

Colère



Surprise



Tim-E-Motion

Groupe H5

Joie



Peur



Tristesse



Dégoût



Sommaire

- I. Modalités
- II. Moyens thérapeutiques
- III. Objectifs
- IV. Séances



The background of the slide is composed of several large, overlapping triangles in various colors: red, orange, yellow, green, blue, and purple. These triangles are arranged in a way that they point towards the center, creating a dynamic and modern aesthetic. The word "Introduction" is centered in the white space between these triangles.

Introduction



I - Modalités

I - Modalités

Condition pratique :

- Temps de préparation : 15 à 20 minutes
- Nombre de séances : 5 séances de 45 minutes à 1 heure
- Horaires : les 5 mercredis de Novembre à 15h
- Nombre de personnes : 6 personnes maximum
- Traçabilité : Carnet de bord



Le mercredi des émotions

Venez en compagnie de l'ergothérapeute et de la psychologue, extérioriser vos émotions en jouant !

Cela se passe tous les mercredis du mois de novembre à 15h dans la salle détente.

Venez jouer en groupe de 6 à des jeux vous permettant de libérer vos émotions de la semaine .

VOTRE PRÉSENCE EST PRESCRITE PAR VOTRE MÉDECIN



I - Modalités

Types d'engagement :

- Sur prescription médicale
- Type de contrat : écrit
- Que faire en cas de rupture de contrat ?
 - Orienter vers le médecin et le psychologue



I - Modalités

Type d'animation :

- Animation directive
- Atelier en **co-animation** : ergothérapeute + psychologue
- Patients ressources



II - Moyens thérapeutiques

II - Moyens thérapeutiques

Fonction du cadre :

- Type de cadre : fermé
- Fonctions :
 - Contenance, confidentialité, sécurité
 - Une pièce dédiée
 - Espace structurant et structuré
 - Dimension spatiale : espaces organisés et installés
 - Dimension temporelle : accueil, activité, debrief
 - Règles de fonctionnement : explicites



II - Moyens thérapeutiques

Type de relation thérapeutique :

- Soutien, écoute, motivation
 - Évolution aux fils des séances
- Apprentissage et Éducation thérapeutique :
 - Thérapeutes / Patients et Patients / Patients
- Thérapie Cognitivo-Comportementale :
 - Expression basé sur le jeu permettant :
 - Liberté d'expression
 - Moyen de médiation
 - Moyen thérapeutique



II - Moyens thérapeutiques

Activité ou médiation :

- Atelier ludique : but et **moyen d'expression**
- Types d'expressions signifiantes : relationnelles, projectives, identitaires, cognitives, gestuelles
- Protocole **collectif**
- **Temps de parole :**
 - Avant : Tour de table
 - Possibilité pendant : anecdote
 - Après : debrief
- Consignes entre les séances : **noter une anecdote sur le carnet de note** et la partager
- Supports aux patients : **fiche descriptive et carnet de bord**



III - Objectifs

III- Objectifs

Dimensions cognitives et comportementales : remédiation cognitive

- Modifications/compréhensions comportementales pour retrouver ou développer des compétences :
 - Estime de soi, sentiment de valeur
 - Capacités d'adaptation pour divers contextes (lorsque telle émotion est ressentie)
 - Apprentissages de nouvelles techniques
 - Echanges de savoirs et partage d'expériences (partage de moment de vie)



III - Objectifs

Dimension socio-thérapeutique

Développement des habiletés sociales et relationnelles :

- Intégration au groupe
- Savoir écouter lorsque les autres parlent
- Être compréhensif
- Prise de parole en communauté, en groupe
- Confiance, sécurité



IV - Séances

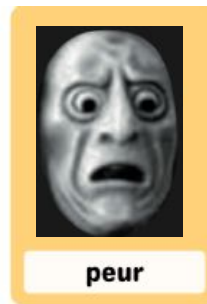
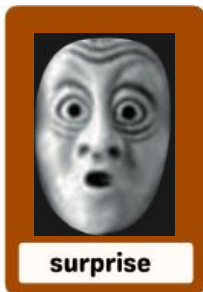
Première Séance

- Tour de table = nom, prénom, anecdote(s) + distribution d'un carnet de bord avec explications
- Travail collaboratif = 6 émotions primaires + exemples
- Objectifs : se connaître + définir les émotions



Deuxième Séance

- Tour de table à partir du carnet
- Memory Emotion (Émotion Primaire) : C'est un jeu où il y aura deux paquets de cartes différents, un paquet avec les émotions écrites et un autre avec les émotions en image. Toutes les cartes sont donc retournées à l'envers sur la table, chaque patient en retourne une de chaque paquet et doit trouver la bonne paire, sinon il passe son tour.
- Objectif : identifier les émotions primaires, être capable d'identifier une image à une émotion.



Troisième Séance

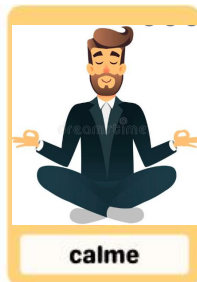
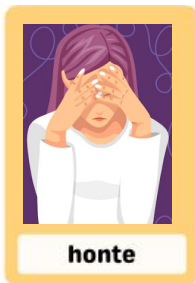
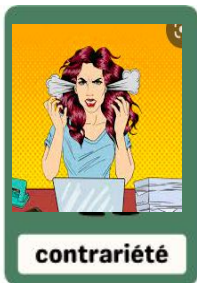
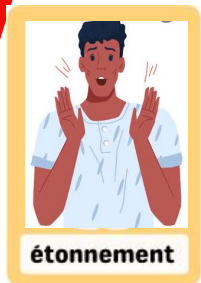


- Tour de table à partir du carnet
- Time's up sur les émotions (primaire) :
 - 1ère partie du jeu : décrire le mot inscrit sur la carte
 - 2ème partie du jeu : décrire le mot inscrit sur la carte en ne disant qu'un mot
 - 3ème partie du jeu : mimer le mot inscrit sur la carte
- Objectifs : identifier les émotions primaires, mimer, intégrer, canaliser et/ou identifier les émotions liées lors d'une victoire ou d'une défaite.



Quatrième Séance

- Tour de table à partir du carnet
- Memory Emotion (Émotion Primaire (rappel) + secondaire (apprentissage))
- Objectif : identifier les émotions primaires et secondaires mais également les assimiler à une expression faciale.



Cinquième Séance

- Tour de table à partir du carnet
- Time's up sur les émotions (primaire + secondaire)
- Objectifs : identifier les émotions primaires et secondaires, mimer, intégrer et identifier dans quel contexte ces émotions sont mises en jeu.



V - Conclusion

V - Conclusion

- Education thérapeutique par le jeu
- Réflexion
- Utilité des jeux
- Source de motivation
- Moins de pression

