



La Règle du jeu



Quels sont les principes du jeu ?!

Class'Parents s'adresse aux parents d'enfants scolarisés en primaire.

Il est tout à la fois :

- ▶ un support de médiation ludique permettant de témoigner de ses expériences quant aux relations que les parents entretiennent avec le milieu scolaire en général et la scolarité de leurs enfants en particulier,
- ▶ un jeu de connaissances afin d'en savoir plus sur les droits et devoirs de l'ensemble des acteurs de la communauté éducative,
- ▶ un outil convivial qui permet aux participants d'imaginer des pistes d'action pour s'impliquer plus avant dans la vie scolaire de leurs enfants et celle de l'institution scolaire.

Quel est le but du jeu ?!

Individuellement et/ou collectivement, il s'agit de répondre à des questions ouvertes (avis/opinions) ou fermées (connaissances).

Class'Parents est en effet une opportunité toute conviviale pour s'en dire plus entre pairs, apprendre de soi et des autres quant aux possibilités de participation et aux règles de vie au sein de l'institution scolaire.

Pourquoi un Maître du jeu ?! pour préparer une séquence

- Un Maître du jeu est nommé. Son rôle sera principalement de :
 - ▶ veiller aux conditions favorables d'écoute,
 - ▶ poser les questions demandées par les participants,
 - ▶ veiller au temps de réponse,
 - ▶ veiller au partage de la parole en cas de réponse collective (Tour de table),
 - ▶ diffuser les documents d'informations assemblés par ses soins en amont de la séquence de jeu.

Quelles sont les questions possibles ?

Questions « Savoir » : Il s'agit d'une question fermée. Une réponse prédéterminée est donc attendue.

Questions « Penser » : Il s'agit d'une question ouverte. Pas de réponse prédéterminée à attendre, mais bien un temps d'échanges entre participants.

Questions « Agir » : Il s'agit encore d'une question ouverte. Pas de réponse prédéterminée à attendre, mais bien un temps d'échanges entre participants.

Questions « Mise en situation » : il s'agit là de jeux de rôles. Attention au temps lors de vos échanges. 4 min maximum, soit le sablier à retourner 2 fois par le Maître du jeu.

N. B. Quelle que soit la réponse, le jeton posé sur le plateau est conservé. Puis le joueur suivant joue.



Ce pictogramme signifie que les questions sont particulièrement difficiles.



- Le Maître du jeu dispose au centre de la table les composants suivants :
 - ▶ le plateau
 - ▶ les paquets de cartes questions classées par thème
 - ▶ le dé et le sablier de 2 min
 - ▶ les jetons qui permettront aux participants de choisir leurs thèmes et catégories de questions (Savoir – Penser – Agir – Mise en situation)
- Le Maître du jeu garde le **Livret des Réponses des questions « Savoir »**.
- Le Maître du jeu conserve aussi sa fiche « **Relevé des questions** »
- Le Maître du jeu invite ensuite les parents à se placer autour du plateau.
- On jouera en individuel ou en équipe (un choix à réaliser en début de partie).

Comment débiter la partie !

• Une fois les composants du jeu installé et les participants accueillis, le Maître du jeu présente les principes du jeu, son but et les thèmes des questions qui seront posées ainsi que les catégories (ouvertes ou fermées). On prend alors le temps de regarder collectivement le plateau de jeu.

Quel est le temps de réponse ?

Les réponses aux questions « **Savoir - Penser - Agir** » sont réalisées dans un délai de 2 min.



Attention : en cas de « **Tour de table** », les réponses se réalisent en 4 min max.

Les réponses aux « **Mise en situation** » sont de 4 min.

- Ensuite, il invite les participants à dire s'ils préfèrent jouer en individuel ou en équipe (un couple de parents par exemple). À noter que certains peuvent jouer en individuel ou non, car dans ce jeu, il n'y a pas de gagnant à proprement parler. L'important est que chacun prenne du plaisir à échanger, témoigner, apprendre en commun.
- Puis, c'est le participant ou l'équipe placé(e) à sa gauche qui commence.
- Le Maître du jeu demande alors où poser un premier jeton, afin qu'il puisse poser la question correspondante.
- Une fois le thème et la catégorie (Savoir – Penser – Agir – Mise en situation) choisis, le Maître du jeu tire la carte correspondante.
- **Puis il demande au participant ou à l'équipe de lancer le dé. Le Maître du jeu pose alors la question correspondant au score du dé.**

Comment se poursuit la partie ?!

- Si une question Savoir a été posée, le Maître de jeu veillera à donner à voix haute la bonne réponse inscrite dans le **Livret des Réponses des questions « Savoir »**.
- Une fois la réponse donnée, le joueur ou l'équipe suivant(e) joue.
- Pour cela, on respecte le sens des aiguilles d'une montre.

Comment se termine la partie ?!

Prévoir un temps d'échanges de 1 à 2 heures maximum.

- Une fois les 36 jetons posés sur le plateau, la partie est terminée.
- Le Maître du jeu remercie l'ensemble des participants et les questionne sur les ressentis et apprentissages qui ont été les leurs.
- Il invite ensuite chacun à saluer/remercier ses pairs pour ce temps de convivialité et de confiance. Le Maître du jeu précise également que les propos qui ont été tenus durant cette séquence sont bien évidemment la propriété du groupe (rien ne devra donc sortir à l'extérieur).
- Enfin, chacun se sépare en qualifiant par un mot, une expression ce que ce temps d'échanges et d'apprentissage lui a évoqué comme possibilités pour s'impliquer davantage dans la vie scolaire de ses enfants.

Comment se poursuit la séquence de jeu ?!

- Le Maître du jeu demande aux participants s'ils veulent qu'un autre temps d'échanges ait lieu. Ce temps serait alors consacré à élaborer collectivement des pistes d'actions pour que chacun trouve sa juste place auprès de l'institution scolaire et de ses enfants.
- La grille de travail « **Des pistes d'action pour s'impliquer autrement** » est alors distribuée à chaque participant volontaire pour que chacun imagine avec ses pairs des pistes d'action qui correspondraient à ses attentes.

Rien n'empêchera bien évidemment de rejouer ensemble une partie.