

NOM DU JEU

Type de jeu	Compétences émotionnelles
But du jeu	
Nb participants	
Contre-indications	<ul style="list-style-type: none">➤ Patients psychotiques en état dissociatif➤ Labilité émotionnelle trop importantes dans les jeux de revécus➤ Etat dépressif en phase aigue
Description du jeu	
Règles et adaptations	
Autres	
Expériences significantes	<ul style="list-style-type: none">➤ Une identification des émotions (feelings, memory des émotions, Affinity) : expériences cognitives➤ Une expression verbale et associative (Et si c'était?, Photolangage, cartes de dixit ou de mystérium) : expériences identitaires et expressives➤ Un revécu des émotions (jeux de rôles, de mimes, jeux corporels, rigologie) expériences sensori-motrices, perceptives et mémoire du corps➤ Des échanges de stratégies autour des émotions (roue des émotions, volcano) : expériences de partages d'expérience, de l'empathie émotionnelle➤ Des protocoles de type psycho-éducation ou ETP : expériences cognitives, informatives, partage de savoirs➤ Des créations à partir des émotions (intention plutôt créative et projective) : expériences de transformation créatives et symbolique des émotions