

# STIMULO

Un outil ludique  
d'intervention sociale



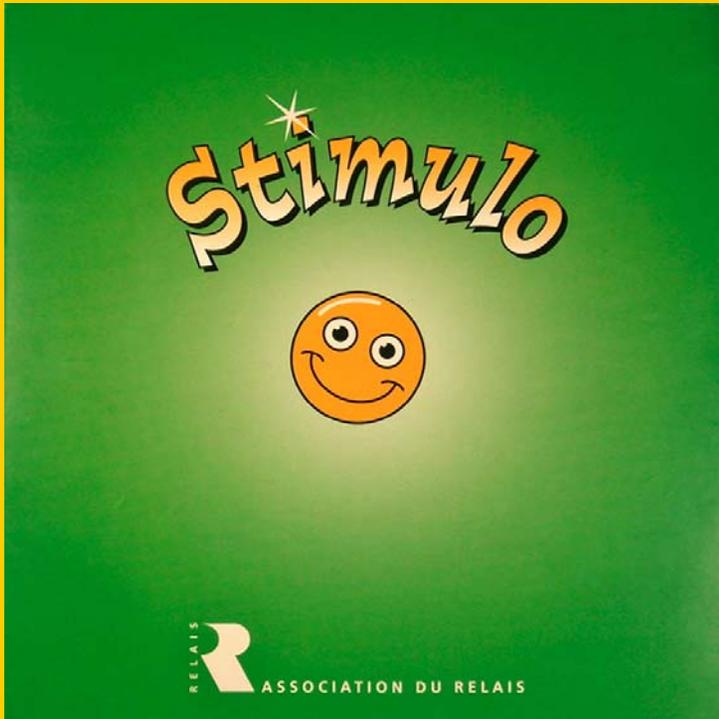
Le Jeu



Démarche



Infos



Présenté sous forme de jeu de plateau, le Stimulo® est un outil d'intervention sociale polyvalent.

Il se compose d'une succession d'étapes et de questionnements amenant le joueur à traverser plusieurs mondes pour explorer et stimuler son réseau social.

Précédente

Suivante

# I Générateur de noms



Les phases du jeu

A l'aide d'une figurine, le joueur parcourt des cases représentant des lieux, des événements ou des objets quotidiens; ce faisant, il identifie les différentes personnes de son réseau relationnel.

Précédente

Suivante

## II Classement



Le joueur classe ces personnes en fonction de leur accessibilité.

Précédente

Suivante

### III Le monde des souhaits, des épreuves... et des possibles



Le joueur, dans cette phase, est confronté à des questions nouvelles l'amenant à envisager son réseau de relation sous différents angles

D'abord les souhaits...

### III Le monde des souhaits, des épreuves... et des possibles



Après les souhaits, les épreuves...

## IV Finir pour mieux rebondir



L'interpellation du champ des possibles permet de terminer le jeu sous la forme d'une question ouvrant clairement une perspective de changement.

Précédente

Suivante

## V Vue d'ensemble du plateau de jeu



Les phases du jeu

Précédente

Accueil

## Caractéristiques fondamentales du jeu Stimulo

- Balayage rapide des personnes-ressources accessibles par le joueur.
- Le joueur est l'acteur de cette identification et garde la main, même au-delà du jeu.
- Ni outil d'analyse psychologique, ni gadget, le jeu se veut être un ressort de déblocage de situations, constamment porté par l'idée d'ouverture à des solutions possibles.
- Incité à faire des choix et à penser sa situation comme mobile au travers de souhaits ou d'épreuves, le joueur devra au final dégager une piste concrète d'action créant une ouverture dans sa situation, un mouvement dans son réseau.

## Caractéristiques fondamentales du jeu Stimulo

- La partie centrale du jeu a un effet déstabilisant, révélant facilement des tensions structurantes propres au joueur, à sa vie, à sa situation
- En particulier, le joueur peut se découvrir une valeur de partenaire intéressant, voire utile pour d'AUTRES
- Le lien social envisagé est toujours celui où le joueur peut grandir, suggérant un « après », avec la question fondamentale : qu'est-ce que je peux faire de ma nouvelle perception des choses après le jeu (donc après la séparation)?

## Stimulo, un outil flexible d'action socio-éducative

- Le jeu est un support à l'action socio-éducative, il recèle des potentialités, mais l'effet réel découle avant tout de **l'expérience** de meneur de jeu; il faut donc distinguer ce qui fait l'attrait du jeu de **son bon usage**
- Dans le même ordre d'idée: le jeu est né d'une exigence professionnelle spécifique, mais il a été conçu comme un outil générique, allant bien au-delà de son contexte d'application de départ
- En jouant on ne peut donc que gagner en expérience et en le jouant dans différents contextes de travail social, on enrichit encore son usage potentiel
- Stimulo ne peut donc que gagner en puissance avec la création et la construction progressive d'**un club de partage d'expériences**

## Après le jeu, la formation

- Une formation d'une demi-journée sera dispensée les :
  - **19 septembre,**
  - **5 octobre**
  - **10 novembre 2006,**de 8h30 à 12h00, par l'équipe de Rel'Aids dans les locaux d'Impulsion, ch. des Novalles 1, à Renens

[S'inscrire](#)

- Dans le futur, plusieurs formules pourront être envisagées.



Présentation du jeu par l'équipe de Rel'Aids le 11 mai 2006 à l'EESP

24 heures 4 mai 2006

## «Si les psys m'avaient parlé ainsi, je les aurais écoutés»

» **SOCIAL** Jeu de plateau innovant, le Stimulo doit permettre aux personnes marginalisées ou en rupture de reprendre conscience de leur réseau social.



ODILE NEJIAN

«Si les psys m'avaient parlé de cette manière, je les aurais sans doute écoutés.» Isabelle\* a 18 ans et rencontre quelques difficultés dans sa vie. En quête de stabilité, la jeune fille vient de passer une trentaine de minutes avec Patricia Fontannaz, travailleuse de proximité, à parcourir les cases imagées et colorées du Stimulo. Développé par Rel'Aids, unité de l'association du Relais, ce jeu de plateau doit permettre d'aider des personnes qui, comme Isabelle, ont de la peine à se situer sur le plan relationnel.

Le principe est simple: demander à la personne marginalisée ou en rupture d'inscrire sur des étiquettes le nom des gens qu'elle estime faire partie de son réseau social. Puis, définir si elle peut ou non compter sur eux. Jean-Jacques Marro travailleur social hors murs: «Cela permet, par exemple, à des individus souffrant d'une dépendance aux drogues ou à l'alcool de prendre conscience des personnes qui les entourent. Car très souvent ils perdent la notion d'une réalité qui peut paraître simple et se privent de liens sociaux importants.»

Mais l'équipe de Rel'Aids a sou-

**Le Stimulo** se révèle être «un excellent support de discussion».

haité rendre le Stimulo interactif et ne pas le limiter à un seul état des lieux. C'est pourquoi, dans un deuxième temps, le participant choisit des cases derrière lesquelles sont cachées des questions plus personnelles, toujours en rapport à son réseau social, mais liées à ses souhaits et aux épreuves traversées. «J'ai aimé cette partie du jeu, même si elle est plus dure, car les questions sont directes, explique Isabelle. Elles nous obligent à faire le point sur soi-même et permettent de parler de choses qu'on garde souvent pour soi». C'est d'ailleurs là l'un des atouts de ce nouvel outil de travail qui se révèle être «un excellent support de discussion», assure Lionel Vandel de Rel'Aids. Le Stimulo sera présenté le 11 mai prochain aux professionnels du social et de la santé.

JULIAN PIDOUX

\* Prénom fictif

Article « 24 heures » du 4 mai 2006