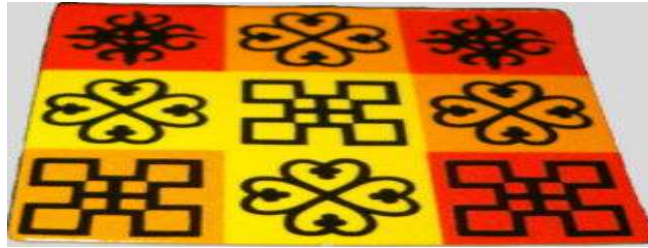


TRIBAL ZONE

<http://www.tribal-zone.fr/jouez-a-tribal-zone.html>

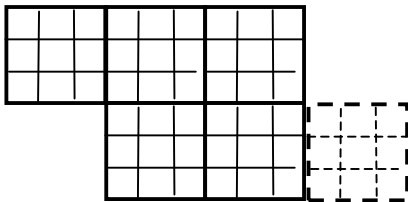


48 cartes composées de 9 symboles en noir ou blanc sur un fond jaune, orange, ou rouge.

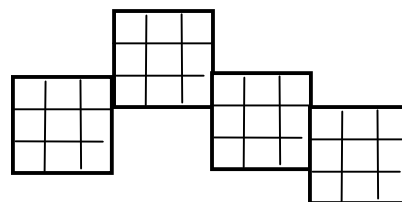
But du jeu: gagner le maximum de points en créant des lignes de 3 cases de couleur et/ou de 3 symboles identiques.

Les lignes de 3 cases peuvent être horizontales, verticales, ou diagonales et peuvent traverser deux cartes :

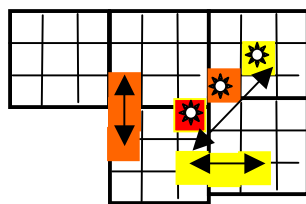
Règle de disposition :



avantage : netteté du repérage
inconvenient : agencement simple par rapport au réel



mauvaise disposition
avantage : augmenter la facilité de connexion
inconvenient : perte d'effort au cours des connexions



Le passage d'une carte à l'autre crée 1 ou deux points d'ancrage sur l'une des deux cartes en horizontale/verticale/diagonale

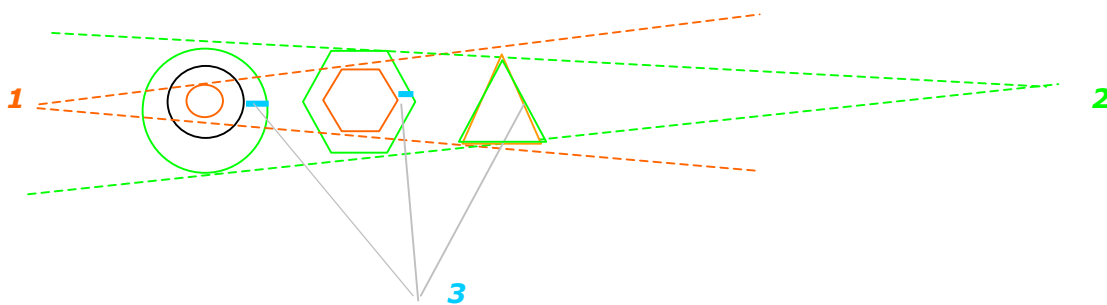
avantage : - extension d'une approche de la construction psychique de la réalité à partir de 3 directions simples et 2 dimensions de l'espace.
- évolution en patchwork linéaire

Intérêt psychologique :

1. Repérage et mémorisation des 9 symboles
2. Brouillage du repérage des symboles :
 - par modification du fond coloré (jaune/orange/rouge)
 - par modification de la couleur des symboles (noir/blanc)

L'introduction des brouillages est destinée à recréer des « bruits » qui en - quelque sorte - **perturbent légèrement les connections pour pouvoir les renforcer.**

Le tissage en patchwork d'une réalité simulée est une approche préverbale de la réalité. Il obéit à des règles de juxtaposition et non de transformation qui aurait pour résultante d'autres symboles, comme par exemple dans la **triple** suite visuelle :



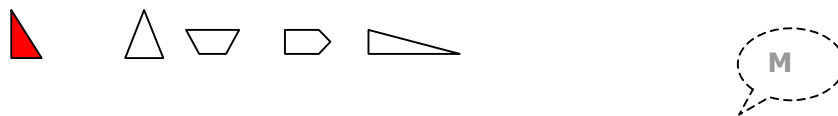
Il est justement possible que l'animation soit à l'image, - au cours de multiples articulations associatives,- ce que la syntaxe est au langage verbal. C'est bien cette cinétique associative qui produit du sens, par exemple au cours du langage des sourds.

Dans les deux cas, ce sont également de tels processus de transformation qui font partie intégrante de la psychothérapie. Ces processus sont complémentaires.


Prenons un exemple :

Soit l'utilisation possible de l'inférence : CAL(M)E

Je demande à un enfant hyperkinétique de détecter l'image qui se rapproche le plus de l'imagetype, parmi un ensemble d'images plus ou moins similaires :



J'accompagne ma demande de la proposition : « Assieds-toi et tu te CALE confortablement face au jeu »

l'inférence CALE associée au succès et au plaisir d'avoir détecté la forme  renforcera en lui la possibilité de réduire son anxiété face à une mère qui lui répète cent fois par jour « Tu te calmes ! »

Le cinétisme iconique-associatif fonctionne parce qu'il peut être mis en lien avec ma proposition verbale et l'injonction de la mère.

L'intérêt de *Tribal Zone* est par conséquent de poser les bases indispensables d'une articulation première qui servira au développement de l'articulation associative ultérieure, tant aux plans iconique et syntaxique verbal.

Notons également qu'une construction en chevauchement (d'une carte à l'autre), offre encore avantage de passer d'un monde fermé (les 9 symboles) à un monde articulé (aux autres cartes), ce qui représente déjà une construction de comportement social avec d'autres individualités.