

# S'engager dans le jeu sensori-moteur par le clown de théâtre : une expérimentation sensible & ludique au cœur des processus thérapeutiques en psychomotricité



## OBJECTIFS

- **S'engager** dans le jeu sensori-moteur comme moyen relationnel privilégié d'accès à la personne, la mobilisant dans l'ensemble de sa dynamique personnelle, en tant que dialogue corporel structurant et enrichissant.
- **Comprendre** la place du jeu sensori-moteur dans le développement et les compétences du sujet à tous les âges de la vie.
- **Identifier** par l'expérience corporelle, les « états » de jeu sensori-moteur, jalons pour une observation de l'activité libre.
- **Favoriser** l'émergence de la parole, des représentations et de l'imaginaire à partir du jeu sensori-moteur.

## Type de stage

- ✓ Théorique
- ✓ Clinique
- ✓ Pratique

*Le cadre thérapeutique en psychomotricité permet la rencontre qui s'ouvre sur une expérience corporelle co-partagée et co-construite. Cette interaction prend corps en deça des mots dans le domaine de la sensori-motricité, et du tonico-émotionnel.*

*Le psychomotricien se rend disponible à ce dialogue corporel qui va sous-tendre les processus thérapeutiques en psychomotricité. Il s'agit de favoriser pour le patient un investissement de son corps comme lieu subjectif d'expression et d'accomplissement de soi d'où vont se déployer les habiletés corporelles. Cette interaction se construit de façon improvisée, les formes résultantes sont complexes, impossibles à anticiper puisqu'elles naissent de l'action même.*

*C'est pourquoi nous proposons une approche pédagogique originale à travers la pratique du **clown**, selon l'approche du Bataclown, qui inclue le travail corporel et l'improvisation permettant d'explorer le corps sensori-moteur sensible, **poétique**, émotionnel, vers une danse de l'être en recherche des possibles. Ce jeu, fondé sur l'expressivité propre de la personne est ancré dans le présent, pour explorer, s'émerveiller, **créer**, écouter l'autre et découvrir dans cet autre un peu de soi. Nous expérimenterons comment de cette expérience du jeu va émerger l'imaginaire et le jeu symbolique.*

## PUBLIC

Psychomotriciens, professionnels soignants, éducatifs et socio-éducatifs

## INTERVENANTES

Pascale SYLVANDER

Formatrice clown au Bataclown, clown en milieu de soin, intervenante en analyse de pratique, formatrice en Relations humaines

Charlotte MINAEV

Psychomotricienne, clown en milieu de soin

## CONTENUS

- Exercices d'échauffement et d'expérimentation corporelle en groupe, ancrage et disponibilité corporelle
- Le corps comme premier lieu du jeu : mise en forme du corps, équilibre et rythmes, explorations sensorielles et corporelles, plaisir sensori-moteur, corps et voix et espace...
- Jeux d'imitation, jeux à deux, implication et partage émotionnel
- Temps d'improvisation sur scène en jeu de clown sur des thématiques et structures proposées. Ecoute, accordage, et ajustement corporel

### Apports théoriques :

Le jeu sensori-moteur dans la construction de l'appareil psychique : aspects moteurs, affectifs et cognitifs. (Wallon, Piaget, Ajuriaguerra, Bullinger)

### Quelques applications à la clinique psychomotrice :

- Auprès du jeune enfant : notion d'activité libre : construction de l'espace, coordination, identité corporelle, développement psychomoteur normal, plaisir de la maîtrise corporelle (atelier d'éveil corporel parent-enfant)
- Auprès d'adultes handicapés mentaux et psychiques : engagement corporel, expression verbale et corporelle, créativité (atelier théâtre)

## MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Pratique corporelle, support musical, temps de jeu scénique, pratique du jeu de clown, temps d'échanges et de retours d'impro avec les stagiaires, apports des participants, vidéos, vignettes cliniques

**Perspectives** : du jeu sensori-moteur au jeu symbolique, soutien à l'imaginaire... rêverie : « *Les pieds sur terre, la tête dans les nuages* ». Henry Miller

....

## Dates

12 au 15 mars 2018

## Durée

28 heures  
4 jours  
(en une session)

## €

1228 euros

## Lieu

Ivry-sur-Seine  
(94)

## PRÉ-REQUIS

Avoir un parcours professionnel théorique et/ou pratique dans le champ du corps en relation. Pas d'expérience en improvisations ou en théâtre nécessaires

## COMPÉTENCES VISÉES

Utiliser son corps avec aisance comme premier lieu du jeu, dans la relation à soi, à l'autre, et au monde. Être capable d'observer, évaluer, soutenir et relancer le jeu sensori-moteur dans la relation thérapeutique.