DEVLOB
MÉMOIRES

DOSSIER DE PRESSE

DEVLOB MÉMOIRES

Premier neuro-jeu de société grand public suisse
Quand la neuropsychologie sort du cabinet et s'invite autour de la table



CROWDFUNDING · 4 › 30 NOVEMBRE 2026
Apéros de lancement : Genève 4.11 · Lausanne 5.11

SOMMAIRE

01 DEVLOB Mémoires en un coup d'œil

02 Le mot de la fondatrice

03 Le besoin

04 Le jeu : cinq mémoires

05 Une partie pas à pas

06 Le développement

07 Angles pour la presse

08 À propos & contacts



01 DEVLOB MÉMOIRES EN UN COUP D'ŒIL

"Faire sortir une partie de la neuropsychologie du cabinet, pour qu'elle puisse continuer autour de la table chez soi avec ses proches."

QUOI ?

DEVLOB Mémoires est un jeu de société grand public conçu par une psychologue à partir de son savoir en neuropsychologie. On joue et s'amuse en voyageant à travers cinq types de mémoires. le jeu a été pensé pour être joué sans professionnel de santé, avec ses proches, entre les différentes générations. S'il y a une difficulté, référez vous aux fiches explicatives et leurs stratégies.

POUR QUI ?

D'abord pour ceux qui en ont le plus besoin : les seniors, les personnes accidentées, et les proches aidants qui les accompagnent au quotidien. Mais aussi pour tout le monde, en famille ou entre amis, de 7 à 120 ans. C'est un jeu de plateau qui réunit.

POURQUOI ?

Les délais d'attente chez les neuropsychologues s'allongent et les thérapies non médicamenteuses sont peu ou pas remboursées. DEVLOB permet d'intégrer la stimulation cognitive et des stratégies de mémoire dans le quotidien, à travers le jeu et avec les proches.

QUAND ?

Campagne de lancement du 4 au 30 novembre 2026 sur wemakeit. L'objectif : vendre les 300 premières boîtes, qui est le projet pilote grand public et pour les institutions spécialisées. Si l'objectif est atteint, je pourrais aller organiser une plus grande distribution et je ferai traduire le jeu en allemand et en italien pour que DEVLOB soit enfin un projet national.



EUNICE VON RAKOWSKI
Psychologue, fondatrice de DEVLOB

02 LE MOT DE LA FONDATRICE

« En Suisse, des centaines de milliers de personnes vivent avec une maladie neurodégénérative ou une lésion cérébrale, et cela touche également les proches. On compte 1 personne sur 8 qui est concerné par cela.

Pendant mes études de neuropsychologie et au contact des patients, j'ai vu ce qui se passe entre deux séances: peu d'outils, peu de prise en charge sur le long terme et des familles qui cherchent comment aider. Le plus difficile, ce sont pour les diagnostics de maladies neurodégénératives, aucun suivi non pharmacologique n'est remboursé. Malgré les aides au niveau associatif, beaucoup se retrouve démuni en venant d'apprendre leur conditions.

Je me suis demandé comment les aider eux, et leur proches, dans le quotidien, hors de la thérapie. C'est là qu'est né DEVLOB.

J'ai voulu un jeu de société ludique, car jouer réunit et réduit l'isolement social. DEVLOB se joue donc à table, entre générations, et relie chaque question ou défi à la vie de tous les jours. On se (re)découvre d'une manière différente. Pourquoi peut-on jouer ensemble ? Parce que pour gagner, il ne suffit pas de viser le plus haut niveau : il faut bien se connaître. Chacun choisit, avance à son rythme et il y a toujours une stratégie pour aider la personne en difficulté.

C'est là mon engagement : mettre les connaissances scientifiques à la portée de chacun, et préserver l'autonomie des gens le plus longtemps possible. »

03 LE BESOIN



Un besoin qui ne s’arrête pas à la porte du cabinet

Les troubles cognitifs accompagnent la personne tous les jours. L’accompagnement professionnel, lui, est forcément ponctuel. En Suisse romande, la demande est particulièrement forte :

5

MOIS

d’attente moyenne pour un rendez vous en neuropsychologie.

153

NEUROPSYCHOLOGUES

Référencés en Suisse romande, pour environ 107’000 personnes à risque : soit près de 700 dossiers potentiels chacun.

×2

D’ICI 2050

de 66 000 en 2023 à 132’000 personnes (prévision 2050) vivant avec un trouble neurocognitif majeur en Suisse romande

La fenêtre à saisir

Au début du déclin (au stade du trouble cognitif léger) et même avant, la plasticité cérébrale (sa capacité à se réorganiser pour maintenir ses compétences le plus longtemps possible) est encore préservée. C’est une fenêtre idéale pour stimuler le cerveau et la réserve cognitive.
Les exercices de neuroréhabilitation sont de plus en plus écologiques, mais sans suivi très régulier, il est difficile d’intégrer durablement une stratégie dans son quotidien. S’entrainer régulièrement autour d’un jeu avec ses proches ou des bénévoles etc. prend alors tout son sens!

On retient mieux en aidant

La particularité de DEVLOB : chacun lit le défi à son voisin. Si un joueur est en difficulté, l’autre l’aide avec une stratégie adaptée donée dans le jeu. Et une stratégie que l’on donne, on la retient mieux.
Les cartes sont à 90% des questions personnelles : la théorie rejoint la pratique, et les proches intègrent les stratégies pour mieux orienter la personne au quotidien.



À VOUS DE JOUER

Qu’avez-vous mangé à midi il y a 3 jours ?

Si la réponse ne vient pas tout de suite, c’est normal. Cherchez le chemin : pas si simple, et pourtant très utile.



04 CINQ MÉMOIRES, CINQ MANIÈRES DE MOBILISER LE CERVEAU

Pourquoi un jeu ?

De nombreuses recherches montrent que jouer en face à face stimule l'attention et la cognition sociale (reconnaître les émotions, être en société). Les joueurs gardent un lien social, présentent moins de troubles du comportement et résistent mieux au déclin cognitif.

Pourquoi la mémoire ?

C'est le sujet qui parle à toutes les générations. **On entend souvent "je perds la mémoire". Pourtant, la mémoire n'est pas une fonction unique : elle repose sur plusieurs systèmes qui peuvent être touchés différemment.** Lors d'un diagnostic, beaucoup d'aspects restent préservés : c'est sur eux qu'on s'appuie pour maintenir, réorganiser, et même retrouver ses capacités.

LE PROCHE NE REGARDE PLUS : IL JOUE

Souvent « à côté » de la thérapie, le conjoint, l'enfant ou l'ami entre grâce à DEVLOB dans l'activité. Il relève lui aussi des défis, découvre ses propres failles (eh oui ! Tout le monde oublie!) et comprend comment une difficulté se contourne grâce à une stratégie. Les cartes touchent la vie de chacun : le transfert vers le quotidien est direct.

ÉPISODIQUE

MES SOUVENIRS RÉCENTS

Se rappeler des événements récemment vécus.



AUTOBIOGRAPHIQUE

MON HISTOIRE

Retrouver des souvenirs personnels.



SÉMANTIQUE

ENCYCLOPÉDIE MENTALE

Mobiliser ses connaissances et son vocabulaire.



DE TRAVAIL

MA GYM MENTALE

Garder et manipuler une information.



PROSPECTIVE

MON AGENDA MENTAL

Se rappeler deux choses que l'on doit faire dans le futur.





05 UNE PARTIE PAS À PAS

45 à 60 min à 4 joueurs · 25 à 30 min à deux · dès 7 ans

1 Le tour de jeu

On lance le dé, on avance sur une case colorée et on pioche la carte-défi correspondante. Réussite: on gagne un jeton bonus ou une pièce du puzzle: les quatre pièces du puzzle = victoire. Échec : une carte Duel Challenge pour une deuxième chance.

2 Un défi sur mesure

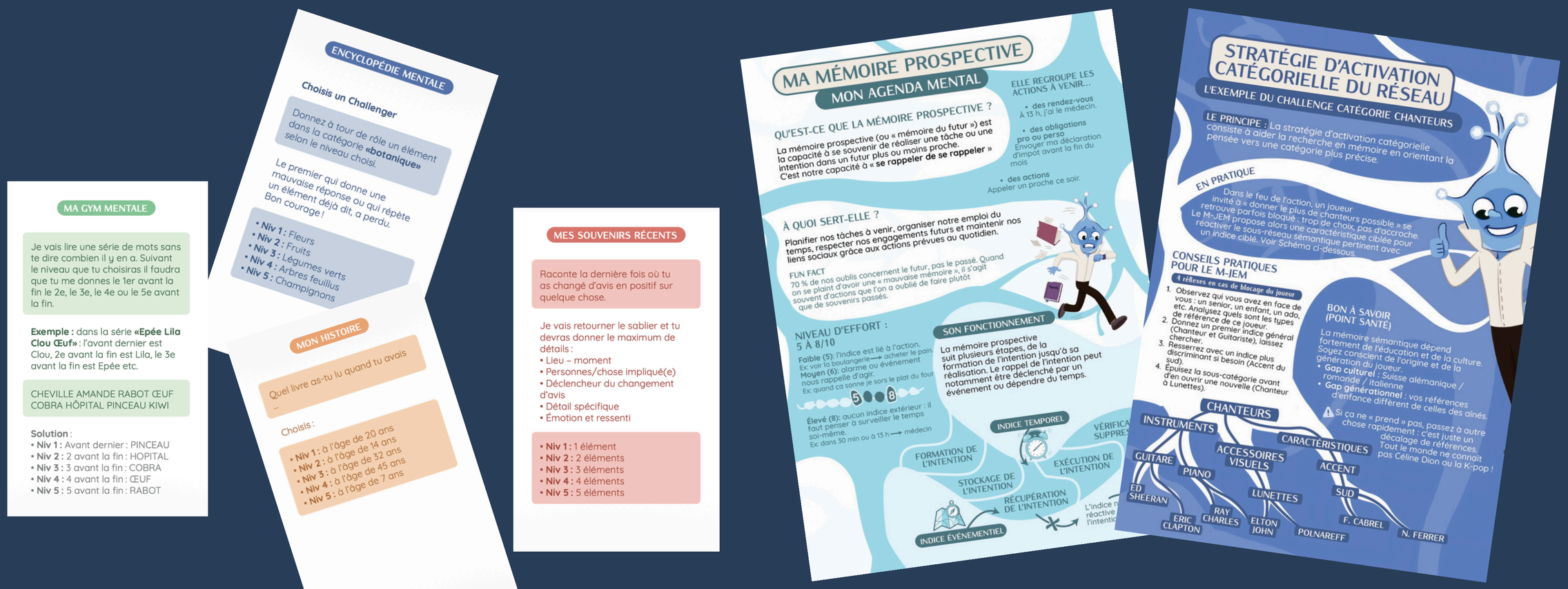
Différents types de questions ou de défis. Certains sont faits pour recevoir des réponses courtes ; pour d'autres, le joueur choisit son propre niveau parmi les cinq proposés. L'enjeu n'est plus « qui a la meilleure mémoire ? » mais « quel défi me convient aujourd'hui ? ».

3 Des défis variés

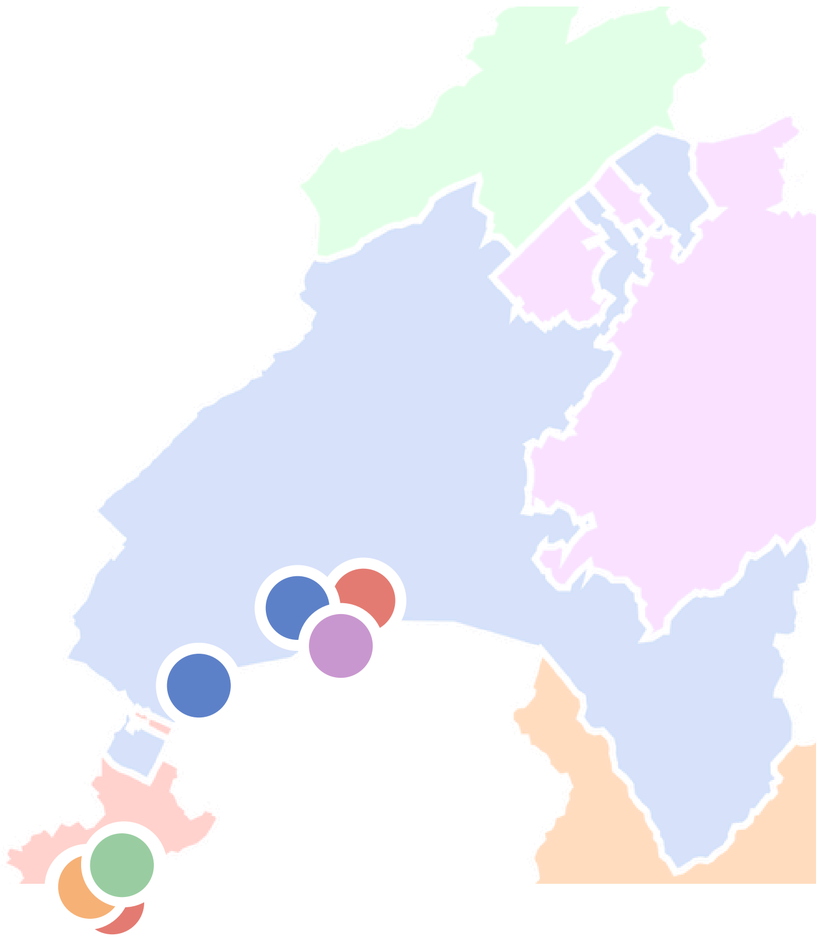
« Raconter une anecdote d'une période de sa vie. » « Réciter une chanson ou un passage connu par cœur. » « Donner les contraires d'une suite de mots. » « Se rappeler d'une activité à faire »....

4 Les stratégies de M. Neurone

Une difficulté pour retrouver un souvenir ou effectuer un défi? Cinq fiches explicatives sont disponibles pour expliquer le fonctionnement des mémoires et donner accès à une stratégie simple à mettre en place : indiçage, activation catégorielle, implémentation d'intention...



LES CARTES ET FICHES EXPLICATIVES



Déjà testé en Suisse romande

- EMS & Maison de retraite
- Centre d'accueil temporaire
- Familles de plusieurs générations
- Ecole spécialisée
- Patients et leurs proches



« J'ai trouvé ça magnifique. Avoir de la mémoire, pour moi, c'est très important. On raconte des anecdotes que les autres ne connaissent pas.

JEANINE, 87 ans Testeuse



« Le jeu mêle le jeu de plateau classique avec quelque chose de plus personnel, et il fait travailler les différents champs de la mémoire. Très original.

TESS 26 ans Testeuse

06 LE DÉVELOPPEMENT

De l'idée aux 300 premières boîtes

Le prototype a été conçu en parallèle de mon cursus universitaire et éprouvé sur le terrain : auprès de seniors, en EMS, en maison de retraite, en famille et en école spécialisée.
L'objectif : un objet de qualité, édité en Suisse, pensé comme un véritable jeu de société, enrichi par des connaissances et stratégies issues de la neuropsychologie.
Première série pilote : 300 boîtes, vendues pendant la campagne de l'automne 2026. Si ce palier est atteint, des traductions allemande et italienne permettront un lancement national.
Un protocole de recherche pilote est en préparation (sous réserve de l'accord du comité d'éthique) pour évaluer l'impact du jeu sur la mémoire, l'apprentissage de stratégies et la qualité de vie des patients et de leurs proches.
Chaque jeu sera vendu 50 CHF l'unité hors livraison. Prix crowdfunding : 40 CHF hors livraison. D'autres contreparties ou avantages seront disponibles sur la plateforme au choix.



PROTOTYPE
Testé sur le terrain

NOV. 2026
Crowdfunding wemakeit

300 BOÎTES
Série pilote

EXPANSION EN SUISSE
DE · IT

07 ANGLES POUR LA PRESSE

NEUROPSYCHOLOGIE
Comment faire passer les stratégies apprises en consultation dans la vie quotidienne ?

SANTÉ PUBLIQUE & VIEILLISSEMENT
Quels outils simples pour stimuler la cognition au quotidien ?

PROCHES AIDANTS
Comment rendre le proche acteur sans le transformer en thérapeute ?

INNOVATION SUISSE
Une neuropsychologue transforme des stratégies de réhabilitation cognitive en jeu de société.



08 À PROPOS & CONTACTS

À propos de la fondatrice

Eunice von Rakowski est psychologue - activité en neuropsychologie et fondatrice de DEVLOB.

Après un premier parcours en management (diplômée de l'EHL) et cinq années en entreprise, elle se consacre à sa passion pour la psychologie et obtient son Master à l'UNIGE en 2026.
Elle développe une expérience clinique diversifiée en gériatrie, addictologie et pédiatrie, ainsi qu'en recherche, notamment à l'Hôpital de Lavigny et au sein de l'équipe NeuroRehab du CHUV.

Parallèlement, elle partage ses connaissances auprès du grand public à travers sa chronique mensuelle : Ma gym mentale, publiée dans la revue : Mes Protocoles Santé.
Elle exerce aujourd'hui en tant qu'assistante neuropsychologue au cabinet Neupsy, à Genève.

Lauréate du concours de la Meilleure Idée et de la Bourse d'Entrepreneuriat Responsable du GREC à l'UNIGE (11.2025), elle a pu, grâce à ces distinctions et à ce soutien, concrétiser son projet et lancer DEVLOB.

CONTACT PRESSE

Eunice von Rakowski
Fondatrice, DEVLOB

eunice@devlob.ch
+41 78 422 18 09
devlob.ch/devlob-jeu
@devlob_ch



Sources articles scientifiques et Visuels HD (logo, M. Neurone, photos du jeu, portrait) disponibles sur simple demande

INVITATION · SOIRÉES DE LANCEMENT & DÉCOUVERTE

Journalistes, professionnels bénévoles, et tout un chacun: venez manipuler le jeu et y jouer lors de nos apéritifs. Venez accompagnés !
18h30 › 21h
présentation à 19h.

GENÈVE

MER. 4 NOVEMBRE 2026

L'Espace, tiers-lieu d'APRÈS
Tram 14, arrêt Palladium

LAUSANNE

JEU. 5 NOVEMBRE 2026

Pro Senectute, espace Riponne
En face du parking du Valentin

Inscription obligatoire : devlob.ch/lancement