

Pizza time

Type de jeu	Orientation spatiale
But du jeu	Réaliser des pizzas
Nb participants	4 personnes
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	<ul style="list-style-type: none">➤ Un jeu du commerce➤ 16 cartes permettant de réaliser 4 pizzas➤ Des cartes aliments (fromage, olives, champignons) indiquant 1, 2, 3 ou 4, permettant de donner des précisions pour savoir comment la pizza doit être réalisée
Règles et adaptations	<ul style="list-style-type: none">➤ Le but du jeu est de réaliser une pizza en utilisant les 4 morceaux de puzzle
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, orientation spatiale➤ 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 sociétale, travail sur l'inclusion sociale