

# AUTONOMIA

Type de jeu	<b>Autonomie</b> <b>Ancrage dans la vie quotidienne</b>
But du jeu	<b>Favoriser un échange verbal autour de toutes les situations de vie quotidienne</b>
Nb participants	4 à 6 participants
Contre-indications	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 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</li> <li>➤ Patients psychotiques en phase de décompensation, sauf si la personne peut intégrer un groupe de patients chroniques (type HDJ)</li> </ul>
Description du jeu	<p>Un jeu créé par Véronique Boichot, ergothérapeute.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Plateau collectif Pions et dés ou plaquettes personnelles</li> <li>➤ Cartes avec différentes questions portant sur les items suivants : soins/hygiène, orientation/déplacements, communication/sentiments, santé/sécurité, argent, alimentation/consommation, relationnel, logement, travail/loisirs</li> <li>➤ Classeurs d'informations nécessaires (fiches de bus, de train, sur CB, lavomatic...)</li> </ul>
Règles et adaptations	<p><b>2 façons de jouer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Un plateau collectif permettant des déplacement (pions et dé) pour pouvoir piocher des cartes correspondant aux cases du plateau</li> <li>➤ Des plaquettes personnelles de jeu permettant de passer pour toutes les catégories proposées pour aboutir à l'autonomie</li> </ul> <p><b>Un but commun</b> : répondre aux questions en groupe pour soutenir la coopération et les échanges des stratégies autour des activités de vie quotidienne</p>
Expériences significantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Expériences des principes</b> de plaisir ET de réalité</li> <li>➤ <b>Expériences motrices et gestuelles</b> autour d'un pôle de gestes connus, de gestes de vie quotidienne, de routine, d'habitudes</li> <li>➤ <b>Expériences cognitives</b> : fonctions exécutives, résolution de problèmes, auto-évaluation, prédictions, représentations sociales et personnelles autour du quotidien</li> <li>➤ <b>Expériences émotionnelles</b> : souvenirs émotionnels éventuels liés au quotidien</li> <li>➤ <b>Expériences identitaires</b> : sentiment de compétence, de valeur, de réussite, de conscience de ses ressources dans les situations de vie quotidienne</li> <li>➤ <b>Expériences relationnelles</b> : partage et échange de savoirs ou d'expériences, vivre ou imaginer des situations interactives engageant la relation groupale et sociétale, travail sur l'inclusion sociale</li> </ul>