

60 ANS  
1961 • 2021



# Jeux thérapeutiques

Quelles expériences  
signifiantes?

## 3 grandes intentions

### **S'exprimer**

- Expression verbale
- Expression graphique et symbolisation

### **Explorer ses compétences**

- Cognitions
- Emotions
- Ressources
- Habiletés sociales

### **S'ancrer dans la vie quotidienne**

- Jeux centrés sur la vie quotidienne

# Conditions d'exercices

## ➤ Modalités

- Connaissance des outils au préalable
- Mono ou co-animation, attitude ludique et authentique
- Réflexion sur l'intérêt pour les thérapeutes de participer ou non

## ➤ Prescription

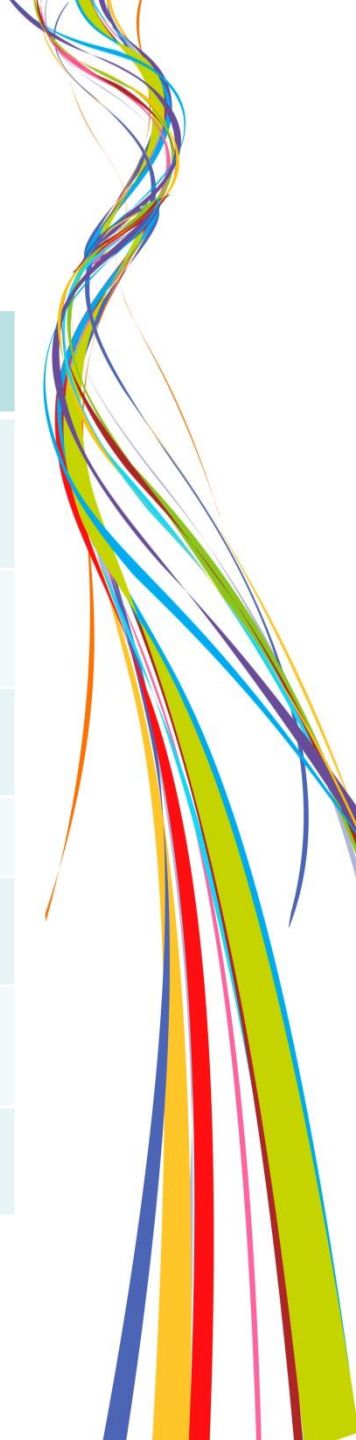
- Prescription nécessaire pour des « jeux sérieux »
- En auto-détermination/ prescription globale: motivation des personnes

## ➤ Laisser le choix ou protocoliser?

- Pour favoriser un engagement et une motivation, donner le choix au groupe entre 3 jeux, une majorité de personnes aura ainsi envie de participer
- Pour répondre à des objectifs précis, un choix éclairé est fait par les thérapeutes

# Expériences significantes

Expériences significantes	Mots clefs
Perceptivo-sensorielles	Autour des différentes sensations (VAKOG) et perceptions
Motrices et gestuelles	Gestuelles de type constructives ou destructives
Fonctions cognitives	Fonctions cognitives simples ou complexes
Emotionnelles	Expériences possibles autour des émotions
Identitaires	Sentiment d'identité personnelle
Relationnelles	Expériences relationnelles
Créatives et projectives	Créativité et inconscient, personnels et groupaux



# S'exprimer

**Expression verbale**

**Expression graphique et symbolisation**

# Expression verbale

représentations  
verbalisation  
comportements affirmation symboles  
expression  
mots identité formes personnelle mise relations  
conscience projection  
interactions groupale symbolisation  
introspection paroles

# Quelques exemples

Jeux permettant une **expression de soi**

- ▶ Expression verbale ( troquons, dixiludo, le truc le plus, top ten)
- ▶ Jeux autour des représentations identitaires (Karma et les différentes facettes de soi-même, dixit sur le « moi » actuel et futur)
- ▶ Jeux centrés sur l'imaginaire (L'île déserte)

# Jeux de discussion



Un jeu créé par des ergothérapeutes pour permettre des échanges et des interactions  
Bruno Schmitt et Marielle Boiron



## Troquons, un jeu du commerce, adapté dans une forme non compétitive



- 3 type de cartes: sujet, verbe et morale (conclusion)
- Chaque participant reçoit **trois cartes et constitue une phrase**
- Il ou elle peut troquer des parties de cette phrase qui ne lui conviennent pas, avec les autres personnes ou dans les paquets de cartes placés au centre (un seul échange dans ce cas de figure)
- **Lecture et discussion autour des phrases** ainsi créés. Phrases humoristiques, romantiques, décalées...

# Jeux d'expression verbale

Expériences	Mots clefs
<b>Motrices et gestuelles</b>	➤ Action principale <b>centrée sur la parole</b>
<b>Cognitives</b>	➤ <b>Mémoires personnelles</b> , historique, à court, moyen ou long terme, concentration et attention
<b>Emotionnelles</b>	➤ Il ne s'agit pas de faire intentionnellement revivre des émotions, mais elles peuvent toutes surgir <b>en fonction de l'histoire de la personne</b>
<b>Identitaires</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expression et connaissance de soi, <b>conscience de soi</b>, amorce d'introspection</li> <li>➤ <b>Espace psychique personnel</b> à identifier, conserver, protéger et à partager en paroles</li> </ul>
<b>Relationnelles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Explorer un <b>espace de parole groupal</b> de façon ludique et sécurisée: partager, échanger, débattre, confronter des opinions et des représentations différentes</li> <li>➤ Expérimenter <b>différents modes relationnels</b> à autrui, au groupe: Dépendance, indépendance, inter-dépendance, autonomie, coopération, opposition, identifications, soutien, étayage, distinction, création de liens inter-personnels</li> </ul>
<b>créatives et projectives</b>	➤ <b>Expériences projectives verbales</b> , par écho et résonance aux discours des autres personnes

# Jeux et symbolisation

Symbolisation  
personnel  
élaboration  
groupal  
psychisme  
symbolisation  
psychique  
inconscient

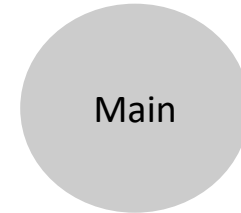
expression  
primaire  
intra  
introjection  
projection  
secondaire  
introspection  
subjectivité

# Métaphore du travail psychique



- René Roussillon, dans un article sur « **Le jeu et le potentiel** » se pose la question du sens du jeu. Il se demande si le jeu est le simple comportement ludique visible ou si ce mot de jeu pourrait désigner un certain type de fonctionnement psychique.
- Ce questionnement nous conduit donc à différencier le jeu formel et le jeu pris comme la **métaphore d'une capacité de travail psychique**, permettant de faire jouer au dehors les éléments psychiques qui se trouvent au-dedans. Cette conception du jeu comme modèle du travail psychique, nous permet ainsi de penser que l'utilisation de certains types de jeu, va permettre aux personnes de remettre en jeu et en scène, des éléments intra-psychiques.
- C'est donc par le jeu avec un Médium Malléable (pâte à modeler ou argile) que l'enfant ou l'adulte se donnent une **représentation symbolique de leur expérience**

# Processus de symbolisation



**Représentation  
perceptive**  
(trace mnésique  
première)

**Représentation de  
chose**  
(inconscient)

**Représentation de  
mots**  
(préconscient /  
conscience)

**Symbolisation  
primaire**

Formation des  
représentations mentales  
et des images internes

**Symbolisation  
secondaire**

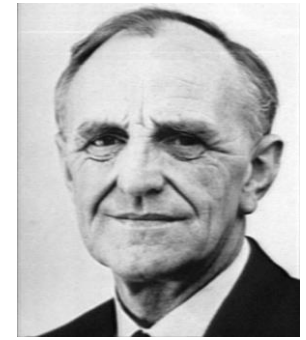
passage de représentation  
de choses, images internes  
à la représentation de mots

# Formes-images

- ▶ Un jeu créé , reprenant l'idée de mise en forme de Cranium (pate à modeler), à partir d'éléments naturels (épines d'oursin crayons et morceaux d'amethystes)
- ▶ Des cartes , tirées au sort et porteuses de 6 mots à choisir pour les représenter à partir des éléments concrets
- ▶ Tous les participants mettent en forme le mot qu'ils ont choisi en même temps
- ▶ Temps de la reconnaissance des formes en groupe: mise en lien entre formes-images et mots



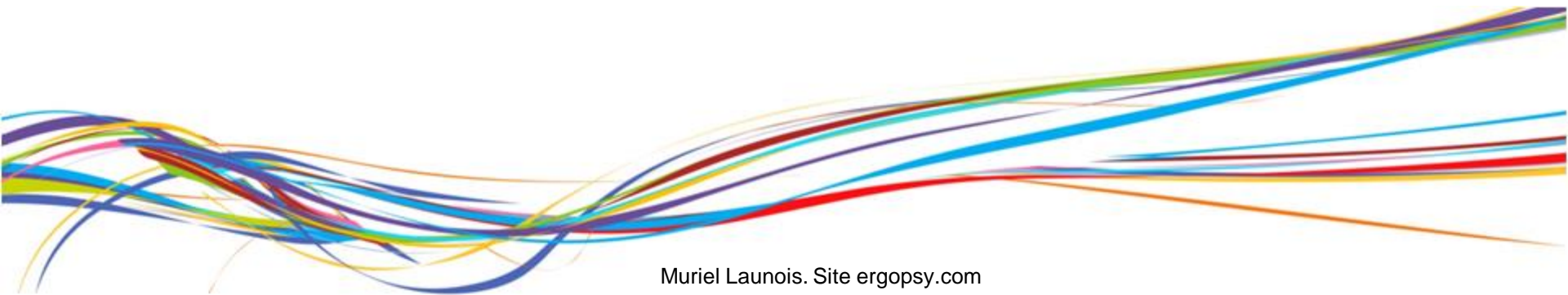
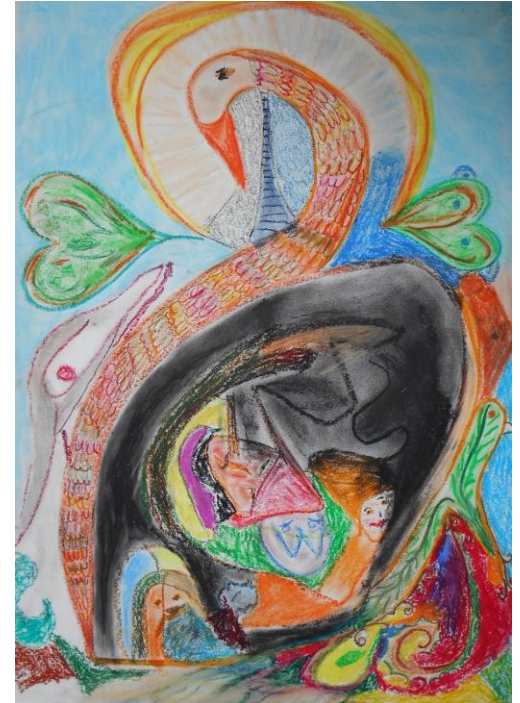
# Winnicott: le playing



*« C'est en jouant, et seulement en jouant, que la personne exploite tout son potentiel créatif et que la vie donne le sentiment qu'elle vaut la peine d'être vécue. »*

**Winnicott**

# Squiggle en individuel





# L'espace psychique groupal



D. Anzieu et J-Y. Martin mettent en évidence que parfois « **les individus demandent au groupe une réalisation imaginaire de leurs désirs refoulés** » Ils évoquent une « **capacité du groupe à gérer l'angoisse des membres du groupe et à proposer des issues à la réalisation de leurs désirs et de leurs défenses** »

➤ Le simple fait de **s'imaginer ensemble** luttant contre un volcan, un dragon ou résoudre les problèmes posés par le fait de se retrouver naufragé sur une île déserte peut avoir le même effet cathartique que le plaisir de voir Frodon triompher du mal dans le Seigneur des anneaux.

➤ Ce qui ne peut sembler qu'un simple jeu va permettre aux personnes **d'intérioriser cette capacité de lutte ou de transformation créative**. La surprise venue de cette capacité imaginaire collective offre une prime de plaisir, ressentie par tous les participants, ce dont témoignent les sourires et le sentiment de satisfaction.

# Squiggles groupaux



# Jeu du cœur

- Alternance de temps de parole et de temps de **création groupale**.



- **Les cartes cœurs** porteuses de :

- proverbes autour du cœur (avoir le cœur sur la main, avoir le cœur gros...)

- De mini palettes de couleur, proposant des temps créatifs sur des formes de cœur avec des craies grasses

- **Les créations collectives** ainsi constituées sont ensuite reliées à des proverbes, pour créer du lien entre images et mots

# Jeux et symbolisation

Expériences	Mots clefs
<b>Perceptivo-sensorielles</b>	➤ Toutes les capacités peuvent être sollicitées et engagées: Sensorialité, capacités perceptives, Vakog, <b>principe de plaisir</b>
<b>Motrices</b>	➤ Mouvements autour d'un pôle destructif ou constructif, plutôt liés à la liberté gestuelle, (playing et squiggle)
<b>Emotionnelles</b>	➤ <b>Emergences possibles</b> autour des émotions et des sentiments de type: intrusion, excitation et pare-excitation, fierté, surprise, joie, colère (squiggles), même s'il ne s'agit pas de faire intentionnellement revivre des émotions
<b>Identitaires</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Faire jouer au dehors des parties de soi-même</b>, connaissance de soi, introspection et introjection, élaboration psychique (symbolisation secondaire)</li> <li>➤ <b>Distinction ou indistinction</b> entre soi et autrui, passage de « Nous » au « Je », espace psychique personnel à identifier, conserver, protéger</li> </ul>
<b>Relationnelles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Emergences possibles d'un <b>inconscient groupal</b>, avec vécu positif (fusionnelles, vécu océanique, illusion et narcissisme groupal, étayage ) ou vécu négatif (morcellement, vécus persécutifs, fantasmes de casse, de confusion)</li> <li>➤ Capacités collectives de mises en formes concrètes non représentatives, puis de mise en mots pour favoriser l'<b>élaboration psychique groupale</b></li> </ul>
<b>créatives et projectives</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expériences créatives, projectives, symboliques, métaphoriques: <b>Métaphore concrète du travail psychique</b> (Roussillon)</li> <li>➤ <b>Projections des images internes</b>, passer du perceptif au fantasmatique, de la répétition symptomatique à une représentation personnelle, duelle ou collective</li> </ul>

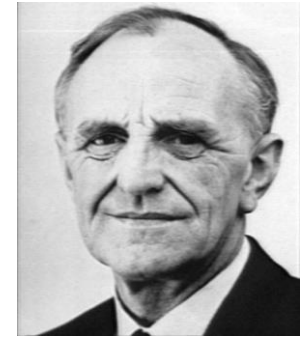
# Explorer ses compétences

**Cognitions**  
**Emotions**  
**Ressources**  
**Habiletés sociales**

# Jeux et cognitions

organisation  
prévisions  
principe  
évaluation  
réalité  
cognitions  
compétition  
réussite  
schéma  
auto  
expériences  
loi  
règles  
exécutives  
cognitives  
protocole  
fonctions

# Winnicott: « jeux et réalité »



## Games ou playing?



*Il faut admettre que **le jeu est toujours à même de se muer en quelque chose d'effrayant**. Et l'on peut tenir les jeux (games), avec ce qu'ils comportent d'organisé, comme une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du jeu (playing)».*

*Winnicott 1975*

# Quelques exemples

Jeux permettant **d'exercer les fonctions cognitives simples ou complexes**

- ▶ Jeux sensoriels (jeu du tissu, patchwork)
- ▶ Jeux de reconnaissance tactile (Kleine Schatze, sacs tactiles)
- ▶ Jeux de reconnaissance sonore (type loto sonore)
- ▶ Jeux « qui paire gagne » (créer des paires d'images signifiantes)
- ▶ Jeux orientation spatiale (dominos florentins, blocus, chromino)
- ▶ Jeux de déplacements (awalé, abalone, dames chinoises)
- ▶ Jeux sur la mémoire (memory)



# Jeux à dominante cognitive

Expériences	Mots clefs
<b>Perceptivo sensorielles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Intégration du <b>principe de réalité</b></li> <li>➤ Sensations diverses et perceptions diverses <b>VAKOG</b> ( reconnaissance tactile ou sonore, matières)</li> </ul>
<b>Fonctions cognitives</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Jeux de type « <b>Games</b> » avec règles et principe de réalité de la Loi</li> <li>➤ Fonctions cognitives simples, fonctions exécutives</li> <li>➤ capacités attentionnelles, mémoire à court terme</li> <li>➤ Prédiction, Auto-évaluation (réussite et échec)</li> </ul>
<b>Identitaires</b>	<p><b>Sentiments potentiels</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ De réussite, de capacité d'action possible, de valeur, d'affirmation</li> <li>➤ D'échec, de dévalorisation, de frustration</li> <li>➤ Sublimation de pulsions d'agressivité</li> </ul>
<b>Relationnelles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expériences autour de la <b>compétition</b>, la différenciation, l'affirmation</li> </ul>

# Jeux et émotions



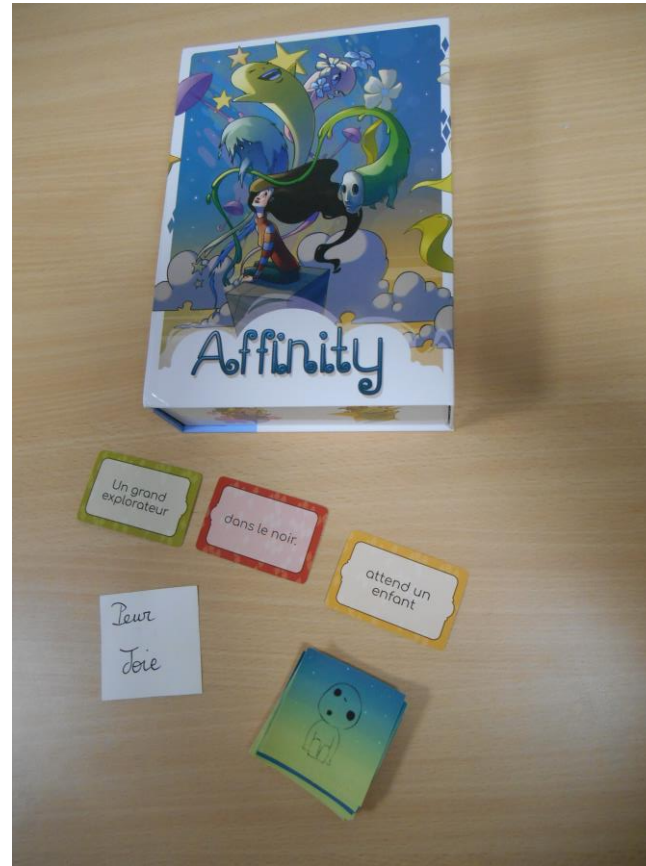
secondaires  
identifier vivre sentiments  
ressentir dégoût colère  
émotions stress plaisir  
peur joie tristesse  
anxiété surprise  
primaires

# Quelques exemples

## Jeux permettant

- **Une identification** des émotions (feelings pour les enfants, memory des émotions, Affinity)
- **Une expression verbale et associative** (Et si c'était?, Photolangage, cartes de dixit ou de mystérium)
- **Un revécu des émotions** (jeux de rôles, de mimes, jeux corporels, rigologie)
- **Des échanges de stratégies** autour des émotions (roue des émotions, volcano)
- **Des protocoles** de type psycho-éducation ou ETP
- **Des créations** à partir des émotions (intention plutôt créative et projective)

- **Affinity**, un jeu du commerce adapté pour jouer à reconnaître les **6 émotions primaires**
- Des cartes permettent de faire des phrases en trois parties, chaque personne en reçoit trois de chaque
- Tirage au sort de cartons porteur du nom de **deux émotions possibles**
- A tour de rôle, les participants créent une phrase illustrant l'une des deux émotions proposées. Les autres personnes tentent alors, de **reconnaitre l'émotion concernée**



# Jeux sur les émotions

Expériences	Mots clefs
<b>Sensori-motrices</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Canaux sensoriels pouvant déclencher des <b>émotions automatiques</b> (souvenirs tactiles, sonores olfactifs...)</li> <li>➤ <b>Traces mémorielles corporelles</b>, ( jeux de rôles, situations mettant le corps en jeu)</li> </ul>
<b>Fonctions cognitives</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Capacités de <b>reconnaissance</b> (émotions primaires, secondaires): identifier, nommer, distinguer (Memory des émotions, jeux de reconnaissance faciale, Affinity)</li> </ul>
<b>Expériences émotionnelles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Différents modes de vécus</b> des émotions: expression, utilisation, canalisation, transformation possible des émotions, etc,,,</li> <li>➤ <b>Expériences</b> variées autour des différentes émotions (ressentis concrets ou photolangages)</li> </ul>
<b>Identitaires</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Sentiment d'existence à travers les émotions</b> ressenties: être totalement identifié à une émotion, débordé ou envahi,,,(cartes de dixit et associations d'idées)</li> </ul>
<b>Relationnelles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Interactions autour des émotions, <b>partage de savoirs</b>, soutien, étayage...(Volcano)</li> <li>➤ Expériences de l'empathie émotionnelle</li> </ul>
<b>Projectives et créatives</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expériences symboliques et métaphoriques de <b>transformation possible</b> des émotions (jeux de rôles, Et si c'était?, créations graphiques)</li> </ul>

# Jeux et ressources

**personnelles**  
**ressources**  
**conscience**  
**compétences**

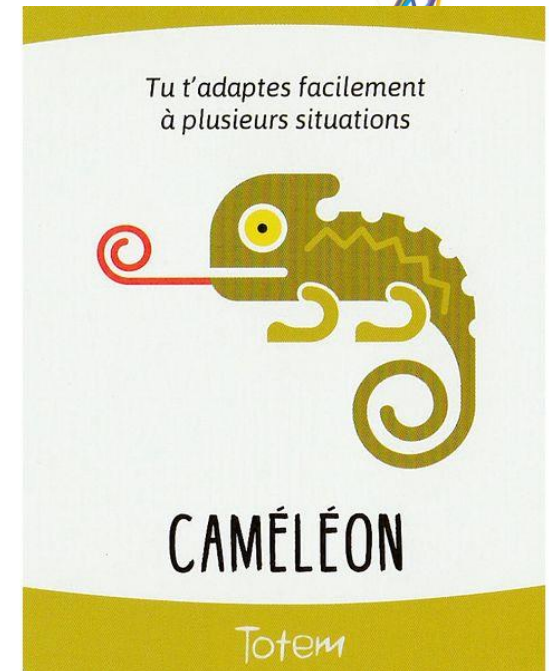
solutions  
capacités  
actions  
valeurs  
soi  
valeur  
possibilités

## Totem

Le jeu est constitué de **cartes animaux et de cartes qualités**.

Il s'agit de trouver son animal totem et sa qualité, parmi 6400 possibilités de combinaisons. Un joueur est désigné pour être le premier à **construire son Totem**.

L'originalité du jeu est que **c'est le groupe qui va proposer** à la personne des cartes "animal" et des cartes "qualités" parmi lesquelles elle pourra alors choisir celle qui lui plait, lui ressemble ou à laquelle elle aimerait ressembler.



## L'excursion céleste

- Une commande de jeu **à partir de deux outils** (cosmos mental du site psychom et bilan AERES), réalisé par Marie Dufour,
- Ce jeu propose une petite ballade pour permettre aux participants **d'identifier leurs ressources**.



- Selon la case sur laquelle le pion s'arrête, **la discussion** portera sur l'une des ressources proposées (qualités personnelles, ressources humaines, animales ou environnementales, loisirs...) ou sur **un obstacle** potentiel (déli, solitude, deuils...).
- Les patients repartent avec **une petite liste concrète**, s'ils le souhaitent, de leurs ressources.



# Jeux sur les ressources

Expériences	Mots clefs
<b>Cognitives</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expériences de conscience de soi au sens <b>des comportements</b>, des ressources personnelles, des compétences, des qualités</li> </ul>
<b>Emotionnelles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Toutes émotions possibles lors de l'expression personnelle</li> </ul>
<b>Identitaires</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expression de soi, centrée sur <b>problèmes ET ressources</b></li> <li>➤ Sentiment d'être entendu dans ses difficultés ET ses capacités</li> <li>➤ Sentiment de validation de soi, de toute sa <b>valeur potentielle</b> (jeu totem)</li> </ul>
<b>Relationnelles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expérimentations d'entraide, de coopération, de considération positive, d'échanges de savoirs et d'expériences</li> </ul>
<b>Projectives</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Projection possible d'éléments personnels, voir <b>amorce d'introspection</b> possible si les personnes en ont les compétences intra-psychiques</li> </ul>

# Jeux et habiletés sociales



relationnelles  
représentations  
coopération  
groupe groupales  
habiletés groupal sociale  
sociales  
interactions  
inclusion  
relations  
comportements

# Coopération

- Mot dérivé du latin « **co-operare** » (signifiant œuvrer, travailler ensemble).
- Un jeu coopératif est un principe de jeu dans lequel tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Au lieu de jouer en opposition, les uns contre les autres, les joueurs jouent conjointement ou ensemble pour réaliser **un objectif commun**.
- Cette notion de coopération permet aux patients d'expérimenter des relations sociales **de type gagnant-gagnant**, des relations d'entraide, hors de tout esprit de compétition.
- Jeu de coopération (mystérium, les loups garous de Tiercelin)

# Compatibility

- Une adaptation d'un jeu du commerce permet, à partir d'un mot et de photos, de mettre en évidence **les représentations sociales communes et les représentations personnelles** autour du mot choisi.
- Les différences et les similitudes entre les deux sont alors parlées.
- Une première séquence de jeu propose de **donner ses propres représentations** afin de découvrir dans quelle mesure elles sont communes avec celles des autres joueurs.
- Une autre séquence propose alors de tenter **d'entrer en empathie** avec les représentations potentielles d'un meneur ou d'une meneuse de jeu, qui a donné ses représentations personnelles.



# Habiletés sociales

Expériences	Mots clefs
<b>Motrices et gestuelles</b>	➤ Pôle constructif, <b>action plutôt liée à la parole</b>
<b>Fonctions cognitives</b>	➤ <b>Capacités sollicitées</b> : attentionnelles, de prévision, d'organisation, de mémoire
<b>Emotionnelles</b>	➤ Toutes les émotions peuvent apparaître, même si elles ne sont pas sollicitées directement, selon les discussions et les émotions qui peuvent surgir dans le groupe
<b>Identitaires</b>	➤ Expression de ses représentations personnelles subjectives, permettant une <b>distinction des représentations personnelles</b> et des représentations groupales, familiales, sociétales
<b>Relationnelles</b>	➤ <b>Identifications possibles</b> , échanges de savoir, interactions, écoute ➤ Meilleure conscience de <b>ses capacités d'interactions</b> avec les autres

# S'ancrer dans la vie quotidienne

**Domaine des loisirs**

**Le savoir habiter**

60 ANS



# Jeux centrés vie quotidienne



Jeux centrés vie quotidienne

repas dedans  
cuisine espace  
chez quotidienne domicile  
interne  
maison intérieur vie soi être quotidien  
autonomie  
indépendance  
quotidiennes activités

# Créations collectives

La plupart de jeux présentés ici sont des **co-créations** réalisées avec des patients, des thérapeutes (ergo ou pas), des soignants, des étudiants ergothérapeutes...

Cette dimension de co-création avec les patients rejoint les intentions actuelles **d'auto-détermination**, d'empowerment, voir d'inclusion sociale même s'il s'agit d'une inclusion un peu particulière.

La création collective soutient la création personnelle, le narcissisme groupal étaye le narcissisme personnel et le sentiment d'appartenance à un groupe capable d'élaborer quelque chose de concret qui sera **utile aussi pour aider d'autres personnes** est un élément fondamental de la philosophie qui sous-tend ce type d'intentions.

« *Celui qui marche seul va plus vite.  
Mais celui qui marche avec un autre va plus loin* ».  
(Proverbe africain)



# Quelques exemples

- **Autonomia:** un jeu créé par une ergothérapeute
- **Jeux des loisirs:** inspiré d'un jeu créé par deux assistantes sociales en addictologie
- **Jeu du budget** (en cours de réalisation): inspiré d'un jeu créé par deux éducatrices
- **Jeu de la cuisine:** co-créé par deux étudiantes ergothérapeutes
- **Jeu de la maison:** co-créé par des ergothérapeutes et des patients
- **Jeu du téléphone:** Création par un étudiant ergothérapeute
- **Jeu du frigidaire:** Création par une ergothérapeute

# Jeu du frigo

- **Jeu artisanal**, créé par Chantal de Lepine, ergothérapeute à Montpellier en collaboration avec 2 étudiantes ergothérapeutes



- Il faut **savoir placer** les températures au bon endroit, puis les aliments proposés.
- Derrière chaque photo des indications de l'endroit, de la durée de conservation, voire de congélation ou de saison.

# Jeu de la cuisine

- Un jeu imaginé par une étudiante (Gwendoline Michel) et approfondi par une autre stagiaire (Marie Dufour)
- Déplacements de pions sur un plateau pour récupérer des petites fiches aliment, sur laquelle se trouvent calories, protéines, glucides et lipides.
- **Réalisation d'un menu**, soit seul soit en équipe, correspondant aux contraintes proposées par les menus (calories, type d'aliments, protéines ou 5 fruits et légumes...)
- **Discussion** entre les joueurs de la même équipe, vol ou échanges avec les autres équipes, permettent d'aboutir au menu choisi ou tiré au sort. Discussions sur les choix alimentaires de chacun, échanges de recettes et de petits trucs, hygiène de vie sont le type d'échange possibles.



## Jeu de la maison

- Le jeu de la maison est un jeu centré sur le retour à domicile des patients hospitalisés. Il a été créé pour répondre à une demande institutionnelle, à savoir de proposer un **travail autour de l'autonomie** à des patients psychotiques, hospitalisés dans un secteur fermé pour qui il n'est pas possible de proposer des situations en milieu écologique.
- Ce Jeu a été **co-crée avec les patients**: pions, cartes objets, cartes questions.
- Il s'agit d'un jeu permettant des interactions centrées sur les **représentations sociales et personnelles autour de la maison**.



## Jeu de la maison - Présentation

**Dans la version téléchargeable**, créé principalement par Charlène Pichon, le plateau central est une maison collective où les pions des joueurs se déplacent d'une pièce à l'autre avec un dé.

<https://jeudelamaison.wixsite.com/lamaison>

Launois, M., Pichon, C. et Picherit, R. (2020).  
Le jeu de la maison.  
Cocréation d'un outil thérapeutique autour du savoir habiter.  
ErgOThérapies, 79, p. 53-60.



## Jeu de la maison – Les cartes

Suivant la pièce où le pion arrive, il faut alors répondre aux **cartes questions** qui proposent:

- Les résolutions de problèmes
- L'expression de soi
- L'investissement du logement

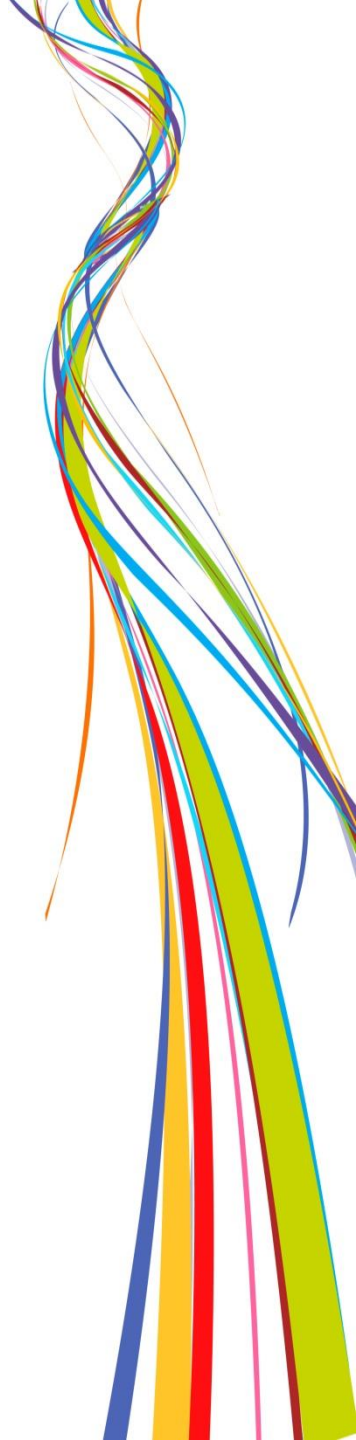


## Jeu de la maison – Objectifs et utilisation

En service d'admission en psychiatrie générale, service où les patients arrivent en période de crise pour de courts séjours :

- **Créer des échanges** grâce à un **support ludique**
- **Recueillir des informations** sur le quotidien des patients
- **Renseigne sur les capacités** théoriques et sur les **habitudes de vie**
- **Favoriser l'expression de soi**
- **Estimer les capacités et difficultés** (d'expression, relationnelles, cognitives...)

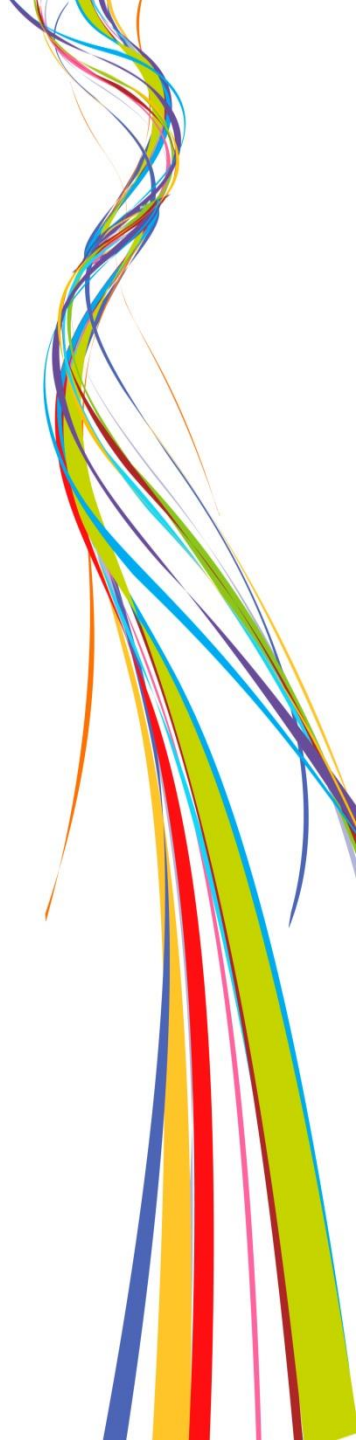
→ Il ne remplace pas un bilan d'autonomie



## Jeu de la maison – Objectifs et utilisation

En service complémentaire, hospitalisation pour des moyens à long séjour.

- **Estimer la projection dans un lieu de vie**
- Approfondir les **habiletés de vie quotidienne**
- Approfondir certains points du bilan d'autonomie
- **Favoriser les échanges** interpersonnels et l'entraide





## Jeu de la maison – Objectifs et utilisation

En hôpital de jour :

- **Approfondir les habiletés** et **l'investissement** du lieu de vie
- **Prendre conscience de ses capacités** et de son pouvoir d'agir
- Identifier plus clairement **les causes des privations ou exclusions occupationnelles**
- Entraîner **à la résolution de problèmes**
- Favoriser **la pair-aidance**



# Vie quotidienne et autonomie

Expériences	Mots clefs
Perceptivo-sensorielles	➤ Sensorialité, capacités perceptives, <b>principe de plaisir et de réalité</b>
Motrices et gestuelles	➤ Pôle constructif, de <b>gestes connus</b> de la vie quotidienne, de routines et d'habitudes
Fonctions cognitives	➤ Fonctions exécutives, auto-évaluation, prédiction, résolution de problèmes, représentations sociales autour du quotidien
Emotionnelles	➤ Souvenirs <b>d'émotions vécues</b> dans des situations de vie quotidienne
Identitaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sentiment d'existence à travers <b>les compétences et ressources de la vie quotidienne</b>, identifiées lors des jeux (loisirs, budget...)</li> <li>➤ Sentiment d'existence à travers la maison comme <b>métaphore de l'espace personnel</b></li> </ul>
Relationnelles	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Vivre ou imaginer</b> des situations interactives et relationnelles du quotidien</li> <li>➤ Habilitéés et interactions sociales</li> </ul>

# ergopsy

Un **powerpoint plus approfondi** est disponible sur le site de l'ANFE et sur le site [ergopsy.com](http://ergopsy.com)

Dans la section des **PRATIQUES** vous trouverez les articles sur les jeux dans les sous-sections:

- Jouer (avec une grille d'analyse des jeux)
- Vivre ses émotions
- Réhabilitation (jeu de la maison)



## ET DANS L'AVENIR?

Proposition de travail collectif, coopératif dans le cadre du GRESM (groupe de réflexion sur l'ergothérapie en santé mentale) de co-crédation de jeux:

- Fiche de création de jeux?
- Plateforme coopérative pour intégrer et partager les jeux?
- « Mallette » informatique de jeux?
- Edition?

**Seriez-vous intéressés?**

