

NAUFRAGES

Type de jeu	Ressources et compétences Expression Verbale et symbolique
But du jeu	Un jeu d'expression groupale, à visée symbolique pour expérimenter comment trouver des stratégies imaginaires pour une survie en milieu hostile... Dès lors se pose la question de la survie psychique à travers cet imaginaire du naufrage.
Nb participants	5 à 12 personnes
Contre-indications	➤ Patients psychotiques en état de dissociation aigue ➤ Ralentissement dépressif ou mélancolique trop important (risque de ne pas trouver de stratégies)
Description du jeu	Une boîte remplie d'objets hétéroclites pouvant être utiles lors d'un naufrage (boussole, montre, loupe, fil de pêche) ou totalement incongrus (bagues, marionnettes, gant de dentelle) qui nécessitent alors de proposer une transformation possible et imaginaire de ces objets
Règles et adaptations	➤ Il est possible de jouer en visible, objets posés sur la table. Un des participants choisit un objet et le donne à son voisin qui doit trouver une utilisation ➤ Une validation collective peut être demandée au groupe, mais attentions au refus et aux sentiments d'échec potentiels ➤ Les objets peuvent être cachés dans un sac ou sous un tissu. Il est alors possible de les donner à son voisin ou de les garder ➤ Il est possible de créer un plateau de jeu avec des pions coquillages et de mettre des cases objets sur lesquelles on tire un objet (en visible ou caché)
Autres	Il est important de bien scénariser l'histoire pour préparer les participants à pouvoir se projeter : Un groupe de personnes a fait naufrage et se retrouve sur une île isolée. Ils ont à leur disposition un coffre rempli d'objets hétéroclites, avec lesquels ils vont devoir se débrouiller et improviser en coopération de groupe, pour passer en mode survie.
Expériences significantes	➤ Expériences cognitives : conscience de soi en termes de comportements, ressources, compétences, qualité ➤ Expériences émotionnelles : dans les jeux d'expression verbale elles peuvent surgir en fonction de l'histoire de la personne, dans les jeux de créativité : surprise, plaisir, frustration, colère, sentiment d'intrusion, tristesse, déception... ➤ Expériences identitaires : expression de soi centrée sur problèmes ET ressources, difficultés et capacités, validation de soi et sentiment de valeur possible ➤ Expériences relationnelles : ○ Coopération, considération positive et reconnaissance de capacités de survie, échanges de savoir et d'expérience ○ Possibilité de « piéger » l'autre en lui donnant un objet incongru, utilisation des pulsions d'agressivité de façon sublimée ○ Création d'un « Moi » groupal (illusion et narcissisme groupal) voire d'un inconscient groupal ➤ Expériences projectives : métaphore concrète du travail psychique ○ Si capacités personnelles, amorce d'introspection, expérience des projections des images internes et du sens ○ Expression et élaboration /gestion d'angoisses de solitude ou d'abandon, de façon personnelle ou groupale