

DREAM ON

Type de jeu	Expression Verbale, Créative et symbolique
But du jeu	Créer une histoire collective avec 5 choix possible de cartes
Nb participants	5 à 10 personnes
Contre-indications	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Personnes en état dissociatif aigu avec d'autres patients. Il est possible de proposer cela à un groupe de patients psychotiques, en cadrant et en structurant bien l'histoire.
Description	Jeu du commerce détourné, des cartes représentant des objets, personnages ou situations
Règles et adaptations	<p>Chaque personne reçoit 5 cartes et, à tour de rôle, participe à la construction d'une histoire commune. Le fait d'avoir 5 cartes permet aux personnes de trouver une suite plus facilement qu'avec speech, donnant ainsi plus de choix possibles.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Le début : quelqu'un s'auto-désigne pour démarrer l'histoire. ➤ La fin : L'histoire s'achève quand toutes les personnes ont posées toutes leurs cartes, ou 4 d'entre elles, si cette adaptation est annoncée dès le départ. ➤ Il est possible de repartir de la carte de départ si l'histoire semble à l'arrêt, mais ça aussi doit être annoncé au départ, voir mis aux voix dans le groupe, pour qu'il existe une règle, une référence et que cela ne soit pas utilisé comme une échappatoire au sens de l'histoire choisie par le groupe.
Expériences significantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expériences sensorielles : essentiellement visuelles ➤ Expériences cognitives possibles : reconnaissance des formes et objets ➤ Expériences émotionnelles : dans les jeux d'expression verbale elles peuvent surgir en fonction de l'histoire de la personne (souvenirs, préférences...) ➤ Expériences identitaires : <ul style="list-style-type: none"> ○ Expression et conscience de soi ○ Faire jouer au dehors de soi des parties de soi-même, de son imaginaire ○ Projection et introjection ➤ Expériences relationnelles : <ul style="list-style-type: none"> ○ Explorer un espace de parole groupal de façon sécurisée, ludique, mais aussi parfois chaotique ○ Expérimenter différents modes relationnels, (Dépendance, indépendance, inter-dépendance, autonomie, coopération, opposition, identifications, soutien, étayage, distinction, création de liens inter-personnels), ○ Expériences de l'inconscient groupal et de l'élaboration psychique collective : transformer quelque chose de l'ordre du chaos en un quelque chose qui tienne et ait un minimum de sens ➤ Expériences créatives, métaphoriques et symboliques : expérience des projections des images internes et du sens, métaphore concrète du travail psychique dans le sens de la symbolisation secondaire (passages de l'image aux mots)