

Construction d'un dispositif thérapeutique

4 médiations thérapeutiques

Muriel Launois

# PLAN

- 1 Quelques précisions
- 2 Outils thérapeutiques
- 3 Destin de l'objet



# Quelques précisions



- Vocabulaire des occupations
- Relation médiatisée
- Activités ou médiations?
- Outils de thérapie

# Quels mots clefs sur les occupations?



1 Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)

2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement  
**TRDMFO**

# Le vocabulaire des occupations

Attention aux mots occupationnel, performance, rendement vis-à-vis des patients et des autres thérapeutes



Activités signifiantes et significatives

Bien distinguer les occupations de la personne et les outils de l'ergothérapeute

# Quels mots clefs sur les activités?



1 Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)

2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement  
**TRDMFO**

# Quels mots clefs sur les médiations ?

# Activités ou médiations?

Une autre vision possible , qui m'est personnelle, est de distinguer les activités **comme but en soi et comme moyen d'expression**:

- **les activités thérapeutiques** qui sont les activités dont l'objectif est de pratiquer cette activité, de l'apprendre, de s'y entraîner, de réaliser un objet...
- **les médiations expressives, créatives, projectives** qui sont des activités permettant une expression personnelle ou groupale, à visée de sublimation ou de symbolisation

Bien sur certaines activités/médiations peuvent **entrer dans ces deux catégories**, ce qui les différencie alors, c'est la façon dont nous les utilisons et surtout **nos intentions**.



# Relation médiatisée

## Médiation

- Un entre deux qui sépare ET qui relie
- 3 niveaux: matière, action et objet

## Matière

- Offre de la matière par l'ergo
- Intégration de la matière par la personne
- Découvertes sensorielles et gestuelles potentielles



## Actions et expériences dans l'espace intermédiaire sécurisée:

Laisser découvrir, apprendre, créer librement, soutenir, accompagner, devenir acteur

## Objet intermédiaire:

- Trouvé-créé
- Qui appartient au patient
- Source de plaisir
- Miroir de sens

# Quels mots clefs sur les outils thérapeutiques ?



1 Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)

2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement  
**TRDMFO**

# Outils thérapeutiques

Activités thérapeutiques  
comme but en soi



Médiations expressives,  
créatives et projectives



Activités plaisir, centrées  
bilan ou centrées santé



Objet-miroir, source de  
plaisir ou de sens

# Ne pas confondre occupations et outils

L'outil thérapeutique « cuisine » ne va pas forcément être pertinent pour travailler un désengagement de la personne dans son occupation « se nourrir »



L'outil thérapeutique « argile » peut travailler le désengagement de la personne dans son occupation « s'exprimer », mais ne cherche pas à favoriser l'engagement dans des loisirs créatifs



# Outils thérapeutiques

- **Activités de vie quotidienne**
- **Activités artisanales**
- **Jeux thérapeutiques**
  - Jeux cognitifs
  - Jeux d'expression
- **Médiations créatives, projectives**
- **Pratiques corporelles**
- **Médiations autour de l'image du corps**



# Activités de vie quotidienne



# Occupations humaines

Bien distinguer les occupations de la personne et les outils de l'ergothérapeute

Domaines du MCREO: loisirs, soins personnels, productivité, repos



Remis en question actuellement, car ces catégories correspondent trop à une catégorie socio-professionnelle bien insérée...

Dans les activités de vie quotidienne, ces deux aspects peuvent se recouper

# Activités plaisir, santé, entraînement ou bilan



B.M.E. MODULE DES ACTIVITES DE LA VIE QUOTIDIENNE (AVQ) et ACTIVITES INSTRUMENTALES DE LA VIE QUOTIDIENNE (AVIQ) Page 5

Categoriologies descriptives		1	2	3	4
DÉPENDANCE MOTEURIE ET SENSIBILITÉ	Manque de temps				
	Présence de gênes avec des membres supérieurs				
	Présence de gênes avec des membres inférieurs				
	Présence d'un trouble				
	Très fatigué(e)				
CAPACITÉS COGNITIVES	Échec de la tâche				
	Échec de la tâche (répétition des tâches)				
	Échec de la tâche (répétition des tâches)				
	Échec de la tâche (répétition des tâches)				
	Échec de la tâche (répétition des tâches)				
FONCTIONS PARTICULIÈRES	Manque de matériel				
	Manque de matériel				

MODELE DES FACTEURS ENVIRONNEMENTAUX		1	2	3	4
FACTEURS SOCIOLOGIQUES	Manque de matériel				
	Manque de matériel				
FACTEURS PHYSIQUES	Manque de matériel				
	Manque de matériel				

## Activités comme plaisir, source d'information sur la santé ou de bilan en situation artificielle ou écologique

- **les activités plaisirs** qui sont les activités dont l'objectif est de se faire plaisir, de retrouver un état de flow, de sentiment de pouvoir prendre soin de soi , le care.
- **les activités centrées santé** qui sont des activités avec une intention de transmettre des informations de type éducation à la santé , de type ETP (si le parcours est validé par l'ARS) avec partages de savoirs afin d'améliorer l'hygiène de vie de la personne
- **Les activités centrées sur une évaluation** qui servent à réaliser des bilans ou **sur un entraînement personnel** pour remettre en situation de capacités et de compétences.

# Quels mots clefs sur l'autonomie psychique ?



1

Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)

2

Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement

**QLLSYK**

# Activités de vie quotidienne

En santé mentale, nous devons aider la personne à mieux vivre son quotidien, tout autant qu'en rééducation fonctionnelle. Mais la notion **d'autonomie psychique** plus que fonctionnelle sera à connaître et à soutenir.

- Il s'agit donc prioritairement **d'aider la personne à s'aider elle-même**, de l'aider à déployer ses ressources, de retrouver son pouvoir d'agir, de soutenir l'auto-détermination
- Si les capacités et les habiletés de la personne sont atteintes, il faut toujours se demander si **l'amélioration clinique suffira ou pas à restaurer** les compétences personnelles de la personne et à relancer son engagement
- Les AVQ font intervenir des **dimensions cognitives**, (mémoire, planification, habitudes, fonctions exécutives), mais aussi des **dimensions d'intimité et d'affectivité** très importante. (histoire personnelle, ancrages dans le passé, comparaison avec le présent) Or il est difficile de gérer à la fois, des situations de grande intimité corporelle et des situations de présence thérapeutique plus distanciée, comme dans les techniques projectives.
- **Ne pas être trop interventionniste**....surtout à domicile. Le projet de vie et la façon de vivre du patient doivent être priorisés et respectés.



## Indications

- Personnes en situation de difficultés dans leur vie quotidienne
- Personnes en état d'incurie
- Personnes ayant perdu leur engagement dans leurs soins personnels (psychose, schizophrénie, dépression chronique) ou dans leurs loisirs
- Personnes nécessitant une éducation à la santé (ateliers du goût ou cocktails sans alcool en addictologie)

## Activités de vie quotidienne

- Patients en intra-hospitalier ayant des capacités d'introspection (surtout ce qui concerne les activités d'hygiène corporelle)
- Etat-dépressifs réactionnels, légers ou moyens, induisant un apragmatisme, une aboulie et donc une difficulté liée à la pathologie qui cédera lors de l'amélioration clinique
- Anorexie: se questionner sur le sens de la cuisine et de l'activité physique...

## Contre indications

# Activités artisanales

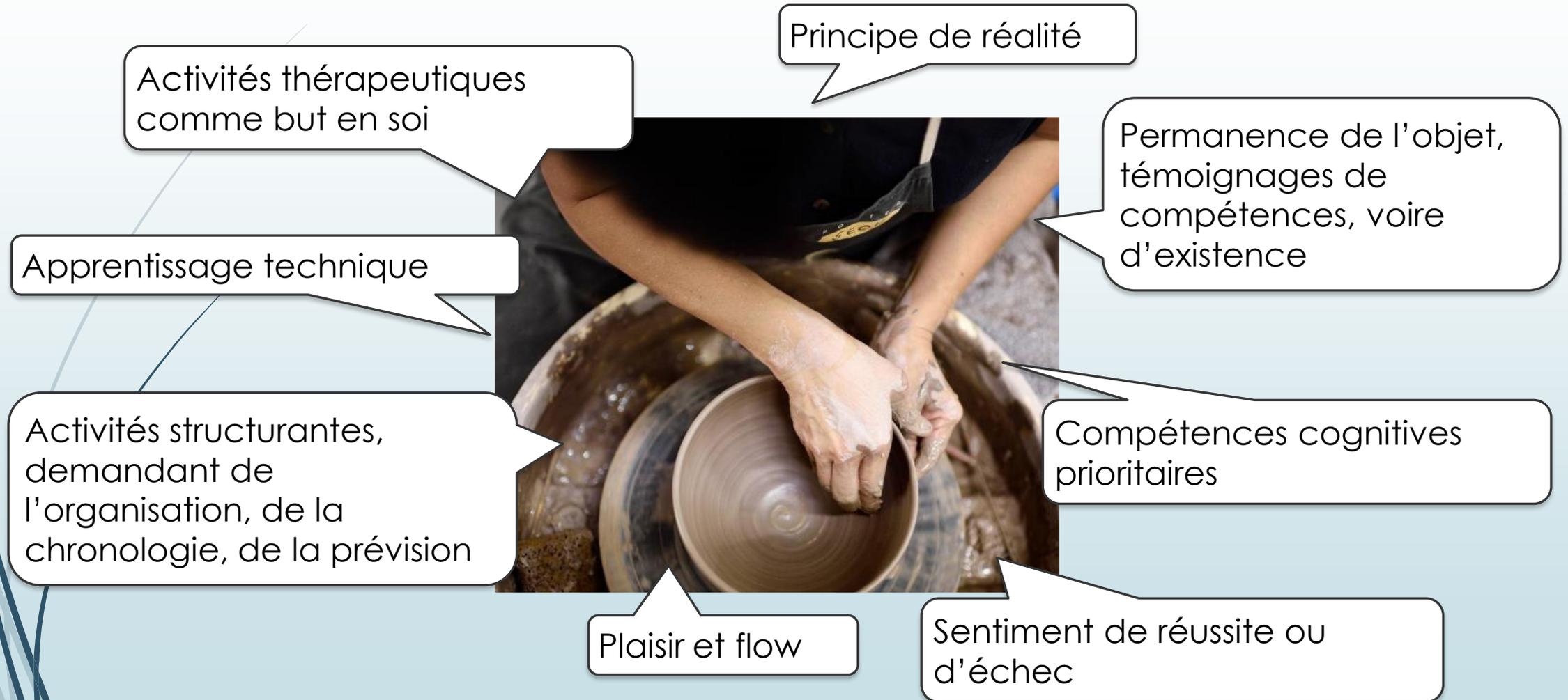


# Activités dites occupationnelle??

- **Sciences des occupations**
- **Les activités dites occupationnelles**, dans un sens péjoratif...attention au vocabulaire encore mal perçu en France et en santé mentale.
- **Activités artisanales** souvent vécues comme des loisirs créatifs, de recyclage écologique



# Activités organisationnelles, structurantes, cognitives



# Activités artisanales: principe de réalité

- Elles sont souvent **très structurées et structurantes** (poterie, sculpture sur bois, sur béton cellulaire, peinture sur soie, plâtre, macramé, tissage, vannerie, etc...)
- L'intégration et l'adaptation aux **contraintes de la réalité** . Le principe de réalité peut y être plus ou moins prégnant.
- La nécessité d'un **apprentissage technique**, parfois long et difficile, limite l'utilisation de ces activités dans le cas de séjours courts. Il convient de tenir compte des effets secondaires de certains médicaments (vue trouble, tremblements, etc...) pour adapter les techniques manuelles.
- Elles font appels à des **expériences cognitives** importantes: à la logique, l'esprit de synthèse, concentration, planification, mémoire, fonctions exécutives...
- Elles sont bien adaptées pour **L'évaluation et la rééducation des fonctions cognitives** (mémoire, praxies, etc.....). Elles contribuent largement, à l'organisation psychique au sens cognitif



# Quels mots clefs sur le geste ?



1

Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)

2

Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement

**QLLSYK**

# Activités artisanales : Sens du geste

- **Selon la qualités de la matière**, des sentiment de fluidité ou de solidité peuvent être vécues. Selon les gestes vécus, la mémoire du corps peut ramener des souvenirs personnelles
- **Les gestes constructifs**: Ils vont plutôt faire appel à une mémoire corporelle et sensorielle positive. Des gestes tels que caresser, lisser, pétrir, faire tenir des choses ensemble ou encore réparer feront appel aux mêmes vécus dans l'histoire de la personne.
- **Les gestes destructifs** : Ils vont plutôt faire appel à des vécus de destruction, de dilution, voir de disparition. Taper, séparer, détruire, jeter à la poubelle, s'affronter à la matière, seront autant de moments pour la personne pour défouler une violence interne et la transformer, ou pour revivre des éléments traumatiques de leur histoire et pouvoir les vivre d'une autre façon, en parler.



# Activités artisanales : Plaisir

- **L'existence de modèles** ne permet pas de les utiliser comme médiations expressives, mais peut permettre une réassurance, un appui, un faire « comme », avec un sentiment d'adaptation et de reconnaissance
- **La dimension du plaisir** de réaliser un objet concret qui peut être offert, donné, témoigner des compétences de la personne est importante (notion de Flow)
- **Les notions d'échec ou de réussite** peuvent aussi être très présents, selon les capacités manuelles de la personne. Pour soutenir le sentiment de capacité de la personne, il faut pouvoir proposer différentes activités et niveaux de difficulté.



## Indications

- Personnes ayant besoin de retrouver des compétences à l'aide d'un résultat visible et tangible
- Personnes nécessitant un travail sur les fonctions cognitives, mais de façon agréable et avec un objectif, l'objet, comme trace de leurs compétences
- Personnes appréciant les activités manuelles dans leur vie personnelle
- Nécessité de réaliser un objet concret, permanent et continu (psychose, schizophrénie)

## Activités artisanales

- Patients en intra-hospitalier ayant des capacités d'introspection
- Personnes cherchant à s'occuper pour ne pas penser et éviter un travail en psychothérapie
- Personnes en état de confusion
- Personnes dévalorisées, avec risques de sentiment d'échec (mélancolie)

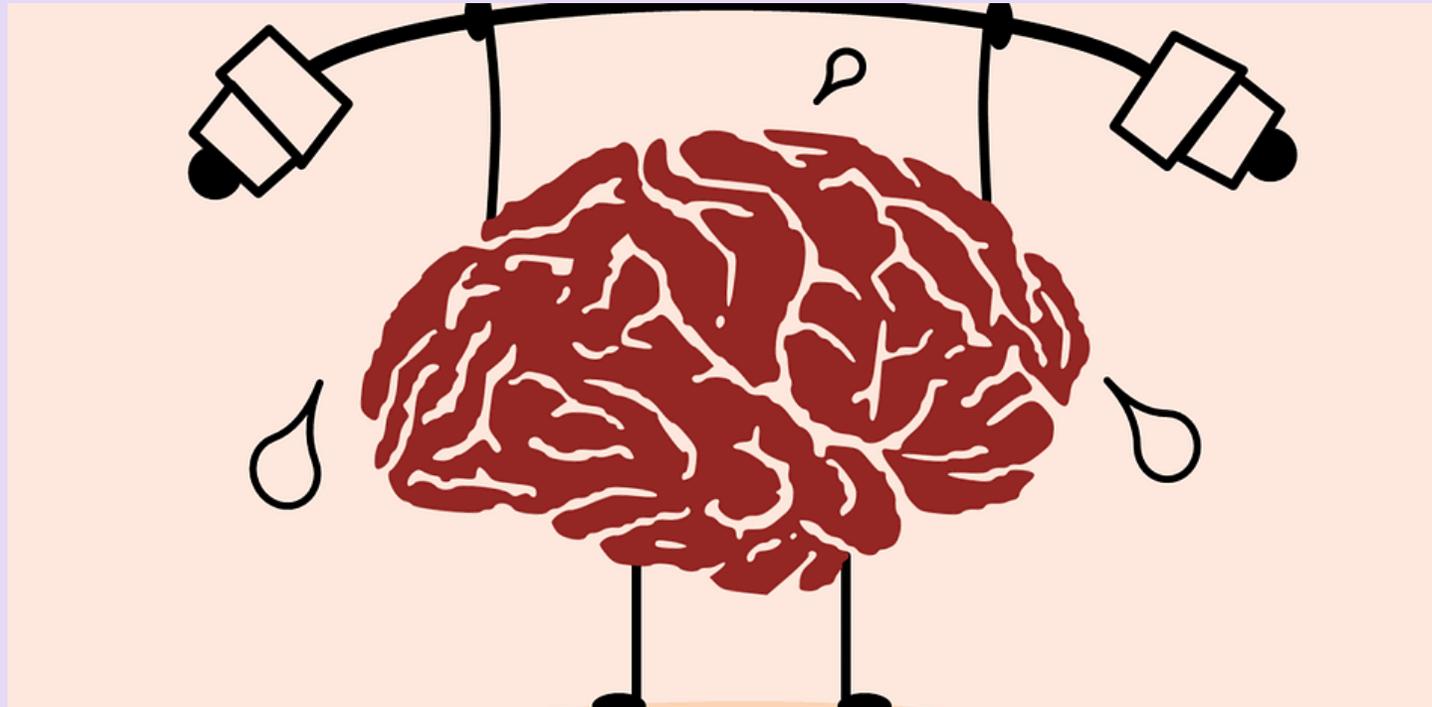
## Contre indications

# Jeux thérapeutiques



Les jeux, des outils  
transversaux pour  
différents  
contextes de soins

# JEUX COGNITIFS



Les jeux de société confrontent aux règles et aux limites, à l'organisation. **Winnicott** (psychiatre anglais, référence de l'espace transitionnel des ergothérapeutes) en parle, les définissant comme **les « GAMES »**, des jeux qui sont justement à même de donner une sensation de règles rassurantes vis-à-vis du chaos et de la liberté du **PLAYING** (acte de jouer de façon personnelle et sans règles préétablies)

- **Ils peuvent se présenter sous la forme de jeux très divers, souvent issus du commerce:**
  - **jeux de reconnaissance** tactiles, sonores ou olfactives, de stimulations sensorielles diverses
  - **jeux plus liés au hasard**, (mettant à mal les sentiments de toute-puissance des personnes psychotiques)
  - **jeux centrés sur les différentes expériences cognitives** (stratégie, mémoire, orientation temporo-spatiale, recherche de mots ) type Memory, mot à mot, puzzles, blocus, qwirckle...
- Ces activités ludiques sont utilisables avec **quasiment toutes les populations** avec des adaptations selon les critères de difficulté cognitive, de compréhension, de nouveauté, etc...Elles ne laissent pas de traces, peuvent être plus ou moins rapides à utiliser. Elles sont proches du quotidien des personnes, voire connues et donc transférables facilement dans le quotidien



# Indications

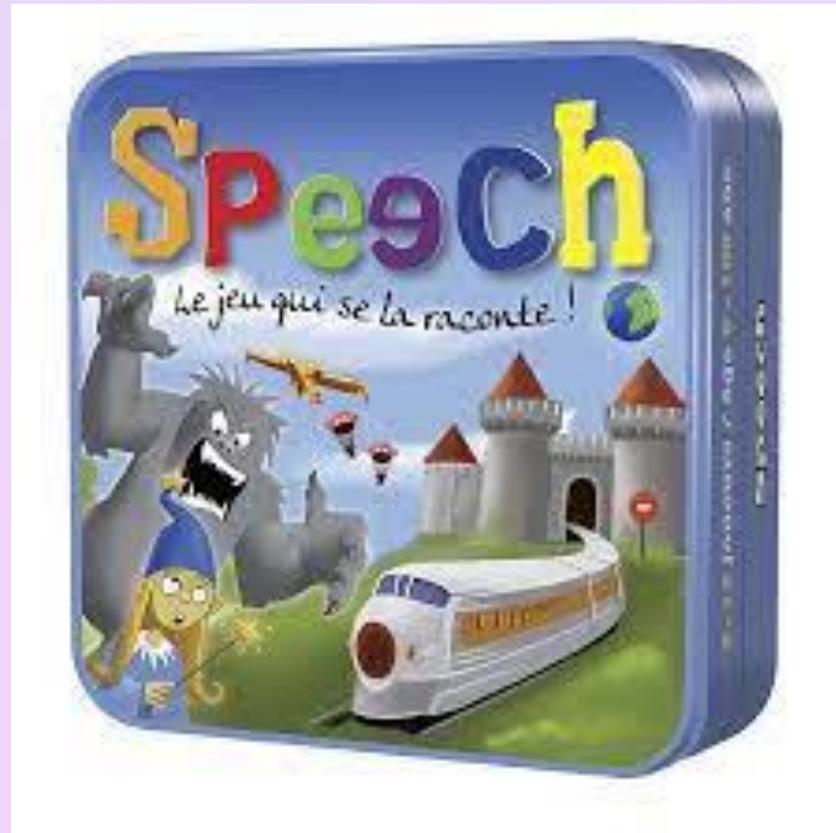
- Personnes ayant des troubles cognitifs liés à la pathologie (psychose, schizophrénie, dépression chronique +++, alcoolisme chronique avec dégradation des fonctions cognitives si le jeu est apprécié) avec des jeux simples et adaptés à leur niveau
- Personnes en demande d'entraînement de leurs fonctions cognitives (troubles de la mémoire chez les personnes âgées, difficultés de concentration)

## JEUX COGNITIFS

- Patients en intra-hospitalier ayant des capacités d'introspection
- Etat-dépressifs réactionnels, légers ou moyens, induisant un apragmatisme, une aboulie et donc des difficultés liées à la pathologie et qui céderont lors de l'amélioration clinique (pas trop d'intentions rééducatives)
- Personnes ayant des troubles majeurs liés à leur pathologie (mélancolie) et risquant de ressentir un sentiment d'échec

# Contre indications

# JEUX EXPRESSION



# Quels mots clefs sur les jeux d'expression ?



1

Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)

2

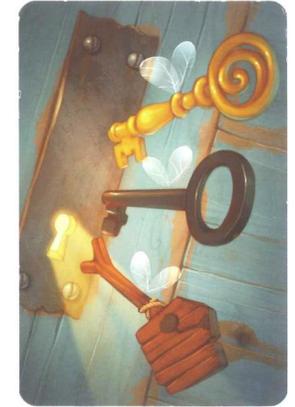
Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement

**QLLSYK**

**Le jeu est un outil transversal.** Il est gratuit, ne laisse pas de trace et permet de jouer à comme si, tout en revenant à la situation antérieure sans "dommages". Ils peuvent se présenter sous la forme de jeux très divers, souvent détournés du commerce ou créés, co-créés. Ils peuvent être utilisés dans différents contextes de soins suivant vos intentions.

- **Jeux identitaires** favorisant la découverte de différentes facettes de soi-même (dixit, karma, totem...) Les jeux d'expression favorisent, parfois, un dévoilement de soi paradoxalement plus aisé, car moins source de résistances que lors d'une thérapie plus "sérieuse". contexte de psychothérapie
- **Jeux centrés sur les émotions** (memory, lien entre images et mots, entre nom d'émotions et situations...) souvent utilisés dans le contexte de TCC
- **jeux coopératifs** (faire découvrir un mot à une personne, imaginer être sur une île déserte et trouver de l'utilité à des objets, créer une histoire en groupe à partir de cartes, faire un squigggle collectif et en faire une histoire...) Ces activités favorisent aussi la création de liens entre les personnes, la découverte du lien social permettant aux patients d'être intégrés dans un groupe pratiquant une activité commune. contexte de psychothérapie ou d'habiletés sociales(réhab)
- **Jeux centrés sur les ressources**, l'autonomie, la prise de parole, les choix à faire entre deux, le fait de dire non, le lien entre un besoin ou un problèmes et des ressources internes ou externes... contexte de réhab



**JOUONS  
SUR LES  
MOTS**

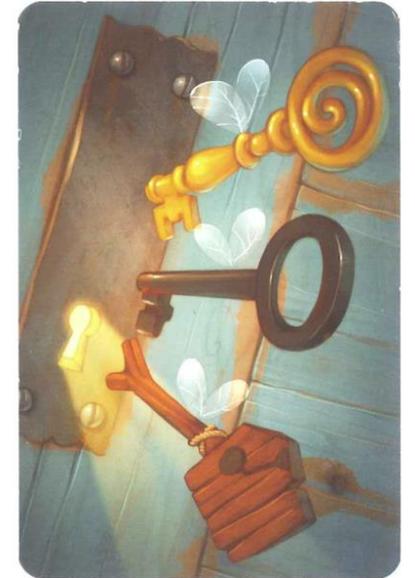


# Dixit: contexte de psychothérapie

Un jeu de cartes du commerce, poétique et imaginaire, permettant de très nombreuses utilisations et orientations de jeu. Une utilisation possible pour proposer un **travail d'introspection**, consiste à proposer à une personne de choisir 3 cartes:

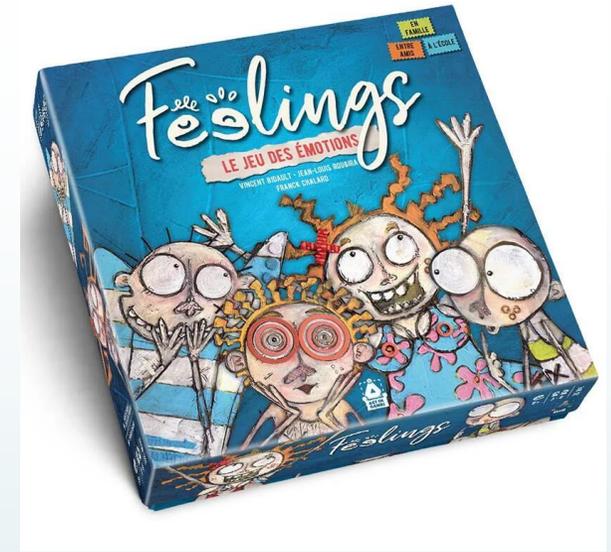
- Une carte symbolisant l'état dans lequel elle se sent, le ressenti du moment
- Une carte symbolisant l'état dans lequel elle souhaiterait être, se sentir, un futur possible, désiré, souhaité, etc...
- Une carte symbolisant la ressource qui permet de passer de l'une à l'autre, une carte permettant une action, un changement possible, une évolution, etc

**Il est alors possible de demander aux autres participants** de deviner l'ordre des 3 cartes qui ont été mélangées, permettant ainsi à la personne qui les avait choisies, d'entendre d'autres scénarios imaginaires, d'autres visions des choses. Cette version est doublement intéressante car elle permet aux personnes qui donnent des idées sur l'ordre potentiel des cartes, de projeter en fait des éléments qui parlent avant tout d'eux-mêmes. Ces projections croisées vont ainsi créer une atmosphère ludique et un partage possible d'éléments inconscients, personnels ou collectifs qui deviennent plus accessibles et peuvent alors s'inscrire dans des histoires partagées



# Feelings: contexte de TCC

Un jeu de cartes du commerce, avec un aspect ludique car les **personnages représentant les différentes émotions**, ont un aspect plutôt enfantin. D'autres cartes proposent trois situations, décrites de façon brève (« votre enfant a hacké le site de la Nasa... »).



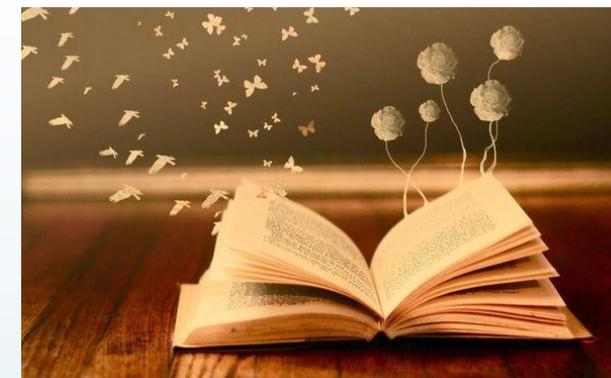
Il est possible de **l'adapter de plusieurs façons** et nous l'utilisons en proposant 6 cartes émotions posées au centre (3 sympas et 3 plus désagréables). Chaque personne pioche alors une carte situation et en choisit une qui lui semble correspondre à l'une de ces 6 émotions. Il lit ensuite la carte à haute voix et les autres personnes devinent de quelle émotion il s'agit.

La plupart du temps il est très facile de deviner la carte et le narcissisme personnel est ainsi facilement soutenu par **les compétences et le narcissisme groupal**. Ce qui se révèle le plus intéressant, c'est qu'au fur et à mesure du jeu, les personnes de plus en plus en confiance, laissent échapper leur propre façon de voir les choses, évoquent des situations personnelles et entendent d'autres points de vue. Il s'agit donc de découvrir comment pouvoir parler de soi en toute sécurité, dans un groupe, de façon ludique et authentique.

# Jeu des ressources: contexte de réhab

**Un ensemble de cartes-images**, centrées sur les ressources personnelles, environnementales, animales, humaines, ont été trouvées sur internet, permettant aux patients "d'avoir les cartes en main". Ces cartes ont été volontairement choisies comme permettant de projeter des ressources à sa façon.

Ainsi il ne s'agissait pas de proposer une photo ou une adresse d'un GEM, mais une carte-image de personnes en discussion pouvant évoquer une association, un groupe de thérapie, un GEM, une rencontre familiale, amicale, ou encore autre chose...selon les besoins, attentes et projections de chacun et chacune.



La question de ce que nous allions mettre au centre de la table s'est alors posée: **problèmes ou besoins?** Le choix est laissé aux patients, dans une intention de valider leur auto-détermination. Chacun choisi ensuite l'une des cartes problèmes ou besoins, pour la poser au centre de la table et la proposer ainsi à la réflexion groupale. Chaque personne pose alors une carte-ressources autour, formant un cercle de ressources.

La consigne est donc: **« que pourriez-vous proposer à une personne qui présente ce problème ou qui a ce besoin? »**

Qu'il s'agisse de besoin ou de problèmes, ce n'est pas la personne qui pose la carte au centre de la table, et c'est tout le groupe qui parle d'abord, tour à tour. **La personne entend ainsi d'autres visions**, d'autres idées. Lorsque les personnes trouvent qu'elles n'ont pas les « bonnes cartes en main », il est important de souligner que les autres personnes sont là et que nous n'avons pas toujours les bonnes cartes en main....

# Totem: contexte de psychothérapie, selon les capacités des patients entrer en introspection, sinon habiletés sociales (contexte de réhab)

Le jeu est constitué de cartes animaux et de cartes qualités. Il s'agit de trouver son animal totem et sa qualité, parmi 6400 possibilités de combinaisons. Un joueur se désigne pour être le premier à **construire son Totem**.

Ce jeu va essentiellement permettre de vivre **une expérience coopérative** et une expériences identitaire positive, dans un groupe pouvant être vécu comme sécuritaire et bienveillant.

Chaque participant **reçoit 5 cartes "animal"**. Il choisit alors la photo d'un animal qui lui semble correspondre au joueur désigné. La carte "animal" est porteuse d'une petite phrase, offrant déjà une première vision de soi. Le joueur qui construit son Totem, choisit alors la carte soit qui lui ressemble le plus soit à laquelle il aurait envie de ressembler.

Une fois que le joueur a son animal, **5 cartes "qualités"** sont données à tous les participants. Des mots tels que persévérant, sympathique, empathique, sociable...sont indiqués sur les cartes. Les participants doivent donc choisir l'une de ces 5 cartes et la donner au joueur créant son Totem, qui choisit alors la qualité de son animal. La personne sera donc un renard curieux, un chihuahua polyvalent, un caméléon patient ou un diodon empathique...



# Indications

- Personnes ayant des difficultés à parler d'elles spontanément, pour soutenir leurs capacités d'expression de façon ludique et sécurisée
- Patients isolés, ayant des difficultés à nouer des liens, à entrer en relation avec les autres personnes

## JEUX EXPRESSION

- Patient en état dissociatif aigu, qui ne va pas pouvoir conserver son sentiment d'identité personnelle en groupe et ressentir une angoisse de morcellement, en s'identifiant à tout ce qui est dit ou fait
- Patients déments, confus
- Patients ayant un délire interprétatif, avec le sentiment d'être observé, intrusé, ou que l'on devine ses pensées

# Contre indications

# Médiations créatives et/ou projectives



**PSYCHISME:** Tous les processus relevant de l'esprit, de l'intelligence et de l'affectivité constituent la vie psychique

R. Roussillon parle d'une **matière psychique**, complexe, qui doit se projeter dans la matière pour pouvoir être explorée de façon plus aisée

Freud évoque l'énergie psychique, comme une énergie libre et qui doit être liée par des **processus psychiques** tels que:

- Projection/introjection
- Introspection
- Sublimation



# Changement psychique: les outils

- **Playing** au sens d'acte créateur pour permettre une expression/projection d'éléments psychiques inconscients
- **Médiations créatives et projectives:** Corporelles, picturales, graphiques, écriture, sonore, etc...
- Une mise en parole sur l'objet et/ou le vécu de la personne va ensuite favoriser **l'introspection**



# Changement psychique: les étapes du processus

La personne ne souhaite pas introspecter ou ne peut pas, elle est juste satisfaite de son objet, il y a **une sublimation**, dans une dimension esthétique.



**Un lien signifiant** pour la personne va pouvoir s'établir entre l'objet et elle, son histoire, son vécu et prendre sens grâce à **l'introspection**.

Ce travail de liaison entre DD et DH, objet concret et matière psychique, va permettre de relancer **le processus de symbolisation**.



Et, parfois, l'élaboration psychique, l'insight, vont pouvoir avoir lieu, permettant ainsi **la compréhension et la transformation des conflits psychiques internes**.

# Quels mots clefs sur la sublimation?



1

Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)

2

Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement

**QLLSYK**

# 2 voies de transformation de l'énergie/matière psychique

La sublimation est un processus conscient qui peut conduire à des réalisations personnelles et professionnelles significatives. Productions créatives personnelles, plus ou moins reconnues socialement



**Sublimation**

Symbolisation

# Processus de sublimation

**Créativité:** la créativité peut conduire à la valorisation mais aussi à la sublimation. C'est quoi la différence?

**Valorisation:** Dès qu'il y a sentiment de réussite et de valeur, dimension esthétique, **sentiment de la personne**

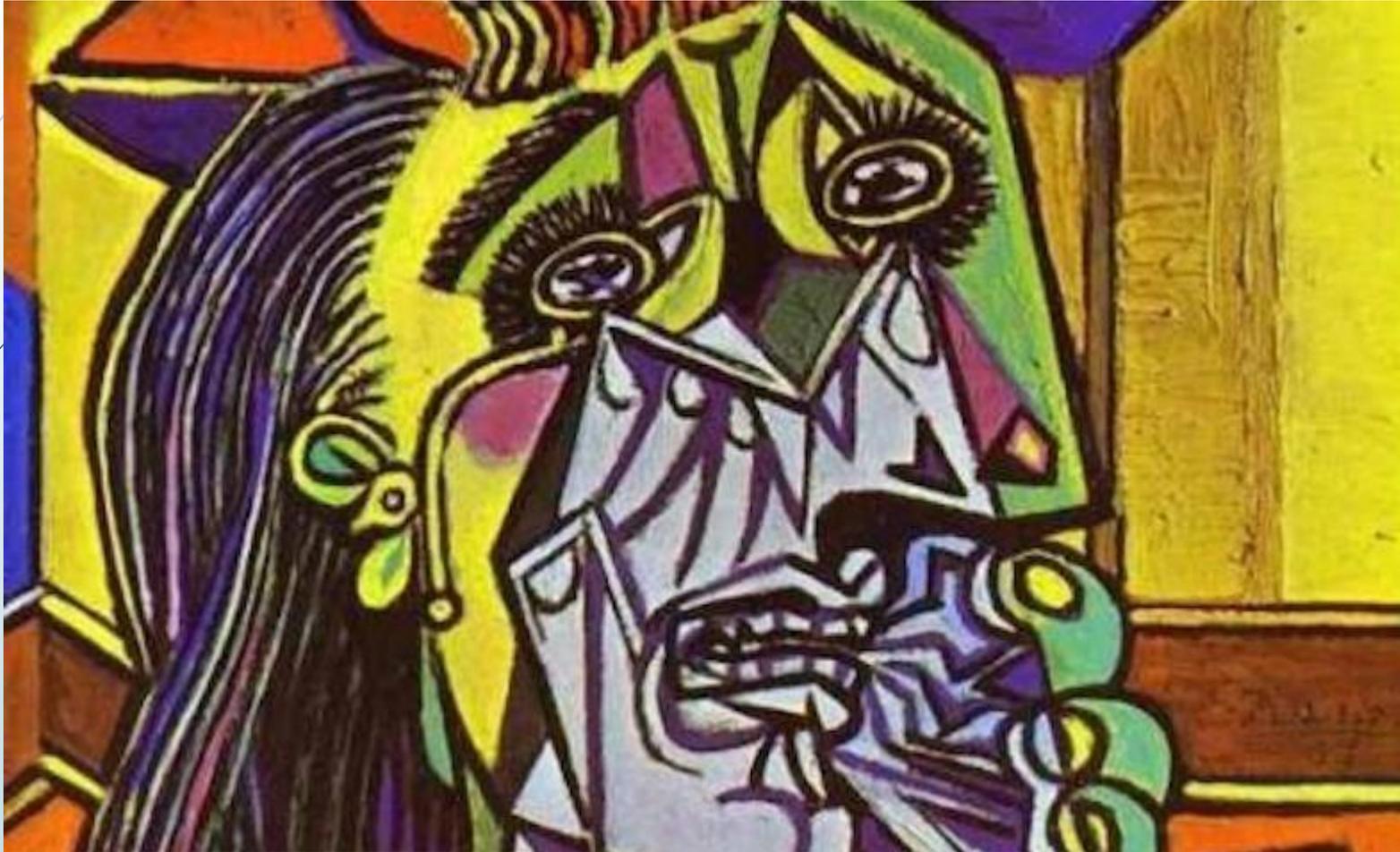


**Processus de sublimation:** voie de transformation des pulsions internes, qui se transforment en production artistique personnelle, **transformation psychique consciente ou inconsciente**

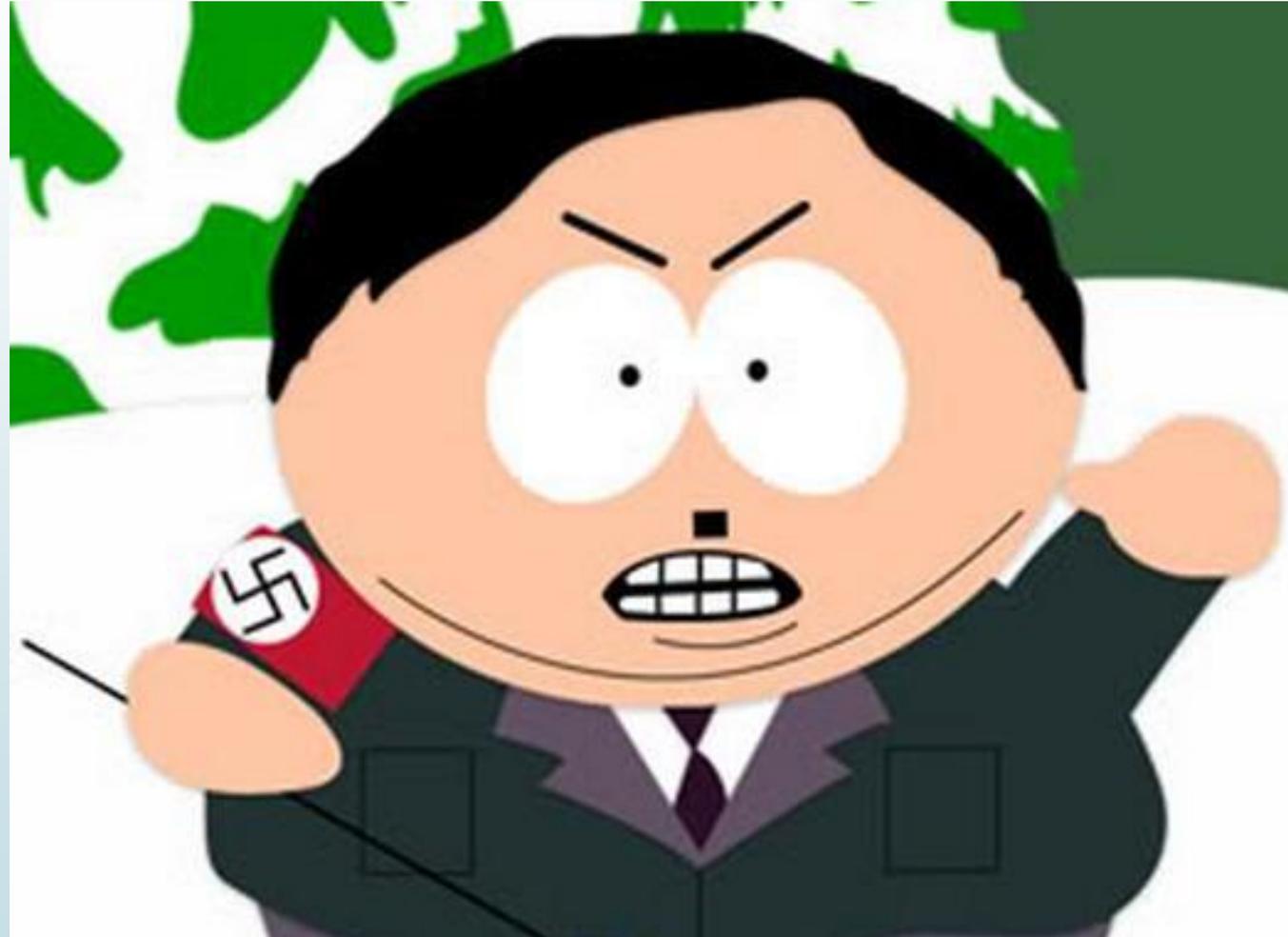
**Notion d'accomplissement personnel**

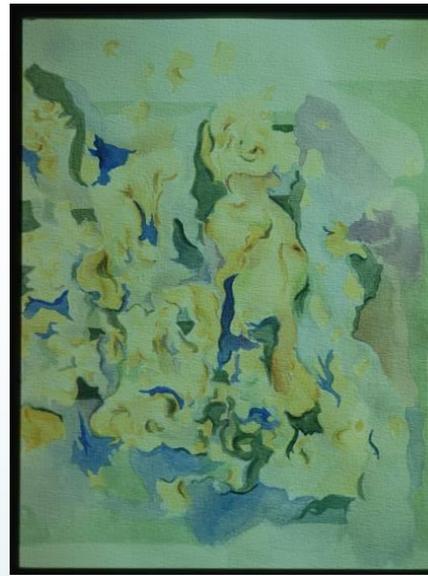
**Notion de regard de l'autre**

# Une sublimation réussie

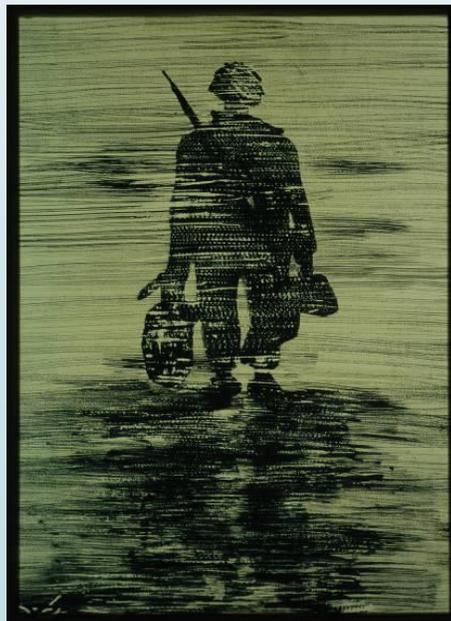


# Une sublimation ratée





Une exposition permettant d'intégrer un atelier de créativité extérieur à l'hôpital



# Quels mots clefs sur la symbolisation ?



1 Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)

2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement  
**BUOXBE**

# 2 voies de transformation de l'énergie/matière psychique

Sublimation

Symbolisation

La symbolisation est un processus psychique inconscient. La création puis la verbalisation centrée sur l'objet peut permettre une l'introspection et peut aider la personne à relancer ce processus psychique universel et nécessaire



# Que symbolise pour vous, un arbre ?



1 Allez sur [wooclap.com](https://wooclap.com)

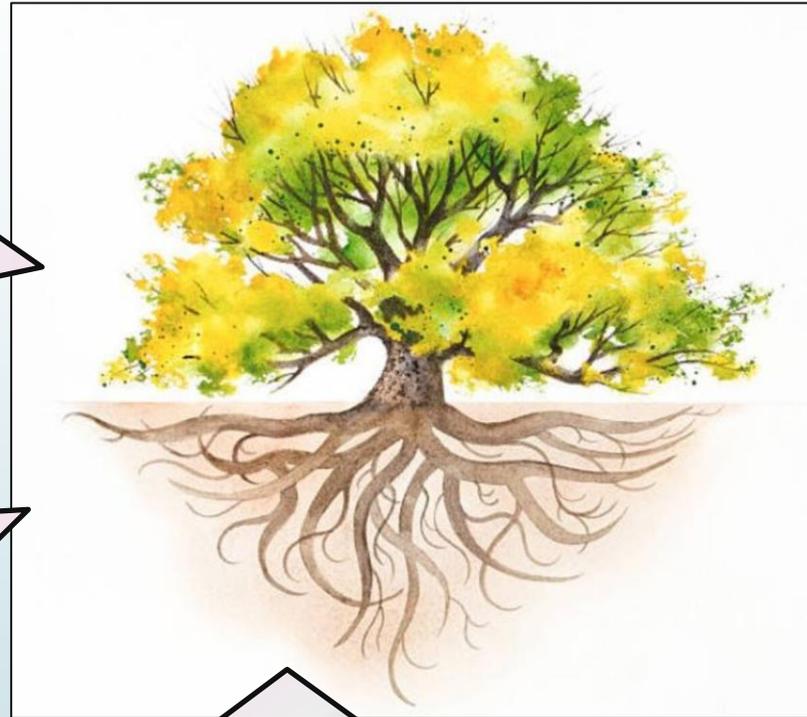
2 Entrez le code d'événement dans le bandeau supérieur

Code d'événement  
**BUOXBE**

# Qu'est ce qu'un symbole?

Un arbre possède des racines, des ancrages plus ou moins solides.

Il porte des fruits mais aussi des cicatrices, des nœuds...

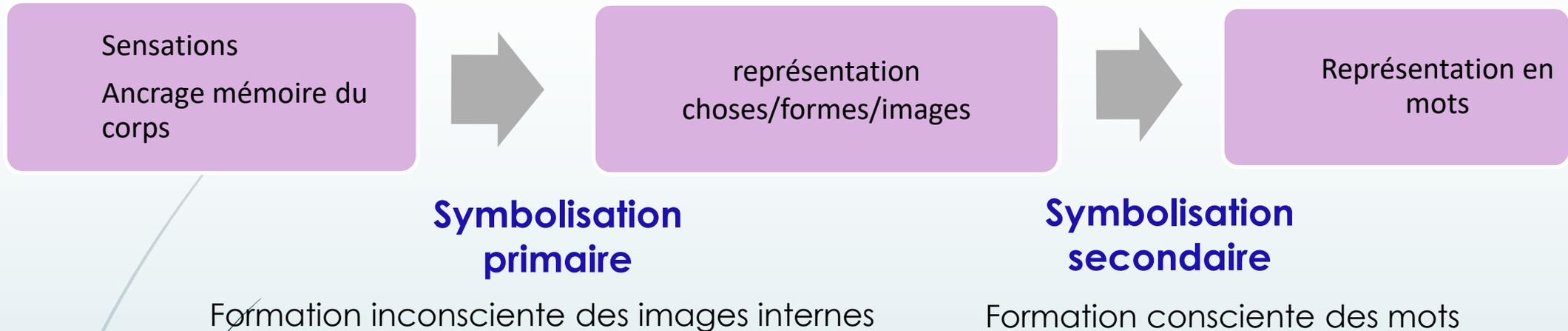


Symboliser, c'est la possibilité d'utiliser et de comprendre les symboles, des représentations

Comment serait votre arbre intérieur?

...autant de métaphores potentielles de soi-même, de son histoire

# Processus de symbolisation



« C'est la parfaite représentation de mon cerveau en ce moment »

**Transformer la matière physique pour transformer la matière psychique**

# Une projection personnelle identifiée

Une jeune fille  
anorexique qui  
découvre l'argile  
avec plaisir



*« Je n'aurais  
jamais fait cela au  
début! »*

*« Il y a plus de corps,  
plus de volume »*

*« Elle n'est pas encore  
debout... un peu comme moi  
en fait... »*

# Une symbolisation impossible

*« C'est l'homme qui passe au dessus du gouffre, plombé par le hasard qui va le faire chuter »*



Un jeune homme schizophrène, submergé par des centaines d'œuvres qui s'entassent dans son appartement

*« Le danseur laisse une trace, un signe sur le sol.  
Le rapport avec moi?  
Peut-être que je devrais danser???»*



# Argile, médium malléable

Pour René Roussillon, pour **proposer une thérapie**, il faut que le médium et le thérapeute soient malléables.

Selon lui, **le médium malléable doit:**

- Avoir une disponibilité inconditionnelle.
- Être prévisible et constant.
- Être transformable et adaptable.
- Être sensible et réceptif.
- Suffisamment non destructible. Ce dernier point est important car l'environnement doit pouvoir survivre aux attaques.

Plus le médium est malléable, informe, plus la projection **d'éléments inconscients** peuvent se faire facilement



Que vous dit  
ce collage ?



# Création non directive en collages

- Création **sans modèle**, ni apprentissage technique
- Expérience et conscience possible **d'un lien** entre un objet créé, extérieur et des images internes
- Témoignages d'un **contenu intrapsychique** personnel, potentiellement symbolique et signifiant
- **Projection et introjection**: Des liens entre dedans et dehors



# Squiggles collectifs en craies grasses

« Le titre c'est un monde merveilleux.  
Mais non, tu as mis merveille, il manque 2 lettres.  
Ah oui, j'ai oublié, mais c'est pareil. Il y a un bateau.  
Oui, mais on dirait qu'il coule. Ou alors ça monte dans l'autre  
sens.  
On aurait dû le mettre dans l'autre sens, comme ça, ça  
coulait plus.  
Non, ça coule, comme nous. Le Titanic, c'est nous.  
Y'a qu'à donner un coup de pied dans le fond et hop, ça  
remonte.  
On pollue tout et on rejette dans la mer. C'est vraiment le  
nauffrage... »



# Le temps de parole

## Durant le temps de création

- Parler pendant la séance risque de disperser l'attention des personnes
- Une parole souvent plutôt sociale
- Difficile de l'empêcher parfois



## Temps de parole en fin de séance

- Centré sur le ressenti de la séance
- Centré sur l'objet
- Ne pas amener l'objet d'une personne pour le montrer à d'autres thérapeutes

**Temps d'écriture** après un temps créatif de collage, d'argile, de peinture, etc...

- Mettre un titre
- Imaginer une histoire
- Ecrire à partir d'une consigne
- Temps qui peut déboucher sur un temps de parole

# Un petit jeu: différents types de paroles

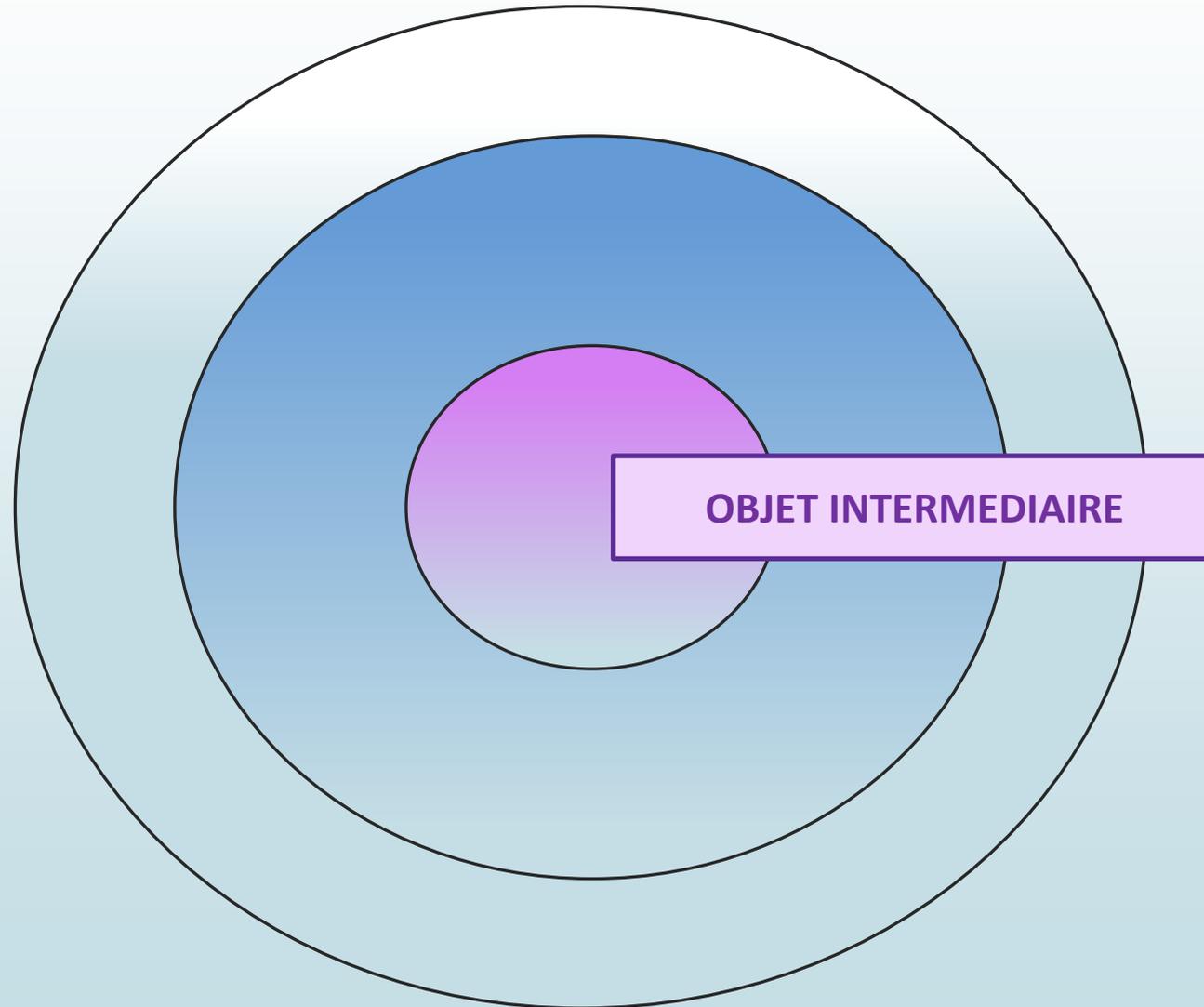
- **C'est:** Descriptive, explicative, centrée sur la réalité  
*« c'est de l'argile qui a été émaillée en brun et jaune »*
- **Cela me fait penser à:** Associative, imaginaire, « c'est comme si » ,  
comme une histoire à raconter  
*« on dirait un personnage qui a une idée en tête, c'est jaune sur sa tête »*
- **Cela pourrait vouloir dire:** Introspective, en lien avec l'histoire de la personne  
*« il est tout raide et coincé celui-là, c'est tout à fait comme moi »*



Et l'objet dans tout ça?



Notre spécificité est qu'il y a un objet  
mais quels sont ses fonctions, son destin?



# Fonction de réparation

Objet à offrir



Cadeau pour réparer une relation

Objets utilitaires et sentiment d'utilité personnelle



Témoignage des capacités de la personne



Objets à réparer ou personne à réparer?

# Mauvais objets???

Objet délaissé,  
inachevé,  
abandonné



Objet vécu  
comme porteur de  
mauvaises parties  
de soi-même

Se poser la question des  
objets laissés à l'atelier et  
le dire au patient en  
début de thérapie

Objet qui restent dans l'ateliers  
jusqu'à la fin de la thérapie  
pour travailler sur ces facettes

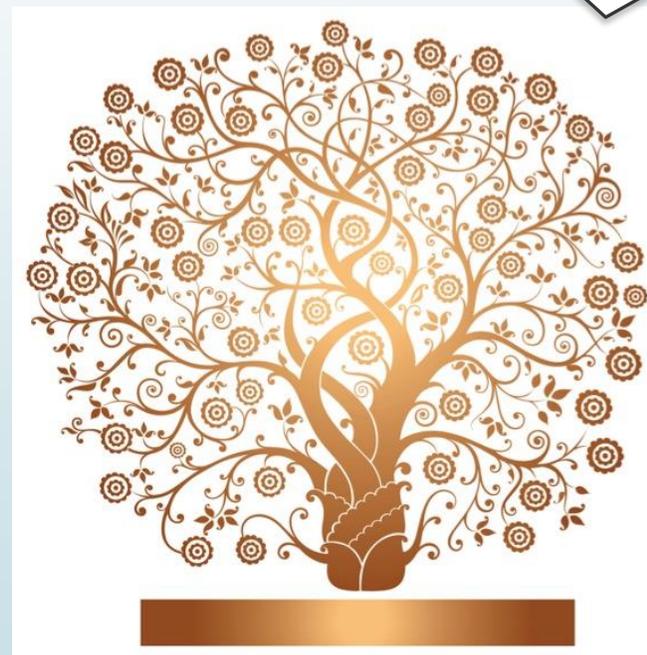
# Bons objets

Objet idéalisés, ancrés dans une recherche esthétique



Objet d'exposition pour donner une bonne image de soi

Objet vécu comme porteur d'une image de soi-même positive



# Objets porteurs de sens

Objets porteurs de sens



Objets support de paroles



Objets miroirs de soi, sources d'expériences symboliques

# Pratiques corporelles



# Corps réel et imaginaire

**Ce sont des activités sensorielles et souvent transversales avec d'autres thérapeutes.**

- **Il faut distinguer** thérapies psycho-corporelles (psychomotriciens, psychologues, kinésithérapeutes, ergothérapeutes formés) et techniques d'apprentissage de bien-être (APA, kinésithérapeutes, ergothérapeutes) de type exercices de respiration, brain gym, exercices simples, facilement proposés pour soutenir les auto-soins
- **De nombreuses techniques existent**
  - Relaxation, sophrologie, détente corporelle...
  - Méditation de pleine conscience, méditations diverses...
  - Techniques de respiration, diverses, intégrées à certaines pratiques...
  - Gym douce, pilate, tai chi chuan, gi gong, feldenkrais, eutonie...

**Leur dimension de sensorialité en font des activités de choix pour**

- Le travail « régressif » (enveloppes du corps)
- Le travail sur les traces mnésiques perceptives
- L'intention d'ancrage dans un corps sensible, incarné et vivant



# Indications

- Personnes ayant besoin de retrouver des compétences pour prendre soin d'elles
- Personnes dépressives et dévalorisées, pour les aider à se donner l'autorisation de se faire du bien
- Apprentissage de techniques simples et reproductibles

## Techniques corporelles

- Patients trop dissociés, en période aiguë
- Démences
- Personnes en état maniaque (excitation psychique)
- Délires hypochondriaques, dysmorphophobie, angoisses de morcellement (nécessite d'un véritable travail psycho-corporel et souvent en individuel)

# Contre indications

# Image du corps

Distinction à faire entre schéma corporel et image du corps

**Schéma corporel:** un automatisme physique qui nous permet d'agir au quotidien et qui est donc lié surtout au mouvement

- Connaissance cognitive des différentes parties du corps
- Conscience du corps en mouvement ou à l'état statique
- Permet la mise en place des limites du corps
- Permet le ressenti de la globalité corporelle

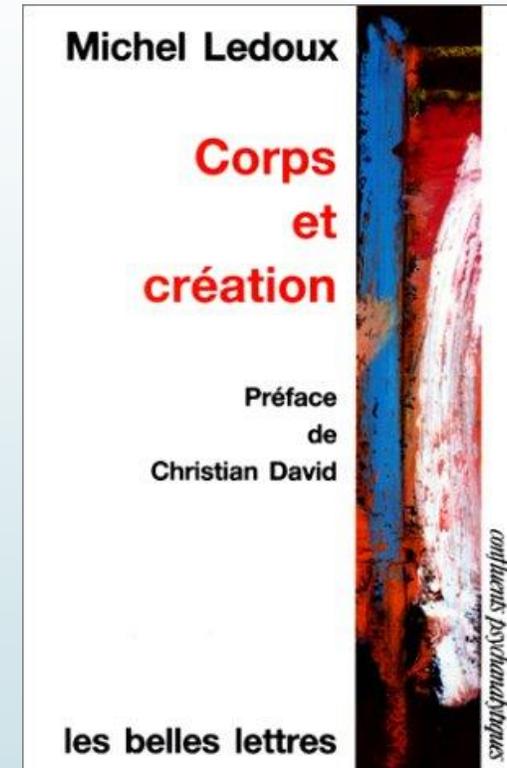
**Image du corps:** L'image mentale que nous nous faisons de notre corps est façonnée par nos perceptions, nos émotions, nos souvenirs.

- C'est l'idée, en perpétuel remaniement, que chacun se fait de son corps. Elle traduit ce que nous percevons à chaque moment et dans la relation aux autres, des qualités de notre corps.
- L'image du corps est liée à notre histoire personnelle (affective, psychologique, physiologique etc...).
- Le déploiement de l'image inconsciente du corps peut se faire avec différentes médiations: argile, dessin de silhouette, jeux de sable; marionnettes...





# Des pratiques possibles



# Indications

- Personnes ayant besoin de travailler autour du corps et de son image, mais sans intention de prouver quoi que ce soit en termes de dimension (anorexie, TCA, addictions)
- Personnes ayant des capacités introspectives et pouvant faire un lien symbolique avec leurs corps, leurs ressentis, leurs histoires

Silhouette du corps

- Patients trop dissociés, en période aigue
- Démences
- Personnes en état maniaque (excitation psychique)
- Délires hypochondriaques, dysmorphophobie, angoisses de morcellement, avec difficulté à pouvoir se reconnaître dans une silhouette en 2D

# Contre indications