

Médiations thérapeutiques

Launois Muriel

Jouer pour symboliser



Agir

Pâte à modeler comme médium malléable



Mettre en forme

Lien entre formes extérieures et représentations en images mentales.



Symboliser

Constitution de l'appareil à penser



Corps
pulsions



choses



mots

Symbolisation

représentations
perceptives

représentation
de choses

représentation
de mots

Traces mnésiques
perceptives



inconscient



Conscient pré-
conscient

Symbolisation primaire

Formation des
représentations mentales
et des images internes

Symbolisation secondaire

passage de représentation
de choses
à la représentation de mots

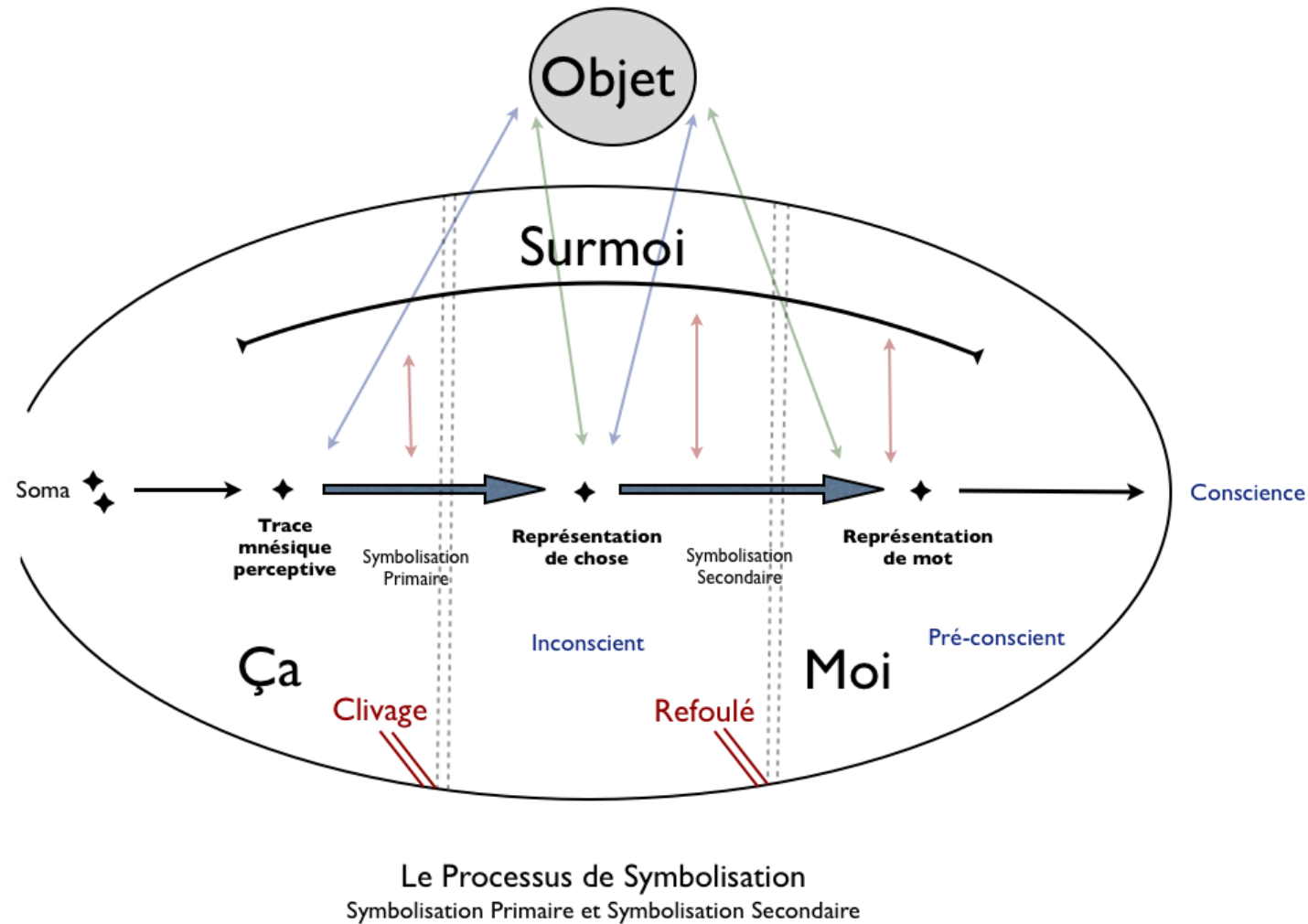
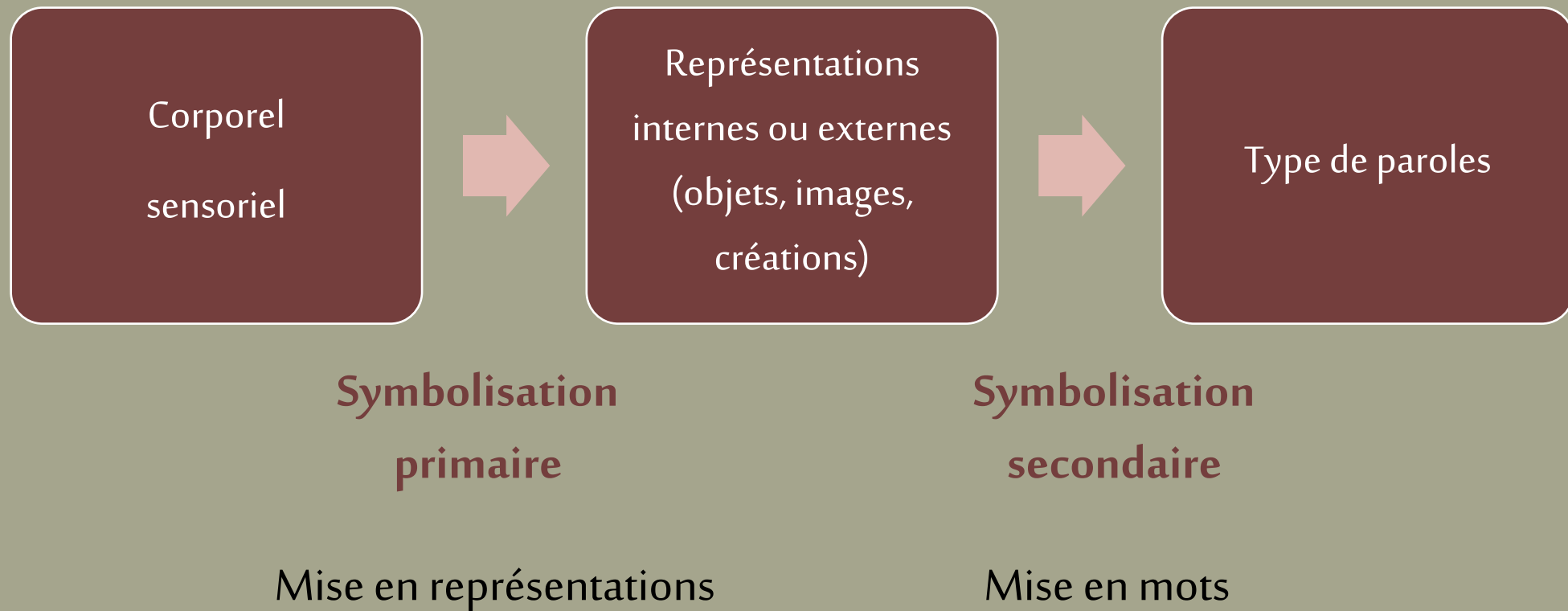


Schéma de R.ROUSSILLON et T. Rabeyron

Quel niveau de symbolisation en ergothérapie?



Une vision processuelle

- 
- Processus centré sur l'être
 - Processus identitaires
 - Processus intrapsychiques

**Sous l'angle
Psycho-affectif**

**Sous l'angle
cognitivo
comportemental**

- 
- Processus autour du faire
 - Processus cognitifs
 - Processus d'apprentissage

**Sous l'angle
De la qualité
de vie**

**Sous l'angle
social et groupal**

- 
- Processus autour de l'autonomie et de l'indépendance
 - Processus autour de la motivation et de l'engagement

- 
- communication
 - participation sociale
 - Inclusion sociale

SUJET



Des médiations thérapeutiques

Site ergopsy.com

The background of the slide features a collage of stylized, colorful hands in various colors including green, orange, blue, pink, and purple. The hands are arranged in a way that they appear to be reaching towards the center, creating a sense of unity and expression. The text is centered over this graphic.

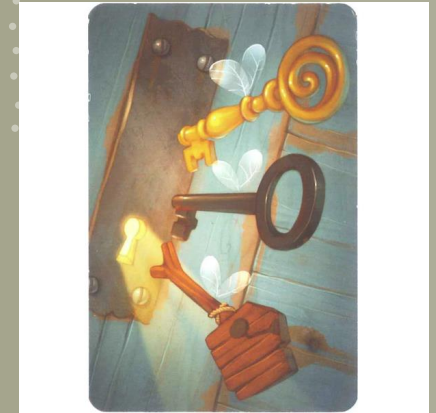
Activités ludiques expressives

Jeux expressifs

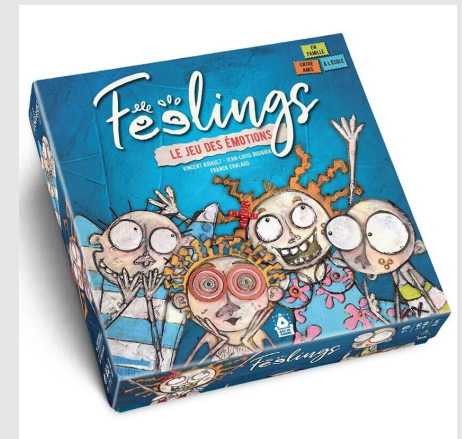
Les jeux de société confrontent aux règles et aux limites, à l'organisation. **Winnicott** (psychiatre anglais, référence de l'espace transitionnel des ergothérapeutes) en parle, les définissant comme les « **GAMES** », des jeux qui sont justement à même de donner une sensation de règles rassurantes vis-à-vis du chaos et de la liberté du **PLAYING** (acte de jouer de façon personnelle et sans règles préétablies)

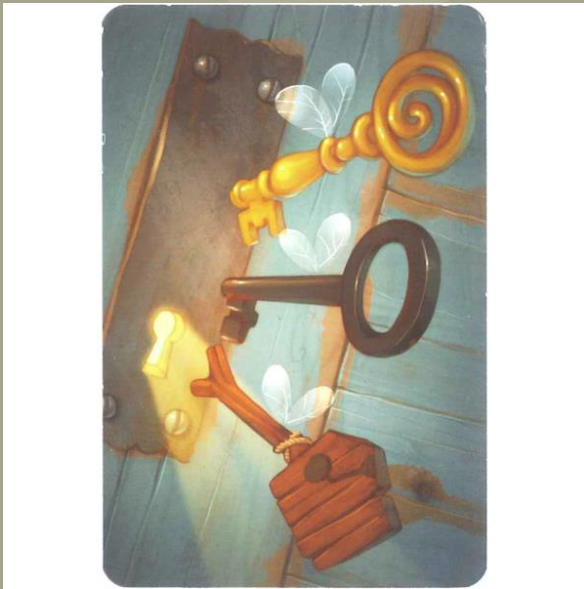
Les jeux d'expression favorisent, parfois, **un dévoilement de soi paradoxalement plus aisé**, car moins source de résistances que lors d'une thérapie plus "sérieuse". Ces activités favorisent aussi la création de liens entre les personnes, la découverte du lien social permettant aux patients d'être intégrés dans un groupe pratiquant une activité commune

- **Le jeu est gratuit**, ne laisse pas de trace et permet de jouer à comme si, tout en revenant à la situation antérieure sans "dommages".
- **Ils peuvent se présenter sous la forme de jeux très divers, souvent détournés du commerce ou créés, co-crés**
 - **Jeux identitaires** favorisant la découverte de différentes facettes de soi-même (dixit, karma, totem...)
 - **jeux coopératifs** (faire découvrir un mot à une personne, imaginer être sur une île déserte et trouver de l'utilité à des objets, créer une histoire en groupe à partir de cartes, faire un squiggle collectif et en faire une histoire...)
 - **Jeux centrés sur les émotions** (memory, lien entre images et mots, entre nom d'émotions et situations...)
 - **Jeux centrés sur les ressources**, l'autonomie, la prise de parole, les choix à faire entre deux, le fait de dire non...



**Jouons
SUR LES
MOTS**



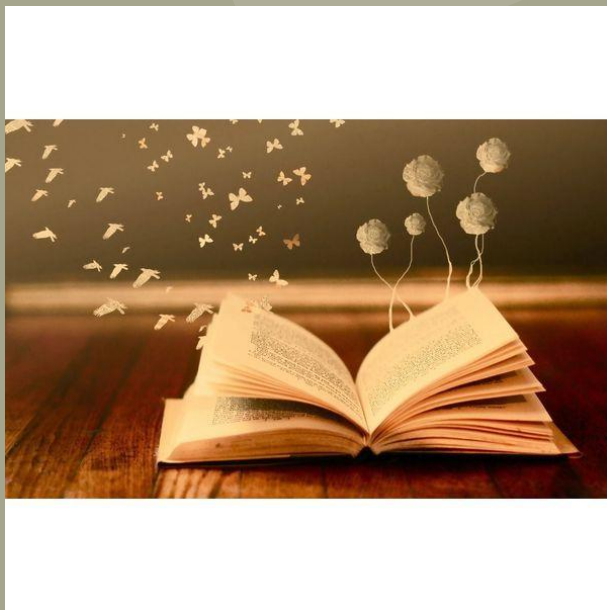


Un exemple Dixit

Un jeu de cartes du commerce, poétique et imaginaire, permettant de très nombreuses utilisations et orientations de jeu. Une utilisation possible pour proposer un **travail d'introspection**, consiste à proposer à une personne de choisir 3 cartes:

- Une carte symbolisant l'état dans lequel elle se sent, le ressenti du moment
- Une carte symbolisant l'état dans lequel elle souhaiterait être, se sentir, un futur possible, désiré, souhaité, etc...
- Une carte symbolisant la ressource qui permet de passer de l'une à l'autre, une carte permettant une action, un changement possible, une évolution, etc

Il est alors possible de demander aux autres participants de deviner l'ordre des 3 cartes qui ont été mélangées, permettant ainsi à la personne qui les avait choisies, d'entendre d'autres scénarios imaginaires, d'autres visions des choses. Cette version est doublement intéressante car elle permet aux personnes qui donnent des idées sur l'ordre potentiel des cartes, de projeter en fait des éléments qui parlent avant tout d'eux-mêmes. Ces projections croisées vont ainsi créer une atmosphère ludique et un partage possible d'éléments inconscients, personnels ou collectifs qui deviennent plus accessibles et peuvent alors s'inscrire dans des histoires partagées



Un exemple Ressources

Un ensemble de cartes-images, centrées sur les ressources personnelles, environnementales, animales, humaines, ont été trouvées sur internet, permettant aux patients "d'avoir les cartes en main". Ces cartes ont été volontairement choisies comme permettant de projeter des ressources à sa façon. Ainsi il ne s'agissait pas de proposer une photo ou une adresse d'un GEM, mais une carte-image de personnes en discussion pouvant évoquer une association, un groupe de thérapie, un GEM, une rencontre familiale, amicale, ou encore autre chose...selon les besoins, attentes et projections de chacun et chacune.

La question de ce que nous allions mettre au centre de la table s'est alors posée: **problèmes ou besoins?** L'idée dans les deux cas, n'était pas de parler de ses propres problèmes ou besoins, du moins dans un premier temps, de façon à se décentrer de soi-même, pour proposer un cercle de cartes-ressources autour de ce potentiel problème ou besoin, pour UNE personne tierce, imaginaire. Les cartes-ressources permettent alors une mise en travail des ressources potentielles.



Un exemple Emotions

Un jeu de cartes du commerce, avec un aspect ludique car les **personnages représentant les différentes émotions**, ont un aspect plutôt enfantin. D'autres cartes proposent trois situations, décrites de façon brève (« votre enfant a hacké le site de la Nasa... »).

Il est possible de **l'adapter de plusieurs façons** et nous l'utilisons en proposant 6 cartes émotions posées au centre (3 sympas et 3 plus désagréables). Chaque personne pioche alors une carte situation et en choisit une qui lui semble correspondre à l'une de ces 6 émotions. Il lit ensuite la carte à haute voix et les autres personnes devinent de quelle émotion il s'agit.

La plupart du temps il est très facile de deviner la carte et le narcissisme personnel est ainsi facilement soutenu par **les compétences et le narcissisme groupal**. Ce qui se révèle le plus intéressant, c'est qu'au fur et à mesure du jeu, les personnes de plus en plus en confiance, laissent échapper leur propre façon de voir les choses, évoquent des situations personnelles et entendent d'autres points de vue. Il s'agit donc de découvrir comment pouvoir parler de soi en toute sécurité, dans un groupe, de façon ludique et authentique.



Un exemple Totem

Le jeu est constitué de cartes animaux et de cartes qualités. Il s'agit de trouver son animal totem et sa qualité, parmi 6400 possibilités de combinaisons. Un joueur se désigne pour être le premier à **construire son Totem**.

Chaque participant reçoit **5 cartes "animal"**. Il choisit alors la photo d'un animal qui lui semble correspondre au joueur désigné. La carte "animal" est porteuse d'une petite phrase, offrant déjà une première vision de soi. Le joueur qui construit son Totem, choisit alors la carte soit qui lui ressemble le plus soit à laquelle il aurait envie de ressembler.

Une fois que le joueur a son animal, **5 cartes "qualités"** sont données à tous les participants. Des mots tels que persévérant, sympathique, empathique, sociable...sont indiqués sur les cartes. Les participants doivent donc choisir l'une de ces 5 cartes et la donner au joueur créant son Totem, qui choisit alors la qualité de son animal. La personne sera donc un renard curieux, un chihuahua polyvalent, un caméléon patient ou un diodon empathique...

Exp Identitaires



Affirmation de soi, de ses choix,
de sa parole, expression et
connaissance de soi

Exp Relationnelles



Echanges de points de
vue, sécurité groupale,
narcissisme groupal

Exp projectives



Projections
personnelles possibles

Perceptivo-sensorielles



Essentiellement visuelles

Gestuelles et motrices



Manipulations de cartes,
sauf si jeux de rôles

Fonctions exécutives



Capacités de
compréhension, de
mémoire personnelle

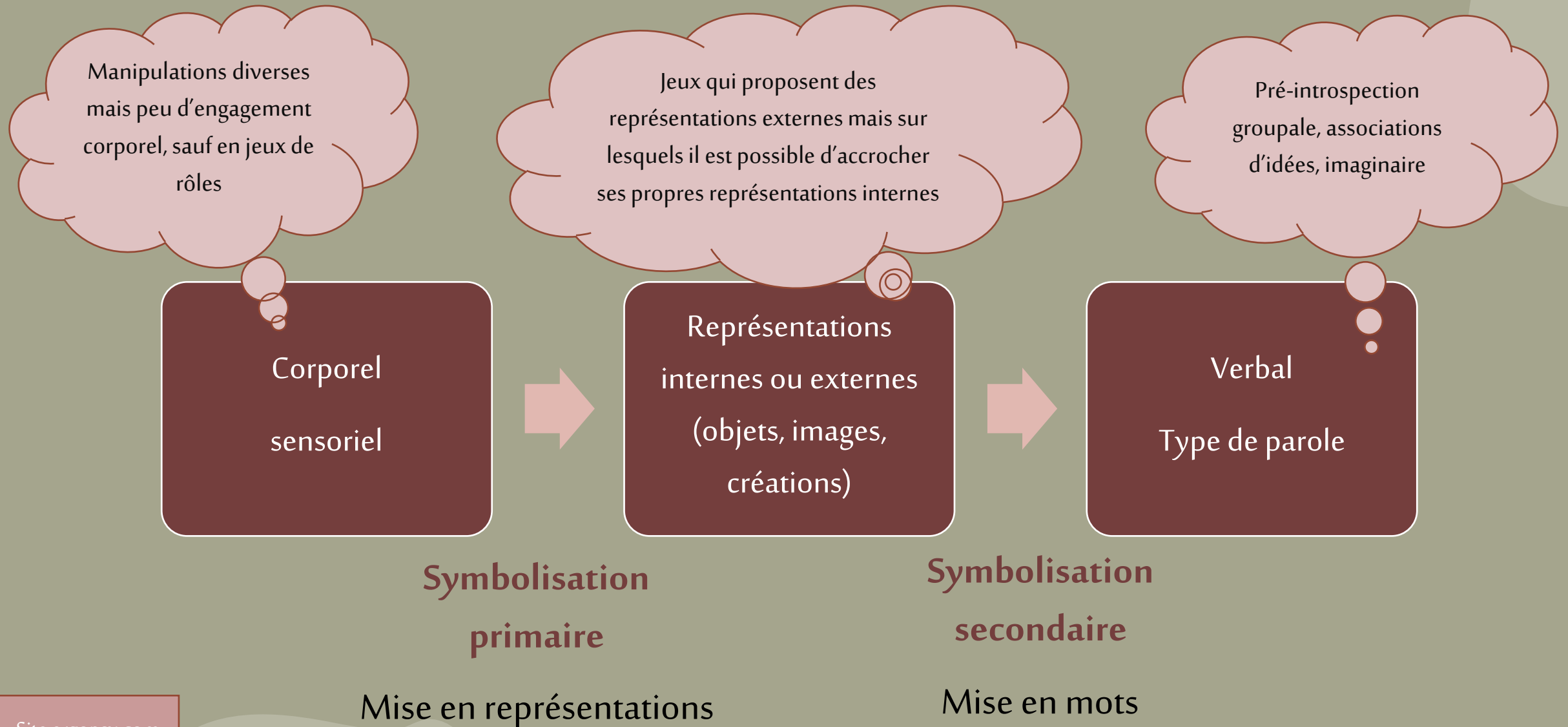
Exp Emotionnelles



Identification,
association mots et
émotions

Jeux d'expression

Jeux d'expression: Quel niveau de symbolisation?



- Personnes ayant des difficultés à parler d'elles spontanément pour soutenir leurs capacités d'expression de façon ludique et sécurisée
- Patients isolés, ayant des difficultés à nouer des liens, à entrer en relation avec les autres personnes

Indications

Jeux expressifs

- Patient en état dissociatif aigu, qui ne va pas pouvoir conserver son sentiment d'identité personnelle en groupe et ressentir une angoisse de morcellement, en s'identifiant à tout ce qui est dit ou fait
- Patients déments, confus
- Patients ayant un délire interprétatif, avec le sentiment d'être observé, intrusé, ou que l'on devine ses pensées

Contre indications

An abstract artwork featuring a dense composition of vibrant colors including yellow, orange, red, green, and blue. The texture is highly expressive, with visible brushstrokes and layered colors. A prominent green diagonal stroke runs from the upper left towards the center. In the lower right, there are red, fan-like shapes. The overall effect is one of dynamic energy and creative expression.

Activités

projectives

expressives

Projection et expression

L'expression pour (se) transformer

- Playing au sens d'acte créateur
- Expressives : ex-primer, mettre au dehors, projeter , externaliser
- Lien entre dedans et dehors, introjection
- Corporelles, picturales, graphiques, écriture, sonore, etc...
- Créatives, projectives, symboliques, métaphoriques





Un exemple Squiggle collectif en craies grasses

*« Le titre c'est un monde merveilleux.
Mais non, tu as mis merveille, il manque 2 lettres.
Ah oui, j'ai oublié, mais c'est pareil. Il y a un bateau.
Oui, mais on dirait qu'il coule. Ou alors ça monte dans l'autre sens.
On aurait dû le mettre dans l'autre sens, comme ça, ça coulait plus.
Non, ça coule, comme nous. Le Titanic, c'est nous.
Y'a qu'à donner un coup de pied dans le fond et hop, ça remonte.
On pollue tout et on rejette dans la mer. C'est vraiment le naufrage... »*

Exp Identitaires



Risque de perte de
sentiment d'identité
personnelle

Exp Relationnelles



Faire avec, faire comme,
collaborer, s'opposer...

Exp projectives



Projections personnelles
et groupales

Perceptivo-sensorielles



Variables selon collage,
craies grasses, argile,
papier ou autre

Gestuelles et motrices



Variables selon les matières,
gestes intro ou extravertis,
constructifs ou destructifs

Fonctions exécutives



Oublier un peu le
cerveau gauche...

Exp Emotionnelles



Plaisir ou
frustration

Création collective



- Création **sans modèle**, ni apprentissage technique
- Expérience et conscience possible **d'un lien** entre un objet créé, extérieur et des images internes
- Témoignages d'un **contenu intrapsychique** personnel, potentiellement symbolique et signifiant
- **Projection et introjection**: Des liens entre dedans et dehors

Un exemple: création non directive en collage

Exp Identitaires



S'affirmer, faire des choix , mieux se connaître, parler de soi

Exp Relationnelles



Regard de l'autre, partage d'expression dans le temps de parole

Exp projectives



Choix d'images de façon consciente mais aussi inconsciente

Perceptivo-sensorielles



Visuelles, tactiles

Gestuelles et motrices



Manipulations: découper, coller, séparer puis faire tenir ensemble...

Fonctions exécutives



Concentration (recherche d'images) choix

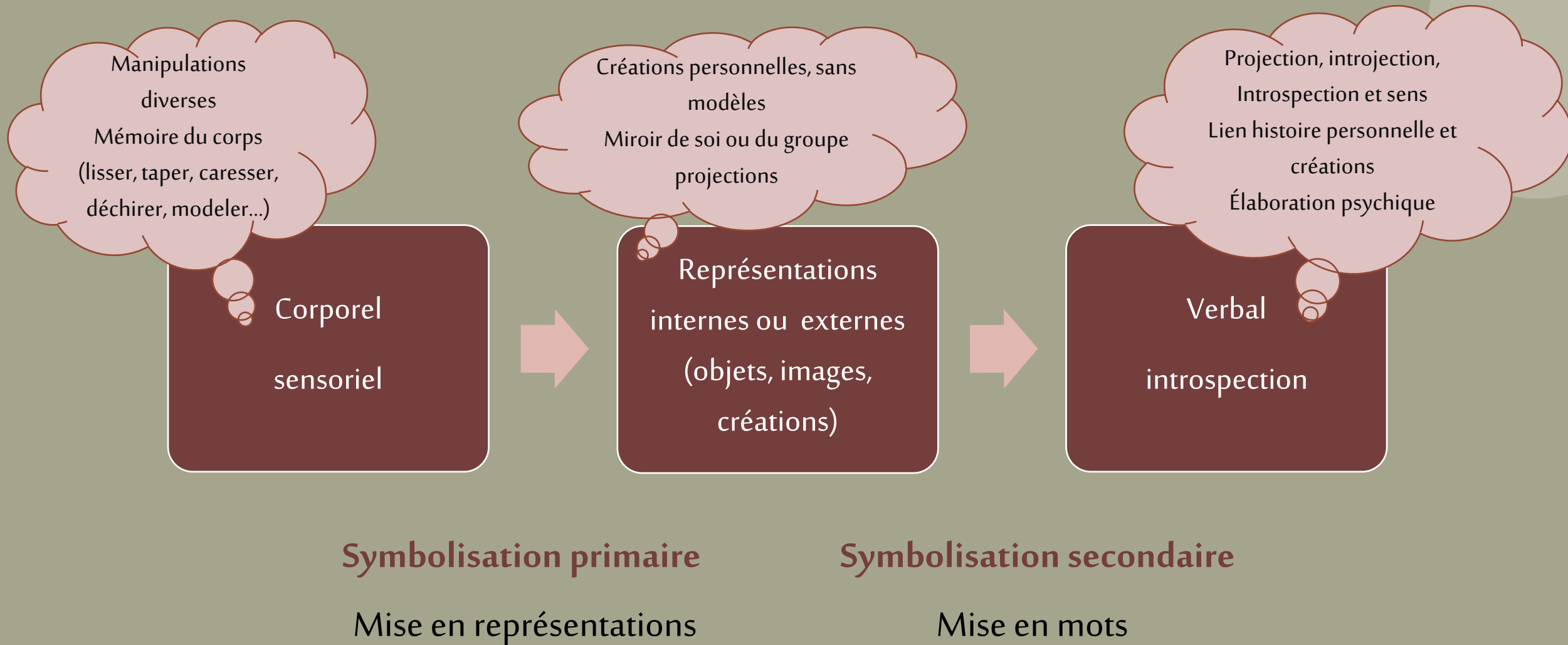
Exp Emotionnelles



Surprise, plaisir dans l'activité, expression des émotions

Collage

Médiations projectives: Quel niveau de symbolisation?



Différents type de paroles

Descriptive « c'est de l'argile qui a été émaillée en brun et jaune »

Imaginaire « on dirait un personnage qui a une idée en tête, c'est jaune sur sa tête »

Introspective « il est tout raide et coincé celui-là, c'est tout à fait comme moi »



- Personnes en intra ou extra-hospitalier ayant des capacités d'introspection
- Personnes en intra ou extra-hospitalier ayant des difficultés de symbolisation, d'élaboration psychique, en particulier dans la mise en mots, car là on repropose un passage par la mise en représentations concrètes et externalisées, sur laquelle il est souvent plus facile de parler

Indications

Médiations projectives

- Patients en état dissociatif, distinguant encore trop mal la différence entre soi et l'objet car lors du temps de parole, ce que disent les autres peut favoriser un sentiment de dépersonnalisation ou d'angoisse si les choses ne sont pas perçues de la même façon
- Difficiles pour des personnes souffrant de mélancolie, de démence, de confusion mentale, sauf si l'activité était signifiante pour la personne auparavant

Contre indications



Différents types d'ateliers

Des processus thérapeutiques

- Processus centré sur l'être
- Processus identitaires
- Processus intrapsychiques



**Sous l'angle
Psycho-affectif**

**Sous l'angle
cognitivo
comportemental**

- Processus autour du faire
 - Processus cognitifs
 - Processus d'apprentissage



- Processus autour de l'autonomie et de l'indépendance
- Processus autour de la motivation et de l'engagement



**Sous l'angle
De la qualité
de vie**

**Sous l'angle
social et groupal**

- communication
- participation sociale
- Inclusion sociale



SUJET



Changement de fonctionnement intrapsychique

Intention globale

- Agir pour permettre à la personne de transformer son angoisse

Thérapies ou outils transversaux

- Psychothérapies d'inspiration psychanalytique
- Thérapies médiatisées à visée projective

En ergo

- Permettre une élaboration psychique, une introspection concrète
- Indépendance psychique, singularité, devenir soi-même
- Être, Faire pour être, s'exprimer, se connaître, (se)transformer, comprendre son fonctionnement psychique...

Moyens

- Médiations expressives de type projectives (peinture, dessin, collage, écriture...)

« Couleurs et matières »



➤ Modalités

- Groupe bi ou tri-hebdomadaire, 1h30, 6 à 8 participants
- Prescription, engagement, régularité
- Mono-animation, non directivité, cadre confidentiel
- Contre-indications: patients psychotiques en état dissociatif aigu

➤ Outils

- Argile, peinture, collages, écriture
- Médiations projectives, créatives, médiums malléables

➤ Déroulement d'une séance

- Temps d'installation de la salle
- Chaque personne installe son espace de création personnel et retrouve ses créations précédentes
- Temps de création libre, non directif, méditatif ou avec consigne/induction la plus ouverte possible
- Temps de parole, avec ou sans objet, sur le sens de ce qui a pu se jouer ou se dire dans la matière, sur le lien avec l'histoire et le vécu de la personne

Habiletés relationnelles

Intention globale

- Agir pour favoriser une intégration sociale

Thérapies ou outils transversaux

- Sociothérapies
- Sorties et intégration dans la cité
- Jeux de discussion (type dixiludo)
- Protocoles en ETP (patients ressources)
- Réhabilitation psycho sociale

En ergo

- Permettre une intégration sociale dans tous les domaines de l'occupation humaine
- Coopération, intégration, dynamique de groupe

Moyens

- Toute activité ou médiation groupale, d'insertion citoyenne (jardins, sports, bénévolat), ludique, sorties...



Jeux thérapeutiques



➤ Modalités

- Groupe hebdomadaire d'une heure
- Mixité des patients (toutes pathologies)
- Mono-animation, participation, prescription ou auto-prescription

➤ Outils

- Jeux d'expression et de connaissance de soi, de discussion (dixiludo), d'association d'idées(dixit), de création collective (squiggles)
- Jeux de coopération (métaphore d'une inclusion sociale positive) ou de compétition (expérience d'une réussite possible)

➤ Déroulement d'une séance

- Choix proposé au groupe entre trois jeux explicités au niveau de leurs possibilités
- Déroulement du jeu avec participation de l'ergothérapeute
- Temps de parole durant le jeu, cadre confidentiel