

« A vos souhaits », un jeu pour faciliter la parole...



Rien ne remplacera la parole du patient et tant qu'il pourra dire ses souhaits pour sa fin de vie, le patient est le maître. Par contre, si sa parole n'est plus possible, ce qu'il aura écrit à travers ses directives anticipées, aidera beaucoup son entourage, le moment venu, pour donner des informations le concernant.

Mais écrire ses directives n'est pas chose facile. Il y a autour de la fin de vie deux angoisses : l'abandon et l'obstination déraisonnable.

Mais aussi beaucoup d'autres questions.

Ce jeu aide à cheminer dans notre réflexion.

Il comprend 40 cartes plus un Joker, carte blanche qui peut être choisie pour une expression particulière. Chaque carte évoque un souhait qui se réfère soit à des problèmes physiques (douleur, angoisse, étouffement) soit à des aspects plus matériels comme le besoin de « régler ses affaires », jusqu'à des cartes qui évoquent l'aspect spirituel de la vie comme vouloir « méditer ou prier ».

Il est possible de jouer seul ou avec d'autres, malades ou bien portants, ou encore avec un parent en EHPAD ou dans toute autre situation.

Le jeu consiste à classer les cartes en 3 tas par ordre d'importance : les plus importantes, les moins importantes et les intermédiaires. On parle des choix que l'on fait quitte à revoir ultérieurement son classement. Les joueurs discutent, on s'écoute puis essaie de garder qu'une dizaine de cartes.

C'est cette discussion qui est intéressante car elle peut aboutir bien sûr à l'écriture des directives

anticipées mais ce n'est pas le plus important car on sait combien il est difficile d'anticiper et surtout d'anticiper une situation qu'on préfère ne pas voir. Le plus important est de parler autour de la fin de vie, sujet qui jusque là était tu. On le sait les directives anticipées sont révocables à tout moment. Aussi, l'essentiel est vraiment ce cheminement que le jeu aide à faire pour ceux qui acceptent de jouer.

Car tout le monde en convient, le plus difficile est de sortir du silence : le non-dit emprisonne tout autant le malade que ses proches.

Il suffit de quelques mots échangés dans un climat apaisé pour que cette frontière s'efface. L'avantage



d'un jeu, aux allures de « jeu de société », est qu'on peut commencer « sur la pointe des pieds », juste pour voir, avec la liberté à chaque carte, d'en dire un peu plus, ou bien de s'arrêter là. Un mot suffit pour faire céder le mur du silence et quand le moment ultime s'approche, peut être ce mot appellera t-il d'autres mots.

A vous de jouer...

Colette PEYRARD

Fédération JALMALV

COMMANDEZ LE VÔTRE

Jeu en vente à 10 €. Distribué par la **fédération JALMALV** avec le soutien de la **Fondation APICIL**. Pour vous procurer le jeu <http://www.jalmalv-federation.fr>