



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

8ème dimension

2006 - fiche modifiée le 03 mai 2007

Y'a du jeu dans les pensées

Jeu facilitant la verbalisation et l'expression, chez des adolescents ayant des difficultés pour investir leurs pensées (inhibition, anxiété, impulsivité, ...). C'est un support ludique de médiation.

Support	Jeu de table
Âge du public	A partir de 12 ans
Thèmes associés à cet outil	Santé mentale
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	De 3 à 6
Prix	72,00 €



Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel:

- Plateau de jeu
- 6 quilles joueur
- 1 sablier, 1 dé
- 149 cartes questions
- 16 cartes de vote (8 oui + 8 non)
- 30 jetons rouges + 40 jetons jaunes
- 1 livret formateur-médiateur
- 1 règle du jeu

Concept:

La **8ème Dimension** est un outil à l'usage des professionnels de l'adolescence : soignants, pédagogues ou animateurs. Il a été co-conçu par une équipe de soignants travaillant depuis de nombreuses années auprès de jeunes adolescents, en particulier des collégiens qui présentent des troubles à prévalence scolaire : troubles du comportement, échec scolaire et menace de décrochage, signes de souffrance psychique ...

Ce jeu cherche à favoriser les représentations des adolescents et à susciter leur réflexion et leur jugement en les situant dans un système d'échanges et de reconnaissance des pensées de chacun. C'est un support ludique de médiation.

Objectifs

Faciliter la verbalisation et l'expression chez ceux qui sont en difficulté pour investir leurs pensées (inhibition, anxiété, impulsivité, ...).

Conseils d'utilisation

Parce que ce jeu permet à chacun d'occuper une place pleine et entière dans le système de communication ludique proposé, il est essentiel de respecter les modes de régulation prévus, notamment la place de l'arbitre en amont, pendant et en aval de la partie.

Bon à savoir

Ce jeu a été réalisé sous la coordination du Pr Daniel Marcelli et du Dr Nicole Catheline, en collaboration avec des membres de l'équipe Mozaïque.

(Mise à jour : juillet 2018)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Valoremis
Rue Pradier 26
75019 - Paris 19
France
+33 (0)1 40 31 83 71 - éditions@valoremis.fr
<http://www.valoremis.fr>

Dans les centres de prêt :

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
<http://www.clps-hw.be>

Centre local de promotion de la santé de Mons-Soignies
+32 (0)64 84 25 25 - clps.documentation@yahoo.com
<http://www.clps-mons-soignies.be/centre-doc>

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg
+32 (0)84 31 05 04 - clps.lux@skynet.be
<http://www.clps-lux.be>
Catalogue : <http://bit.ly/1AfCwMD>

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
<http://www.clpsnamur.be>
Catalogue : <http://www.clps-namur.be/documentation/>

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>

L'avis de PIPSa

Appréciation globale

Bien que graphiquement attrayant, l'outil ne favorise pas l'expression et la verbalisation des jeunes. Le plateau de jeu et les règles telles qu'énoncées sont perçues davantage comme un frein à la verbalisation et à l'expression :

- - le dialogue sur les thématiques abordées est uniquement possible à la fin du jeu
- l'imposition d'une pénalité si le jeune ne désire pas répondre à une question
- la possibilité que l'arbitre soit un des participants
- le vote de satisfaction sur la réponse donnée
- l'attribution aléatoire de jetons en fonction des votes et de la question choisie
- l'obligation de trancher par l'arbitre quant à l'attribution de jetons s'il y a égalité des votes, ...

Peu soutenant pour l'animateur et utilisant un langage trop complexe et "psychologique", le feuillet présente des règles de jeu trop succinctes, peu claires et ne précise pas le cadre d'utilisation. Destiné et testé uniquement dans un cadre de soins, la mise en place de l'animation nécessite de poser un cadre clair et d'établir une relation de confiance (règles de confidentialité, respect, écoute).

Abordant différents aspects de la vie des jeunes (scolarité, amitié,...), certaines questions pourraient être sélectionnées et utilisées en dehors du plateau et des règles du jeu afin de susciter des débats intéressants entre les jeunes. Les différentes catégories thématiques devraient cependant être introduites et présentées aux jeunes.

Objectifs de l'outil

Aborder différentes thématiques (les valeurs humaines, l'école, les institutions, etc.) avec les jeunes.

Public cible

De 12 à 18 ans

Utilisation conseillée

- L'outil ne peut être utilisé dans un contexte scolaire mais uniquement dans un cadre clinique en prenant soin de définir préalablement un cadre (respect, confidentialité,...) afin d'éviter de déboucher sur des débordements émotionnels.
- L'animateur pourra également le cas échéant assurer un suivi et / ou relais si le jeune en fait la demande ou s'il observe que cela s'avère nécessaire.
- L'arbitre doit être l'animateur, un adulte et non un membre de l'équipe comme proposé.

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★☆☆☆
Attractif ★★★★★
Interactif ★★☆☆☆
Soutenant pour l'utilisateur ★★☆☆☆
Soutenant pour la prom. de la santé ★★☆☆☆

Temps de préparation :



Points forts :

Aborde différents aspects de la vie des jeunes (scolarité, amitié,...)

Points d'attention :

Peu soutenant pour l'animateur et utilisant un langage trop complexe

Sujets abordés :

Santé mentale, expression

Date de l'avis : 20 mars 2007

L'avis des utilisateurs

tres interessant ★★★★★

publié le 03 avril 2017 à 12h04 par Visiteur

J'ai utilisé ce jeu avec des adolescents en situation de décrochage scolaire, précarité et avec beaucoup des difficultés pour parler en relation duelle, et les résultats ont été très intéressants, le jeu avec le différents débats a permis notamment la capacité d'empathie et se voir qu'ils ne sont pas seuls. il faut s'adapter en fonction du groupe des adolescents avec qui on joue.

Nécessite le dialogue ★★★★★

publié le 15 juin 2007 à 12h28 par Visiteur

Nous prêtons cet outil via le centre de documentation du CRES de Haute-Normandie. Plusieurs personnes l'ont emprunté (notamment des infirmières scolaires) et nous le pratiquons en journée outils avec des professionnels (pendant une partie d'environ 2h). Je suis d'accord qu'en suivant les règles à la lettre, le jeu n'a aucun intérêt. En revanche, si vous incitez au dialogue pendant et après chaque question, le résultat est étonnant et extrêmement riche !!! C'est également le ressenti des personnes qui nous empruntent le jeu.

Conclusion, ne dénigrez pas cet outil... Il peut être un support extraordinaire si l'intervenant sait se l'approprier. Il permet de parler des représentations au sens large et d'aborder le bien-être global des individus (ce que l'on retrouve rarement à travers les outils actuels !!!)

Autour de l'outil

[Atelier de découverte d'outils "Prévention de la violence"](#)

[Autour des outils](#) - *publié le 21 juin 2012*

Cette journée s'adresse aux professionnels de la santé qui se posent cette question récurrente : Comment trouver des solutions à la violence et à la gestion de conflits chez les (pré) adolescents, que ce soit en milieu scolaire ou extrascolaire ?

[Lire la suite](#)

