Mots et cuisine

Type de jeu	Autonomie Ancrage dans la vie quotidienne
But du jeu	Retrouver des mots utilisés dans la cuisine (noms d'aliments, proverbes, expression)
Nb participants	4 à 6 participants
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	Un jeu du commerce permettant d'associer des mots et des images.
Règles et adaptations	Toutes les cartes sont étalées sur la table et des définitions sont proposées, correspondant aux cartes images. Une évolution est possible dans la complexité des définitions.
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