

CONSIGNES POUR LES JOUEURS

L'objectif de ce jeu est de s'entraîner à mieux anticiper les difficultés que rencontre une personne présentant un trouble cognitif dans une situation donnée, et à rechercher des aménagements qui seraient profitables à cette personne.

Les participants sont répartis en deux équipes. L'équipe A commence le jeu tire une carte « situation » et lance le dé. Le numéro inscrit sur le dé, donne le trouble cognitif grâce au tableau de correspondance ci-dessous. Vous disposez ensuite de 3 minutes pour trouver et détailler les répercussions fonctionnelles possibles du trouble. Il est possible que certaines combinaisons de situation/trouble cognitif ne génèrent pas de répercussion fonctionnelle (à confirmer avec l'autre équipe et l'animateur). Une fois que l'ensemble du groupe est d'accord sur les possibles répercussions fonctionnelles, l'équipe B dispose à son tour de 3 minutes pour proposer des aménagements répondant à ces répercussions. A la fin du temps imparti le groupe discute les aménagements proposés. L'équipe A gagne 1 point par répercussion fonctionnelle et l'équipe B gagne 1 point par aménagement pertinent. C'est ensuite au tour de l'équipe B de tirer une carte et de lancer le dé etc...

Cartes neurocognition (vertes et bleues)

- 1 = Trouble de la mémoire
- 2 = Trouble de l'attention
- 3 = Trouble de la flexibilité
- 4 = Trouble visuo-spatiaux
- 5 = Trouble de planification
- 6 = Trouble de l'inhibition

Cartes cognition sociale (oranges)

- 1 = Trouble de la reconnaissance des émotions
- 2 = Trouble de la théorie de l'esprit (sous-interprétatif)
- 3 = Trouble de la théorie de l'esprit (sur-interprétatif)
- 4 = Style attributionnel externe
- 5 = Style attributionnel interne
- 6 = Méconnaissance des conventions sociales