

Jeu du frigo

Type de jeu	Autonomie Ancrage dans la vie quotidienne
But du jeu	Savoir utiliser son frigidaire de façon optimale
Nb participants	1 à 4 (selon le matériel dont on dispose)
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>Jeu créé par Chantal de Lepine et deux étudiantes ergo</p> <p>Un carton représentant le frigo, plié en deux, s'ouvre sur plusieurs lignes de ficelle ou sont attachées de petites pinces à linge</p> <p>Des cartes représentant des aliments (avec des informations au verso) sont à situer correctement dans l'espace du frigidaire</p>
Règles et adaptations	Seul ou en groupe, il permet une éducation à la santé
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 sociétale, travail sur l'inclusion sociale