

JEU DU SABLE

Type de jeu	Expression Verbale, Créative et symbolique
But du jeu	Un jeu créé, d'associations d'idées autour de la thématique du sable
Nb participants	4 à 8 personnes
Contre-indications	Patients n'ayant pas accès à la notion de métaphore, en état maniaque ou de dissociation trop importante. Les personnes ayant des TOC peuvent ne pas apprécier le contact du sable, mais elles ne sont pas obligées de réaliser l'objet symbolique.
Description du jeu	Des pions en forme de coquillage, un dé, des cases pour se déplacer (plateau à construire en groupe), des cartes « sable » violettes et jaunes avec des formes arrondies et irrégulières
Règles et adaptations	<p>Les personnes se déplacent sur les cases jusqu'à aboutir sur un « tas de sable » (tas de cartes symbolisant les grains de sables). Elles peuvent alors décider de piocher :</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Une carte sable jaune, porteuse de mots plutôt réalistes (être dans des sables mouvants, faire un château de sable, avoir les portugaises ensablées...)➤ Une carte sable violette, plus métaphorique (graines d'amour, soupçon de plaisir...) <p>Il est possible de créer un petit objet en fin de jeu (petite verrine transparente pouvant contenir du sable ou des mini grains de gravier de couleur) et feutres pour y inscrire l'une des propositions symboliques et poétiques si la personne le souhaite.</p>
Expériences signifiantes	<ul style="list-style-type: none">➤ Expériences sensorielles : mors de la création du petit objet, sensorialité impliquée➤ Expériences motrices : lors de la création d'objets, gestes simples et constructifs➤ Expériences cognitives possibles, connaissance de certains proverbes ou pas, capacité à donner du sens à des phrases et à les expliquer, compréhension, mémoire et souvenirs personnels➤ Expériences émotionnelles : dans les jeux de créativité : surprise, plaisir➤ Expériences identitaires : Expression et conscience de soi, amorce d'introspection avec un tiers médiateur, conscience de son espace psychique (identifier, protéger, partager), projection et introjection (de façon concrète avec l'objet)➤ Expériences relationnelles : explorer un espace de parole groupal de façon sécurisée, distinction de soi et autrui, expérimenter différents modes relationnels, (indépendance, inter-dépendance, autonomie, opposition, identifications, soutien, distinction, création de liens inter-personnels),➤ Expériences créatives, métaphoriques et symboliques : expérience de la métaphore et du sens potentiel d'une mise en mots poétique, métaphorique, symbolique