

Le jeu des éléments

Type de jeu	Expression Verbale et symbolique Compétitif (en lien avec le hasard)
But du jeu	Faire deux groupes de 3 cartes identiques pour gagner Faire des choix de cartes et les expliquer
Nb participants	3/4 à 7 participants
Contre-indications	Pas vraiment de contre-indications sauf si la personne ne comprend pas la règle du jeu
Description du jeu	Un jeu de cartes dont l'idée est issue d'un jeu du commerce (Baccades) permettant de travailler sur les 5 éléments chinois : eau, air, terre, feu et métal. Cartes proposant différentes actions : <ul style="list-style-type: none"> • Cartes éléments : 3 items sont proposés sur chaque carte, le nom de l'élément, une image en lien avec cet élément et une phrase métaphorique lié à ce dernier. • Cartes joker : Une carte qui remplace une carte d'un élément au choix.
Règles et adaptations	Temps cognitif : Chaque personne doit toujours avoir 6 cartes en main. 3 actions sont à faire à chaque tour de jeu : Piocher, regarder la nouvelle carte et choisir celle qui est conservée, rejeter une carte que l'on ne souhaite pas garder, face visible, sur un tas de défausse. Le but du jeu est de réunir soit 6 cartes d'un même élément (ce qui peut se révéler difficile) soit 2X3 cartes de deux éléments différents, un joker pouvant remplacer une carte. Lorsqu'une personne a réuni l'une de ces combinaisons, la première partie du jeu s'achève donc avec un gagnant. La dimension cognitive est donc la plus présente. Il est possible de privilégier l'orientation cognitive et dans ce cas les parties sont assez rapides, avec un gagnant et des perdants. Il est possible de rajouter des cartes vol (ajout de sentiment potentiel de frustration ou d'intrusion) et des cartes échanges (plus coopératives) Temps expressif : La seconde partie du jeu propose une discussion autour de la carte que la personne souhaite conserver. La parole peut se centrer sur le choix de la carte, le nom de l'élément (comme métaphore d'une partie de soi-même), sur l'image représentée sur la carte, ou sur la phrase métaphorique, en proposant de trouver un lien signifiant pour la personne. Si cette version est privilégiée, le temps des parties est plus long.
Expériences significantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expériences cognitives : apprentissage des règles assez rapide, concentration, compréhension, capacités décisionnelles ➤ Expériences émotionnelles : dans les jeux d'expression verbale elles peuvent surgir en fonction de l'histoire de la personne, ce sont plutôt la surprise et le plaisir qui sont sollicités, frustration aussi en cas de défaut, mais limitée car le hasard est très présent ➤ Expériences identitaires : Expression et conscience de soi dans le domaine du choix et de l'affirmation d'une préférence, amorce d'introspection si la personne parle d'elle et de son histoire ➤ Expériences relationnelles : explorer un espace de parole groupal de façon sécurisée, expérimenter différents modes relationnels : différence de choix entre soi et l'autre, identifications toujours possibles ➤ Expériences créatives, métaphoriques et symboliques : expérience des projections des images internes et du sens