

Les procédés de jeu : récapitulation

Procédés utilisés hors du jeu avec le matériel (HJ)

- HJ 1 : Retrait, pleurs, refus.
- HJ 2 : Décharges auto-érotiques.
- HJ 3 : Décharges auto-agressives.
- HJ 4 : Agitation, instabilité.
- HJ 5 : Explorations annexes.
- HJ 6 : Activités répétitives, stéréotypées.

Procédés sensori-moteurs traduisant une action dirigée vers le matériel (SM)

- SM 1 : Ébauches d'exploration (suivi visuel de pièces montrées par le clinicien - saisie au contact - exploration buccale).
- SM 2 : Interaction simple entre deux objets : heurts, frottements.
- SM 3 : Prendre, lâcher contrôlé, jeter-ramasser, vider-remplir.
- SM 4 : Taper, propulser contre un support, mordre, déchirer, écraser.
- SM 5 : Explorations sensorielles, tactiles, auditives, olfactives.
- SM 6 : Activités combinatoires simples, superpositions, empilages.

Procédés traduisant le recours à la relation avec le clinicien (RC)

- RC 1 : Rapproché corporel (tendre et/ou agressif).
- RC 2 : Appels à l'aide dans les réalisations.
- RC 3 : Demandes de désignations et d'explications verbales.
- RC 4 : Critiques, plaintes, demandes de gratifications annexes.
- RC 5 : Expressions mimées envers le clinicien.

Procédés traduisant le recours à la réalité externe (RE)

- RE 1 : Imitations simples à partir du matériel perçu.
- RE 2 : Scènes ou ébauches de scènes calquées sur la réalité quotidienne.
- RE 3 : Insistance sur le cadrage et sur les délimitations de l'espace.
- RE 4 : Insistance sur le décor.

Procédés traduisant le recours à l'évitement et à l'inhibition (EI)

- EI 1 : Limitations de l'activité gestuelle et exploratoire.
- EI 2 : Mouvements d'inhibition circonstanciés en cours de passation.
- EI 3 : Évitement spécifique de certaines pièces du matériel.

Procédés traduisant le recours à l'imaginaire et au fantasme (IF)

- IF 1 : Imitation de gestes impliquant des références identificatoires.
- IF 2 : Mises en scènes faisant appel à l'univers des contes.
- IF 3 : Mises en scène impliquant des interactions mimées et/ou verbalisées, dialogues : transparence des messages symboliques.
- IF 4 : Interactions désordonnées, peu compréhensibles, fabulations loin du matériel.
- IF 5 : Émergences crues liées à une thématique sexuelle ou agressive.
- IF 6 : Confusions identificatoires et/ou identitaires.
- IF 7 : Inadéquation entre les procédés de jeu et la verbalisation.

Procédés traduisant le recours à l'objectivité et au contrôle (OC)

- OC 1 : Nommer, décrire, énumérer, compter, explorations exhaustives.
- OC 2 : Constructions élaborées à partir du matériel non figuratif.
- OC 3 : Rangements, alignements, dispositions symétriques.
- OC 4 : Faire-défaire.
- OC 5 : Isolement d'éléments.
- OC 6 : (Dé)négation, déni du caractère manifeste.
- OC 7 : Constructions bizarres.