

LE JEU DES RÉCITS ET DES VIES©

Des récits et des vies ©

DES RÉCITS ET DES VIES
Toulouse (31)
Fiche publiée le 22/06/2018

OBJECTIFS

Libérer la parole. Prévenir les effets néfastes du vieillissement. Repérer les personnes en situation de fragilité. Lutter contre l'isolement des personnes âgées sur le territoire. Soutenir les aidants. Créer des liens intergénérationnels.

PRATIQUE

Concevoir le jeu. Réaliser des prototypes. Rencontrer des professionnels (médecins, psychologues, animateurs, etc). Tester l'objet en EHPAD et via le CCAS. Évaluer le dispositif.



UN DISPOSITIF INCLUSIF

Parce que les groupes de parole s'adressent aux personnes qui ont la capacité de trouver les bons mots au bon moment et les ateliers d'écriture à celles qui osent écrire et qui ont la motricité pour le faire, ils écartent tout un public qui n'a pas ces facultés. **Le jeu « Des récits et des vies© » apparaît comme étant un support accessible à tous, sans prérequis intellectuels ni moteurs. Ce jeu inclusif, dans lequel il n'y a ni gagnant, ni perdant, vise à favoriser les échanges sous forme ludique.** Les thématiques soulevées s'adressent à tous les âges (récits de vie, émotions, valeurs, imaginaire, parentalité,...). Le jeu favorise la reconnaissance entre jeunes et personnes âgées et la transmission des savoirs, savoir-faire et savoir-être. Il invite les personnes âgées, à la lumière des compétences et qualités qu'ils révèlent, à s'investir dans la vie sociale. Le jeu est souple d'utilisation : la durée du jeu peut varier selon les besoins et les disponibilités et l'objet est léger et maniable, facilement transportable d'un endroit à l'autre.

VALORISER PAR LE JEU

C'est un support qui, grâce à la discussion, dans un cadre de bienveillance et d'empathie, fait se rencontrer besoins et attentes et fait émerger de nouvelles idées. Chacun porte en lui des ressources, très souvent ignorées des autres, faute d'occasion pour les révéler ; banalisées, comme si tout le monde savait bricoler, jouer du piano, ou garder un petit enfant ; dénigrées, souvent, car les retraités estiment que leurs savoirs ne sont plus d'actualité ou ne sont plus adaptés à la société. Or leurs compétences sont extrêmement précieuses et utiles dans la société actuelle. **Le jeu révèle les ressources de chacun et, autour de la table de jeu, il se trouve toujours quelqu'un qui a**

besoin de celles-ci ou qui connaît une personne ou une structure qui pourrait en profiter. Au-delà des compétences, c'est chaque fois du lien qui se crée et ces liens sont de puissants vecteurs de créativité et de lutte contre l'exclusion. L'animateur sera le garant de la dynamique de ces échanges qui conduiront à inviter les aînés à offrir leurs savoirs, leurs disponibilités, et ainsi, à participer à la vie en société.

DES DÉBUTS PROMETTEURS

Les retours des professionnels du médico-social et des bénéficiaires eux-mêmes sont très positifs. Le jeu, sorti en 2017, fait un démarrage prometteur : les demandes de formations et d'animations se multiplient autour du dispositif. **À ce jour, plus de 350 structures pour personnes âgées et/ou sociales sont équipées du jeu.** Le jeu est utilisable partout : CCAS, épiceries solidaires, clubs du 3e age, groupes de paroles, café des aidants, ludothèques, médiathèques, centres de loisirs, MJC, associations, fête de quartiers, journée des voisins, etc.

Plusieurs partenaires ont permis le succès de ce projet et la diffusion du dispositif. Tout d'abord, Toulouse Métropole a soutenu l'initiative et a favorisé la mise en réseau. La collectivité a encouragé la présentation du jeu devant la Commission Silver Eco. Grâce à sa participation au concours de la Yess Academie en décembre 2016 en région Occitanie et à son statut de finaliste, le projet a aussi pu être accompagné par Catalis, incubateur d'innovation sociale, qui a contribué à l'élaboration du modèle économique.

APPEL À CONTRIBUTION

Si vous avez mis en place des projets pour les aînés, n'hésitez pas à nous en faire part.
contact@rfvaa.com