

**TRAITEMENT
NON PHARMACOLOGIQUE**

*de la maladie d'Alzheimer
et des pathologies apparentées*

**APPLICATION
AUX TROUBLES
DU COMPORTEMENT
EN EHPAD**

ANIMATIONS FLASH

RECOMMANDATIONS GENERALES

- Prévoir une boîte à multiples tiroirs de rangement.
Un tiroir = une animation flash.
- Faire la liste des centres d'intérêt des résidents en les classant par ordre alphabétique (cf. histoires et habitudes de vie). Feuille à glisser dans le premier tiroir.

LIEU

Chambre ou
salle d'activité disponible
(au calme).

DUREE

15 minutes maximum
déplacement compris.

OBJECTIF

Faire chuter les troubles
du comportement
en moins de 15 mn.

A FAIRE

- Respecter.
- Entendre les émotions.
- Susciter.
- Faire parler...

A NE PAS FAIRE

- Imposer les animations.
- Mettre en échec les résidents.

Avec le soutien de



**TRAITEMENT
NON PHARMACOLOGIQUE**

*de la maladie d'Alzheimer
et des pathologies apparentées*

**APPLICATION
AUX TROUBLES
DU COMPORTEMENT
EN EHPAD**

ANIMATIONS FLASH

ACTUALITÉ

Matériel :

- Journal local du jour.

Description de l'activité :

- Inviter le résident à s'asseoir.
- Choisir un article en fonction des centres d'intérêt du résident.
- Lecture de l'article (quelques lignes).
- Faire associer des souvenirs.
- Quand le résident est apaisé, le raccompagner au salon, l'inviter à s'asseoir et proposer un magazine.

LIEU

Chambre ou
salle d'activité disponible
(au calme).

DUREE

15 minutes maximum
déplacement compris.

OBJECTIF

Faire chuter les troubles
du comportement
en moins de 15 mn.

A FAIRE

- Respecter.
- Entendre les émotions.
- Susciter.
- Faire parler...

A NE PAS FAIRE

- Imposer les animations.
- Mettre en échec les résidents.

Avec le soutien de



**TRAITEMENT
NON PHARMACOLOGIQUE**

*de la maladie d'Alzheimer
et des pathologies apparentées*

**APPLICATION
AUX TROUBLES
DU COMPORTEMENT
EN EHPAD**

ANIMATIONS FLASH

PHOTOS SOUVENIR

Matériel :

- 1 - Planches de photographies de stars, acteurs, hommes politiques, sportifs, intellectuels, artistes... des années 1920 à nos jours.
- 2 - Planches de photographies relatives à des monuments et des sites historiques, des publicités anciennes...

Description de l'activité :

- Inviter le résident à s'asseoir.
- Prendre l'album photo.
- Montrer les photos et demander au résident de nommer l'image.
- Faire associer des souvenirs.
- Quand le résident est apaisé, le raccompagner.

LIEU

Chambre ou
salle d'activité disponible
(au calme).

DUREE

15 minutes maximum
déplacement compris.

OBJECTIF

Faire chuter les troubles
du comportement
en moins de 15 mn.

A FAIRE

- Respecter.
- Entendre les émotions.
- Susciter.
- Faire parler...

A NE PAS FAIRE

- Imposer les animations.
- Mettre en échec les résidents.

Avec le soutien de



**TRAITEMENT
NON PHARMACOLOGIQUE**

*de la maladie d'Alzheimer
et des pathologies apparentées*

**APPLICATION
AUX TROUBLES
DU COMPORTEMENT
EN EHPAD**

ANIMATIONS FLASH

BIEN-ÊTRE

Matériel :

- Lingettes rafraichissantes, crème hydratante et parfumée pour les mains.

Description de l'activité :

- Inviter le résident à s'asseoir confortablement dans un fauteuil.
- Passer la lingette délicatement sur les mains puis appliquer lentement la crème sur les mains par mouvements circulaires.
- Accompagner le massage par des paroles apaisantes et valorisantes.
- Quand le résident est apaisé, le raccompagner.

A FAIRE

S'installer assis face à la personne et capter son regard.

A NE PAS FAIRE

Massage sur le visage.

LIEU

Chambre ou
salle d'activité disponible
(au calme).

DUREE

15 minutes maximum
déplacement compris.

OBJECTIF

Faire chuter les troubles
du comportement
en moins de 15 mn.

A FAIRE

- Respecter.
- Entendre les émotions.
- Susciter.
- Faire parler...

A NE PAS FAIRE

- Imposer les animations.
- Mettre en échec les résidents.

Avec le soutien de



**TRAITEMENT
NON PHARMACOLOGIQUE**

*de la maladie d'Alzheimer
et des pathologies apparentées*

**APPLICATION
AUX TROUBLES
DU COMPORTEMENT
EN EHPAD**

ANIMATIONS FLASH

ACTIVITÉ MANUELLE

Matériel :

- Pâte à modeler et emporte-pièce, feutres lavables et feuilles.

Description de l'activité :

- Inviter le résident à s'asseoir confortablement dans une chaise face à une table.
- S'asseoir face ou à côté de lui.
- Mettre à disposition le matériel.
- Commencer l'activité.
- Quand le résident est apaisé, le raccompagner.

LIEU

Chambre ou
salle d'activité disponible
(au calme).

DUREE

15 minutes maximum
déplacement compris.

OBJECTIF

Faire chuter les troubles
du comportement
en moins de 15 mn.

A FAIRE

- Respecter.
- Entendre les émotions.
- Susciter.
- Faire parler...

A NE PAS FAIRE

- Imposer les animations.
- Mettre en échec les résidents.

Avec le soutien de



**TRAITEMENT
NON PHARMACOLOGIQUE**

*de la maladie d'Alzheimer
et des pathologies apparentées*

**APPLICATION
AUX TROUBLES
DU COMPORTEMENT
EN EHPAD**

ANIMATIONS FLASH

PROMENADE

Matériel :

- Tenue vestimentaire adaptée à la saison (chapeau, parapluie...), chaussures adaptées à la marche.

Description de l'activité :

- Inviter le résident à faire une promenade en lui donnant le bras et en échangeant quelques mots.
- Quand le résident est apaisé, le raccompagner.

LIEU

Chambre ou
salle d'activité disponible
(au calme).

DUREE

15 minutes maximum
déplacement compris.

OBJECTIF

Faire chuter les troubles
du comportement
en moins de 15 mn.

A FAIRE

- Respecter.
- Entendre les émotions.
- Susciter.
- Faire parler...

A NE PAS FAIRE

- Imposer les animations.
- Mettre en échec les résidents.

Avec le soutien de



**TRAITEMENT
NON PHARMACOLOGIQUE**

*de la maladie d'Alzheimer
et des pathologies apparentées*

**APPLICATION
AUX TROUBLES
DU COMPORTEMENT
EN EHPAD**

ANIMATIONS FLASH

MUSIQUE

Matériel :

- Lecteur CD portable, CD de musiques de style divers (ambiance, classique, d'époque...).

Description de l'activité :

- Inviter le résident à s'asseoir confortablement dans un fauteuil.
- Lui proposer de fermer les yeux et mettre un CD de musique douce (ambiance) pour commencer.
Lui faire ensuite choisir un morceau qu'il apprécie.
Engager une discussion sur les souvenirs se rapportant à cette musique.
- Quand le résident est apaisé, le raccompagner.

LIEU

Chambre ou
salle d'activité disponible
(au calme).

DUREE

15 minutes maximum
déplacement compris.

OBJECTIF

Faire chuter les troubles
du comportement
en moins de 15 mn.

A FAIRE

- Respecter.
- Entendre les émotions.
- Susciter.
- Faire parler...

A NE PAS FAIRE

- Imposer les animations.
- Mettre en échec les résidents.

Avec le soutien de



**TRAITEMENT
NON PHARMACOLOGIQUE**

*de la maladie d'Alzheimer
et des pathologies apparentées*

**APPLICATION
AUX TROUBLES
DU COMPORTEMENT
EN EHPAD**

ANIMATIONS FLASH

RELAXATION - RESPIRATION

Matériel :

- CD musique d'ambiance douce (bruit de la mer, ...).

Description de l'activité :

- Inviter le résident à s'asseoir confortablement dans un fauteuil.
- Mettre un CD de musique douce. Inviter le résident à se détendre en le faisant inspirer et expirer 10 fois de l'air doucement.
Lui proposer de fermer les yeux et l'accompagner dans une rêverie imageante.
- Demander au résident d'ouvrir les yeux et de raconter comment était "l'arbre"... qu'il a imaginé ou bien le faire évoquer ses sensations.
- Quand le résident est apaisé, le raccompagner.

LIEU

Chambre ou
salle d'activité disponible
(au calme).

DUREE

15 minutes maximum
déplacement compris.

OBJECTIF

Faire chuter les troubles
du comportement
en moins de 15 mn.

A FAIRE

- Respecter.
- Entendre les émotions.
- Susciter.
- Faire parler...

A NE PAS FAIRE

- Imposer les animations.
- Mettre en échec les résidents.

Avec le soutien de



**TRAITEMENT
NON PHARMACOLOGIQUE**

*de la maladie d'Alzheimer
et des pathologies apparentées*

**APPLICATION
AUX TROUBLES
DU COMPORTEMENT
EN EHPAD**

ANIMATIONS FLASH

DÉFOULOIR

Matériel :

- Un coussin épais, des moufles, balle en mousse.

Description de l'activité :

- Lorsque le résident est particulièrement agité, proposer ce type d'animation flash.
- S'installer dans une pièce calme ou le matériel est déjà à disposition.
- Tenir le coussin et proposer au résident de taper dedans en disant tout ce qui lui passe par la tête (sa colère...).

Au bout de quelques minutes de défouloir, inviter le résident à s'asseoir et lui donner deux balles en mousse (une dans chaque main).

Proposer de malaxer ses balles avec les pressions de moins en moins fortes.

Inviter le résident à parler de ses ressentis.

- Quand le résident est apaisé, le raccompagner.

LIEU

Chambre ou
salle d'activité disponible
(au calme).

DUREE

15 minutes maximum
déplacement compris.

OBJECTIF

Faire chuter les troubles
du comportement
en moins de 15 mn.

A FAIRE

- Respecter.
- Entendre les émotions.
- Susciter.
- Faire parler...

A NE PAS FAIRE

- Imposer les animations.
- Mettre en échec les résidents.

Avec le soutien de

