

# SPEECH

Type de jeu	Expression Verbale, Créative et symbolique
But du jeu	Création collective d'une histoire avec la contrainte d'un choix entre recto et verso d'une seule carte
Nb participants	5 à 10/12 personnes
Contre-indications	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Patients psychotiques en état dissociatif aigu             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Il faut pouvoir créer une histoire qui tienne, au sens d'une cohérence</li> <li>○ Risques de <b>confusion entre les espaces psychiques</b> des participants</li> <li>○ Vécu dissociatif possible quand l'histoire est trop peu liée</li> </ul> </li> <li>➤ Ralentissement psychique important</li> </ul>
Description du jeu	Une petite boîte qui propose des cartes à double face pour permettre la création d'une histoire collective.
Règles et adaptations	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Il est important d'avoir un début d'histoire, un fil conducteur et une fin. Il existe une carte « fin » qui peut être intégrée dans le jeu ou il est possible de décider ensemble du moment de la fin de l'histoire.</li> <li>➤ Le rôle de l'animateur/animateur est de redonner régulièrement, le fil de l'histoire en la répétant, ce qui s'avère parfois difficile !</li> <li>➤ Même si l'histoire est farfelue, bizarre, cela permet de <b>redonner une organisation à des éléments archaïques mal liés</b>. La création de l'histoire qui rebondit d'images en images, va proposer un vécu dissociatif permettant l'émergence d'éléments crus, souvent à thématiques destructives, violentes, sexuelles, qui peuvent ainsi se dire sous le couvert du jeu, et trouver une voie de <b>liaison verbale groupale</b>. Ce jeu propose donc aux personnes d'expérimenter, de façon ludique, l'expression d'éléments vécus comme dangereux ou non exprimables en situation personnelle et leur liaison dans une histoire.</li> <li>➤ Repartir de la carte de départ ou laisser libre cours à des tournants (repartir d'une carte et aller vers d'autres histoires) reste possible, mais très compliqué à reformuler... et tout le monde risque de s'y perdre !</li> </ul>
Expériences significantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>Expériences émotionnelles</b> : surprise, plaisir, frustration, tristesse, déception, lâcher prise...</li> <li>➤ <b>Expériences identitaires</b> :             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mobiliser des capacités d'organisation psychique et de liens associatifs</li> <li>○ Sentiment d'identité personnelle difficile à maintenir car il s'agit plutôt d'une sorte de fusion groupale d'idées</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Expériences relationnelles</b> :             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Expériences du narcissisme groupale, de la fusion et de l'illusion groupale, avec risque de perte de sentiment identitaire personnel</li> <li>○ Imaginaire et inconscient groupal</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Expériences créatives, métaphoriques et symboliques</b> :             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Expérience des projections des images internes et du sens</li> <li>○ Métaphore concrète du travail psychique qui consiste à créer des liens entre images et mots (passage des images aux mots, symbolisation secondaire) et dans ce cas, il s'agit de l'élaboration psychique collective d'éléments intra-psychiques personnels</li> </ul> </li> </ul>

