Le 31 aide les personnes atteintes de troubles psychiques à aborder le quotidien

Le 31 est un jeu et un outil pédagogique destiné aux personnes atteintes de handicaps psychiques. Son ambition est de permettre aux éducateurs d'ouvrir des discussions sur des sujets du quotidien.

Temps de lecture : minute

19 décembre 2020

Imaginé par une éducatrice spécialisée au sein d'un accueil de jour, un professeur de théâtre et un professionnel du marketing, le 31 est à la croisée du jeu et de l'outil pédagogique. Destiné aux professionnels du médico-social comme aux particuliers, il vise à faciliter le dialogue et les discussions avec des personnes atteintes de troubles psychiques.

Le jeu est souvent utilisé pour aborder des situations compliquées, détendre l'atmosphère ou éviter une présentation ennuyante. Le 31 entre dans ce schéma. Plutôt que d'aborder des sujets délicats de manière frontale avec les personnes qu'ils accompagnent, les éducateurs pourront utiliser le jeu pour ouvrir des discussions sur des thèmes de la vie quotidienne, faire émerger des besoins et favoriser les interactions sociales.

Aborder les questions du quotidien

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte pour leur permettre de prendre de la distance avec leur propre vie. Le 31 se compose de 31 cases correspondant au nombre de jours dans le mois. Chaque fois qu'un

jour arrive sur une nouvelle case, il doit tirer une carte parmi trois catégories : la santé, la citoyenneté et l'environnement ainsi que la sociabilité. Celle-ci peut renvoyer à une question (carte quizz), à une mise en situation (attitude face à une situation de la vie quotidienne), à un quizz (réponse à une question sur un cas concret) ou à une action (physique ou verbale à faire). Suivant le groupe de participant·e·s au jeu, les éducateurs peuvent choisir d'intégrer plus de cartes action ou quizz dans la partie.

Les cartes abordent trois thèmes principaux : la santé, la citoyenneté et l'environnement ainsi que la sociabilité. En parallèle des réponses et des défis à remplir, les participant·e·s reçoivent de l'argent qu'ils doivent apprendre à gérer durant la partie.

En réalité, le 31 est un outil qui permet aux professionnels de rebondir sur les questions et les thématiques abordées avec l'ensemble des joueurs en les interrogeant sur la réponse ou la réaction qu'ils auraient eu.

Les objectifs de la campagne

Les trois associés ont travaillé pendant plusieurs mois sur ce projet en le testant auprès de personnes atteintes de handicaps psychiques. Après plusieurs évolutions, une première version est enfin prête à être lancée et vendue aux établissements professionnels et aux particuliers qui voudraient y jouer avec leurs proches. Pour financer sa fabrication, ils viennent de lancer une campagne de crowdfunding sur Ulule. Avec 7000 euros, le jeu pourra être sorti sans subvention externe et avec 12 000 euros, une version pour enfants sera développée. En contrepartie de vos dons, vous pourrez obtenir une boîte de jeu et même participer à l'élaboration de futures cartes.

Pour soutenir et découvrir le 31, c'est par ici.

Article écrit par Anne Taffin