



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

Soyons Fous

2017 - fiche modifiée le 15 décembre 2023

Un jeu de cartes de sensibilisation au handicap psychique.

Support	Cartes
Âge du public	A partir de 12 ans
Thèmes associés à cet outil	Handicap, Santé mentale
Obtention	Acquisition
Participants	De 2 à 8
Prix	18,00 €



PIPSa propose des pistes d'utilisation pour cet outil

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 61 cartes (4 types : émotion, surprise, quiz, flash info)
- Règles du jeu

Concept :

Le jeu Soyons Fous veut aider à libérer la parole et lever les incompréhensions autour du handicap psychique grâce à des messages percutants et un format ludique. Les joueurs seront amenés à relever différents challenges : mimer une émotion, répondre à un quiz, relever un défi ou répondre à une énigme.

Le gagnant est le premier qui recompose le logo Soyons Fous avec ses cartes gagnées.

Objectifs

- Découvrir l'étendu des situations
- Comprendre le handicap psychique
- Lever les tabous sur handicap psychique
- Se mettre au niveau de l'autre

Conseils d'utilisation

Voir l'onglet "[Pistes d'utilisation](#)".

Bon à savoir

Commande [chez l'éditeur](#).

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Diversidées
21 rue Béranger
750003 - Paris
France - ychemouny@diversidees.com
<https://diversidees.com>

Dans les centres de prêt :

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : <http://anastasia.province.namur.be>

Pistes d'utilisation

Description

Voir l'onglet "[Sur l'outil](#)"

Comment l'utiliser

Les cartes sont disposées en 4 tas selon les catégories (émotions, surprise, quiz, flash info) et placées au milieu de la table. A son tour, chaque personne tire une carte dans un ordre défini et reçoit la carte directement ou après avoir réussi un « défi ». Le but du jeu est de reconstituer le logo du jeu (chaque catégorie de cartes représentant une partie de ce logo). La personne ayant plusieurs cartes identiques peut, à son tour, faire un échange pour tenter de compléter son logo, en passant un tour.

Public

Jeunes et adultes

Rôle de l'animateur

Le rôle de l'animateur-trice n'est pas défini au travers du jeu. Celui-ci a été conçu dans le cadre d'ateliers ou de formations. Le but est d'amener une sensibilisation et un espace de dialogue autour du handicap psychique et de lever les incompréhensions. La thématique pourrait amener certain-e-s à parler de leur parcours personnel ou à évoquer des incompréhensions ou des situations de vie délicates. Le jeu aborde des troubles comme l'anorexie, la schizophrénie, les troubles bipolaires... Un temps d'écoute ou de réorientation vers un accompagnement extérieur est alors à prévoir. L'objectif de ce jeu pour la personne qui anime doit être bien fixé en amont.

Aménagement de l'espace

Les cartes sont placées en milieu de table avec 2 à 8 personnes autour. Les cartes pourraient être divisées pour n'utiliser qu'un seul jeu pour plusieurs groupes.

En quoi il est soutenant pour la promotion de la santé ?

Le jeu permet d'avoir des informations et de dessiner plus précisément le handicap psychique. En fonction du rôle que tient la personne qui anime, il pourrait y avoir des échanges d'expériences, de représentations, des partages de ressources...

Temps de préparation :



Points forts :

Le jeu est simple, facile à mettre en place et avec une approche spécifique sur le handicap psychique (peu ou méconnu en Belgique). Le prix est abordable.

Points d'attention :

Pas de pistes pour libérer la parole ou aller plus loin. Rédaction des règles, qualité du matériel et de la mise en page mériteraient d'être plus soignées. Références françaises parfois non adaptées à la Belgique.

Sujets abordés :

Handicap psychique, troubles mentaux, santé mentale

Date de l'avis : 15 décembre 2023

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139614268/soyons-fous.html?export>

09-05-2024 15:47