

JEU DU BUDGET

Type de jeu	Autonomie Ancrage dans la vie quotidienne
But du jeu	Favoriser des mises en situation et des échanges verbales autour du budget
Nb participants	2 à 4 participants
Contre-indications	➤ Patients névrosés (TOC, troubles somatoformes), dépressifs, état-limites, anorexiques ne présentant pas de difficultés autour de la dimension de la réalité de la vie quotidienne, mais ayant plutôt besoins d'introspection et de psychothérapie ➤ Patients psychotiques en phase de décompensation, sauf si la personne peut intégrer un groupe de patients chroniques (type HDJ)
Description du jeu	➤ Plateau de jeu de 31 cases avec 3 couleurs différentes ➤ Calendrier mensuel personnel ➤ Mini cartes budget (plastifiées), avec les différents items du budget mensuel (courses, loyer, énergie, déplacements, tabac, loisirs....) ➤ Pions de jeu et deux dés, faux billets ➤ Trois types de cartes avec 3 couleurs différentes : ▪ Cartes rouges : surprises négatives ▪ Cartes vertes : surprises positives ▪ Cartes bleues : questions réflexives
Règles et adaptations	Chaque participant prend un paquet de billet contenant 900€ (montant de l'AAH). Les personnes doivent placer sur leurs calendriers les mini-cartes en fonction de leurs dépenses mensuelles (courses, déplacement, loisirs), des dates de prélèvement (loyer, énergie) ou de paiements (APL, AAH...) Pour commencer, les participants doivent placer leurs pions sur la case 5 (signifiant le 5 du mois, date de l'obtention de l'AAH). Les personnes se déplacent avec pions et dés. Deux actions sont alors possibles • Répondre aux questions suivant la couleur de la case sur laquelle le pion s'arrête. La personne qui pioche répond en premier, puis la discussion peut s'étendre à tout le groupe. • Lorsque la personne a déplacé son pion et répondu à la question, elle doit payer toutes les factures qui sont situées entre la case de départ (le 5) et la case d'arrivée (par exemple le 15) Adaptations Il est possible de jouer avec comme budget de départ celui des participants, c'est-à-dire que chaque personne peut avoir un budget différent. De plus, il est possible de jouer sans les cartes et uniquement en payant les différentes factures. Ce jeu peut également se jouer entre un patient et un thérapeute pour aider ce dernier à faire son propre budget. Si des personnes sont en difficulté, il est possible de les aider grâce au livret sur le budget.
Expériences significantes	➤ Expériences des principes de réalité ➤ Expériences motrices et gestuelles autour d'un pôle de gestes connus, de gestes de vie quotidienne, de routine, d'habitudes ➤ Expériences cognitives : fonctions exécutives, résolution de problèmes, auto-évaluation, prédictions, représentations sociales et personnelles autour du quotidien ➤ Expériences émotionnelles : souvenirs émotionnels éventuels liés au budget, à l'argent et à la répartition des choix, des besoins/nécessités et des plaisirs. ➤ Expériences identitaires : sentiment de compétence, de valeur, de réussite, de conscience de ses ressources dans les situations de vie quotidienne ➤ Expériences relationnelles : partage et échange de savoirs ou d'expériences, vivre ou imaginer des situations interactives engageant la relation groupale et sociétale