

S13



Jeux et « travail du jouer » dans les thérapies à médiation



LIEU ET DATES

IVRY-SUR-SEINE

1^{ère} session : dates en attente

2^e session : dates en attente

Afin d'enrichir les échanges et d'offrir un éventail de points de vue et d'apports diversifiés, chaque session de ce stage sera animée par un duo d'intervenants différents. Au-delà du décalage dans lequel ce dispositif place le participant, cette ouverture permettra à chacun de travailler et de s'approprier la question du jeu, à partir de cette diversité de références cliniques et théoriques.

PUBLIC

Psychomotriciens
et personnel soignant

INTERVENANTS

Christine ARATO

Psychomotricienne

Isabelle CAILLAUD

*Psychologue, psychanalyste,
spécialiste de l'enfant et
de l'adolescent, formée à
la thérapie familiale,
formatrice*

Marc RODRIGUEZ

*Psychomotricien,
psychologue clinicien,
docteur en psychologie clinique,
psychopathologie
et psychanalyse,
Paris V, C.M.P.P.*

Louise VILLETARD

*Psychomotricienne,
clinicienne en milieu aquatique,
musicothérapeute,
formatrice D.U.,
bilan sensori-moteur D.U.,
Libéral*



DURÉE : 42 heures / 6 jours (en deux sessions de 3 jours)

TARIF : 1860 euros



Jeux et « travail du jouer » dans les thérapies à médiation



1^{ère} SESSION

PROGRAMME

I- Entrée de jeu

Dès le début de la vie, l'enfant part à la conquête du monde en créant des liaisons entre le monde externe et son monde interne. Nous aborderons le JEU en tant que mode d'expression du jeune enfant et en tant que facteur de son développement à partir de l'ACTIVITE SPONTANEE.

II- Le travail du jouer ou jouer, un plaisir nécessaire

À quoi joue-t-on ? Qu'est-ce que jouer ? Avec quoi joue-t-on ? Avec qui jouer ? POURQUOI ? COMMENT ? Qu'est-ce qui est en jeu dans le JOUER ? (Jeux sensoriels, moteurs, langagiers) Sens, cadre, limites, dérivés.

III- Ce « n'est pas du jeu » ? !

Les règles du jeu. Comment se mettre en Je et en JEU en tant que soignant thérapeute en utilisant le jeu. Repérages de ses propres compétences dans le JOUER-AVEC. Définition d'objectifs dans le « travail de jouer » en lien avec la fonction et les publics accompagnés.

CONTENUS ET OBJECTIFS

Les thérapies de l'enfant, de l'adolescent et de l'adulte, par-delà leur extrême diversité, trouvent un noyau communautaire et une assise identitaire certaine autour de la problématique du jeu.

Quelles que soient les techniques utilisées, les pathologies rencontrées, on s'aperçoit que :

1. le cadre de la séance de rééducation apparaît comme un véritable terrain d'aventure ludique,
2. la position thérapeutique du praticien peut être comprise comme celle d'un interlocuteur transitionnel,
3. le processus soignant spécifique engagé a à voir avec le jeu, ou plus exactement, avec le travail psychique, psychomoteur et langagier attendu du « jouer-avec » et de la mise en jeu d'une relation ludique interactive et créative : le plaisir et le travail du jouer.

Dans l'enfance, jouer est aussi naturel que se développer, explorer, apprendre, communiquer, mais avec une dimension spécifique : le plaisir. L'enfant ne joue pas pour travailler, ni pour apprendre, ni pour le plaisir seul, mais pour tout cela et bien d'autres choses encore... Il joue pour jouer.

Souvent les adultes ont du mal à comprendre, à croire qu'ils ont profondément occulté l'enfant en eux... Le « veux-tu jouer avec moi ? », c'est la rencontre avec l'autre, c'est mettre son JE en jeu dans le JEU... Sacré enjeu !

Selon Winnicott, le jeu est « thérapeutique en soi ». Il est pourtant l'objet d'un détournement insidieux par la valorisation exclusive de son versant éducatif. Retrouver la capacité de jouer peut être au coeur d'une thérapie et en servir les objectifs : entrer à nouveau dans une relation vraie aux autres, se surprendre soi-même, comprendre ses conflits, apprendre, créer, avoir du plaisir... Et restaurer du même coup une autre capacité : celle d'aimer et d'être aimé.

CONTENU ET MOYENS PÉDAGOGIQUES

- ▶ Dans la dynamique du stage, le groupe est entendu comme le cadre et le support du processus de formation.
- ▶ Les thèmes proposés feront l'objet de rappels théoriques et de discussions interactives.
- ▶ Des mises en situations sous formes ludiques serviront de base à la réflexion.
- ▶ Des vidéos et une bibliographie seront discutées.

S13



Jeux et « travail du jouer » dans les thérapies à médiation



2^e SESSION

CONTENUS

▶ La deuxième session du stage prendra appui sur les éléments utilisés lors du premier temps de la formation afin de les compléter et les prolonger.

La question du jeu continuera à y être abordée sous trois angles : celui des théorisations nécessaires pour penser la thématique, celui de l'élaboration clinique et enfin celui de l'utilisation de mises en situation au cours du stage.

OBJECTIFS

- ▶ Poursuivre la réflexion théorique sur les implications du jeu avec de nouveaux outils de réflexion et de théorisation.
- ▶ Envisager les effets de la psychopathologie sur les capacités de jeu des populations rencontrées par les participants, en gardant le souci d'une articulation entre les expériences cliniques relatées et les théories envisagées.
- ▶ Travailler, toujours à partir du récit de situations cliniques, les questions relatives au cadre/dispositif (en individuel et en groupe) et au positionnement thérapeutique dans les approches utilisant le jeu comme médiation.

MOYENS ET OUTILS PÉDAGOGIQUES

▶ Les éléments de théorisation feront l'objet de présentations formalisées sur des temps précis mais seront utilisés tout au long du stage. Les formateurs apporteront des éléments théoriques supplémentaires en fonction des besoins et questions des participants.

Une bibliographie sera remise en fin de stage. Deux textes (*F. Joly, R. Roussillon*) seront envoyés aux participants dans l'intervalle des deux sessions afin qu'ils puissent être travaillés dans la seconde. Les théories envisagées reprendront la question du jeu sous différentes formes : le travail du jouer (*F. Joly*), le médium malléable et les différents types de jeu autour du cadre (*R. Roussillon*), les travaux de Bernard Golse autour du jeu chez les bébés, le jeu en groupe (*J.-B. Chapelier*).

Des éléments théoriques sur la psychopathologie et ses effets sur le jeu seront aussi abordés en fonction des populations rencontrées par les participants.

▶ **Réflexion à propos de l'approche clinique du jeu** : afin d'amorcer le débat, chaque animateur présentera une situation clinique pour y envisager la place du jeu. Les participants sont invités avant le début du stage à réfléchir à de possibles vignettes cliniques qui pourraient elles aussi servir de support et être abordées. Il ne sera toutefois pas possible de toutes les aborder ; de même, cette partie du stage ne se propose pas comme un travail de supervision ou d'analyse des pratiques.

▶ **Mise en situation** : proposition d'un travail de jeu en groupe, afin de faire l'expérience de deux modalités techniques mettant en avant le jeu spontané et les mises en scène (psychodrame, jeu dramatique).

