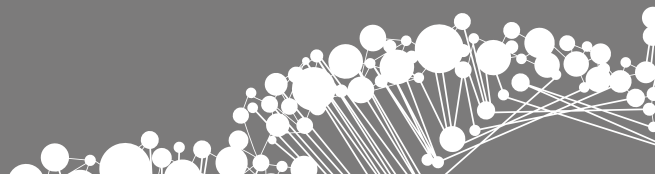


Atelier Vivre son amputation.
Faire face aux changements

Jeu de cartes : règle du jeu ;
photos ; cartes textes



• Jeu de cartes « Situations » - Règle du jeu

Introduction

Ce jeu de cartes a été créé pour l'**atelier « Faire face aux changements »** du guide méthodologique, pour l'élaboration d'un programme d'éducation thérapeutique destiné aux patients amputés dans le champ du handicap.

Objectifs

Débattre de situations de la vie courante.
Identifier comment faire face aux changements dans son quotidien pour se projeter dans le futur.

Présentation des cartes

Le jeu comprend des cartes susceptibles d'évoquer des situations de la vie familiale, sociale, personnelle ou professionnelle ainsi que des cartes stratégie (Aide technique ; Modification d'habitude de vie ; Impossibilité d'adaptation ; Aucun changement nécessaire).

Déroulement du jeu

L'animateur dispose sur la table les cartes-photos ; prévoir des cartes blanches sur lesquelles les personnes pourront noter ou dessiner une situation non identifiée dans le jeu. L'animateur peut ajouter des photos de son choix.

Les cartes peuvent être retournées face cachée sur la table, ou empilées dans un ordre déterminé par l'animateur au préalable ou encore proposées en libre choix aux participants.

L'animateur distribue un lot de 4 cartes « stratégie » à chacun des participants. Un premier participant tire ou choisit une photo qu'il pose au milieu de la table puis choisit la carte « stratégie » qui lui semble la plus adaptée en fonction de sa situation propre.

L'animateur invite la personne à expliciter sa stratégie, à s'interroger au sujet de comment surmonter une difficulté particulière, ou encore à identifier les personnes ressources de son entourage.

(Quand le participant-joueur tire une photo pour laquelle il estime ne pas être concerné, il prend une seconde carte tout en conservant la première devant lui).

Il est demandé ensuite aux autres participants de se positionner également à l'aide d'une des cartes stratégie sur la même photo et s'ils le souhaitent sur la photo mise de côté par le participant précédent. Si un des participants estime ne pas être concerné par la ou les photo-situation(s), il peut ne pas se positionner.

Le participant suivant joue alors à son tour selon les mêmes modalités expliquées précédemment.

L'animateur

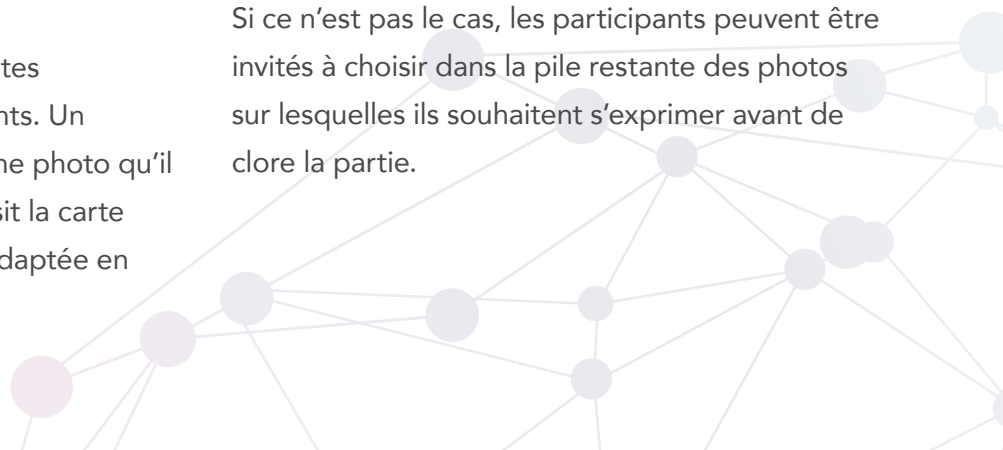
Pour lancer le jeu, l'animateur peut jouer le premier.

Chacun donne son point de vue et l'animateur apporte les éclairages nécessaires concernant les aides techniques, les adaptations ou toutes autres informations nécessaires.

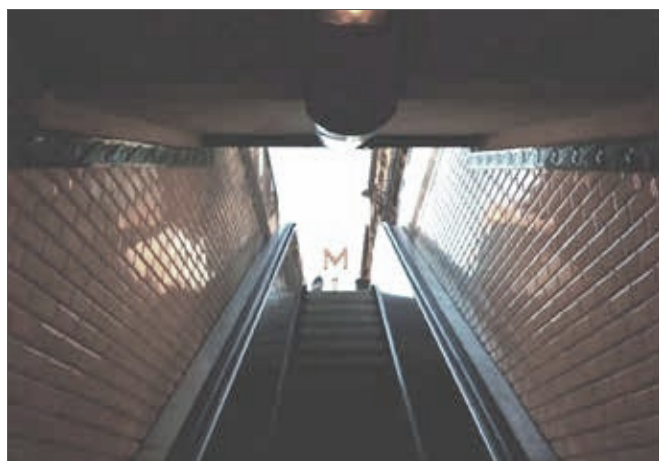
Fin de la partie

Le jeu prend fin quand toutes les cartes sélectionnées en amont ont été épuisées.

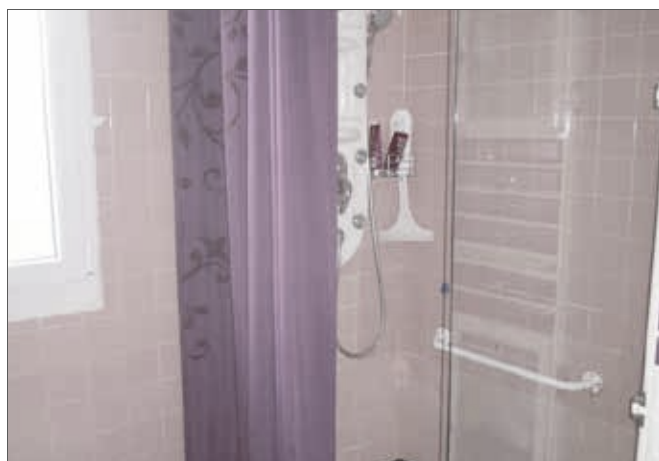
Si ce n'est pas le cas, les participants peuvent être invités à choisir dans la pile restante des photos sur lesquelles ils souhaitent s'exprimer avant de clore la partie.



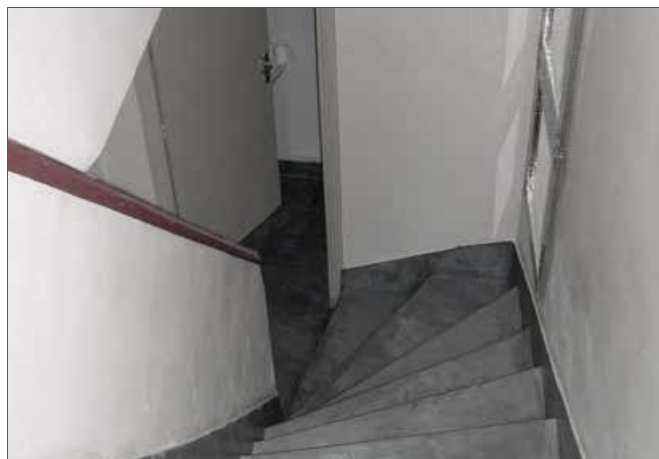
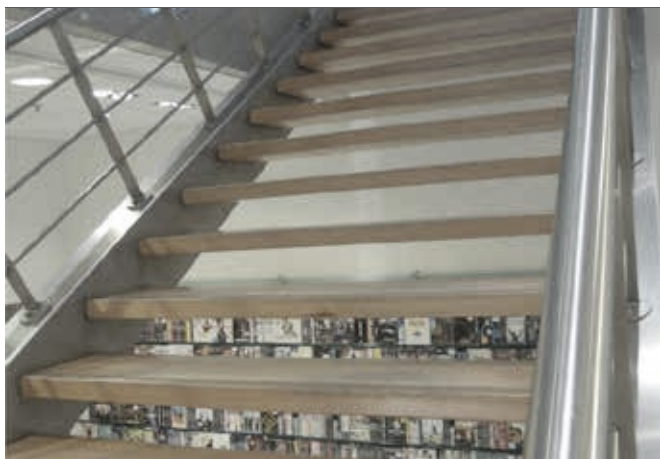
- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation



- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation



- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation



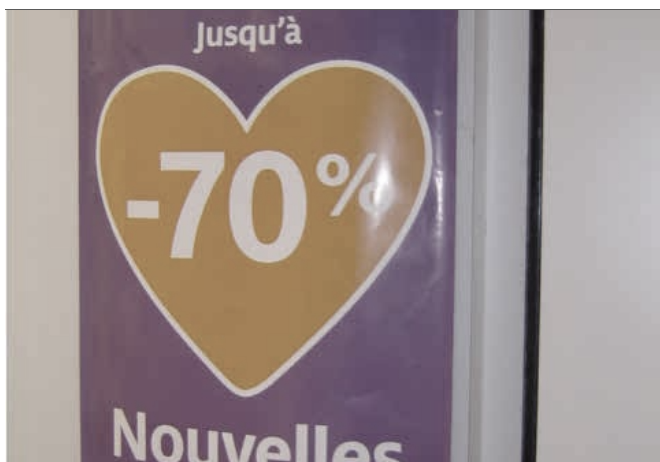
- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation



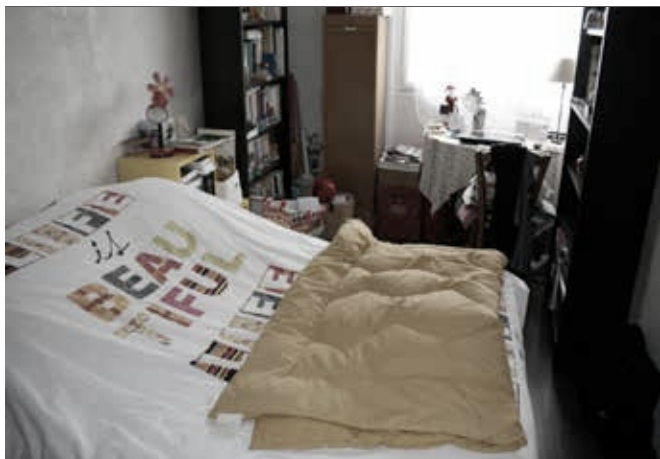
- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation



- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation



- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation



- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation



- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation



- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation



- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation



- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation



- Cartes jeu Atelier Vivre son amputation

**AIDE
TECHNIQUE**

**MODIFICATION
D'HABITUDE
DE VIE**

**IMPOSSIBILITE
D'ADAPTATION**

**AUCUN
CHANGEMENT
NECESSAIRE**

