

JEU DU COEUR

Type de jeu	Expression Verbale, Créative et symbolique
But du jeu	Un jeu symbolique d'association d'idées autour du thème du cœur, alternant discussion et créativité groupale en craies grasses.
Nb participants	4 à 8 personnes
Contre-indications	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Groupes de patients psychotiques trop dissociés. Il faut un à deux personnes psychotiques dans un groupe pouvant proposer des éléments psychiques (mémoire, lien images/mots) qui tiennent et puissent donner du sens
Description du jeu	<p>Le plateau de jeu consiste en un tissu sur lequel sont posées, de façon collective, des petites cases-cœurs placées à l'envers, en cercle ou en forme du symbole hippie « Peace and love »...</p> <p>Les petites cases-cœur sont les cases et sont porteuses de différents items :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Proverbes ou de phrases, autour du thème du cœur ➤ Nom de couleurs ou adjectifs associés au cœur, permettant une association d'idées ➤ Des « ? » pour une association d'idée directe avec le mot cœur ➤ Des petits « cœurs-palettes » déclencheurs de créativité collective <p>Les pions sont des cœurs réalisés en pâte fimo. Un dé original présente plus de facettes que les dés classiques. Des craies grasses sont nécessaires pour dessiner sur les grandes formes cœur en papier blanc canson.</p>
Règles et adaptations	<p>A tour de rôle, chacun joue le dé, avance son pion dans le sens souhaité par la personne. La petite case-cœur est alors retournée à l'endroit, provoquant la curiosité et le dévoilement :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Discussion sur le proverbe, la phrase ou associations d'idées. Ressenti personnel et/ou groupal ➤ Créativité collective : jeu de couleurs sur les grandes formes-cœurs de papier canson, sans aucune intention représentative, traces colorées, formes abstraites.... A chaque fois qu'un petit cœur-palette est dévoilé, la forme-cœur dessin est passée à son voisin-voisine de gauche. Le dessin se remplit peu à peu de façon libre et abstraite ➤ La mise en lien : Le jeu est alors rangé collectivement, pour ne laisser sur la table que les cases-cœurs porteuses de phrases ou de proverbes <u>qui ont été retournées</u> lors de la première phase de jeu. La fin du jeu se propose alors de faire associer à la personne qui en est détentrice, la grande forme-cœur dessin avec l'une des phrases/proverbes découvertes lors du jeu. (?, noms de couleurs et cœurs-palettes sont retirés). Une discussion vient favoriser une mise en lien entre images et mots. Le groupe donne son avis sur le titre ainsi donné aux dessins collectifs, sans jugement de valeur.
Expériences significantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expériences sensorielles : principe de plaisir ➤ Expériences motrices : gestes constructifs/destructifs ➤ Expériences cognitives : mémoire, attention, concentration ➤ Expériences émotionnelles : en fonction de l'histoire de la personne, côté créativité : surprise, plaisir, frustration, colère, sentiment d'intrusion, tristesse, déception... ➤ Expériences identitaires : Expression et conscience de soi, conscience de son espace psychique (identifier, protéger, partager), faire jouer au dehors de soi des parties de soi-même, amorce d'introspection avec un tiers médiateur ➤ Expériences relationnelles : explorer un espace de parole groupal de façon sécurisée, expérimenter différents modes relationnels : Dépendance, indépendance, interdépendance, autonomie, coopération, opposition, identifications, soutien, étayage, expériences de l'inconscient groupal et de l'élaboration psychique collective ➤ Expériences créatives, métaphoriques et symboliques : projections des images internes et du sens, métaphore concrète du travail psychique au sens du lien entre images et mots