagogiques, des outils d'animation, des repères théoriques, des pistes pour prolonger le programme.

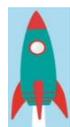
Mot(s)-clé(s) : Hygiène

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 64, 79, 86, 87



Cosmos mental : un clip Psycom pour comprendre la santé mentale et ce qui l'influence

Mallette, Psychom, 2018



Le Cosmos mental est un clip pédagogique pour expliquer de manière imagée le concept de santé mentale. La métaphore du Cosmos illustre la complexité et la dynamique de la santé mentale, qui évolue tout au long de la vie. La mallette est composée de la vidéo (en ligne), d'un guide d'animation, et de supports pour réaliser l'animation.

Mot(s)-clé(s) : Troubles psychiques

Disponibilité : 16, 17, 40 | [Accéder aux documents](#)



Dixiludo® Jeu de conversation

Jeu, B. Schmitt, s.d.



L'objectif de ce jeu de plateau est d'être un support pour favoriser la conversation (comprendre et poser une question, savoir formuler une réponse, suivre et participer à une conversation). 6 thèmes de conversation à choisir parmi 20 thèmes. Pour chaque thème, trois niveaux de conversation sont proposés.

Mot(s)-clé(s) : Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 86 | [Accéder au site du jeu](#)



Dixit

Jeu, Libellud, 2010



Créé par un pédopsychiatre, ce support de médiation du langage est destiné aux jeunes en difficulté (à partir de 10 ans). Il permet aux joueurs de mettre en œuvre leurs fonctions cognitives, imaginatives et symboliques et de développer des méthodes de construction de la pensée, en tenant compte de l'inter-relation et l'inter-subjectivité.

Mot(s)-clé(s) : Troubles psychiques | Sociabilisation

Disponibilité : 19, 23, 33, 40, 47, 87



Entraide et moi. Le jeu de rôle de la santé mentale

Jeu, SPAD Saccado, 2016



Ce jeu de sensibilisation propose de se mettre à la place des personnes en souffrance pour mieux comprendre la diversité des offres de soins. Les joueurs ont la possibilité d'incarner l'un des 20 personnages proposés. Chaque personnage traversera des événements particuliers. Les autres joueurs seront amenés à aider le personnage à les surmonter.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Troubles psychiques

Disponibilité : 17, 19



Escapade. Stimulation cognitive de l'adulte

Jeu, Mot à Mot, 2008



Ce jeu de cartes reprend les principaux domaines stimulés lors de la rééducation orthophonique de patients atteints de la maladie d'Alzheimer et de syndrômes apparentés. Cinq activités, avec deux niveaux sont proposées : la mémoire, le raisonnement, les praxies, l'évocation verbale et l'accès au lexique.

Mot(s)-clé(s) : Maladies neurologiques | Mémoire | Suivi du patient

Disponibilité : 33

Et si on parlait d'autre chose

Mallette, Ireps Pays de la Loire, 2011



Cet outil permet aux participants d'échanger sur le stress : les événements de vie l'influent (santé, financier, social, familial, professionnel), son processus et les stratégies possibles pour y faire face. Le jeu se déroule autour d'un personnage choisi par l'animateur parmi les dix existants. A cela, s'ajoute des débats plus larges et des idées de petits bonheurs.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Résolution de problème

Disponibilité : 17, 19, 24, 33, 40, 47, 64, 86

Feelings. Le jeu des émotions

Jeu, Act in Games, 2017



Ce jeu de plateau a pour objectif d'amener les joueurs à être capable de se positionner sur leur propre émotion vécue dans une situation donnée. Ils devront également avoir de l'empathie afin de comprendre et anticiper ce que les autres peuvent ressentir lors de cette situation vécue.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 33, 40, 47, 64, 79, 86 | Accéder au site du jeu [ici](#)

Fotobox

Photo-expression, Prolog, 2011



Cet outil, pour tout public, permet à l'intervenant de travailler tout ce qui concerne la nourriture et l'alimentation équilibrée. Il se compose de 4 boîtiers présentant des cartes de vraies photos d'aliments très visuels et numérotées (144 cartes au total).

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 64

Gym douce en position assise. 150 exercices pour les séniors, les personnes à mobilité réduite ou en rééducation

Livret d'activité, Editions Amphora, 2013



Les fiches sont classées en 4 quatre catégories selon qu'elles permettent d'améliorer la capacité respiratoire, la mobilité articulaire, le renforcement musculaire ou la souplesse. Les différentes zones du corps sollicitées sont ciblées et clairement identifiées. Chaque exercice est accompagné de quatre photos explicatives.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique

Disponibilité : 33

Imagémoi Animaux

Photo-expression, Edusanté, 2015



Cet imagier présente de belles photos d'animaux domestiques, sauvages, aquatiques... représentés dans différents milieux. Il permet de travailler en séance collective ou individuelle et avec une approche différente, les représentations, favoriser la parole et l'échange... dans le cadre d'ateliers.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79

Imagémoi Chemins

Photo-expression, Edusanté, 2015



Cet outil, composé de cartes images représentant différents types de chemins, permet de favoriser la prise de parole des membres d'un groupe au cours d'un atelier en ETP. Il permet, de favoriser la mise en place d'un climat de confiance, la prise de parole et la cohésion du groupe, de rechercher des représentations, réaliser un feed-back sur le ressenti, etc.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 17, 19, 33, 47, 64

Je me sens bien quand... Photo-expression sur le thème de la santé et du bien-être

Photo-expression, CLPS CT, 2013



Ce photo-expression offre une approche globale de la santé pour travailler les représentations liées au bien-être, à qu'est-ce que c'est qu'être en santé et les déterminants qui l'influence : le style de vie personnel, les facteurs biologiques, les réseaux sociaux et communautaires, le milieu professionnel, culturel, environnemental et socio-économique.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86

Je me souviens de...

Jeu, Agoralude, 2015



Composé de 120 séries de questions, ce jeu a pour objectif d'établir le dialogue, de favoriser les échanges, de stimuler la mémoire et d'entretenir les fonctions cognitives. Ce support de discussion couvre des thèmes variés (la vie adulte, l'enfance, les loisirs, les faits de société, la famille, la vie quotidienne).

Mot(s)-clé(s) : Mémoire

Disponibilité : 17, 23, 40, 47, 87

Jed Laîné®. 12h d'activités

Livret d'activité, Keski, 2012



Ce cahier d'activités, conçu pour les aidants en établissement ou à domicile, est un outil d'animation à destination des personnes âgées. Il propose 26 activités encourageant le dialogue, l'échange, la détente avec les personnes âgées et permet de stimuler leur mémoire, leurs connaissances, leur concentration, leur mobilité...

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Mémoire | Sociabilisation

Disponibilité : 19, 40, 47, 64, 86

Jed Laîné®. Mieux vivre à domicile

Livret d'activité, Keski, 2010



Ce jeu de questions/réponses destiné aux aidants familiaux et professionnels a pour objectif d'enrichir les connaissances des personnes âgées dépendantes, réfléchir aux attitudes adaptées et se préparer aux impacts de l'évolution de la dépendance.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Résolution de problème

Disponibilité : 16, 17, 33, 47, 79, 86

L'air malin

Mallette, Ireps Lorraine, 2012



Cet outil permet de mener un travail éducatif adapté sur l'importance de l'air intérieur, en adoptant une approche globale et positive de la santé des personnes. Grâce à son aspect ludique, ce coffret pédagogique peut également être une porte d'entrée pour d'autres sujets tel que : l'hygiène de son logement et de sa personne, le tabagisme, les

allergies...

Mot(s)-clé(s) : Addictions | Allergies | Hygiène | Maladies respiratoires

Disponibilité : 23, 24, 33, 40, 47, 64

L'aventure sensorielle dans l'alimentation

Mallette, Ireps Pays de la Loire, 2013



Cette mallette, construite à partir des outils proposés sur le site dédié « L'Aventure Sensorielle dans l'Alimentation », permet d'aborder avec tout type de public l'alimentation au travers des 5 sens et du plaisir. Elle propose notamment un livret par sens comprenant un apport théorique ainsi qu'un apport technique d'ateliers à réaliser.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 33, 40, 86 | [Accéder au site](#)

L'expression des besoins

Mallette, FCPPF, 2012



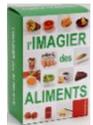
Réalisé en complément du "Langage des émotions", il peut être utilisé seul ou avec ce dernier. L'objectif de ce support est de stimuler la réflexion autour du besoin (ce que c'est, si c'est un besoin ou un désir, comment les concilier avec ceux des autres, établir une classification des besoins...) et distinguer les stratégies mises en place afin de les satisfaire.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

L'imagier des aliments

Photo-expression, éditions de l'étagère, 2018



Réalisé par des diététiciens avec le soutien de l'Association française de diététique et l'association Du pain sur la planche à Nantes, cet imagier comporte 150 photos d'aliments bruts tels que les fruits et légumes, mais aussi transformés comme la pizza, les sushis, le lait de coco, ou encore des verres d'alcool.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 17, 19, 33, 47

L'univers des sensations

Mallette, FCPPF, 2019



Ce jeu composé de 82 cartes se propose d'être un support à l'identification, à l'expression et à la discussion sur le thème des sensations. Les cartes illustrées sont accompagnées de 11 cartes thématiques sur les qualités élémentaires des sensations et 7 pistes d'utilisation. Il peut être utilisé en complément de "L'expression des besoins" et du "Langage des émotions".

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 33, 40, 47, 64, 87

La mémoire en éveil. Jeux de stimulation des mémoires

Guide, CODES Jura, 2006



Ce jeu est un ensemble de séances faisant appel aux différentes mémoires destiné à tous. La mémoire en éveil peut se jouer en individuel ou en collectif. Il permet de stimuler toutes les mémoires en s'entraînant avec des jeux adaptés ; d'acquérir des moyens de mémorisation ; de se divertir en pratiquant des jeux sélectionnés et variés...

Mot(s)-clé(s) : Mémoire

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 87

Le langage des émotions

Mallette, FCPPF, 2012



Cet outil est construit autour de 60 cartes qui représentent, au travers d'un petit personnage, chacune des émotions. Chaque carte est imprimée recto-verso, un côté au féminin, un côté au masculin, pour souligner l'égalité de genre dans le vécu des émotions. A travers diverses mises en situation, le jeu permet de découvrir les émotions et les mots pour les nommer.

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Le variator

Mallette, IPCEM, 2009



Cet outil permet au patient d'identifier les avantages et les freins qui selon lui influent sur son état de santé, de réaliser l'importance qu'il accorde à chaque facteur et de discuter avec le soignant des facteurs sur lesquels il pense pouvoir agir (cholestérol, hypertension, tabac, traitement, facteurs professionnels, stress, hérédité, surpoids, pollution générale, dépression, alcool, infection, comportement alimentaire...).

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Résolution de problème

Disponibilité : 16, 19, 40, 47

Les aînés acteurs de leur santé

Mallette, IREPS Lorraine, 2000



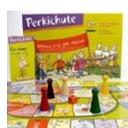
Cet outil pédagogique vise à promouvoir et renforcer, auprès des personnes âgées, des pratiques de santé globale et de responsabilité citoyenne. Quatre thématiques de santé sont traitées : l'alimentation, le bon usage du médicament, l'image de soi et la place citoyenne

Mot(s)-clé(s) : Alimentation | Autosoins | Sociabilisation

Disponibilité : 19, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86

Perkichute

Jeu, Agence d'Ergonomie Appliquée, 2005



Contribuant à la prise de conscience des facteurs de risque à l'origine des chutes, ce jeu de l'oie propose des questions abordant différents thèmes : les chutes ; la physiologie, la forme et l'hygiène ; l'alimentation ; des questions ludiques. Il est basé sur un échange entre les participants visant à améliorer les comportements de santé des personnes âgées.

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Alimentation | Hygiène | Mémoire | Résolution de problème

Disponibilité : 16, 33, 40, 47, 64, 79

Photo-alimentation

Photo-expression, CODES Charente-Maritime, 2005



Ce support d'animation est destiné à des actions d'éducation nutritionnelle. Il permet de faciliter la mise en mots des représentations liées à l'alimentation et permet de prendre conscience des positionnements personnels et de les travailler. Il s'utilise avec des adultes et jeunes adultes.

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Photo-expression. Outil pédagogique en éducation thérapeutique du patient

Photo-expression, IPCEM, 2018



Cet outil est destiné à faciliter chez les patients l'expression de soi, les représentations et le vécu de la maladie, en commentant les photos qu'ils ont choisies. L'outil peut s'utiliser en groupe ou en individuel, dans le cadre de séances d'éducation thérapeutique.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions

Disponibilité : 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47

Photo-expression. Thématique Vie sociale

Photo-expression, Plateforme ETP Grand Est, 2018



Conçu spécifiquement pour l'éducation thérapeutique du patient, il permet de favoriser l'expression des patients et de leur entourage sur l'impact de la maladie sur la vie sociale : représentations, vécu, gestion de la maladie, adaptation, qualité de vie, loisirs, relations, insertion sociale, projet de vie...

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Sociabilisation

Disponibilité : 24, 33, 40, 47 | [Accéder au document](#)

Photo-outils : vade-mecum. Outil pédagogique à destination des praticiens et formateurs en éducation du patient

Photo-expression, CARSAT Nord Picardie, 2013



Ce support sert à l'animation de séances d'éducation thérapeutique pour explorer avec les patients le vécu de leur maladie chronique et leur rapport au temps, développer la communication grâce à une participation active, faire émerger les représentations liées à l'expérience, au vécu, aux savoirs, à la connaissance... de sa pathologie.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie

Disponibilité : 64

Photos aliments

Photo-expression, Nathan, 2011



Cet imagier constitue une banque d'images organisée en trois thèmes de 35 photos : les fruits, les légumes et les autres aliments (viandes, poissons et aliments de base). Il est composé de 105 photographies en couleur qui permettent de réaliser un travail autour des aliments (reconnaitre, découvrir, observer, nommer, classifier...).

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 33, 47, 64, 79

Super zaidan ! Soutien aux aidants familiaux

Jeu, MSA, 2013



Ce jeu de plateau a pour objectif de favoriser la prise de conscience du statut d'aidant, d'offrir un moment d'échange autour d'expériences d'aidants familiaux, d'amener à mieux comprendre l'importance de penser à soi en s'accordant des temps de repos lorsqu'on est aidant, mais aussi de permettre d'identifier les interlocuteurs à l'écoute.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions | Résolution de problème

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Turbino

Jeu, Gonge, sd



Ce jeu permet de développer les muscles faciaux et la motricité, en particulier la maîtrise du souffle. L'objectif est de faire pivoter l'hélice et de l'arrêter correctement, sur une case définie, en jouant sur le souffle de l'un ou l'autre côté de l'hélice. Il s'adresse aux jeunes enfants mais également aux personnes âgées

Mot(s)-clé(s) : Autosoins | Maladies respiratoires

Disponibilité : 17

Professionnels

Alcool, ouvrons le dialogue

Guide, INPES, 2001



Cet outil peut être utilisé en séance individualisée. Il a pour objectif de faciliter le dialogue entre le professionnel et le patient, d'aider le patient à faire le bilan de sa consommation d'alcool et à la réduire s'il le souhaite. Il comprend un guide pratique pour le soignant, une affiche, et deux brochures destinées aux patients.

Mot(s)-clé(s) : Addictions | Suivi du patient

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Alzheimer, l'accompagnement en action

Vidéo, Fédération Nationale de Gérontologie, 2008



Ce DVD propose des exemples d'actions menées auprès de personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer ou de leurs proches (reportages et interview). Des experts livrent une analyse sur les actions abordées et apportent des pistes de réflexion complémentaires.

Mot(s)-clé(s) : Maladies neurologiques

Disponibilité : 33

Boîte à outils pour les formateurs en éducation du patient

Cd-rom, INPES, 2008



Cet outil a pour objectif de mettre, à disposition des formateurs, des éléments conceptuels de base et des supports pédagogiques pour préparer et animer leurs formations en éducation du patient. Il propose également des activités de formation, fournit des apports théoriques, présente des liens utiles en éducation du patient.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Autosoins | Gestion des émotions | Relation soignant soigné | Résolution de problème | Sociabilisation | Suivi du patient

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 87

Capsules vidéo de sensibilisation à l'éducation thérapeutique du patient (ETP).

Vidéo, Ireps Pays de la Loire, s.d.



Ces 3 vidéos permettent de répondre aux questions des professionnels sur la pratique de l'ETP dans la prise en charge de leurs patients. Les éléments de réponse sont organisés autour des enjeux de l'ETP dans la prise en charge des patients, des bienfaits observés et de la pratiquer l'ETP en exercice libéral.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Relation soignant soigné | Suivi du patient

Disponibilité : [Accéder au document](#)

Comment aider mes patients à changer leurs comportements liés à la santé ? Introduction à la pratique de l'entretien motivationnel

Kit, DUMSC, 2010



Ce manuel s'adresse à tout professionnel de la santé abordant avec ses patients la question d'un changement de comportement lié à leur santé. Ce changement peut impliquer la prise régulière d'une médication, un changement de régime alimentaire... Il se veut une aide à tous ceux qui souhaitent pratiquer l'entretien motivationnel.

Mot(s)-clé(s) : Suivi du patient

Disponibilité : 16, 19, 23, 40, 86, 87



Compréhension de l'état psychique du patient ne pouvant s'exprimer oralement. Imagier du Centre Hospitalier de Douai

Guide, Centre hospitalier de Douai, 2016



DUVENIRS
RESSENTI
SENSATIONS EMOTIONS SENTIMENTS

Support visant à améliorer la communication avec les patients ne pouvant pas s'exprimer oralement. Il est conçu comme un livret composé de 80 illustrations pour aborder : le personnel soignant et le règlement du service ; le recueil de données et les soins ; les aspects somatiques ; les aspects psychologiques...

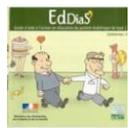
Mot(s)-clé(s) : Suivi du patient | Troubles psychiques

Disponibilité : [Accès au site](#)



EdDiaS'. Guide d'aide à l'action en éducation du patient diabétique de type 2

CD-Rom, INPES, 2004



Réalisé à partir d'expériences menées dans huit institutions, il est composé d'une partie "Préparer le projet" (méthodologie de projet, évaluation, grilles d'analyses, résultats...) et d'une deuxième partie "Mettre en œuvre des séances éducatives" (apports théoriques et pratique). Il y a une troisième partie "Ressources".

Mot(s)-clé(s) : Diabète | Suivi du patient

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87



ETP en scène

Vidéo, CRES PACA, 2017



L'outil "ETP en scène" a pour objectif de renforcer les compétences psychosociales des personnes atteintes de maladie chronique. Il comprend 9 films supports destinés aux professionnels pour intervenir en séances d'éducation thérapeutique du patient, ainsi qu'un guide de l'utilisateur.

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Autosoins | Gestion des émotions | Relation soignant soigné | Résolution de problème | Sociabilisation | Suivi du patient

Disponibilité : 16, 33, 40, 47 | [Accès au site](#)



Germes de parole. Communication et relation avec le patient ne pouvant s'exprimer oralement.

Imagier, Elsevier Masson, 2009



100 pictogrammes, sous forme d'imagier plastifié adapté à une utilisation fréquente, ont été créés pour suppléer à la perte de l'expression orale, parfois écrite, de certains patients et favoriser la communication entre soignant et soigné. Les visuels montrent des situations de la vie quotidienne, les distractions, l'état du patient.

Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné

Disponibilité : 16, 64, 86



Imagier pour la communication soignant-soigné

Imagier, Elsevier Masson, 2018



De nombreuses personnes ne peuvent plus s'exprimer par la parole. Face à cette perte de communication et à la détresse de ceux qui la subissent l'auteur a eu l'idée d'instaurer un relais avec ce guide de 140 pictogrammes en couleur correspondant à la toilette et au confort personnel, aux besoins quotidiens, aux distractions, à l'état du patient, à diverses demandes.

Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné

Disponibilité : 17, 23, 24, 33, 47

Insuffisance cardiaque... Echanges de savoirs

Vidéo, CHU de Nantes, 2008



Ce film présente le travail d'éducation thérapeutique mené auprès des patients insuffisants cardiaques par le réseau Respecti-Coeur au CHU de Nantes. A l'aide d'extraits, il permet de voir la conduite du diagnostic individuel éducatif mené au domicile du patient, des séances collectives, le suivi psycho-social du patient...

Mot(s)-clé(s) : Maladies cardio-vasculaires | Suivi du patient

Disponibilité : 47

Kit de communication pour améliorer le dialogue entre les équipes soignantes et les patients

Malette, Elsevier Masson, sd.



L'objectif de ce kit est d'améliorer la communication et la prise en charge des personnes ayant des difficultés d'expression ou de compréhension. Il s'agit d'un triptyque composé de pictogrammes permettant à l'équipe soignante d'interroger le patient, au patient de s'exprimer tout au long de la prise en charge.

Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné

Disponibilité : 33, 79

L'allergie alimentaire... échanges de savoirs

Vidéo, CHU Nantes, 2006



Cette vidéo retrace la prise en charge éducative mise en place auprès d'enfants souffrants d'allergies alimentaires et leur famille par une équipe de pédiatrie du CHU de Nantes. Elle se compose d'un extrait de chacune des trois séances collectives que comporte ce programme d'éducation thérapeutique.

Mot(s)-clé(s) : Allergies

Disponibilité : 23, 33, 47

L'asthme... échanges de savoirs

Vidéo, CHU Nantes, 2006



Ce film présente le travail d'éducation thérapeutique collective, mené au réseau Asthme 44, auprès des enfants asthmatiques et de leurs parents. A l'aide d'extraits, il permet de suivre la préparation et le suivi des séances collectives. Le film est complété par des éléments d'information autour de l'intérêt et des bénéfices de cette approche collective.

Mot(s)-clé(s) : Maladies respiratoires

Disponibilité : 16, 23, 33, 47

L'éducation thérapeutique du patient (ETP) : 12 capsules vidéo pour en parler

Vidéo, Fondation Léonie Chaptal, s.d.



Ces 12 vidéos d'animation de courte durée ont pour vocation d'accompagner les professionnels dans leurs démarches d'ETP. Elles peuvent être utilisées dans le cadre d'animation d'ateliers collectifs à thème, de séances individuelles d'ETP, de sensibilisation à l'ETP ou de formations à l'ETP (formation initiale ou continue).

Mot(s) clés : Appropriation de la maladie | Relation soignant soigné | Suivi du patient

Disponibilité : [Accéder au document](#)

Le diabète de l'enfant. Échange de savoirs

Vidéo, Ireps Pays de la Loire, 2010



Ce film présente le travail d'éducation thérapeutique collective, mené par le réseau Diabèteenfant Pays de la Loire auprès des enfants et des adolescents diabétiques. Le Dvd est construit autour de grandes séquences : Expériences partagées, Boîte à outils, Adolescence et diabète, L'éducation thérapeutique du patient, Réseau Diabèteenfant des Pays de la Loire.

Mot(s)-clé(s) : Diabète

Disponibilité : 24, 33, 40, 47

Les outils du Diamip

Guides, Réseau Diabète Midi-Pyrénées, s.d.



Ces documents ont été rédigés à l'intention du personnel soignant, médical et paramédical. Leur but est de coordonner la prise en charge et le suivi des patients diabétiques au sein du réseau DIAMIP, ainsi que de diffuser des informations utiles aux équipes désirant mettre en place une structure d'éducation des patients diabétiques.

Mot(s)-clé(s) : Diabète | Suivi du patient

Disponibilité : [Accès au site](#)

Les outils en ligne Education thérapeutique du patient et diabète en Haute-Normandie

Site, Ireps Haute-Normandie, s.d.



Missionnée pour accompagner les orientations régionales en matière d'Education Thérapeutique du Patient, l'IREPS HN a procédé à un recensement des outils utilisés dans le cadre des programmes d'ETP. Parmi les outils recensés, il a été distingué ceux de suivi, d'animation, de communication, et d'évaluation. Cette plateforme numérique évolue.

Mot(s)-clé(s) : Diabète | Suivi du patient

Disponibilité : [Accès au site](#)

Mal de dos. Ouvrons le dialogue.

Guide, Santé publique France-Inpes



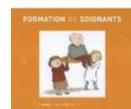
Cet outil a pour objectif de faciliter le dialogue entre médecin et patient. Il permet d'accompagner les patients dans une démarche d'éducation pour la santé visant à prendre soin de leur dos. Il comprend un "Guide pratique" pour le médecin, une affiche, une réglette d'évaluation de la douleur, deux livrets pour le patient.

Mot(s)-clé(s) : Maladies musculo-squelettiques | Suivi du patient

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Maladie d'Alzheimer et maladies apparentées. Formation de soignants

CD-Rom, Santé publique France-Inpes, 2007



Ce cédérom propose un programme de formation à destination des formateurs de professionnels prenant en charge des personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer. La formation vise à permettre aux soignants de mettre en œuvre une relation de soins et une démarche éducative centrées sur le patient.

Mot(s)-clé(s) : Maladies neurologiques | Relation soignant soigné

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 87

Maladie d'Alzheimer et maladies apparentées. Outil d'éducation pour la santé du patient

Mallette, Santé publique France-Inpes, 2005



Proposant une démarche éducative visant à placer davantage le patient au centre de la relation de soin, tout en tenant compte des spécificités cliniques de la maladie d'Alzheimer et des impératifs thérapeutiques, cet outil propose des exemples pratiques pour explorer les représentations de la maladie et leurs capacités à entendre le diagnostic.

Mot(s)-clé(s) : Maladies neurologiques | Relation soignant soigné | Suivi du patient

Disponibilité : 16, 17, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Médipicto AP-HP

Imagier, Assistance Publique des Hôpitaux de Paris, 2015



Cette application web est destinée à favoriser la communication et la prise en charge des patients ayant des difficultés d'expression et/ou de compréhension. L'identification du patient paramètre l'entretien et propose des pictogrammes adaptés, sous titrés en français et dans la langue sélectionnée (16 choix).

Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné

Disponibilité : [Accès au site](#)

Mucoviscidose... Echanges de savoirs

Vidéo, CHU de Nantes, 2008



Ce DVD permet de voir la pratique de l'éducation thérapeutique du patient au Centre de référence mucoviscidose du CHU de Nantes. Il propose un film, « Les mots de la muco » qui donne une vision globale du parcours d'un patient. Il présente les compétences en éducation thérapeutique du patient, les séances collectives et l'évaluation.

Mot(s)-clé(s) : Maladies génétiques

Disponibilité : 24, 33, 40, 47

Tabac, ouvrons le dialogue

Guide, Santé publique France-Inpes



Cet outil a pour objectif de faciliter le dialogue entre médecin et patient fumeur. Il permet d'aider le patient à faire le bilan de sa consommation de tabac et à arrêter s'il le souhaite. Il comprend un "Guide pratique" pour le médecin, une affichette à apposer en salle d'attente et un exemplaire de chacun des livrets destinés aux patients : "Pour faire le point" et "Pour arrêter de fumer".

Mot(s)-clé(s) : Addictions | Suivi du patient

Disponibilité : 16, 17, 19, 23, 24, 33, 40, 47, 64, 79, 86, 87

Test-addicto

Eclat-Graa Nord Pas-de-Calais, 2015



Ce site rassemble des tests et auto-questionnaires permettant une évaluation rapide, progressive et standardisée d'un patient avec addiction selon des échelles reconnues.

Mot(s)-clé(s) : Addictions | Suivi du patient

Disponibilité : [Accès au site](#)

Index

1. Par titre de l'outil

100 fiches d'animation pour les personnes âgées.....	53
7 à toi.....	3
8ème dimension. Y' a du jeu dans les pensées !	19
A vous de jouer ! La distraction des enfants lors des soins.....	3
Activator.....	33
Addi Addo	19
Alcool, ouvrons le dialogue	63
Alimentation Atout prix	33
Aliments factices : aliments préparés.....	3
Alzheimer, l'accompagnement en action	63
Animer des parcours de santé pour les personnes âgées.....	53
Art-langage : bien être, mal-être.....	33
Asthm'activ	19, 33
Asthme : le vivre au quotidien	33
Asthmezero	34
Au-delà des apparences. Etre bien dans sa peau, être bien avec les autres.....	19, 34
Battle des émotions.....	19, 34
Bien dans mes baskets ! L'activité physique, l'expo.....	3
Bien-être ou stress au travail : à vous de choisir	34
Blob cards Emotions	3, 20, 34, 53
Blob cards Feelings	4, 20, 35, 53
Boîte à outils pour les formateurs en éducation du patient.....	63
Bonne journée, bonne santé.....	53
Bouger, c'est bon pour ma santé	54
C'est bon	4
Ca sert à quoi ?.....	54
Cannabis et risques : questions de conscience ?	20, 35
Capsules vidéos de sensibilisation à l'ETP.....	63, 65
Cartons de retour au calme.....	4
Cartons des stratégies d'adaptation	20
Cartons des zémotifs	20
Colorcards Emotions.....	4, 21, 35, 54
Colorcards Feelings-Sentiments	4
Colorcards –photos Produits alimentaires.....	5, 21, 35, 54
COMETE. Compétences psychosociales en Education du Patient.	21, 36
Comment aider mes patients à changer leurs comportements liés à la santé ?.....	63
Comment appréhender l'impact de l'hygiène corporelle dans sa vie ?.....	35, 54
Compréhension de l'état psychique du patient ne pouvant s'exprimer oralement.....	64
Comprendre l'épilepsie. Modules interactifs	5, 21, 36
Contes sur moi	5
Cosmos mental	21, 36, 55
Coup de grâce. Un jeu de société sur les déterminants sociaux de la santé	36
De bien mystérieuses traces !	5
Did act Box, jeux diététiques.....	5
Dis-nous ! Junior	6
Dis-nous ! Major	22
Dixiludo®	36, 55
Dixit	22, 37, 55

EDAM : Education du patient dialysé à une alimentation meilleure. Dialgame	37
EdDiaS'. Guide d'aide à l'action en éducation du patient diabétique de type 2	64
Emotions	6
Entraide et moi	37, 55
Escapade. Stimulation cognitive de l'adulte	55
Estimo : jouons avec nos 5 sens pour mieux nous connaître	6
Et si on parlait d'autre chose	37, 56
Et toi, comment tu manges ?	22
Et toi, tu manges quoi ? Petits débats entre ados	22
ETP en scène	64
Feelings	6, 22
Feelings. Le jeu des émotions	6, 23, 37, 56
Fotobox	7, 23, 38, 56
Germes de parole. Communication et relation avec le patient ne pouvant s'exprimer oralement .	64
Gym douce en position assise	56
Happy cool. Jeu de communication bienveillante et de mémoire	7
Hepat'oie, épate-moi !	38
Hilarein	38
Histoire de troubles alimentaires	23
Histoires de Droits ?! Pour mieux connaître, comprendre et agir	38
Hopla bien dans ta peau...	7
HostoQuiz	38
Image des corps. Corps en mouvement, corps en parole, corps en création	23, 39
Imagémoi Animaux	7, 23, 39, 56
Imagémoi Chemins	7, 24, 39, 57
Imagier pour la communication soignant-soigné	64
Imagine	24, 39
Insuffisance cardiaque... Echanges de savoirs	65
J'ai confiance en moi et en ma personnalité	8
J'ai trop mal à la tête !	24
J'arrête de fumer	39
Je me sens bien quand...	24, 40, 57
Je me souviens de...	57
Jed Laîné®. 12h d'activités	57
Jed Laîné®. Mieux vivre à domicile	57
Jeu de Lois	40
Jeunes et alimentation. Un dossier Photolangage pour penser ce que manger veut dire	24, 40
Jeunes, prises de risques et conduites addictives	25, 40
Jouons à bien manger	40
Jouons avec les émotions	8
Journal pour gérer ma colère	25
Journal pour gérer mon stress	25
Julie et le psoriasis	25
Justin Peu d'Air	8
Kit de communication pour améliorer le dialogue entre les équipes soignantes et les patients	65
L'air malin	8, 25, 41, 58
L'allergie alimentaire... Echanges de savoirs	65
L'asthme... Echanges de savoirs	65
L'aventure sensorielle dans l'alimentation	42, 58
L'éducation thérapeutique du patient diabétique	44
L'expression des besoins	9, 26, 41, 58
L'imagier des aliments	9, 26, 41, 58

L'obésité des jeunes. Faut qu'on en parle	26
L'univers des sensations	9, 26, 41, 58
La copine de Lili a une maladie grave	9
La course aux miams	10
La course poursuite du diabète	10, 26, 41
La dialyse, où, quand, comment ?	42
La mémoire en éveil. Jeux de stimulation des mémoires	59
La quête des tribus	27, 42
La roue des émotions version adultes	42
La roue des émotions version enfants	10
La santé c'est aussi...	42
L'anxiété racontée aux enfants	8
Le Câmino. Jeu de 72 cartes pour se recentrer et passer à l'action	43
Le diabète de l'enfant. Echanges de savoirs	66
Le don, la greffe et moi...	27, 43
Le Flexaminator	27
Le guide pratique des personnes dialysées	43
Le jeu des 7 familles contre la toast attitude	10
Le jeu des 7 familles des Émotions. Viens jouer avec les mots des émotions !	10
Le langage des émotions	11, 27, 43, 59
Le Lotopital	11
Le mal-être. Des jeunes dans tous leurs états	27
Le monstre des couleurs	11
Le parcours de la petite reine	11, 28, 43
Le Perlipapotte	44
Le petit cabas 2.0	11
Le pied du diabétique	44
Le puzzle de santé. Le chemin d'Eli	12, 28, 44
Le smartphone des besoins	28
Le variator	44, 59
Léa et l'air	12
Les aînés acteurs de leur santé	59
Les défis de la vie. Se dire, écouter, échanger	28, 45
Les émotions	12
Les handipsys	45
Les médicaments ? Oui, mais pas n'importe comment	12
Les mots du diabète	45
Les outils du Diamip	66
Les outils en ligne Education thérapeutique du patient et diabète en Haute-Normandie	66
Les piqûres expliquées aux enfants	12
L'île du Capitaine Bouge-Mange	9
Lili n'aime que les frites	13
Magnet santé	45
Mal de dos. Ouvrons le dialogue	66
Maladie d'Alzheimer et maladies apparentées. Formation de soignants	66
Maladie d'Alzheimer et maladies apparentées. Outil d'éducation pour la santé du patient	67
Mallette dédiée à la Dermatite Atopique de l'enfant	13
Médipicto AP-HP	67
Mieux travailler ensemble	45
Mieux travailler ensemble dans le secteur de la santé	46
Migraine-enfant	13
Mon corps et moi. Le comprendre, le respecter, agir	13

Mon panier repas.....	46
Mucomutation.....	28, 46
Mucoviscidose... Echanges de savoirs	67
Nos poumons, source d'inspiration	13
Papillagou et les enfants de Croque-Lune	14
Parcours D-Stress.....	29, 46
Pareil et différent.....	14
Parler de maladie et de handicap, t'es pas cap !.....	29
Parole et art. Un photo-expression santé.....	47
Parties de vie.....	29, 47
Performance et santé. De l'image aux mots.....	29, 47
Perkichute	59
Photo-expression. Outil pédagogique en éducation thérapeutique du patient	14, 30, 48, 60
Photo-alimentation	30, 47, 60
Photo-expression. Thématique Vie sociale	14, 30, 48, 60
Photolangage : Les besoins psychosociaux de l'enfant entre 3 et 6 ans.	14
Photolangage sur l'activité physique	48
Photo-outils : vade-mecum	30, 48, 60
Photos aliments	15, 31, 48, 60
Photo-santé.....	30, 47
Plein la tête. Jeu bingo de la santé mentale.....	49
Portions alimentaires. Manuel-photos pour l'estimation des quantités	49
Pousse pousse. Jeu de 7 familles sur la santé psychique	15
Protège ton dos.....	15
Prunch	15, 31, 49
Quand le gant de toilette reste sec.....	49
Renaloo - La-ville du Rein	31, 49
Repas gras ou sucré ? A vous de jouer!.....	50
Rififi à Daisy Town	15, 31, 50
Romain	50
Santé très facile	31, 50
Si on en parlait ?	50
Sociab'quizz : les habiletés sociales en questions	32
Super zaidan ! Soutien aux aidants familiaux.....	51, 61
Tabac, ouvrons le dialogue.....	67
Tabakitaba	32
Tentations en rayons	51
Test-addicto	67
Teste ton souffle	16
Théo et les Psorianautes	16
Tout en jouant ... pour apprendre à soigner ton asthme !	16
Travail et relations humaines.....	51
Tu manges quoi ?	16
Turbino	16, 61
Vinz et Lou mettent les pieds dans le plat.....	17
Vitality. Pour une vitalité au top !.....	17
Vos questions nutrition. Bien manger, bien bouger au quotidien avec les 9 repères du PNNS.....	51

2. Par Mots clés

Les mots clés sont regroupés par type de compétences développées et/ou pathologie spécifique.

Mot clé	Contient
Améliorer l'environnement de vie et de santé	
Activité physique	L'identifier, l'intégrer à son quotidien, s'exercer...
Alimentation	Constitution des repas, connaissance des aliments...
Don d'organes	Démarche, déroulement, greffe...
Hygiène	Connaissance du corps et en prendre soin...
Mémoire	L'entraîner, organiser un atelier mémoire
Développer les compétences d'adaptation	
Appropriation de la maladie	Connaître sa maladie, exprimer ses besoins, savoir raconter son histoire...travail sur les représentations de la maladie
Autosoins	Soulager les symptômes, prendre en compte les résultats d'une autosurveillance et d'un autotraitement, impliquer son entourage dans la gestion de la maladie
Gestion des émotions	Les repérer, les exprimer, mettre en œuvre des stratégies d'ajustement
Relation soignant soigné	Droit du patient, communication, environnement hospitalier...
Résolution de problème	Repérer les effets de la maladie, analyser le problème, trouver des solutions, repérer l'influence de l'environnement, anticiper la survenue de problème, adapter sa vie quotidienne
Sociabilisation	Vivre et savoir faire face au regard des autres (notamment travail sur l'image corporelle), s'exprimer et écouter
Suivi du patient	Bilan éducatif, suivi de la progression, évaluation de la douleur, gestion du traitement...
Pathologies spécifiques	
Addictions	Addictions avec ou sans produit, tabac, alcool, cannabis, médicaments...
Allergies	
Cancers	
Diabète	
Hépatites	
Maladies cardio-vasculaires	AVC, cholestérol, hypertension, infarctus...
Maladies dermatologiques	Dermatite Atopique, Psoriasis...
Maladies génétiques	Mucoviscidose
Maladies musculo-squeletiques	Arthrose, lombalgie, ostéoporose, polyarthrite rhumatoïde, rhumatismes, sciatique...
Maladies neurologiques	Alzheimer, migraine, parkinson, sclérose en plaques, épilepsie...
Maladies neuromusculaires	Myopathies
Maladies rénales	Fonctionnement du rein, insuffisance rénale, dialyse...
Maladies respiratoires	Asthme, BPCO...
Obésité	
Troubles psychiques	Y compris anxiété, burn out, dépression, TOC...

Activité physique	3, 9, 10, 11, 13, 15, 17, 22, 26, 29, 31, 33, 41, 45, 47, 48, 49, 53, 54, 56, 57, 59
Addictions.....	3, 14, 19, 20, 24, 25, 27, 29, 32, 35, 39, 40, 41, 42, 47, 58, 63, 67
Alimentation.....	3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 21, 22, 23, 24, 26, 30, 31, 33, 35, 37, 38, 40, 41, 42, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 54, 56, 58, 59, 60
Allergies	8, 12, 25, 28, 41, 44, 58, 65
Appropriation de la maladie.....	5, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 28, 30, 31, 33, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 44, 47, 48, 49, 50, 51, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65
Autosoins.....	5, 10, 12, 13, 16, 19, 21, 24, 26, 27, 28, 33, 34, 36, 41, 44, 59, 61, 63, 64
Cancers	9, 10, 29, 45
Diabète	5, 9, 10, 15, 26, 31, 40, 41, 44, 45, 50, 64, 66
Don d'organes	27, 29, 43, 50
Gestion des émotions.....	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 34, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 51, 53, 54, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64
Hépatites	38
Hygiène.....	8, 12, 13, 17, 25, 35, 41, 44, 45, 49, 54, 58, 59
Maladies cardio-vasculaires	65
Maladies dermatologiques.....	13, 16, 25
Maladies génétiques	28, 46, 50, 67
Maladies musculo-squeletiques.....	15, 27, 31, 49, 66
Maladies neurologiques	5, 13, 21, 24, 36, 54, 55, 63, 66, 67
Maladies neuromusculaires	14
Maladies rénales	31, 37, 38, 42, 43, 49
Maladies respiratoires.....	5, 8, 12, 13, 16, 19, 25, 28, 29, 33, 34, 41, 44, 58, 61, 65
Mémoire.....	7, 54, 55, 57, 59
Obésité	9, 13, 22, 23, 26
Relation soignant soigné	3, 11, 12, 21, 36, 38, 40, 53, 63, 64, 65, 66, 67
Résolution de problème	3, 10, 12, 13, 14, 17, 21, 26, 28, 29, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 51, 56, 57, 59, 61, 63, 64
Sociabilisation.....	4, 5, 6, 7, 11, 13, 14, 15, 17, 19, 21, 22, 23, 28, 29, 30, 32, 34, 36, 37, 39, 44, 45, 47, 48, 53, 55, 56, 57, 59, 60, 63, 64
Suivi du patient.....	3, 12, 13, 21, 28, 31, 33, 36, 44, 49, 50, 55, 63, 64, 65, 66, 67
Troubles psychiques	8, 15, 19, 21, 22, 23, 27, 28, 29, 32, 33, 36, 37, 38, 45, 46, 49, 51, 55, 64

Nouveautés 2020

7 actions diabète à l'intention des soignants éducateurs (1e)

Jeu, IPCEM, 2016

Ce support pédagogique à destination des soignants permet de travailler la compétence de prise de décision du patient diabétique adulte. Le support est constitué de 7 fiches cartonnées présentant chacune une situation de la vie quotidienne. Pour chaque situation, une question est posée et 6 actions sont proposées sur la face visible de 6 languettes. La septième languette correspond à une autre action non prédéfinie que peut proposer le patient. L'outil pourra être utilisé, de préférence lors d'une séance individuelle, pour soutenir l'apprentissage du patient ou bien dans le cadre d'une séance d'évaluation pédagogique.

Public(s) : adulte, professionnels

Mot(s)-clé(s) : Diabète | Suivi du patient

Disponibilité : 40, 79, 87



Accompagner la réduction de la consommation d'alcool

Guide, RESPADD, 2020

Ce guide pratique destiné à tout public, permet d'évaluer les habitudes de consommation d'alcool et de connaître le niveau de risque des consommateurs. A l'issue du questionnaire, lorsque le risque est avéré, le guide propose également des étapes à suivre, des conseils et des informations spécifiques afin de réduire ce risque.

Public(s) : adolescent, adulte, sénior

Mot(s)-clé(s) : Addictions | Résolution de problème

Disponibilité : 17 | [Lire le guide](#)



Affiche des trucs antistress

Exposition, Midi trente, 2019

Cet outil psychoéducatif a pour objectif d'aider l'enfant à retrouver son équilibre quand il se sent dépassé, bouleversé, ou tendu. L'affiche présente 35 trucs et astuces simples et ludiques pour gérer son stress, se changer les idées ou se recentrer.

Public(s) : enfant

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 17, 47



Alternacog : les jeux

Jeu, UEMO, s.d.

Une série de 5 jeux autour de la prise en charge des troubles psy : anxiété, anxiété sociale, dépression, perfectionnisme, stress post-traumatique. Ces jeux permettent, dans le cadre d'une relation thérapeutique avec des personnes manifestant ces troubles psy et qui ont tendance à avoir des pensées dysfonctionnelles, d'aborder ces pensées ; d'entraîner les patients à aborder les situations de la vie de tous les jours différemment en générant des pensées alternatives plus adaptées et de renforcer l'alliance thérapeutique. Chaque carte présente au recto une pensée dysfonctionnelle et au verso trois alternatives à cette pensée dysfonctionnelle.



Public(s) : adulte, professionnels

Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné | Résolution de problème | Suivi du patient | Troubles psychiques

Disponibilité : 16, 19

Apparences. Image corporelle et troubles du comportement alimentaire

Jeu, UEMO, s.d.

Ce jeu permet, dans le cadre d'une relation thérapeutique, d'aborder les pensées automatiques qui se retrouvent dans les troubles du comportement alimentaire liées à l'image du corps et à l'alimentation ; d'évaluer la quantité de pensées inadaptées du patient ; de réaliser un travail de psycho-éducation ; d'entraîner les patients à aborder les situations de la vie de tous les jours différemment en générant des pensées alternatives plus adaptées et de renforcer l'alliance thérapeutique. Chaque carte présente au recto une pensée dysfonctionnelle liée à l'apparence ou au comportement alimentaire et au verso la catégorie à laquelle appartient cette pensée, le(s) trouble(s) dans lesquels cette pensée se retrouve, une piste de travail : une pensée alternative et/ou une action.



Public(s) : adulte, professionnels

Mot(s)-clé(s) : Alimentation | Relation soignant soigné | Résolution de problème | Suivi du patient | Troubles psychiques

Disponibilité : 19

Aventure résilience

Jeu, Scholavie, Positran, s.d.

Ce jeu à destination des parents, des enseignants et de toutes les personnes travaillant avec des adolescents, aborde la thématique de la résilience. Il s'agit de jouer avec les composantes de la résilience afin de la développer, ainsi que d'améliorer les compétences sociales et de vie. Ce jeu de cartes est organisé autour de l'acronyme SPARC : Situation - Perception – Affect (émotions et sentiments) – Réaction – Conséquences.



Public(s) : adolescent, adulte

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Résolution de problème | Sociabilisation

Disponibilité : 47

Cartons pause cerveau

Jeu, Midi trente, 2018

Simplex exercices de transition physique et mentale, ces 27 cartons sont de petits jeux brefs faisant appel au mouvement, à l'imagination ou à la réflexion. Ils ont été conçus pour aider les enfants à retrouver leur énergie et leur concentration lorsqu'ils sont fatigués, agités ou stressés.



Public(s) : enfant

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 17, 19, 86



Covid-19 et nous (le). Photo-expression sur les ressentis et les représentations liées à la crise du coronavirus

Photo-expression, Centre local de promotion de la santé de Charleroi-Thuin, 2020

Ce support a pour objectif d'interroger les représentations autour de la crise du coronavirus en faisant ressortir les émotions, les sentiments, les « non-dits » par le biais d'images qui font directement ou symboliquement référence à la pandémie, et de faciliter la prise de parole sur le vécu de cette période.

Public(s) : adolescent, adulte, sénior

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 24, 47 | [Accéder à l'outil](#)



D-Health. Des cartes à jouer pour comprendre les déterminants de santé

Mallette, UTEP-CHU de Clermont-Ferrand, 2016

Cet outil pédagogique vise à comprendre les interactions de plusieurs facteurs d'ordre socio-économique sur l'état de santé des personnes ainsi que la nécessité de les prendre en compte dans toute intervention éducative. En formation ETP "D-Health" a pour objectifs d'aider les professionnels à : s'engager dans une réflexion autour de ce qui est susceptible de déterminer ce que va faire une personne malade ou non ; prendre conscience des limites aux responsabilités individuelles dues aux conditions de naissance, d'éducation, de vie et de travail des personnes ; repérer les ressources et les compétences d'un individu susceptibles de favoriser son maintien en santé et ses capacités à intégrer un programme d'ETP.

Public(s) : Professionnels

Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné | Résolution de problème | Suivi du patient

Disponibilité : 47, 64, 86



Discog

Jeu, UEMO, s.d.

Ce jeu permet, dans le cadre d'une relation thérapeutique, d'aborder les distorsions cognitives ; d'évaluer et catégoriser la présence ou non d'un certain type de distorsions cognitives et le champ de distorsions cognitives (soi, les autres, l'avenir/le monde) qui se manifeste le plus souvent ; d'entraîner les patients à repérer leurs distorsions et à interpréter les situations d'une manière différente et de renforcer l'alliance thérapeutique. Au total, 22 types de distorsions cognitives sont présentées. Pour chaque type de distorsion cognitive, 3 pensées sont abordées : une liée à soi, une liée aux autres et une dernière liée à l'avenir/le monde. Chaque carte présente au recto une pensée dysfonctionnelle reliée à un type de distorsion. Au verso est présenté la définition de la distorsion cognitive en question, le champ de distorsion (soi, les autres ou l'avenir/le monde) et une alternative à la pensée dysfonctionnelle.

Public(s) : adulte, professionnels

Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné | Résolution de problème | Suivi du patient | Troubles psychiques

Disponibilité : 19



Emocartes enfants et adolescents. Emocartes adultes

Jeu, UEMO, s.d.

Ces deux jeux permettent d'aborder les émotions avec des patients afin de travailler leur capacité à comprendre les antécédents des situations émotionnelles, à mieux identifier les manifestations physiologiques, cognitives et comportementales des émotions mais aussi à imaginer des issues et à élaborer différentes stratégies de régulation. Il est composé de 20 cartes émotionnelles et une carte de référencement. Chaque carte émotionnelle présente un scénario lié à émotion positive sur une face et un scénario lié à une émotion négative sur l'autre. La carte de référencement permet de connaître la liste des 40 émotions avec pour chacune, un numéro d'identification se retrouvant sur la carte émotionnelle.

Public(s) : enfant, adolescent, adulte

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 19



Fleurs de l'âge (les). Rééducation des troubles mnésiques chez la personne âgée

Jeu, Cat's Family, s.d.

Ce jeu est conçu pour la rééducation des troubles mnésiques et permet de travailler la mémoire déclarative (sémantique et épisodique) et le langage (évoquant de souvenirs, accès au lexique, compréhension de consignes). Chaque joueur a une planche avec un bouquet de fleurs fanées. En répondant correctement aux cartes qui lui seront proposées, il gagnera des fleurs fraîches qui remplaceront peu à peu les fleurs fanées. Le premier joueur à reconstituer son bouquet de fleurs fraîches a gagné.

Public(s) : sénior

Mot(s)-clé(s) : Mémoire

Disponibilité : 24, 40, 47, 87



Grandes photos pour parler et cogiter

Photo-expression, Cit'inspir, 2019

Cet outil à destination d'un large public se compose d'un ensemble de 40 photographies couleur et de 40 fiches-activités correspondant à chaque photo. Chaque fiche propose 7 pistes d'activités, de réflexion et de conversation. Cet outil pourra être utilisé dans un cadre thérapeutique, lors d'un atelier-mémoire ou plus généralement en animation classique de photo-expression.

Public(s) : enfant, adolescent, adulte, sénior

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Mémoire | Sociabilisation

Disponibilité : 23, 33, 40, 47, 64



Jeu des qualités (le)

Jeu, Comitys, 2020

Ce jeu est conçu pour : enrichir son lexique des qualités humaines ; apprendre à se connaître pour mieux s'aimer ; identifier ses compétences personnelles et professionnelles ; construire la cohésion d'un groupe et s'amuser.

Public(s) : enfant, adolescent, adulte, sénior

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions | Sociabilisation

Disponibilité : 16, 17, 23, 24, 33, 47, 79, 87



Jouez avec entrain

Jeu, UEMO, s.d.

Ce jeu de plateau de psychologie positive permet de découvrir de nombreuses activités positives et réaliser quotidiennement des exercices pour être heureux. Ce jeu peut accompagner le suivi thérapeutique du patient. Le patient peut ainsi, à la fin de chaque consultation, lancer le dé. Il avancera dans le jeu au cours de son suivi. Le jeu peut aussi être utilisé en fin de séance de manière ponctuelle.

Public(s) : adulte, professionnels

Mot(s)-clé(s) : Relation soignant soigné | Résolution de problème | Suivi du patient | Troubles psychiques

Disponibilité : 19



Lou aime le dessert. Promouvoir une relation saine avec la nourriture chez les enfants

Littérature jeunesse, Midi trente, 2019

Dans cet album pour enfants de la collection "Des histoires pour grandir", il est question, entre autres, de choix et de comportements alimentaires, des signes de faim et de satiété, d'image corporelle positive et d'alimentation en pleine conscience. Des questions ponctuent le texte afin d'aider à ouvrir le dialogue et à cibler certains comportements à risque. Des activités de sensibilisation et de prévention complètent la démarche avec l'enfant, tandis qu'une section destinée aux parents et aux intervenants suggère des stratégies éducatives favorables au développement d'une saine relation avec la nourriture chez l'enfant.

Public(s) : enfant

Mot(s)-clé(s) : Alimentation

Disponibilité : 16



Magie du dôme (la)

Jeu, Colore ma vie, 2019

Ce jeu est destiné aux jeunes diabétiques de type 1 âgés de 10 à 15 ans. Il porte sur le thème des corrections des glycémies hors cible et des protocoles d'urgence. Elaboré en collaboration avec une équipe de pédiatres franco-belges, il permet aux patients de développer des compétences psychosociales et d'apprendre à avoir une bonne connaissance et maîtrise de soi, avec des conséquences bénéfiques sur le long terme. Coopératif et narratif, il se déroule dans un univers fantasy permettant aux joueurs d'inventer les péripéties d'un héros diabétique doté de pouvoirs magiques.

Public(s) : enfant, adolescent

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Autosoins | Diabète | Résolution de problème

Disponibilité : 47



Obésiclic+

Site, Drs Julien et Garcia-Teil Université Aix-Marseille, URPS PACA, 2020

Ce site gratuit et indépendant a été conçu pour accompagner les médecins généralistes dans la prise en charge des patients obèses en six séances courtes. Des fiches informatives à remettre au patient ainsi que des outils interactifs permettant une meilleure approche de la pathologie sous ses différents aspects.

Public(s) : Professionnels

Mot(s)-clé(s) : Obésité | Relation soignant soigné | Suivi du patient

Disponibilité : [Accéder aux outils](#)



Parole magique (la). Jeu d'expression émotionnelle

Jeu, Le Souffle d'or, 2019

Ce jeu, co-écrit avec des enfants, est également destiné à tous types de publics. Il peut être utilisé dans le cadre d'un atelier (de parole, philo...) ou dans un accompagnement individuel. Chaque carte propose une phrase de méditation associée à une question incluse dans le livret, permettant l'expression des sensations, émotions, intuitions et questionnements sur soi et sur le monde.

Public(s) : enfant, adolescent, adulte, sénior

Mot(s)-clé(s) : Gestion des émotions

Disponibilité : 16, 47, 79



PLANETE Promouvoir L'Activité physique en Education Thérapeutique

Mallette, CRES PACA, ARS PACA, 2020

Cet outil permet de promouvoir la pratique d'une activité physique adaptée et régulière auprès des patients en éducation thérapeutique, quelle que soit la pathologie concernée. Il propose des activités pour renforcer les savoirs et compétences du patient menant à la pratique d'une activité physique adaptée autour de 4 axes : identifier les freins et se motiver ; renforcer ses connaissances ; choisir une activité physique et y accéder ; planifier sa pratique. Pour chaque axe, des compétences sont identifiées et renvoient sur les fiches pédagogiques et les supports adaptés.

Public(s) : adulte, sénior, professionnels

Mot(s)-clé(s) : Activité physique | Résolution de problème | Suivi du patient

Disponibilité : 24 | [Accéder à la mallette](#)



Recto-Verso. Bipolarité dans tous ses états

Jeu, Itinéraire BIS, 2020

Ce jeu est un outil psychoéducatif qui permet aux soignants et professionnels de l'éducation thérapeutique d'aborder avec les patients et en groupe la bipolarité. Il permet à chacun à travers le jeu de s'exprimer, d'apprendre à identifier les symptômes et les signes avant-coureurs de la maladie, de gérer au mieux son hygiène de vie, de mettre en place des stratégies pour ne pas être "submergé" par ses émotions face "aux coups de blues", à la dépression, aux événements de vie... et cohabiter au mieux avec cette pathologie.

Public(s) : adolescent, adulte

Mot(s)-clé(s) : Appropriation de la maladie | Gestion des émotions | Résolution de problème | Troubles psychiques

Disponibilité : 64 | [Accéder au jeu](#)



Run Diabète

Mallette, UCEP La Réunion, 2020

Cet outil est issu d'un programme d'ETP à destination de patients diabétiques. Ce kit éducatif "clé en main" propose un parcours éducatif personnalisé selon les besoins et les attentes du patient diabétique et des séances individuelles ou collectives au choix. Il aborde les thématiques de l'alimentation, de l'activité physique, de la connaissance et du suivi de la maladie.

Public(s) : Professionnels

Mot(s)-clé(s) : Diabète | Relation soignant soigné | Suivi du patient

Disponibilité : [Accéder à l'outil](#)



Texto

Jeu, Advence Fox, 2017

Conçu sur la base des règles du petit bac, ce jeu permet de mener des temps d'activité ayant pour objectif l'exercice des troubles cognitifs. Il permet de travailler la mémoire, le langage, le raisonnement et l'attention...

Public(s) : sénior

Mot(s)-clé(s) : Mémoire

Disponibilité : 40



Catalogue d'outils pédagogiques : Pratiquer l'Éducation Thérapeutique du Patient

Edition janvier 2021.

Devant l'accroissement des patients atteints de maladies chroniques, le besoin de former les professionnels à une démarche d'éducation thérapeutique du patient (ETP) se fait de plus en plus prégnant. Il s'agit d'une démarche éducative pluridisciplinaire dans laquelle chacun a un rôle propre à jouer du début jusqu'à la fin de la prise en charge du patient. A ce titre, l'Ireps Nouvelle-Aquitaine propose un cycle de formation de 40h. Au terme de celle-ci, les participants ont acquis des éléments pour élaborer un programme d'éducation thérapeutique avec des personnes atteintes de pathologie(s) chronique(s). Ce catalogue d'outils d'éducation thérapeutique du patient a donc pour objectif de permettre aux personnes formées et aux intervenants auprès des patients, de repérer les outils disponibles en prêt dans les centres de ressources des antennes de l'Ireps Nouvelle-Aquitaine pour mener à bien leurs projets et actions à venir. La sélection vise des outils conçus pour la pratique de l'ETP, mais également des outils abordant des thèmes annexes tel que l'alimentation, l'activité physique, la consommation de produits psychoactifs, les compétences psychosociales, etc.



Retrouvez l'offre documentaire de nos Centres
de Ressources sur le site internet de l'Ireps NA.
www.IrepsNouvelleAquitaine.org