

Jeux

Apprendre à se connaître

- 2 minutes de bonheur

https://youtu.be/Mnne9H_U_gU?si=mdjtBcJvPvsN2MPj

Descriptif

2 minutes de bonheur ensemble ![®] est une nouvelle version enrichie et encore plus nomade de 2 minutes ensemble ![®] Profitez du seul jeu de conversation intergénérationnel avec des cartes infinies : 60 cartes dans la boîte + 10 cartes digitales inédites chaque mois. Les cartes sont gratuites pendant 4 mois, puis possibilité d'un abonnement à prix mini. Le savoir-faire de la créatrice et thérapeute de couple Raphaëlle de Foucauld rend les questions à la fois drôles et riches de sens ! En famille, entre amis ou même entre...

- <https://www.yuugi.be/produit/jeu-yuugi-ki/>

Yuugi Ki est un outil conçu pour soutenir l'expression, créer des situations de mises en relation authentique et donner plus de chance de développer des liens durables et nourrissants qui ont un impact positif. De manière générale, Yuugi Ki se pose comme un espace-temps unique, un moment suspendu dédié à la rencontre, en toute liberté. C'est un support à la communication, au service de la découverte de soi et des autres.

Destiné à tout public à partir de 7 ans, ce jeu vise à favoriser l'interconnaissance. Les joueurs peuvent en apprendre davantage les uns sur les autres, se découvrir des points communs, partager des moments de vie, des souvenirs. Il permet donc de développer des liens sociaux, découvrir et se découvrir, approfondir de nouvelles relations et se remémorer et partager des souvenirs. Des cartes thèmes sont proposées pour définir le sujet de discussion (voyage, travail, amitié, enfance...) et un dé à faces de couleurs oriente vers 4 axes de réflexion (souvenirs, envies, points de vue, si c'était à refaire). Chaque participant peut jouer et s'exprimer s'il le souhaite ou non. En fin de partie, un temps de débriefing commun est proposé.

Mots-clés :

Thésaurus Géographie :

[BELGIQUE](#)

Termes :

[COMMUNICATION](#) ; [COMPETENCE PSYCHOSOCIALE](#) ; [EMOTION](#) ; [EVENEMENT DE VIE](#) ; [IDENTITE](#) ; [IMAGE DE](#)

[SOI](#) ; [LANGAGE](#) ; [PARTICIPATION](#) ; [REPRESENTATION](#) ; [SENTIMENT](#) ; [VECU](#)

<https://youtu.be/ftS3OuY9Qv4>

Fin de vie

- A vrai dire

<https://avraidire.be/outil.php#p4>

<https://youtu.be/HDUV74iCgg4?si=8QtXXMCDdatGdRao>

Parce qu'il peut être utilisé en dehors de tout contexte de maladie, l'outil **à vrai dire** est également précieux lorsqu'il s'agit d'anticiper des choix et des décisions de fin de vie avec ses proches, sans le stress aigu qu'occasionnent immanquablement la maladie grave. Par ailleurs, l'outil peut également offrir l'opportunité d'un échange sincère et authentique sur ces questions avec le médecin traitant.

L'outil **à vrai dire** permet une expression sur les valeurs et les priorités personnelles, et les cartes qui le constituent sont d'abord et avant tout au service du dialogue. Les paroles échangées n'ont bien sûr aucune force légale : libre à chacun de prolonger le moment par la rédaction de volontés de fin de vie.

- Jeu « A vos souhaits »

https://www.pug.fr/produit/1433/9782706142123/A%20vos%20souhaits?search_text=a%20vos%20souhiats

Faciliter l'expression des souhaits pour la fin de vie et aider à les communiquer aux proches, soignants et familles.

Voici un outil qui aide à anticiper et à prévoir ce qui sera prioritaire en fin de vie. Il propose un temps pour évoquer ses valeurs, ses doutes, ses sentiments ; un temps qui fait partie du cheminement nécessaire à l'expression de soi. Composé de 44 cartes, le jeu peut se pratiquer seul, mais aussi à deux ou à plusieurs dans une relation d'échanges et de partage qui permette de discuter et d'approfondir les choix.

Quand utiliser le jeu ? À tout moment, pour les personnes qui se posent des questions et qui veulent se sentir prêtes à aborder leur fin de vie. C'est également un bon outil pour se préparer à la rédaction des Directives Anticipées.

-