

Jeu de l'oie de l'explorateur : destination l'île du bien-être

Hôpital Régional d'Instruction des Armées Clermont Tonnerre / Equipe d'éducation thérapeutique douleur chronique

Contact : Pharmacienne des armées VIALLET Alice
Mail : pharmacie.viallet@gmail.com

2025

Problématique – Thème principal

Jeu **collaboratif** autour de la thématique de la gestion des médicaments **antalgiques** dans la vie quotidienne.

Objectifs pédagogiques

- 1/ Prendre ses antalgiques au moment approprié, intervalle de prise adapté
- 2/ Identifier les symptômes d'une addiction aux opioïdes et réagir en cas de surdosage
- 3/ Prendre conscience des risques liés à l'automédication
- 4/ S'adapter à son environnement (*travail, maison, voyage*)

Population cible

Adulte, atteints de **douleurs chroniques**, suivis par un algologue et participant au programme d'ETP « douleur chronique »

Société Française de Pharmacie Clinique

Méthode pédagogique retenue

- Basée sur la **coopération** et la **participation active** des patients
- S'appuie sur une approche **socio-constructivisme** :
→ *partage des savoirs expérientiels entre pairs*

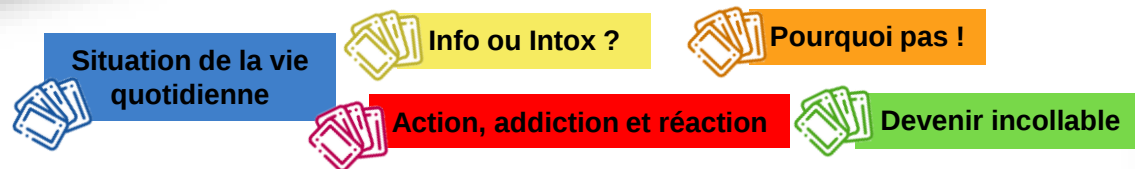


Déroulé résumé de la solution ludopédagogique élaborée & Données pratiques



« Tous ensemble, vous formez un équipage et montez à bord de ce joli voilier. Votre mission si vous l'acceptez, est d'atteindre le trésor situé sur l'île du bien-être ! Pour cela, il vous faudra affronter tempêtes et marées ! Chacun votre tour, vous allez lancer le dé et avancer le voilier. »

Chaque case du plateau possède un liseré de couleur.
Au total, 5 couleurs différentes = 5 thématiques de cartes → 60 cartes plastifiées



Vous piocherez la carte de la couleur de la case et lirez à haute voix la question présente dessus pour essayer d'y répondre. Bien sûr, le reste de l'équipage est là pour vous aider ! »

Fin de la partie : lors de l'arrivée sur l'île du bien-être ou une fois le temps écoulé
Bonus : distribution de livrets d'information autour des antalgiques



Modalités d'évaluation ou de feedback

- Compétences acquises par les patients évalués via un questionnaire à la fin du programme d'éducation thérapeutique.
- Outil validé par une patiente partenaire ☺
- Premiers retours : plateau attractif, consigne simple, durée adaptée, cartes variées

Perspectives :

- La prochaine partie : lors de la prochaine journée d'ETP, vendredi 10 avril 2026
- Enrichir le jeu avec de nouvelles cartes en fonction des retours de patients