

FICHE JEU

| | |
|---------------------------|--|
| Type de jeu | Autonomie Ancrage dans la vie quotidienne |
| But du jeu | |
| Nb 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 | |
| Règles et adaptations | |
| Autres | |
| 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, prédications, 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 sociétale, travail sur l'inclusion sociale |