



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Entraide & MOI

2016 - fiche modifiée le 18 mars 2019

Le jeu de rôle de la santé mentale

Jeu de sensibilisation aux problématiques de la santé mentale et de la psychiatrie.

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 16 ans
Obtention	Acquisition
Participants	De 4 à 10
Prix	50,00 €
Consultable chez PIPSa	Oui (réf. 5SM-JTA-003-ENT)



Thèmes associés à cet outil

Santé mentale Compétences psychosociales Soins de santé Vivre ensemble

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 1 plateau de jeu format A2 couleur
- 1 dé, 6 pions de couleurs différentes
- 6 disques de départ
- 20 cartes personnages
- 40 jetons "empathie", 40 jetons "questions pertinentes", 40 jetons "bonnes propositions", 40 jetons "réseau"
- Cartes "Outils de l'animateur" et "Questions du réseau"
- 10 Cartes "Mémo ressources réseau"
- Un "Lexique-réseau" définissant les 78 types de services présents sur le cadre du plateau
- Un guide complet du jeu
- Table des 184 cartes "événement"
- Cartes "événement" réparties suivant 19 catégories :

1. Argent et finances
2. Communication interpersonnelle
3. Culture et médias
4. Ecole et connaissances
5. Hôpital général
6. Hôpital psychiatrique
7. Justice
8. La Mort, la fin
9. Temporalité
10. Lien social
11. Logement communautaire
12. Loisir, pause, réflexion
13. Mal être
14. Mobilité
15. Policier
16. Privé de certains droits
17. Spiritualité
18. Travail
19. Famille et logement privé

Concept :

Ce jeu est l'outil indispensable pour mieux se mettre à la place des personnes en souffrance et mieux comprendre la diversité des offres de soins. "Entraide & MOI" ouvre la réflexion et valorise l'entraide et l'empathie dans le champ psycho-social et communautaire.

Se mettre à la place de l'autre, collaborer, s'ouvrir, prendre connaissance de l'étendue de l'offre de soin grâce à un répertoire étoffé, telles sont les opportunités que vous apportera ce jeu.

Il s'adresse à toute personne concernée de près ou de loin par les problématiques de la santé mentale et/ou de la psychiatrie. Le principal public cible (mais pas uniquement) concerne les professionnels de première ligne (aides familiales, infirmières, éducateurs de rue, ...) désireux de se confronter à des questions et situations complexes dans le contexte ludique d'un jeu de société collaboratif.

Objectifs

- Sensibiliser le public aux problématiques de la santé mentale
- Etre un support de réflexion et d'expériences à partager
- Aider à prendre conscience de ses propres attitudes et comportements, et développer l'intérêt de travailler avec d'autres partenaires ; s'ouvrir à la diversité des opportunités de soin

Conseils d'utilisation

Le contenu du jeu part du principe que toute souffrance psychique, toute maladie mentale ou psychiatrique se manifeste essentiellement à travers les événements de vie que la personne rencontre, la manière dont celle-ci les vit, les ressent, et se met en condition de les surmonter avec les moyens dont elle dispose (moyens physiques et psychologiques).

Vous y aurez la possibilité d'incarner l'un des 20 personnages proposés (10 femmes et 10 hommes dont l'âge se situe entre la vingtaine et la soixantaine). Les descriptions des personnages sont centrées sur leurs goûts, leurs intérêts et leurs préoccupations.

Chaque personnage traversera des événements particuliers. Les autres joueurs seront amenés à aider le personnage à les surmonter.

Bon à savoir

Ce jeu de sensibilisation a été développé par le SPAD Saccado (émanant de l'IHP "L'Entre-Temps"), Osons ! (association des usagers en santé mentale de la Région du Centre), Psytoyens et le Réseau Mosaïque. Produit à 100 exemplaires, confectionnés par la société Azao Games (Liège), il est vendu au prix de 50€ (+ frais de port). [Infos ICI](#)
[Historique du projet](#) (PDF)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

SPAD Saccado
Services Psychiatriques A Domicile
Rue de Baume 318
7100 - La Louvière
+32 (0)64/22 34 74 - (0)478 628178 - saccado@fracarita.org

L'avis de PIPSa

Appréciation globale :

Ce jeu de plateau, simple d'appréhension, propose au joueur de parcourir un bout de chemin dans la peau d'un rôle/personnage. Celui-ci va traverser, grâce à l'appui des autres joueurs, des événements de vie souvent difficiles, mais réalistes, proches du vécu des usagers de santé mentale.

Le graphisme très coloré et chargé du plateau de jeu rend le parcours peu lisible, noyé dans une multitude de détails...possible métaphore de la confusion mentale du public.

La mécanique ludique sollicite l'empathie. Les joueurs sont invités à vivre le "ensemble on est plus fort" : face à toute difficulté, il y a une solution à trouver/construire et on n'est pas seul ! La recherche commune augmente la confiance dans sa capacité d'agir et offre une opportunité de sortir du repli sur soi et de l'isolement.

L'outil est destiné à des (futurs) professionnels, formés à l'écoute et au travail de groupe, connaissant bien le réseau local. Les nombreuses et diverses ressources proposées dans le lexique, du soutien communautaire à la participation citoyenne, seront concrétisées avec des références locales avant la première utilisation du jeu.

Ces nombreuses ressources pourraient aussi indiquer, au professionnel, les lacunes du réseau local et donc offrir une opportunité de créer, avec d'autres, de nouveaux services à la population.

L'utilisation des jetons ne semble pas apporter de réelle plus-value dans le jeu, vu le jugement (et ses possibles effets contreproductifs) posé sur un autre participant. Il semble plus opportun de débriefer le ressenti (qu'est-ce que cela fait d'aider quelqu'un – qu'est-ce que cela fait d'être aidé par quelqu'un). Toutefois, pour une utilisation avec des futurs professionnels, ces jetons peuvent servir à relever les bonnes propositions, remarques, questions, solutions réseau, empathie, etc.

Les différentes modalités de jeu proposées permettent une utilisation souple, selon le public et le contexte de l'utilisation.

Vu le contexte wallon de la conception du jeu, les acronymes et le réseau devront être adaptés selon les réalités territoriales des joueurs.

Objectifs :

Pour les usagers :

- Mieux connaître le réseau, ses acronymes et le partager aux autres
- Renforcer sa capacité d'agir et d'interagir face aux difficultés de la vie
- Rompre l'isolement, s'ouvrir aux autres
- Prendre conscience de ses comportements, attitudes, représentations

Pour les (futurs) professionnels :

- Approcher la réalité des situations vécues par les usagers en santé mentale
- Nourrir sa connaissance du réseau
- Prendre conscience de ses comportements, attitudes, représentations

Réserves :

Certains usagers pourraient rencontrer des difficultés à maintenir le jeu de rôle lorsque les cartes-événements ressemblent de trop près à leur histoire personnelle. Il ne s'agit pas d'un espace de parole pour exprimer son propre vécu mais bien d'un jeu de rôle, garant d'une prise de distance par rapport à des situations difficiles.

Public cible :

- Pour les usagers des services de santé mentale
- Pour les professionnels en formation : psy, assistant.e social.e, ergothérapeute, éducateur.trice, infirmier.e.s en psychiatrie,

Utilisation conseillée :

- Avant une première utilisation, prévoir du temps pour adapter le lexique aux ressources locales – créer des fiches par exemple
- Ne pas oublier de solliciter la personne par rapport à son réseau et ses ressources (médecin généraliste par exemple) avant d'interpeller le réseau professionnel.
- Le débriefing pourrait se faire après chaque tour de jeu : comment la personne se sent-elle après l'aide de ses pairs ? Selon le public (usagers ou professionnels), le débriefing pourra aborder le contenu, l'aide apportée ou le processus de groupe.
- Limiter à 6 participants pour que chaque participant puisse s'exprimer

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★★★★

Attractif ★★★★★

Interactif ★★★★★

Soutenant pour l'utilisateur ★★★★★

Soutenant pour la prom. de la santé ★★★★★

Temps de préparation :



Points forts :

Diversité des ressources du réseau, décloisonnement, pertinence des situations, sollicitation du respect et de l'empathie, augmente la confiance dans sa capacité d'agir.

Points d'attention :

Posture de l'animateur.trice à construire.

Sujets abordés :

Communication, culture, école, hôpital général et psychiatrique, finances, justice, mort, lien social, logement, mobilité, spiritualité, travail, famille.

Date de l'avis : 12 mars 2019

L'avis des utilisateurs

Entraide & MOI : un super outil pour découvrir le monde de la santé mentale en jouant ★★★★★

publié le 27 mars 2019 à 10h36 par Visiteur

Ce petit commentaire pour vous dire à quel point ce jeu de rôle est intéressant et instructif ! Avec ce jeu, l'offre de soins n'aura plus aucun secret pour vous. Vous comprendrez que vous n'êtes pas seul. Faut vraiment découvrir ces situations réalistes pour lesquelles empathie et esprit solidaire seront de véritables atouts pour s'en sortir!

<http://www.pipsa.be/outils/export-2139614101/entraide-moi.html?export>

24-04-2019 04:54