



SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE
SOYEZ RASSURÉS DE POUVOIR VIVRE LE PIRE

Gilles Cruyplants
GAROU asbl

gilles@garou.org
+32 477222067

Atelier #9
29/09/2019



Il n'y a pas d'intention en
mousse/latex.



Pourquoi ?

- Parce que c'est dangereux.
- Parce qu'en étant en sécurité on peut aller plus loin, rassuré que l'autre a des moyens de se protéger.
- Parce qu'on ne se connaît pas vraiment même si on est d'accord avec l'approche très réaliste du jeu proposé

« Mon jeu n'est pas plus important que le bien-être des personnes m'entourant quelle qu'en soit la raison. »

Less is more : 2 annonces



Les 2 annonces de sécurité

- Safe word : « Brake » (brééék) : utilisé pour ne pas sortir du jeu (on fait savoir que l'on est dans ses limites de jeu réaliste).
- Signe TO (mains en T) : utilisé pour sortir du jeu (il y a un danger émotionnel, physique ou autre).
- Il n'y a pas d'annonce pour monter en intensité. Montez si cela se justifie en jeu. Ne le faites pas gratuitement.

En pratique



Je joue. Que faire ?

- Par défaut, on interprète son personnage de façon cohérente et réaliste.
- Si le safe word « **Brake** » est prononcé, on diminue l'intensité (même si on n'est pas en jeu direct avec celui qui a prononcé le safe word)
- Si le **signe TO** (mains en T) est utilisé, on stoppe le jeu net et on s'enquiert du problème.
- On quitte le jeu préventivement (safe room) si on n'est plus capable de jouer son personnage (pour vous et pour les autres). Nous sommes là pour vous aider à revenir dans le jeu.
- Dans tous les cas, on reste attentif à l'autre et si quelqu'un a un problème, on le soutient dans sa démarche, inconditionnellement.

Je me sens mal. Comment réagir ?

- On utilise le mot « **Brake** » si le jeu va trop loin pour ce qu'on peut endurer. On n'attend pas de voir si ça s'amplifie.
- On utilise le **signe TO** (mains en T) si on pressent un danger, quel qu'il soit (pour soi ou autrui).
- On n'hésite jamais. Mieux vaut une fausse alerte qui brise le jeu plutôt qu'une blessure réelle.

Je me sens mal. Que faire ensuite ?

Safe room

- Il s'y trouve de quoi manger / boire / se reposer.
- Un PC s'y trouve pour pouvoir se mettre en S.H.I.F.T. (si vous êtes en état de le faire).

→ **Venez nous chercher** si vous en avez besoin. On vous aidera avec plaisir.

Local orga

- Il y a 90% de chance d'y trouver quelqu'un sauf entre 3:00 et 7:00.
- Frappez et attendez qu'on ouvre (sauf cas d'urgence bien entendu).

→ Si nous ne sommes pas là, **venez nous trouver en jeu** (avec le signe TO), nous ne serons jamais loin (cf. le plan).

Personne de confiance

- Reconnaissance légale du statut, la « personne de confiance » est en mesure de vous assister en cas de problème hors-jeu vis-à-vis d'un tier (harcèlement, maltraitement, diffamation, humiliation, ...)

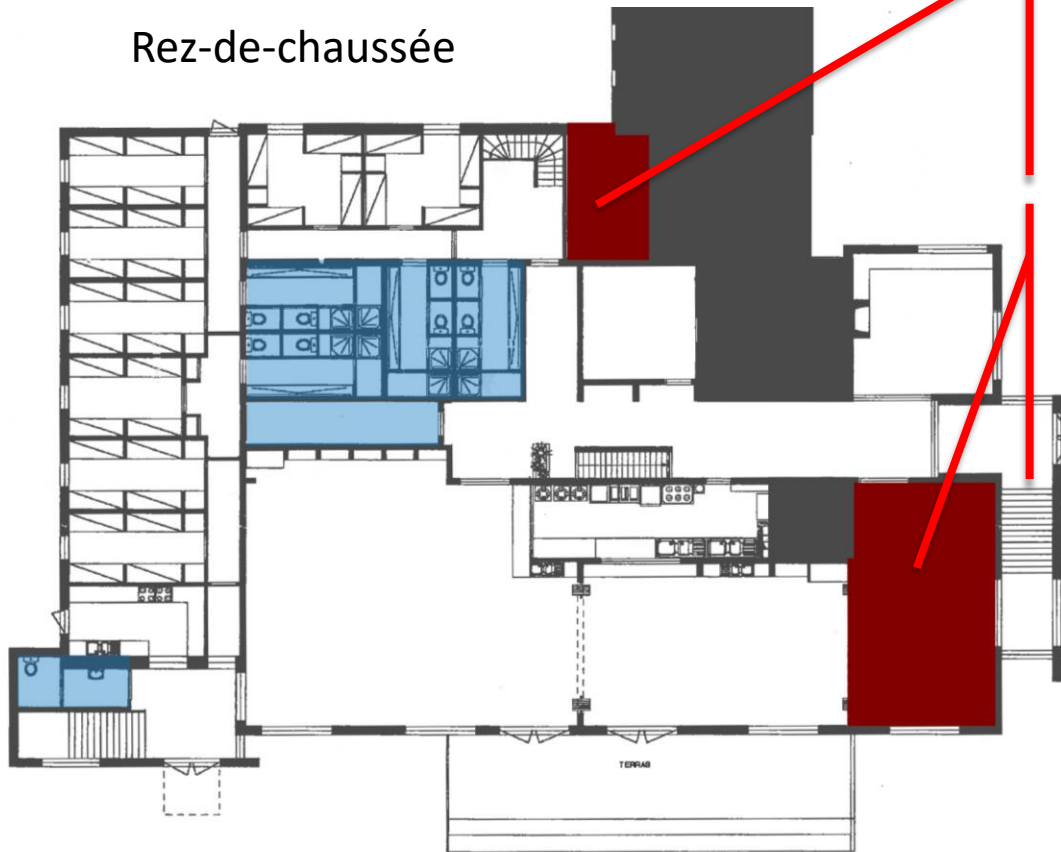
→ **Alexandra Minéo** est la personne de confiance

Autogestion

- Vous vous sentez assez bien pour vous prendre en charge et continuer à jouer. C'est vous qui décidez. Mais nous vous conseillons de passer brièvement en Safe room pour faire le point, hors du jeu.

→ Passez en **Safe room** pour faire le point.

Rez-de-chaussée



Safe room
(pancarte avec « Safe room » sur la porte)

Salle orga
(pancarte « Salle orga » sur la porte)



Alexandra
Minéo :
« personne de confiance » en cas de problème envers un tiers

Gardez à l'esprit que chacun joue pour faire plaisir à tous. Il n'y a aucun enjeu autre que de se faire plaisir ensemble.

« Vous êtes le monde de l'autre »