

Jeu

Déplier la pensée

On connaît depuis longtemps les vertus thérapeutiques de la musique, de la création artistique, du contact avec les animaux (chevaux, poissons...). On sait aussi que le jeu aide les enfants à grandir, en mêlant réalité (confrontation aux règles et à l'échec) et virtualité (on joue « pour rire », pour « de faux »). Deux psychiatres, spécialisés chacun dans les soins aux adolescents, Nicole Catheline (dans le cadre d'un hôpital de jour) et Daniel Marcelli (professeur de psychiatrie et chef de service à l'hôpital Henri-Laborit de Poitiers) et une équipe d'infirmiers, se sont associés avec un concepteur de jeux, Pascal Desclos (déjà créateur du jeu Plury one). Ils ont créé, ensemble, 8^e dimension, un jeu destiné à aider les adolescents de 12-13 ans en grande difficulté et à soutenir leurs capacités à penser, à s'exprimer, à écouter. Construire une pensée personnelle est une activité difficile à l'adolescence, lorsqu'il faut « se séparer de ses parents sans se perdre ». Travaillant avec des personnalités vulnérables, présentant des symptômes variés – échec scolaire, décrochage, dépression, suicide, troubles des conduites alimentaires –, les soignants ont constaté que nombre de ces adolescents « portent la trace d'une difficulté à utiliser l'espace psychique pour y résoudre les conflits » et ne trouvent de recours que dans « l'agir ». D'où l'idée de créer un outil de médiation qui permettrait « le déplissement de la pensée » (D. Marcelli) et autoriserait la réflexion et la parole dans un cadre protégé. Ce concept, c'est 8^e dimension, un jeu à l'usage des professionnels en charge d'adolescents (soignants, pédagogues, animateurs), utilisé en fin de soin, en présence d'un adulte (psy, animateur, médiateur...) qui écoute mais ne joue pas. Il s'agit d'un véritable jeu de plateau, pour quatre

joueurs, sans arbitre (les jeunes sont leurs propres évaluateurs). Sept territoires sont déclinés en 280 questions ouvertes qui touchent à des stéréotypes, des représentations, sur lesquelles les joueurs ont à répondre. Exemples : « Que représente l'argent aujourd'hui ? », « Que penses-tu de l'expression réussir sa vie ? », « Tu dois passer une journée en fauteuil roulant, raconte », « Mon(ma) meilleur(e) ami(e) est attiré(e) par la même personne que moi. Comment réagir ? » Deux minutes sont attribuées à chacun pendant lesquelles nul ne peut intervenir. À la fin du temps imparti, une réponse ayant été fournie, les autres joueurs votent (oui-non) selon leur degré de satisfaction. Le gagnant est celui qui a cumulé le plus de votes favorables. Sous titré « y a du jeu dans les pensées », ce jeu facilite l'expression d'un avis, d'une opinion, d'une réflexion et situe les jeunes dans un système d'échanges et de reconnaissance des pensées des autres. Seul le caractère ludique de cette « 8^e dimension » permet aux adolescents d'accepter le regard des pairs, de se dévoiler sans trop de souffrance et de se confronter aux avis de chacun. Expérimenté dans de nombreuses structures de soins, ce jeu a été jugé très intéressant et son utilisation a réellement permis à des jeunes en grande difficulté de renouer avec leur vie psychique. Édité pour l'instant à 500 exemplaires, ce jeu peut être directement commandé par les professionnels.



Pour commander 8^e dimension :
SARL Valoremis,
26 rue Pradier, 75019 Paris.
Tél. : 01 43 15 05 43
ou sur le site :
www.valoremis.fr

C.B.