

Jeu de la cuisine

Type de jeu	Autonomie Ancrage dans la vie quotidienne
But du jeu	Réaliser des menus, seul ou en équipe, en collectant des ingrédients
Nb participants	4 à 8 participants, dans la mesure où le jeu peut se faire en équipe
Contre-indications	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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	<p>L'idée du jeu vient de Gwendoline Michel et le jeu a été finalisé par Marie Dufour (étudiantes ergo).</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Plateau de jeu, pions et dés ➤ Fiches menus proposant différents types de menus (enfants, personnes, âgées, royal, gastronomique, ligh, sportif...) avec différentes contraintes (5 fruits et légumes, calories, protéines, glucides...) ➤ Fiches aliments : différentes catégories d'aliments (viande, fruits, légumes, produits laitiers, poissons, desserts...) avec les calories pour 100 g, glucides, lipides et protéines contenues dans l'aliment ➤ Cartes « le saviez-vous ? » : proposant des informations culinaires
Règles et adaptations	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les personnes peuvent jouer seules ou en équipe, choisir ou tirer au sort le menu. ➤ Discussion entre les joueurs de la même équipe, vol ou échanges avec les autres équipes, permettent d'aboutir au menu choisi ou tiré au sort. Discussions sur les choix alimentaires de chacun, échanges de recettes et de petits trucs, hygiène de vie sont le type d'échange possibles. ➤ La première personne ou équipe ayant réalisé son menu en répondant aux critères demandés, gagne la partie.
Expériences significantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expériences des principes de plaisir ET 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 quotidien ➤ 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 sociale, travail sur l'inclusion sociale