

NIVEAU 2

MOBILISER L'ESPACE IMAGINAIRE DE L'ENFANT EN THÉRAPIE : JEU, DESSIN ET MÉTAPHORES

Concepteur

Dr Eric BARDOT, psychiatre,
pédopsychiatre, psychothérapeute

Formateur

Dr Eric BARDOT, psychiatre,
pédopsychiatre, psychothérapeute

Public

La formation s'adresse aux professionnels de santé ayant une pratique clinique (Psychiatres, Psychologues, Psychothérapeutes) et praticiens de la relation d'aide.

Prérequis

Bac +3, 1^{ère} année en TLMR et le Niveau 1 : « Trouble attachement et développement de l'enfant ».

Organisation

Horaires journaliers : 9h00-12h30 et 14h00- 17h30 soit 7 heures par jour

Durée de la formation : 21 heures

Effectif : 18 personnes

Modalités de suivi et appréciation des résultats

- Fiches de présence émargées,
- Feuilles d'évaluation,
- Mises en situation.

Présentation

Cet atelier va s'intéresser aux supports de la thérapie chez l'enfant par le jeu, du jeu sensorimoteur aux jeux à règles. Il amènera le thérapeute à rencontrer l'enfant en lui, à déployer sa créativité en mobilisant l'imagination créatrice.

Vous y apprendrez à travers les supports, l'approfondissement de la construction des métaphores, à transformer la symptomatologie de l'enfant en jeu relationnel afin de permettre à l'enfant de reprendre son processus de croissance. Vous apprendrez à vous utiliser comme tiers en posture d'autorité bienveillante :

Sécurisation, faire avec, témoigner, trianguler avec la famille afin de permettre à l'enfant de reprendre confiance dans sa capacité à se déployer.

Compétences professionnelles visées

- Perfectionner sa pratique en TLMR,
- Identifier et mettre en forme la problématique du patient à partir du questionnement.

Objectifs de la formation

- Associer le jeu et le développement de l'enfant,
- Découvrir la théorie des jeux, approche relationnelle du jeu,
- Utiliser l'espace comme si, l'imaginaire partagé,
- Découvrir les règles de synchronie : jeux sensorimoteurs,
- Acquérir les bases de la construction d'une histoire métaphorique,
- Utiliser la trame de la construction d'une histoire métaphorique,
- Découvrir les supports métaphoriques,
- Utiliser le jeu à règles,
- Utiliser les jeux vidéo,
- Utiliser des peluches, images, pâte à modeler, personnages,
- Utiliser le dessin sur un mode interactionnel,
- Transformer la symptomatologie en un jeu relationnel.

Moyens pédagogiques

- Formation théorique et pratique,
- Séances de formation en salle,
- Manuels pédagogiques,
- PowerPoint,
- Paperboard,
- Présentation et analyse d'expériences,
- Mises en situation,
- Démonstrations.