

# ACCOMPAGNER LES SENIORS AUTREMENT : JOUER POUR STIMULER ET CRÉER DU LIEN

**Formation destinée aux accompagnants, soignants, aidants et familles qui accompagnent des personnes âgées**

Utilisez le jeu et la tablette comme outils de stimulation cognitive et de création de lien

<b>Durée :</b> 4 heures	<b>Modules :</b> 7 modules
<b>Leçons :</b> 21 leçons	<b>Public :</b> animateurs EHPAD, soignants, aides à domicile, aidants familiaux
<b>Format :</b> 100 % en ligne, asynchrone	<b>Organisme :</b> N° 11757351875
<b>Certification :</b> Qualiopi	<b>Tarif :</b> Sur devis

[www.dynseo.com/nos-formations](http://www.dynseo.com/nos-formations) | [contact@dynseo.com](mailto:contact@dynseo.com) | 09 66 93 84 22

## Description de la formation

Le jeu n'est pas une activité secondaire dans l'accompagnement des seniors : c'est un outil puissant qui touche plusieurs dimensions fondamentales du bien-être. Il apporte du plaisir, stimule les fonctions cognitives, valorise la personne et favorise le lien social. Cette formation vous donne toutes les clés pour utiliser le jeu et la tablette comme moyens de stimulation cognitive et de création de lien avec les personnes âgées. Vous apprendrez à présenter la tablette, adapter les activités aux différents profils, surmonter les obstacles à la participation, et intégrer le jeu dans un projet thérapeutique personnalisé. À l'issue, vous serez capable d'organiser et d'animer des séances de jeu réussies, en individuel comme en groupe.

## Sommaire des modules

<b>MODULE 1</b>	Comprendre l'importance du jeu auprès des seniors	3 leçons
<b>MODULE 2</b>	Introduire la tablette auprès d'une personne âgée	3 leçons
<b>MODULE 3</b>	Adapter la tablette et favoriser l'autonomie progressive	3 leçons
<b>MODULE 4</b>	Surmonter les obstacles à la participation	3 leçons
<b>MODULE 5</b>	Adapter les activités aux troubles cognitifs	3 leçons
<b>MODULE 6</b>	Créer une relation de confiance et animer avec bienveillance	3 leçons
<b>MODULE 7</b>	Organiser et animer une séance de jeu réussie	3 leçons

## Objectifs pédagogiques

### Objectifs pédagogiques

- Comprendre l'importance du jeu pour les seniors : plaisir, stimulation cognitive, valorisation et lien social
- Distinguer les besoins selon le niveau d'autonomie (seniors autonomes vs fragiles)
- Présenter la tablette à une personne âgée et favoriser son acceptation progressive
- Adapter la tablette aux besoins de chaque senior (interface, capacités sensorielles, motricité)
- Créer des rituels d'utilisation et favoriser l'autonomie progressive
- Surmonter les obstacles : peur de l'échec, manque d'habitude, perte de confiance
- Adapter les activités aux troubles cognitifs (Alzheimer, Parkinson, post-AVC)
- Créer une relation de confiance par le jeu sans infantiliser
- Savoir quand arrêter ou modifier l'activité selon les signes observés
- Intégrer le jeu dans le projet de vie ou thérapeutique personnalisé
- Préparer et animer une séance de jeu en individuel ou en groupe hétérogène
- Capturer et maintenir l'attention, puis évaluer la séance pour l'améliorer

## Informations générales

---

<b>Durée</b>	4 heures - Formation complète répartie en 7 modules progressifs
<b>Public visé</b>	Animateurs en EHPAD, soignants, auxiliaires de vie, aidants familiaux et proches accompagnant des personnes âgées — autonomes ou fragiles — souhaitant utiliser le jeu et la tablette comme outils de stimulation cognitive et de création de lien
<b>Prérequis</b>	Aucun
<b>Tarif</b>	Sur devis - TVA non applicable (article 261-4-4° du CGI)
<b>Certification</b>	Qualiopi - Attestation de fin de formation
<b>Organisme</b>	DYNSEO - N° de déclaration d'activité : 11757351875

**Leçon 1 - Le jeu comme source de plaisir et de motivation**

- Pourquoi le jeu maintient l'attention mieux qu'une activité purement cognitive
- L'importance du plaisir et de l'envie de continuer
- Le jeu comme alternative à l'ennui et à la routine

**Leçon 2 - Stimulation des fonctions cognitives par le jeu**

- Les fonctions sollicitées : mémoire, attention, langage, logique
- Comment le jeu entraîne le cerveau de façon ludique
- La différence entre stimulation et surinvestissement

**Leçon 3 - Valorisation de la personne et création de lien social**

- Renforcer l'estime de soi et la confiance par la réussite
- Créer du lien social et lutter contre l'isolement
- Le jeu comme outil de communication intergénérationnelle

**Leçon 1 - Tenir compte du niveau d'autonomie**

- Distinguer seniors autonomes (recherche de défi) et fragiles (besoin d'accessibilité)
- Adapter le niveau d'activité à la personne
- Éviter la sur-stimulation et l'infantilisation

**Leçon 2 - Présenter la tablette en douceur**

- Montrer que la tablette permet des activités familières
- Faire des gestes lents avec explication
- Augmenter progressivement les responsabilités et respecter le rythme

**Leçon 3 - Accepter les refus initiaux et persévérer**

- Comprendre les raisons de la réticence (peur, méconnaissance)
- Ne pas forcer mais proposer à nouveau plus tard
- Valoriser chaque petite avancée

**Leçon 1 - Adapter l'interface aux besoins de chaque senior**

- Simplifier l'interface : écran épuré, icônes claires et grandes
- Prendre en compte les capacités sensorielles (vue, ouïe)
- Adapter à la motricité (sensibilité de l'écran, stylet)
- Personnaliser en fonction des centres d'intérêt

**Leçon 2 - Favoriser l'autonomie progressive**

- Commencer par des gestes simples
- Laisser faire le senior lui-même
- Donner des repères stables et répétitifs
- Accepter l'erreur et s'adapter au rythme individuel

**Leçon 3 - Créer des rituels d'utilisation**

- Observer les comportements facilitateurs
- Consolider des routines personnalisées
- Préparer le cerveau et le corps à l'activité
- Renforcer la relation par des moments de calme et de plaisir partagé

**Leçon 1 - Gérer la peur de l'échec**

- Accepter l'erreur comme partie intégrante de l'apprentissage
- Valoriser l'effort plutôt que le résultat
- Créer une atmosphère détendue et bienveillante

### Leçon 2 - Pallier le manque d'habitude

- Introduire progressivement les nouvelles activités
- Créer des rituels réguliers pour installer l'habitude
- Relier l'activité nouvelle à des expériences familières

### Leçon 3 - Restaurer la confiance en soi

- Valoriser chaque réussite, même petite
- Proposer le bon niveau de challenge : ni trop facile ni trop difficile
- Encourager la persévérance et célébrer les progrès

## MODULE 5

### Adapter les activités aux troubles cognitifs

3 leçons

#### Leçon 1 - Adapter pour les personnes atteintes d'Alzheimer

- Privilégier des jeux simples avec règles courtes
- Utiliser des supports visuels
- Faire des rappels fréquents et rester dans le concret

#### Leçon 2 - Adapter pour les personnes atteintes de Parkinson

- Éviter les jeux nécessitant rapidité et précision
- Miser sur la réflexion et la stratégie
- Autoriser l'utilisation d'un stylet pour faciliter la motricité

#### Leçon 3 - Adapter pour les personnes post-AVC

- Simplifier et répéter les consignes
- Positionner le matériel du côté fonctionnel
- Décomposer les tâches en étapes simples

## MODULE 6

### Créer une relation de confiance et animer avec bienveillance

3 leçons

#### Leçon 1 - Créer une relation de confiance par le jeu

- Offrir un espace où l'erreur n'a pas de conséquence
- Devenir partenaire de jeu plutôt que soignant
- Écouter, observer et valoriser plutôt que corriger

#### Leçon 2 - Encourager sans infantiliser

- Valoriser l'expérience de vie
- Utiliser un vocabulaire adulte
- Mettre en avant l'effort et donner du sens à la participation
- Créer une dynamique d'équipe et de complicité

#### Leçon 3 - Savoir quand arrêter ou modifier l'activité

- Reconnaître les signes de fatigue (baisse de concentration, soupirs, posture fermée)
- Détecter le désintérêt (passivité, indifférence)
- Gérer la frustration (adapter la difficulté, passer en mode coopératif)

## MODULE 7

### Organiser et animer une séance de jeu réussie

3 leçons

#### Leçon 1 - Préparer une séance de jeu

- Vérifier le matériel en amont
- Calibrer la durée (10-15 min individuel, 30 min collectif)
- Définir des objectifs clairs (cognitif, social, émotionnel)
- Intégrer le jeu dans le projet de vie ou thérapeutique

#### Leçon 2 - Animer une séance en groupe hétérogène

- Proposer des niveaux progressifs pour chacun

- Autoriser les réponses en équipe
- Donner la parole à tous et favoriser la coopération
- Créer une dynamique inclusive et bienveillante

### Leçon 3 - Capter l'attention et évaluer la séance

- Soigner le début de séance, utiliser voix et regard
- Varier les formats et introduire des surprises
- Mettre en valeur les réussites en fin de séance
- Recueillir les retours et noter les observations pour améliorer les séances futures

## Modalités pédagogiques

---

- Formation 100 % en ligne, accessible depuis votre ordinateur ou tablette
- Vous progressez à votre rythme, quand vous le souhaitez, sans contrainte de temps
- 7 modules progressifs pour un apprentissage structuré et complet
- Contenus pédagogiques variés : vidéos, fiches pratiques, exemples concrets
- Découverte des applications EDITH (coach mémoire sans chrono, idéal pour seniors fragiles) et JOE (coach cerveau avec suivi des performances)
- Accès au tableau de bord professionnel pour suivre l'évolution des seniors et personnaliser l'accompagnement
- Attestation de fin de formation délivrée par DYNSEO, organisme certifié Qualiopi