Formes-images

Type de jeu	Compétences cognitives Reconnaissance visuelle
But du jeu	Un jeu de mise en représentation de mots à partir de matériaux naturels
Nb participants	5 à 10 participants
Contre-indications	<ul style="list-style-type: none">➤ Patients dépressifs ou ayant des sentiments de dévalorisation➤ Ralentissement psychique, pauvreté imaginaire, troubles de mémoire
Description du matériel	Des morceaux d'améthyste (pierre violette) et des morceaux d'oursin crayon (piquants arrondis d'oursin de couleur violette présentant des formes de crayons), des cartes et un dé rond.
Règles et/ou adaptations	<p>Les morceaux d'améthyste et d'oursin crayon sont étalés sur la table, à la disposition du groupe. Ces éléments naturels vont permettre de mettre en représentation des mots pour les faire deviner aux autres personnes. Chaque participant reçoit une carte avec 6 mots, numérotés de 1 à 6, dans une difficulté de représentation croissante.</p> <p>Plusieurs façons de jouer sont possibles :</p> <ul style="list-style-type: none">• Tous les participants réalisent ensemble les représentations et lors d'un tour de table, chacun tente de deviner le mot des autres.• Les participants réalisent leur représentation à tour de rôle.• Le mot à représenter est choisi par la personne.• Le mot à représenter est choisi par le tirage du dé, numéroté de 1 à 6.
Autres	Le fait de laisser choisir le mot par la personne et de proposer à tout le groupe de réaliser les créations ensemble, sont les deux possibilités les plus faciles et limitant le risque de sentiment d'échec.
Expériences significantes	<ul style="list-style-type: none">➤ Perceptivo sensorielles : principe de réalité et VAKOG, sens tactile et visuel➤ Cognitions : jeux de type « games » (avec des règles), Travail des fonctions cognitives simples (mémoire, orientation spatiale), capacité de choix et de découvertes de ses propres capacités représentatives➤ Identitaires : sentiment réussite ou échec, action, frustration, plaisir➤ Relationnelles : compétition, différenciation, affirmation➤ Symboliques : une première approche de la possibilité de relier images et mots, comme préparation à l'élaboration psychique