

I - JEU et THERAPIE (détecter, relier et construire)

- Le jeu est une démesure contrôlée. Le jeu est asynchrone car il ne s'inscrit pas dans la linéarité du temps. Il survole, accompagne et échappe au présent pour avoir un temps d'avance sur une réalité à venir. Il est donc double car il doit prévenir l'urgence en créant une distance temporelle pour devenir atemporel. Le jeu aspire à devenir totalitaire en rendant compte, essai après essai, de l'impuissance humaine. Sisyphe parcourt le jeu et nous fait rire de nos échecs. Le rire parcourt le jeu, jamais la victoire absolue ... déjà teintée d'amertume. La victoire espérée est toujours hallucinée parce qu'elle espère outrepasser pour un instant la réalité, juste pour soi. Le jeu est prêt à admettre le désordre, à condition que le gagnant puisse savourer l'hallucination dans l'ordre rétabli. Or cela s'appelle tricher. Le désordre est hallucinatoire, et seules les règles sont à même de rétablir le bénéfice retiré du plaisir.
- Voici quelques jeux en bois pour la plupart. Le bois est une matière proche du corps et de la terre. Sa capacité à suggérer le bien être est optimale. Contre l'hallucinoïse à venir culturellement annoncée, le jeu doit nous permettre de garder la tête sur les épaules avec la plus grande joie.

1. Repérage par rapprochements/contiguïtés

Présence/absence

Ici, le "**trou**" marque l'absence qui rend plausible l'unité retrouvée. Cette absence est comblée par une quantité symbolisée.



Lacune

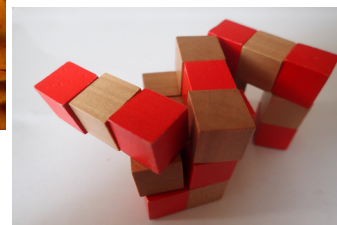
2. UNE SEULE VOIE (tâtonner, repérer, ou déplier et replier)

"Retrouver son chemin" est une bonne image d'un ordre à identifier, puis à mémoriser.



1- Empreintes

Le CUBE ROUGE ET BLANC est une approximation simple de la tâche à effectuer: empreinte, ligne et formalisation.



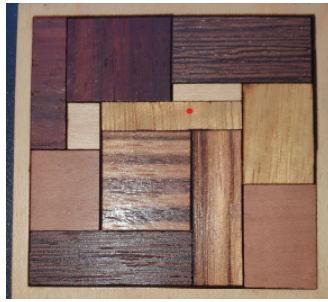
2- itinéraire

Tâtonnements, approximation, tentatives, recherches, essais, embarras, pistes, tels sont les sensations d'une première étape du chemin à trouver.

L'empreinte est confortée dans l'apparition de ce qui devient une seule ligne. Notons que les petits cubes sont reliés en enfilade. Un seul ordre est possible pour mettre en place le chemin. Il suffira

de le mémoriser pour le reproduire. Le chemin s'inscrit dans un cube organisé en petits cubes qu'il faut déplier et reformer.

3. La mémorisation des lignes préfigurent les constructions agencées.



3- repérage global

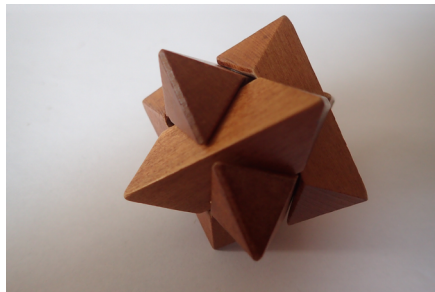
4. Il faut considérer la prosopagnosie en générale comme une difficulté à rendre compte d'une structure cohérente des visages, tant le visage des autres que son propre visage. Il semble que les cognitions liées aux classifications d'empreintes et de carte mémorielles soient perturbées, voire inactives.



Composition

5. ETOILE SOUS PRESSION

Si la construction de la figure est simple, le maintien de la structure est délicate. c'est la pression exercée sur les pièces qui assure leur cohésion. Equilibre des forces en présence. Fragilité. Instabilité.



Serrement

6. CYLINDRE

Jeu qui préfigure la précision du montage et celle de "l'horlogerie", la précision.



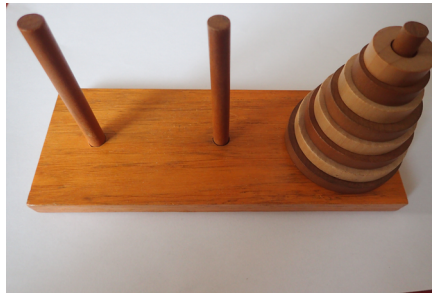
Précision

7. TOUR DE HANOI

Jeu de persévérance. Il autorise l'erreur indépendamment du principe de récursion(qui peut être répété théoriquement un nombre indéfini de fois par application de la même règle, par la voie d'un automatisme) .

Il favorise par conséquent les apprentissages car il stimule la détection et la mémorisation

Il dédramatise les difficultés rencontrées par les dyslexiques (syndrome b/d/p/q, par exemple). Il complète la "détection" et le "détachement" et la "conjugaison" des formes initiés par le TANGRAM.



Tissage

8. SPHERE

Emboîtement de 4 x 3 parties d'une sphère.
Reproduction et imbrications.



Imbrication

9. LE LABYRINTHE

Voici un labyrinthe qui consiste à extraire une cordelette en tant que représentation de soi.
Les paramètres sont fixes. Dans les jeux collectifs comme le football, les obstacles sont et fluctuants.
Il s'agit néanmoins de labyrinthes, même si l'espace offert dans les jeux comme le tennis de table, ou le jeu d'échecs est restreint.



6. *Labyrinthe*

10. PIEGE

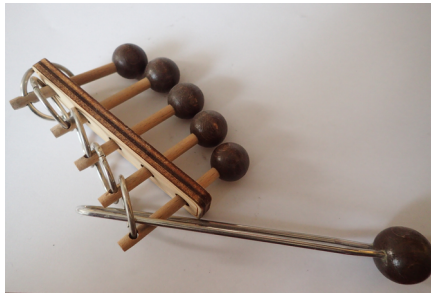
Déjouer les perversions. Se dégager d'un enfermement.



10- Flight

11. ANNEAUX

(se faufiler) Variante du labyrinthe et de la tour de Hanoï.



12. RUBICK'S CUBE en 2 D

Apprentissage à plat de la circulation des objets. La mise en concurrence avec un autre joueur permet d'évaluer la rapidité des choix dans les déplacements



12- Rapidité

13. RUBICK'S CUBE en 3 D

Réappropriation d'une liberté intérieure permettant de découvrir et mettre en place une logique personnelle de progression. Les algorithmes se développent de surcroît.

Observation > Dédution
Projection



13- Projection

14. TANGRAM

Contre la rigidité psychique. Effort de discrimination (à partir de compositions multiples réalisées avec 7 formes). Traitement de l'hyperkinésie, du TDAH, de la dissociation.



14- Différences

&&&

II - JEU et THERAPIE (une application)

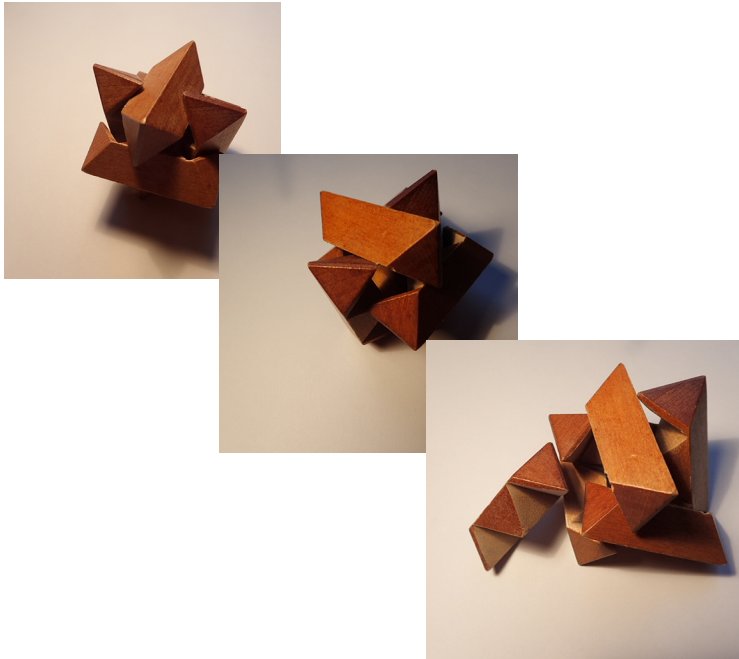
Dislocation et rapprochement familial : un évaluation et une reconstruction en 8 temps

Comment le « casse-tête » peut devenir « appui-tête ». J'entends par là: s'appuyer sur une fonction algorithmique existante pour la transformer en rituel thérapeutique. Nous savions que le tressage est une thérapeutique ancestrale. De même, l'usage d'une légo-thèque, un empilage-agencement de briques, une figure chorégraphique sur un skate board, remuer un liquide favori dans une tasse, adopter une pose *fashion*, s'investir dans un mode de consommation particulier ... tous ces actes sont des rituels d'intégration sociale. Il est donc intéressant d'en utiliser les fonctions pour en créer des schémas de conduites souhaitées.

Voici un exemple de réparation psychique à l'aide d'un casse-tête :

Antoine manifeste une appréhension puis un retrait scolaire. Il est peureux, manque de confiance en lui, car les parents ne l'élèvent pas sur la même longueur d'onde. Il est, certes, suivi

psychologiquement pour ses handicaps scolaires. Mais cela ne suffit pas, car c'est la distorsion des désirs entre ses parents qui fragilisent son ancrage au sein de la famille. Il ne se sent donc pas en syntonie avec les projections parentales plutôt disparates. La crainte ne favorise pas les apprentissages : la menace de dislocation de la cohésion familiale constitue une menace dans la construction des fondements psychiques sociaux.



La reconstruction : serait-il capable de prolonger son intention de voir ses parents se rapprocher, dans la construction de l'emboîtement qui lui est proposé ? Puis de serrer bien fort l'étoile reconstruite ?

