

# Quand le gant de toilette reste sec

Type de jeu	<b>Autonomie</b> <b>Ancrage dans la vie quotidienne</b>
But du jeu	<b>Favoriser une meilleure conscience des besoins en hygiène</b>
Nb participants	4 à 6 personnes
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	Un jeu du commerce proposant <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Un plateau de jeu, pions et dés</li><li>➤ Des cartes mimes, dessin ou discussion</li><li>➤ Un livret contenant les réponses pour les sujets abordés</li><li>➤ Un photolangage</li></ul>
Règles et adaptations	Un jeu de déplacement et de réponses aux questions, de mime ou de dessin  Un photolangage permet également des choix et des discussions
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 sociale, travail sur l'inclusion sociale</li></ul>