

# Autonomia

Ce jeu a été créé par Véronique Boichot, ergothérapeute en CATTP et centre de détention. Il est centré sur l'autonomie, avec des mises en situation concrètes, qui permettent des expériences en milieu fermé dans la mesure où elle ne peut pas emmener les détenus en milieu écologique extérieur. La prolongation naturelle de ce jeu est donc la mise en situation réelle. Il permet d'identifier des difficultés, mais cela reste plus long qu'un bilan personnel. Par contre la dimension groupale et ludique permet des partages de savoir. Certaines questions, très cognitives, peuvent mettre des patients en difficulté, donc c'est à vous de savoir si vous souhaitez les intégrer ou pas, selon les séances.

## Les cartes de jeu

- Les items sont au nombre de 9 : orientation/déplacement, santé/sécurité, argent, alimentation/consommation, communication/sentiments, relationnel, logement, travail/loisirs, soins et hygiène.
- Les questions sont à adapter pour certaines, en fonction de vos lieux d'intervention (horaires de train, lieu de déplacement, etc...)
- Au dos des cartes, les logos sont identifiés (découpés en petits carrés, car galère d'impression en recto-verso !) et plastifiées. (toujours laisser un bord avec le plastique sous peine que ça se décolle...

## Plateaux de jeu : Plusieurs possibilités ont été testées

- La créatrice du jeu l'utilise avec un logo central (le mot autonomie, une image symbolique, etc...) et des réglettes personnelles pour chaque patient. (voir dans fichiers). Chaque personne monte le long de sa réglette, passant ainsi par 6 items sur les 9 proposés. Il n'y a donc pas vraiment de gagnant, puisque tout le monde gravit son échelle, une case à chaque tour, pour aller vers le centre et l'autonomie. Symboliquement, ils l'atteignent donc tous. Les réglettes sont à couper en vertical.
- De mon côté, j'ai opté pour un plateau vierge, sur lequel j'ai tracé un chemin, en faisant des cases avec les logos. J'ai aussi laissé des cases blanches permettant ainsi aux personnes de choisir la carte qu'ils souhaitent. Il y a un départ et une arrivée, sachant que sur une heure de jeu, nous n'arrivons jamais au bout...Symboliquement c'est donc un peu bôf, même si cela ne semble pas déranger les patients. Il y a donc un gagnant ou une gagnante, mais cela ne semble pas être un objectif. Les patients apprécient ce jeu pour les échanges verbaux qu'il permet. Deux dés (pour ne pas trop trainer en route...) et des pions, à créer, à récupérer...

## Matériel complémentaire

C'est là qu'il y a du boulot...récupérer des fiches de train, bus, touristiques, plan, etc...Vive les gentils stagiaires car c'est un peu long !