



Expo "Dessine-moi ..."

Outil créé par l'association Les Arts Visibles, en partenariat avec l'ADES du Rhône et de la Métropole de Lyon.

Un outil qui met au défi le grand public, à partir de 13 ans, de reconnaître, discuter des maladies psys.

« Dessine-moi... » est le fruit d'un collectif de huit artistes qui se sont prêtés au jeu de représenter chacun un trouble psychique ou un symptôme fréquent qui peut être présent dans plusieurs troubles comme la dépression ou l'anxiété. Une fois sous la forme de visage, une fois sous la forme d'un animal. ... Pour cet artiste, la dépression est un petit lapin inquiet, perdu dans un paysage trop grand, et pour moi ? Est-ce que je le vois de la même façon ? Tiens, comment trouver quel visage représente la schizophrénie ? Est-ce que ce serait celui-ci, avec ces deux personnalités ? Ah non ? Pourquoi ? Ah bon, la schizophrénie ce n'est pas cela ? Mais alors c'est quoi ? Et vous saurez-vous retrouver parmi ces visages, ces animaux, celui qui représente la dépression ? L'anxiété ? La schizophrénie ? ...

De ce travail de création sont nés deux outils :

- ▶ Deux bâches, faciles à transporter et à afficher, avec huit visuels et ce défi : saurez-vous retrouver de quoi souffre chaque visage ? Chaque animal ? Retour ligne manuel
- ▶ Un jeu de 16 cartes pour les 16 œuvres, avec au verso un texte rédigé par l'artiste expliquant son œuvre

L'exposition peut être utilisée dans une démarche d'aller-vers le grand public ou en groupe déjà constitué. Les cartes peuvent être utilisées en photo-expression, pour travailler les représentations de chacun sur les troubles psychiques et apporter des informations et des ressources.

Objectifs :

- ▶ Interroger nos représentations en se basant sur des œuvres réalisées par des artistes qui témoignent de leurs vécus.
- ▶ Susciter des questions via ce jeu sur les troubles psychiques, avec un vocabulaire volontairement vulgarisé, que les gens connaissent.
- ▶ Proposer en réponse un espace de discussion et un apport d'informations sur les troubles psychiques, leurs fréquences, les idées reçues qui y sont associées et les ressources disponibles.

Un livret d'animation propose des pistes, quelques chiffres et idées reçues pour la discussion.

Ce témoignage d'artistes est forcément incomplet dans la description des troubles psychiques mais fait réagir et permet de lancer le débat. Et si tel est le cas, l'objectif est atteint ! Ensemble, parlons de la santé mentale ! Parce qu'être mieux informé contribue à la déstigmatisation, et que nous sommes tous concerné.e.s !

+ d'info sur cet outil : [caroline.mignot\(@\)adesdurhone.fr](mailto:caroline.mignot(@)adesdurhone.fr)

En prêt au pôle ressources pour les adhérents de l'ADES



Mini-série sur mobile qui permet aux jeunes (16 à 25 ans) de prendre en main leur santé et ses droits

France Assos Santé Auvergne-Rhône-Alpes / Dowino (spécialiste dans la conception de serious game).

Objectifs :

- ▶ Connaître ses droits pour recourir au système de santé et prévenir les phénomènes de repli sur soi et d'isolement.
- ▶ Devenir citoyen en santé : connaître ses droits en santé pour promouvoir un rapport responsable au système de santé en tant qu'utilisateur.

Take Care projette les joueurs dans la « vraie » vie de plusieurs personnages via une application mobile librement téléchargeable sur les stores.

Dans les 2 premiers épisodes de ce jeu, il s'agit d'incarner Farid, jeune homme de 21 ans qui vient de terminer ses études et d'accepter un poste à 100km de chez lui. Il quitte le domicile conjugal, sa petite amie Sophie vient de rompre

Cette vie va permettre au joueur d'échanger, faire des choix afin d'orienter ses amis... et découvrir les droits et les infos clés pour gérer sa santé au quotidien à travers ses aventures avec, Sophie, Xavier, Chen, Leïla, Thomas, Amandine et Sami. Les échanges et les choix au cours du jeu permettent d'appréhender le thème des droits en santé au détour de situations concrètes. :

L'accès à l'information en santé : obtenir son dossier médical

- ▶ *Le consentement libre et éclairé*
- ▶ *Choix du médecin traitant*
- ▶ *Difficultés d'accès : quelles alternatives ? -Secteur 1 / secteur 2 ?*
- ▶ *Remboursement des frais de santé*
- ▶ *Le libre choix des prestations*

Ce jeu peut être utilisé en action collective soit en amont de l'action pour faire émerger les questions sur les différents thèmes abordés, soit après une action pour que les jeunes puissent prolonger, ancrer les informations échangées avec eux.

>>> **Plus d'information** : <http://takecare-lejeu.org/>

Application en téléchargement

Cet outil a été présenté le 30 juin par Magalie Aveline de France Assos Santé lors d'un temps de rencontre à destination des professionnels organisé dans le cadre des missions du pôle ressources de l'ADES.