



Résumé du projet

Le Selflife est un outil de médiation ludique, à visée préventive (primaire ou secondaire), sous forme d'un jeu de l'oie, notamment créé pour une utilisation en stand. Il se joue en équipes, les participants devant prendre position sur les items proposés.

D'orientation éducative, cet outil de médiation cible les questions de la transgression et de la sexualité, deux composantes de la violence sexuelle, et de manière plus large les questions de l'intimité, du rapport aux autres, de la violence, des conduites à risque, en lien ou non avec des problématiques d'addiction (cyber addiction, addiction au sexe...).



Etat des lieux

Les outils de médiation et leur utilisation en groupe ont fait leurs preuves dans des contextes d'actions de prévention et/ou de thérapie :

- ✓ Parce qu'ils permettent d'aborder de façon ludique les problématiques sérieuses,
- ✓ Parce qu'ils favorisent les échanges et l'élaboration collective,
- ✓ Parce que le groupe permet la diffraction du transfert, et des identifications multiples,
- ✓ Parce qu'ils nécessitent la prise en compte du point de vue d'autrui.

Plusieurs outils sont déjà utilisés (« Qu'en dit-on? »*, TIDC**...), mais aucun n'abordait de façon transversale l'ensemble de nos problématiques.

Partenariats

Service Santé Universitaire de Clermont-Ferrand et Association Nationale de Prévention en Alcoologie et Addictologie 63.

Public cible

Lycéens, étudiants, jeunes adultes (déclinaison en cours pour d'autres publics).

Etapes préalables

- ✓ Elaboration des objectifs de l'action en partenariat,
- ✓ Identification / catégorisation des thèmes ciblés,
- ✓ Formalisation des situations problématiques,
- ✓ Travail de mise en forme adaptée à l'âge du public et à l'exigence de l'exercice en groupe.

Moyens mis en œuvre

- ✓ Conception du principe, des contenus et de la forme de l'outil (tapis et plateau selon le contexte),
- ✓ Elaboration et mise en oeuvre du stand : « prévention des risques en milieu festif »,
- ✓ Formation des animateurs.



© Conception et réalisation graphique du jeu : Julien Fauveau



Conclusions principales

- ✓ Enthousiasme et réactivité du public,
- ✓ Richesse des échanges générés,
- ✓ Possibilité d'aborder de façon fluide des sujets sensibles,
- ✓ Grande adaptabilité de la forme pour diverses utilisations (prévention primaire, prévention secondaire, médiation thérapeutique...).

→ Forte demande de déclinaison de l'outil pour des publics différents.

* LACCOURREYE V. et al, « Le qu'en dit-on ? » version junior, CESAME, Angers, 2010.

** VILLERBU L., le « TIDC, test d'intégration différentielle des conflits », in L. Villerbu et JL Viaux, « Expertise psychologique, psychopathologie et méthodologie », Paris, L'Harmattan, 1999.