

Compatibility

Type de jeu	Expression Verbale
But du jeu	Expression verbale à partir de choix d'images sur des mots tirés au sort ou choisis
Nb participants	8 maximum (nombre de paquets de carte)
Contre-indic	Peu de contre-indications sauf difficultés de concentration ou de compréhension des règles qui restent simples
Description du jeu	2 types de cartes : mots et photos Chaque participant reçoit un jeu de 40 cartes identiques pour tous les participants
Règles et adaptations	<p>Une adaptation d'un jeu du commerce permet, à partir d'un mot et de photos, de mettre en évidence les représentations sociales communes et les représentations personnelles autour du mot choisi.</p> <p>Règle non compétitive</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Sur un mot tiré au sort, chaque participant propose un choix de 3 à 5 cartes (selon le nombre de participants) qui lui évoquent le mot proposé. Les cartes sont placées face cachée et elles sont dévoilées toutes ensemble.➤ Les cartes communes à plusieurs personnes sont identifiées et avancées. Les cartes distinctes et personnelles peuvent alors être explicitées, permettant de se distinguer des autres personnes. <p>Deux niveaux de jeu</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Une première séquence de jeu propose de donner ses propres représentations afin de découvrir dans quelle mesure elles sont communes avec celles des autres joueurs.➤ Une autre séquence propose alors de tenter d'entrer en empathie avec les représentations potentielles d'un meneur ou d'une meneuse de jeu, qui a donné ses représentations personnelles et qui peut lors choisir le mot sur la carte des mots.
Expériences significantes	<ul style="list-style-type: none">➤ Expériences cognitives possibles, sans notion d'acquisition ou d'apprentissage, reconnaissance des images, concentration, sollicitation de l'imaginaire➤ Expériences émotionnelles : dans les jeux d'expression verbale elles peuvent surgir en fonction de l'histoire de la personne, des souvenirs associés parfois aux images, des explications personnelles. De façon globale, peu d'émotions fortes sont sollicitées dans ce jeu.➤ Expériences identitaires : Expression de soi, conscience de son espace psychique (identifier, protéger, partager), affirmation de soi à travers les choix des cartes➤ Expériences relationnelles : explorer un espace de parole groupal de façon sécurisée, distinction de soi et autrui, distinction des représentations sociales et des représentations personnelles➤ Expériences créatives, métaphoriques et symboliques : expérience des associations d'idées