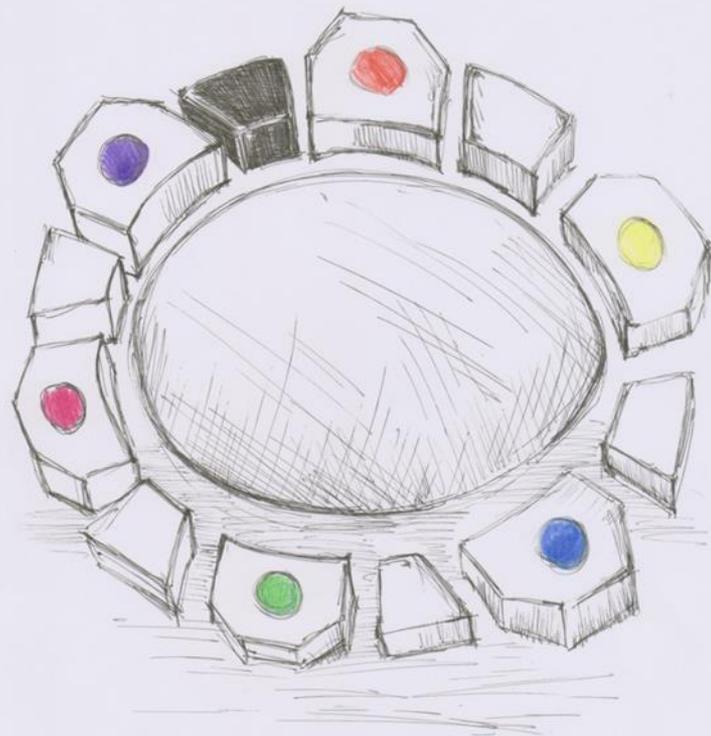


# DEMARCHE EDUCATIVE AUTOUR DU MEDICAMENT



Charlotte  
10/10/18.



Charlotte GOARIN – Pharmacien  
Rozenn TEXIER - Pharmacien

# GENESE DU PROJET

- Séance d'information sur le médicament en CMP (Centre Médico-Psychologique) initiée en 2016 par la Présidente de CME et les pharmaciens
- Nécessité d'un support d'animation
  - ✓ Messages principaux
  - ✓ Orientation des échanges



# OBJECTIFS

- Favoriser les échanges entre les patients avec l'appui des professionnels de santé
- Rendre le patient acteur de sa prise en charge
- Favoriser le droit à l'information
- Donner des informations fiables



# CONCEPTION DU GROUPE DE TRAVAIL

- Présentation du projet lors de la Semaine de la sécurité des patients 2016 par les pharmaciens de l'EPSM
- Lien fait avec une cadre de santé d'HC, une artiste plasticienne et une IDE avec l'appui de la Direction qualité



# ELABORATION du JEU en 2017-2018

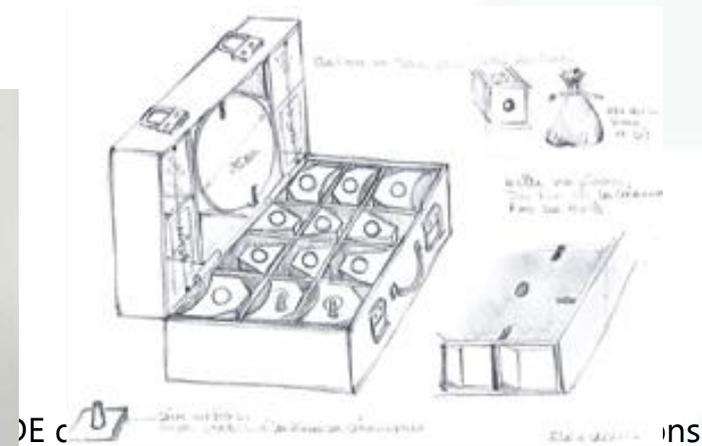
- Jeux de société fréquemment utilisés dans les pathologies chroniques somatiques (diabète, asthme, hépatites...)
  - **peu de supports existent pour les pathologies psychiatriques**
  - **aucun n'est consacré à la prise en charge médicamenteuse.**
- Orientation vers un jeu de société type « **Trivial Pursuit®** » :
  - simplicité du jeu, connu de tous
  - ludique et interactif
  - questions s'adressant à tous les participants
  - permettant de faire émerger les discussions.
- Décision de créer le jeu au sein de l'établissement et **d'associer les patients à sa conception.**



# CONCEPTION du JEU

Dans le cadre de différents **ateliers thérapeutiques**

- ✓ « **Céramique** » : IDE, plasticienne et les patients de l'HC Izella : réalisation de la maquette puis des différents éléments du jeu (pièces du plateau, pions, dés...)
- ✓ « **Bois et bricolage** » : un IDE et des patients de l'HJ Intermède : réalisation de la boîte du jeu.



- ✓ Coopération entre professionnels et unités de l'EPSM diverses (pharmacie/ateliers thérapeutiques/services de soins en intra/services ambulatoires), coordonnés par le service qualité





# CONCEPTION du JEU (2)

- Rédaction des questions par les pharmaciens et un psychiatre
  - 6 thématiques retenues
  - Cartes questions
  - Livret animateur avec les éléments de réponse

Question

Vrai/Faux

Mini scénario

Fiche n°1

Mes Droits à être informé(e) sur mes MEDICAMENTS

LA GAVOTTE DES MEDOCS

Question 1

Etienne parle facilement de sa maladie et de son traitement avec ses proches. Aujourd'hui, lors d'un repas avec ses amis, la discussion porte sur les médicaments génériques, et les avis sont plus que partagés.

Voici les différents avis qui s'échangent :

A. « Les génériques ne sont pas de vrais médicaments. Ce sont des copies du médicament princeps, des faux en quelque sorte ».

B. « Une fois que le brevet d'un médicament est caduc, une autre firme pharmaceutique peut à son tour fabriquer ce médicament. C'est ainsi que sont fabriqués les médicaments génériques dans les mêmes conditions de sécurité ».

C. « Dans certains cas très précis, il peut être préférable de ne pas changer pour le médicament générique ».

D. « Le pharmacien n'a pas le droit de substituer le médicament que m'a prescrit mon médecin pour le remplacer par un médicament générique ».

Réponse : B et C

Question 2

Les BZD aident à dormir ?

Réponse :

En partie : les médicaments qui aident à dormir, comme le Zopiclone, le Zolpidem, dérivent des BZD. Elles ont des propriétés hypnotiques mais ne sont pas anxiolytiques, anticonvulsives et myorelaxantes.

« Mes médicaments »



# 6 thèmes de questions



**Jaune** : Les médicaments



**Rouge** : Les effets indésirables,  
l'observance



**Bleu** : Les interactions



**Vert** : Comment gérer mes médicaments à la  
maison



**Mauve** : Comment les gérer à l'extérieur



**Orange** : Ma maladie



# Sous 3 formes

- Mini scénario
- QCM
- Vrai/Faux



# LIBELLE du JEU

- Appel à idées auprès des unités de soins

La proposition retenue :

**LA GAVOTTE DES MEDOCS**



# PHASE DE TEST DU JEU

- Collaboration entre l'EPSM et l'IFPS
  - Tests auprès des étudiants infirmiers de 3ème année sur la base du volontariat en novembre 2018
- Dans 2 HDJ
  - lors de la semaine sécurité du patient
  - séances d'1h à 1h30 réunissant 4 à 5 patients
  - animées par 1 IDE et un pharmacien, avec un IDE de l'HJ connaissant les patients



# Et les REGLES DU JEU ?

## Éléments à privilégier :

- Pas de gagnant, pas de perdant
- Pas de compétitivité
- Pas de bonnes ou de mauvaises réponses
- Le jeu est un support qui doit permettre une parole libérée des patients
- Un soignant ou pharmacien dans le rôle de médiateur / maître du jeu



## Comment se déroule une partie?

Chaque joueur assemble les pièces du jeu et choisi un dessin à positionner sur le centre du jeu.

Chacun opte pour un pion et le place sur la case noire, la case départ.

A tour de rôle, chacun lance le dés, le joueur ayant le plus grand nombre commence la partie.

Pour cela il sélectionne une carte «MISSION» qu'il positionne à la vue de tous. Cette carte annonce le nombre de défis par couleur à effectuer pour finir la partie.

Puis il relance le dés et avance dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque que le joueur prend une carte il la lit à haute voix et répond à la question.

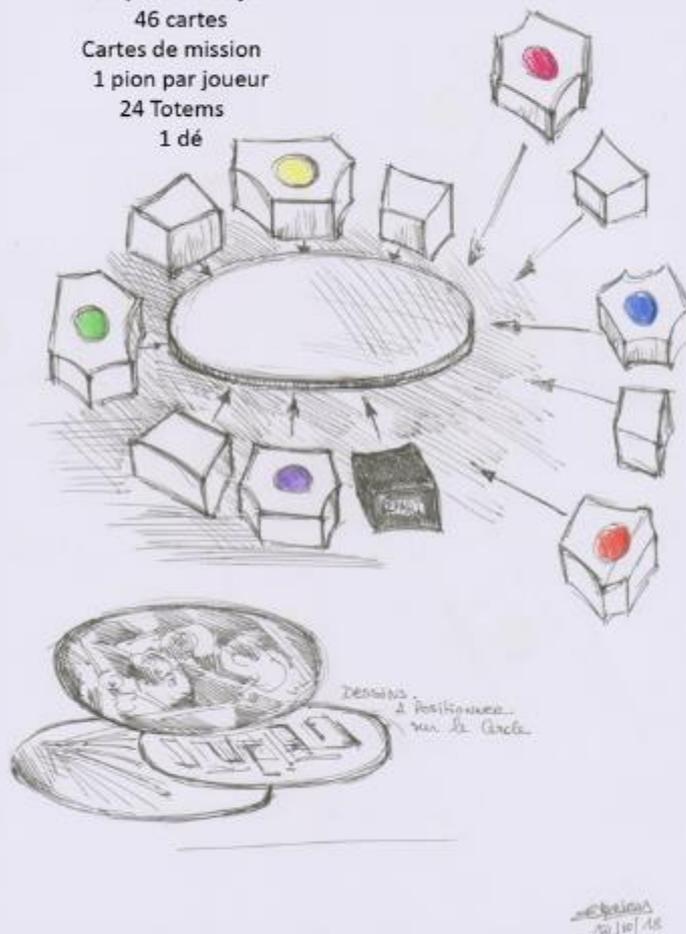
Si le joueur ne connaît pas la réponse il peut faire appel aux autres joueurs, puis au professionnel de santé.

Une bonne réponse permet d'obtenir un TOTEM de la couleur du défis à placer au centre du jeu.

Le joueur garde sa carte devant lui. Le tour suivant est à son voisin de gauche.

## Pour jouer :

2 à 4 joueurs  
Un plateau de jeu  
46 cartes  
Cartes de mission  
1 pion par joueur  
24 Totems  
1 dé



## Les défis

Les cases de couleur annoncent un défi. Les défis peuvent être des questions à choix multiples, des vrai/faux, ou encore un mini scénario.

Chaque couleur fait référence à une famille de Questions.

**Jaune** : Les médicaments

**Rouge** : Les effets indésirables, l'observance

**Bleu** : Les interactions

**Vert** : Comment les gérer à la maison

**Mauve** : Comment les gérer à l'extérieur

**Orange** : Ma maladie

**La case noire** : case Joker, le joueur peut rejouer

Les cases Blanches : case Joker, le joueur choisi une carte de la couleur de son choix



# Comment se déroule une partie?



# Exemple : Les médicaments

QUESTION 6

**VRAI/FAUX**

Les médicaments par voie injectable (piqûres) sont plus efficaces que ceux par voie orale (comprimés, gélules, gouttes).



# Exemple: Comment gérer mes médicaments à la maison

## QUESTION 1

### MINI SCÉNARIO

Chaque mois, Marie se rend chez son pharmacien pour prendre son traitement qu'elle connaît parfaitement. Aujourd'hui, l'un des médicaments qui lui a été délivré n'est pas le même que d'habitude. Marie a toute confiance en l'équipe officinale.

**D'après vous, que doit-elle faire ?**

- A. Marie n'ose pas mettre en doute ce qui lui a été délivré, elle ne dit rien.
- B. Il se peut que la personne qui lui a délivré son médicament ait fait une erreur. Marie préfère poser la question, elle aime bien savoir ce qu'elle prend.
- C. Arrivée chez elle, elle en parle à sa voisine qui lui certifie que ce doit être un médicament générique, au vu du nom indiqué sur la boîte. Marie lui fait confiance.
- D. Marie se connecte sur Internet et recherche à quoi correspond le médicament qui lui a été délivré.

#### **Biblio :**

- A. Documents Psycom « Prendre un médicament neuroleptique », « Prendre un médicament antidépresseur »
- B. Réseau PIC et l'atelier du médicament
- C. Atelier du médicament – CH Sainte-marie Clermont-Ferrand



# Exemple :

## Les interactions

QUESTION 8

**QUESTION**

Quels produits peuvent provoquer un sentiment paranoïaque, même chez des personnes qui n'ont pas de troubles psychotiques ?

- A. Les produits cosmétiques
- B. La canne à sucre et le coca-cola
- C. Le cannabis et la cocaïne



# BILAN et PERSPECTIVES

- Bilan :
  - 15 ateliers réalisés depuis 2019
  - 70 patients
  - Ateliers réalisés dans un HDJ dans le cadre d'un programme pluriprofessionnel d'accompagnement des patients (2 séances dédiées au médicament, dont l'atelier jeu)
  - Retours positifs des patients et équipe IDE (questionnaire de satisfaction suites aux séances en 2019)
  
- Perspectives :
  - Extension des ateliers à d'autres HDJ
    - 1<sup>er</sup> semestre 2025 : démarrage à l'HDJ de réhabilitation psychosociale
    - Objectif de 2 à 3 séances par mois
  - Initiation d'ateliers pour les patients sortants d'hospitalisation

