

ATELIER DE JEUX EN GROUPE

EXPRESSION DE SOI

LES EN-JEU DU JE

Jusqu'à 6 participants

*Expression
Conversation*

Convivialité

Venez jouer tous les
vendredis du mois de
Janvier
De 15 à 16H

Expérimentation

Socialisation

AVEC L'ERGOTHEAPEUTE

Sommaire:

I. Modalités

- A. Conditions pratiques
- B. Type d'engagement
- C. Type d'animation

II. Moyens thérapeutiques

- A. Fonction du cadre
- B. Type de relation thérapeutique
- C. Activités ou médiation

III. Objectifs

- A. En soin psychique
- B. Côté réhabilitation

I. MODALITÉS:

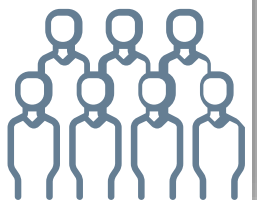
A. Conditions pratiques:



- Horaires, nombre de séances:
 - de 15 à 16h afin de faciliter la présence de chacun
 - Durée : séance de 1h, une fois / semaine
 - Périodicité: Tous les vendredi
 - Nombre de séances : 5



- Nombre de personnes : 6 personnes max
- Patientèle visée : personne psychotique en fin de séjour & personnes dépressives dès le début de leur séjour



FICHE DE PRÉSENTATION



LES EN-JEU DU JE

Jusqu'à 6 participants

Expression Conversation *Convivialité*

Venez jouer tous les vendredis du mois de Janvier
De 15 à 16H

Expérimentation *Socialisation*

AVEC L'ERGOTHEPEUTE

NOTES DANS LE DOSSIER



Observation du thérapeute :

- Comportements (prise de parole, capacité d'écoute, place dans le groupe)
- Psychologie (introspection, dévoilement de soi)
- Émotionnel (expression et ressenti)



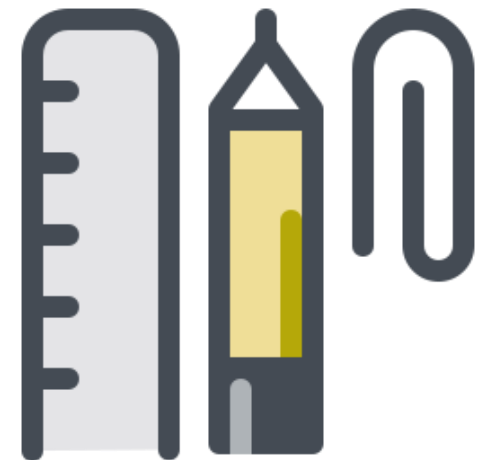
Traçabilité des séances : Elaboration et avancée du projet, sujet abordé et apport thérapeutique

TEMPS DE PRÉPARATION DE L'ATELIER AVANT LA PRÉSENCE DES PATIENTS



15 minutes préparation

- Table → Une table ronde facilite un espace d'échange protégé et facilite accès au plateau de jeu de chacun (respect de l'équité).
- Préparation du matériel nécessaire: sortir les outils (feuilles, stylos, cartes de jeux, pions, dés...), installer les plateaux de jeu.



I. MODALITÉS:

B. Type d'engagement:

- Libre, auto-prescription : Sous prescription médicale
- Contrat moral ou écrit: Contrat moral



QUE FAIRE EN CAS DE RUPTURE DE CONTRAT ?

1. Prévoir un entretien / échange individuel afin de comprendre les causes de son absentéisme. Évoquer l'intérêt thérapeutique et motiver la personne dans sa prise en soin.

1. Demander de s'exprimer devant le groupe afin de l'informer de la situation. Cela permet une responsabilisation du sujet et renforce la cohésion de groupe. La personne ne fera plus partie du projet car les séances sont liées et complémentaires.



ENGAGEMENT NÉCESSAIRE, SUR UNE OU PLUSIEURS SÉANCES

La cohésion de groupe et la création de lien est facilité par une régularité dans le groupe constitué.

L'engagement s'étend donc pour l'intégralité des 5 séances.



C. TYPE D'ANIMATION:



- Mono animation ou co-animation : **Mono-animation** (car le thérapeute ne joue pas avec, permet aux patients de se concentrer sur le groupe)
- Animation directive ou non directive: **Semi-directive** (présentation du cadre, énoncer des règles et assurer le respect des consignes)

Le thérapeute ne joue pas toujours avec car ce sont des jeux qui demandent beaucoup de dévoilement de soi. Il peut éventuellement jouer au jeu Karma en limitant son dévoilement de soi.

- Post groupe (pour débriefer ce qui s'est joué dans la séance et analyser les séquences thérapeutiques):
Debriefing à la 5e séance

II. MOYENS THERAPEUTIQUES:

A. Fonction du cadre:

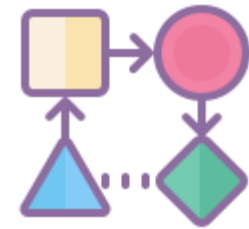


- Type de cadre : Fermé
- Fonctions du cadre:
 - Contenance, confidentialité, sécurité : Fonction comme métaphore de l'enveloppe psychique
 - Espace transitionnel, qui sépare et relie: Fonction de transition
 - Espace structurant et structuré: A la fois permettre à la personne d'intégrer les éléments organisationnels servant à l'aider à mobiliser ses propres capacités à s'organiser elle-même et en même temps à intégrer le principe de réalité.
 - **Dimension spatiale** : lieu, espaces différenciés, espaces organisés et installés
 - **Dimension temporelle**: structures temporelles dans la séance permettant l'accueil, la mise en œuvre de l'activité puis sa clôture.
 - **Règles de fonctionnement**: explicites (fiches de présentation) ou implicites

DIMENSION TEMPORELLE : STRUCTURES TEMPORELLES DANS LA SÉANCE PERMETTANT L'ACCUEIL, LA MISE EN ŒUVRE DE L'ACTIVITÉ PUIS SA CLÔTURE

Mise en place d'un rituel en cinq temps:

- Temps d'échange pour prendre des nouvelles (l'état actuel de la personne),
- Temps d'explication de l'activité et du cadre,
- Temps d'activité
- Feed-back sur l'activité elle-même, sur leur état personnel avant et après l'activité (ce que cela leur a apporté)
- Présenter l'activité de la prochaine séance



RÈGLES DE FONCTIONNEMENT : EXPLICITES

Règles de fonctionnement :

- Consignes données à l'oral : but de l'activité, règles des activités
- Lors des jeux, des tours de prises de parole sont mis en place pour faciliter l'expression, les autres participants peuvent aussi s'exprimer pour soutenir, argumenter.



B. TYPE DE RELATION THÉRAPEUTIQUE:



- Soutien, écoute, motivation?
- Apprentissage?
- Éducation thérapeutique?
- Psychothérapie médiatisée?



SOUTIEN, ÉCOUTE, MOTIVATION

→ Trois dimensions présentes avec une évolution au fur et à mesure des séances

Accent sur la motivation au début, puis sur l'écoute et le soutien (faciliter en questionnant, en donnant des exemples) pour permettre le dévoilement de soi (ce que le patient exprime et ce qu'il laisse voir de lui aux autres)



PSYCHOTHÉRAPIE MÉDIATISÉE

Expression médiatisée:

→ Le Jeu permet une liberté d'expression des patients avec une certaine distance du thérapeute :
utilisé comme moyen de médiation , non intrusion et observation.

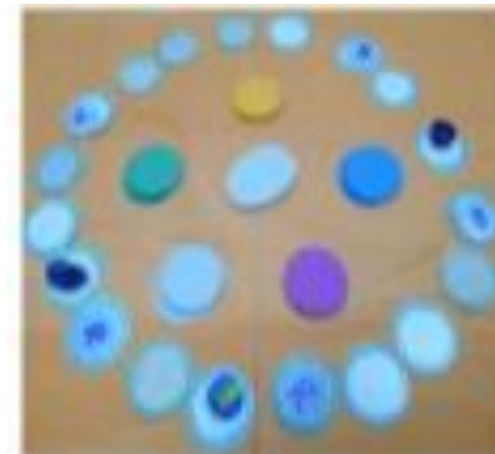
→ La dynamique de groupe peut permettre d'adopter une attitude non directive, les consignes sont
métaphoriques et collectives.

C. ACTIVITÉS OU MÉDIATIONS

- L'activité est-elle un but en soi ou un moyen d'expression ? L'activité est un moyen d'expression.
- Description précise de l'activité/médiation avec rappel des types d'expériences signifiantes potentielles les plus pertinentes (sensorielles, gestuelles, cognitives, **identitaires**, **relationnelles**, créatives, **projectives**)
- Nécessité de protocoles individualisés ou collectifs ?



DESCRIPTION PRÉCISE DE LA MÉDIATION



Séance 1: liste des plaisirs (partie 1)

Jeu d'échange sur les plaisirs du quotidien:

- Création des cartes et du plateau de jeu
- mise en place et instauration des règles.
- expression et partage de ses plaisirs à travers les cartes.

=> Création de groupe et mise en confiance

=> Ouverture vers l'autre / niveau de dévoilement de soi superficiel à intermédiaire.



Séance 2 : liste des plaisirs (partie 2)

Jeu d'échange sur les plaisirs du quotidien:

- Reprise du jeu 1 semaine plus tard
- Expression et partage de ses plaisirs à travers les cartes qui n'ont pas été retournées lors de la 1ère séance
- Individuellement, chacun recrée sa liste de 5 plaisirs et la présente au groupe

=> Introspection (favoriser par les 2 séances)

=> Evolution du dévoilement de soi vers l'affirmation de soi



Séance 3: DIXIT adapté

Jeu d'expression via projection et symbolique:

- Installation et explication du rôle des cartes
- Introspection et réflexion personnelle
- Partage et mise en mots

=> Le dévoilement de soi à un niveau profond,

=> Travail d'introspection et d'affirmation de soi

=> Respect d'autrui



Séance 4: KARMA (partie 1)

Jeu d'expression, de projection et de coopération

- Mise en place du jeu avant la séance
- 5 cases réincarnation / évolution des stades
 - gris/minéral : or, argent, argile, gravier,...
 - vert/végétal : rose, pommier, courgette, ...
 - jaune/animal : cheval, chien, vipère, singe...
 - bleu/humain : homme, enfant, femme, sorcier,...
 - violet/sage : moine, prêtre, incarnation, philosophe...
- Répondre à l'une des 3 questions :
 - Que vous évoque pour vous cet élément ?
 - Si vous étiez cet élément, quel serait les regard des autres sur vous?
 - Que modifie en vous ce changement d'état



Séance 5: KARMA (partie 2)

En lien avec la séance précédente:

- Création d'une histoire personnelle
- Partage de ses représentations
- Confrontation au groupe
- Collaboration via création collective

=> Jeux d'expression et de coopération

=> Expérience identitaire intrapsychique

=> Expériences relationnelles et collaboration collective



NÉCESSITÉ DE PROTOCOLES INDIVIDUALISÉS OU COLLECTIFS ?


Protocoles collectifs (les mêmes règles des jeux pour l'ensemble du groupe). Cela va amener des comparaisons (positives comme négatives - hiérarchisation de valeurs).

Expérimentations du partage, du regard de l'autre, de la découverte de l'autre, du soutien et du sentiment d'appartenance au groupe, d'un enrichissement personnel par l'apport de l'autre. Amène une forme d'autonomie et aussi de co-dépendance.



III.

OBJECTIFS

- Côté réhabilitation
 - Dimension d'amélioration de la qualité de vie
 - Dimension socio-thérapeutique
 - En soin psychique
 - Dimension psycho-affective
 - Dimension cognitives et comportementales
- 

III. OBJECTIFS:

A. Côté réhabilitation: Dimension socio- Thérapeutique

- Développement des habiletés sociales et relationnelles
 - Socialisation, être en groupe, respect d'autrui, confiance et sécurité
 - Conservation de son espace personnel en groupe, affirmation de soi, prise de parole
 - Améliorer les capacités d'intégration dans un projet de groupe
 - Développement des habiletés sociales et relationnelles

III. OBJECTIFS:

B. En Soins Psychiques: Dimension psycho-affective

- Sur le plan identitaire :
 - Travail sur l'estime de soi, l'affirmation de soi, le sentiment de valeur (dépressions)

- Sur le plan de l'expression médiatisée:
 - Retrouver des capacités créatives et des ressources personnelles
 - Améliorer la conscience et la connaissance de soi, préparer à l'introspection
 - Permettre l'élaboration psychique, favoriser la symbolisation pour donner du sens