

# Michael's game : le jeu des hypothèses



# Michael's game : de quoi s'agit-il ?

- Jeu issu de la pratique des TCC des symptômes psychotiques.
- Le jeu consiste à aider Michael dans diverses situations auxquelles il est confronté. Chaque carte correspond à une situation.
- L'animateur n'est pas dans la position de celui qui sait, mais dans celle de celui qui accompagne et structure le processus d'exploration afin d'en réattribuer et transmettre la méthodologie aux personnes accompagnées.

- Le jeu comporte 80 cartes . Chacune va entraîner le même processus de raisonnement par hypothèse au travers de situations variées.
- Les premières cartes (1 à 11) présentent des situations neutres, sans caractéristiques psychotiques,
- Les cartes suivantes ( 12 à 32) amènent des situations émotionnellement chargées, sans caractéristiques psychotiques,
- Les dernières cartes (39 à79) amènent des situations à caractéristiques psychotiques.

Pour chaque carte, les joueurs doivent :

- Définir sans interprétation la situation décrite
- Identifier l'hypothèse de Michael
- Proposer d'autres hypothèses

Pour certaines cartes, une ou plusieurs consignes complémentaires :

- identifier les conséquences émotionnelles et comportementales de chaque hypothèse,
- trouver les arguments pour et contre de chaque hypothèse,
- attribuer un degré de probabilité de vraisemblance à chacune des hypothèses,
- proposer un mode de vérification des hypothèses,
- pourquoi Michael a pensé à cette hypothèse en premier ?

## I. Situations générales

### A Situations neutres sans caractéristique psychotique :

- travail par hypothèses et probabilités cartes 1 à 11

### B Situations émotionnellement chargées, sans spécificité psychotique :

- a) travail par hypothèses et probabilités cartes 12 à 20
- b) différence entre un personnage et sa représentation cartes 21 à 22
- c) décentration - abstraction sélective, raisonnement tout ou rien cartes 23 à 26
- d) conclusion avec une information incomplète cartes 27 à 29
- e) distanciation - différence Moi/Autre cartes 30 à 31
- f) stimulus signifiant et non signifiant carte 32

## II. Situations d'interprétation psychotique

- a) travail par hypothèses sur inclusion égocentrique cartes 33 à 42
- b) pensée prédicative cartes 43 à 45
- c) travail par hypothèses, hiérarchisation des indices en faveur d'une hypothèse cartes 46 à 47
- d) personnalisation et réattribution cartes 48 à 50
- e) devinement de la pensée cartes 51 à 58
- f) détermination de l'origine d'un bruit cartes 59 à 64
- g) focalisation sur les voix cartes 65 à 67a
- h) télépathie "diffusion de pensée" cartes 68 à 69
- i) potentialités du cerveau - modèle normalisant cartes 70 à 75
- j) le cerveau comme centre de jugement et de discernement cartes 75 à 76
- k) contrôle des voix cartes cartes 77 à 79

- Groupe homogène (4 à 8 joueurs)
- 2 thérapeutes
- 1 séance par semaine, d'une durée 1h30 (avec pause)
- 15 à 20 séances

- Le jeu est le jeu des hypothèses, pas de la bonne hypothèse
- Toutes les hypothèses sont acceptables si elles peuvent expliquer la situation amenée par la carte
- Le jeu ne cherche pas à faire émerger un consensus entre les joueurs
- Préserver la décentration amenée par le jeu
- Favoriser la collaboration

Cette échelle évalue différentes dimensions en rapport avec les hallucinations acoustique-verbales :

- Pouvoir des voix
- Malveillance des voix
- Bienveillance des voix
- Résistance envers les voix
- Engagement envers les voix

## Beliefs About Voices Questionnaire – Revised (BAVQ\_R)

Remplissez le questionnaire sur la base de la dernière semaine. Si vous avez plusieurs voix distinctes, portez l'évaluation sur la voix la plus importante pour vous.

Date : \_\_\_\_\_

No : \_\_\_\_\_

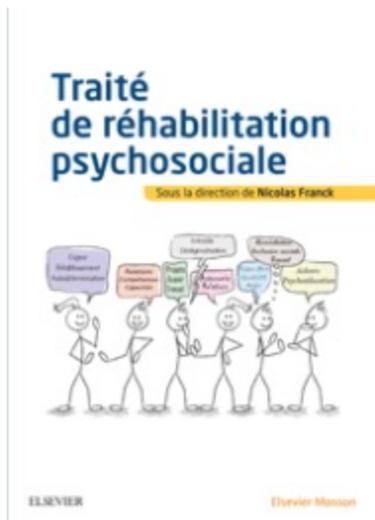
	Pas d'accord	Pas sûr si accord ou pas	Légèrement d'accord	Pleinement d'accord
1. Ma voix me punit pour quelque chose que j'ai fait.				
2. Ma voix veut m'aider.				
3. Ma voix semble tout connaître à mon sujet.				
4. Ma voix me persécute pour de mauvaises raisons.				
5. Ma voix veut me protéger.				
6. Ma voix est malveillante.				
7. Ma voix m'aide à rester sain.				
8. Je ne peux pas contrôler ma voix.				
9. Ma voix veut me faire du mal.				
10. Ma voix m'aide à développer des pouvoirs spéciaux.				
11. Ma voix me pousse à faire de vilaines choses.				
12. Ma voix dirige ma vie.				
13. Ma voix m'aide à atteindre mes buts dans la vie.				
14. Ma voix essaie de me corrompre ou de me détruire.				
15. Je suis reconnaissant envers ma voix.				
16. Ma voix est très puissante.				
17. Ma voix me rassure.				
18. Ma voix me fera du mal si je lui désobéis ou lui résiste.				

	Pas d'accord	Pas sûr si accord ou pas	Légèrement d'accord	Pleinement d'accord
19. Ma voix m'effraie.				
20. Ma voix me rend heureux.				
21. Ma voix me fait faire des choses que je n'ai pas envie de faire.				
22. Ma voix me rend triste.				
23. Ma voix me fâche.				
24. Ma voix me calme.				
25. Ma voix me rend anxieux.				
26. Ma voix me donne confiance en moi.				

<i>Quand j'entends ma voix, d'habitude...</i>	Pas d'accord	Pas sûr si accord ou pas	Légèrement d'accord	Pleinement d'accord
27. Je lui dis de me laisser seul.				
28. J'essaie de l'enlever de mon esprit.				
29. J'essaie de l'arrêter.				
30. Je fais des choses pour l'empêcher de parler.				
31. Je suis peu disposé à lui obéir.				
32. Je l'écoute parce que je le veux.				
33. Je fais volontiers ce que me disent mes voix.				
34. Je fais des choses pour entrer en contact avec mes voix.				
35. Je suis les conseils de ma voix.				

- L'échelle donne 5 scores composés de l'addition des items suivants
  - Pouvoir des voix : 3, 8, 12, 16, 18, 21
  - Malveillance des voix : 1, 4, 6, 9, 11, 14
  - Bienveillance des voix : 2, 5, 7, 10, 13, 15
  - Résistance envers les voix : 19, 22, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 31
  - Engagement envers les voix : 17, 20, 24, 26, 32, 33, 34, 35
- Les scores se calculent ainsi :
  - Pas d'accord = 0
  - Pas sûr si accord ou pas = 1
  - Légèrement d'accord = 2
  - Pleinement d'accord = 3

# Place à la pratique !



Chapitre 68, p. 667-671

1. Khazaal, Yasser, et al. «Reducing Delusional Conviction through a Cognitive-Based Group Training Game: A Multicentre Randomized Controlled Trial.» *Frontiers in psychiatry* 6 (2015).

<http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fpsy.2015.00066/abstract>

2. Khazaal, Yasser, et al. «“Michael’s Game,” a card game for the treatment of psychotic symptoms.» *Patient education and counseling* 83.2 (2011): 210-216.

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20646892>

3. Khazaal, Yasser, et al. «A card game for the treatment of delusional ideas: a naturalistic pilot trial.» *BMC psychiatry* 6.1 (2006): 48.

<http://bmcp psychiatry.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-244X-6-48>

« Michael’s game » peut être obtenu auprès d’HorizonSud à [info@horizonsud.ch](mailto:info@horizonsud.ch)  
L’échelle BAVQ\_R est téléchargeable sur [www.seretablir.net](http://www.seretablir.net) (rubrique outils d’évaluation)