

Volcano

Type de jeu	Compétences émotionnelles Jeu coopératif
But du jeu	➤ Permettre des échanges de stratégies autour de la colère ➤ Prendre une méta position vis-à-vis des stratégies proposées par le jeu
Nb participants	4 à 6 (au-delà le temps de réponse aux questions peut sembler un peu long)
Contre-indications	➤ Patients psychotiques en état dissociatif ➤ Etat dépressif en phase aiguë ou mélancolie
Description du jeu	➤ Plateau en spirale avec des cases proposent des actions diverses : faire une pause, tirer une carte volcan vert ou bleu, reculer, avancer plus vite, faire perdre une carte-photo au groupe ➤ Dés et pions qui sont des pierres volcaniques dont une qui sent le soufre... ➤ Les cartes volcans bleues ou vertes ➤ <i>Volcans verts</i>: elles proposent de modalités de « gestion » de la colère: incongrues, sérieuses, méditatives, ludiques, actives.... ➤ <i>Volcans bleus</i>: • Des cartes questions sur les volcans (réponse collective) pour regagner les photos perdues (du savoir cognitif) • Des cartes situations centrées sur des déclencheurs externes de colère, déclencheurs de verbalisation personnelles • Des cartes métaphores sur la colère, prétexte à discussion ➤ Les cartes-photos de volcan : perdues sur certaines cases et regagnées par des questions, elles signent la fin du jeu. Le volcan entre en éruption quand les 8 photos de volcans, empilées les unes sur les autres, ont été perdues et que la dernière photo de l'éruption apparaît
Règles et adaptations	Un jeu sur la « gestion » de la colère, terme illusoire...Des personnes explorent un volcan ou veulent en sortir, au choix du groupe, de façon coopérative. Une fois la décision prise de rentrer ou sortir du volcan, les personnes avancent leurs pions et réalisent les actions proposées par les cases ou les cartes. L'idée est d'entrer en coopération pour tout le jeu et pour les réponses de savoir sur les volcans pour éviter tout sentiment d'échec personnel. Les discussions sont centrées en priorité sur la personne qui tire la carte verte ou bleue (avec trois choix possibles), mais tout le groupe est invité à intervenir ensuite. Les discussions sur les cartes vertes sont centrées sur des stratégies proposées, efficaces, incongrues ou carrément nulles, afin que les patients puissent éprouver leurs capacités de choix et de méta position.
Expériences significantes	➤ Expériences cognitives : concentration, attention, connaissances, mémoire ➤ Expériences émotionnelles : centrées sur partage d'expériences, sans revécu ou mises en jeux de rôles ➤ Expériences identitaires : Expression et conscience de soi, amorce d'introspection avec un tiers médiateur, conscience de son espace psychique (identifier, protéger, partager) ➤ Expériences relationnelles : explorer un espace de parole groupal de façon sécurisée, expérimenter différents modes relationnels, (inter-dépendance, autonomie, coopération, opposition, identifications, soutien, étayage, création de liens inter-personnels) ➤ Expériences créatives, métaphoriques et symboliques : expérience des projections des images internes, du sens, des métaphores