



# LA RÈGLE DU JEU

## À PARTIR DE 4 JOUEURS

### L'animateur.trice (ou maître du jeu) a pour rôle :

- d'aider à la mise en discussion des différents thèmes abordés,
- de veiller au respect des étapes du jeu et de leur durée,
- de garantir la prise de parole et l'écoute de chacun.

La neutralité et la bienveillance sont requises pour permettre l'expression des vécus, émotions et souhaits des participants.

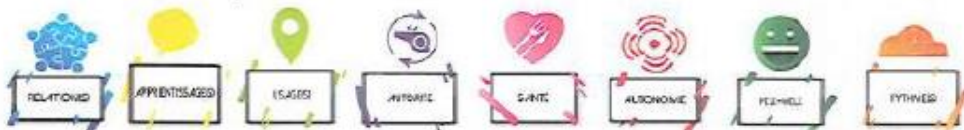
### Quel est le but du jeu ?

Réfléchir entre parents à la place des écrans dans la famille quand on a de jeunes enfants (0-6 ans) : quels usages en fait-on ? Quel impact leur présence a-t-elle sur eux ?

**L'ÉDUC'ÉCRANS** propose des pistes de réflexion sous forme de questions auxquelles les participants répondent soit individuellement, soit dans le cadre d'un tour de table ou d'un face à face grâce à un plateau de jeu.

Ce plateau est divisé en 8 zones thématiques auxquelles correspondent 8 paquets de cartes-questions.

### Les 8 thèmes explorés sont les suivants :



**L'ÉDUC'ÉCRANS** est un outil de médiation au service des professionnels salariés ou bénévoles (psychologues, éducateurs, CCF, etc.) chargés d'animations collectives dans le domaine de l'accompagnement à la parentalité au sein d'associations et de structures d'accueil du jeune enfant, en établissement scolaire, etc.

**Idéalement, ce jeu se déroule en 3 temps d'échanges ludiques et conviviaux.**

**1<sup>er</sup> temps :** partage des représentations et des expériences. Quelle est la place des écrans dans la vie de la famille ?

**2<sup>e</sup> temps :** approfondissement des échanges et élaboration de pistes d'actions éducatives. Peut-on mieux gérer les écrans au quotidien ?

**3<sup>e</sup> temps :** discussion libre. Les participants qui ont mis en pratique des propositions imaginées précédemment sont invités à partager leur expérience.

**Préconisations :** il est conseillé de faire vivre cette expérience ludique sur un trimestre avec 1 mois d'écart entre chaque session maximum afin que le groupe ne se démobilise pas et poursuive sa démarche active.

## POUR UNE 1<sup>RE</sup> RENCONTRE

Quelle est la place des écrans dans la famille ?

00/15 MINUTES

### Comment mettre en place le jeu ?

- ▶ Le maître du jeu pose le plateau de jeu au centre de la table.
- ▶ Il place devant lui les paquets de cartes-questions, face recto visible, le sablier et les **24 jetons blancs**. **ÉTAPE N° 1**
- ▶ Il distribue à chaque joueur 1 jeton **JOKER** (rouge) + 1 carte **OPINION/VOTE**.  
(+ OU - POUR / + OU - CONTRE)

### Comment débiter la partie ?

- ▶ Les participants/parents lancent le dé chacun leur tour. Celui qui a obtenu le score le plus élevé débute la partie. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- ▶ Le maître du jeu demande au 1<sup>er</sup> participant de choisir le thème qui l'intéresse.
- ▶ Le maître du jeu dépose alors 1 jeton blanc sur la case du plateau correspondant à son choix. Le participant lance le dé.
- ▶ Le maître du jeu prend la 1<sup>re</sup> carte-question en lien avec le thème choisi, pose la question qui correspond au score du dé puis retourne le sablier.
- ▶ Le participant/parent répond en 2 min maximum (en respectant la consigne).
- ▶ La personne suivante joue (attention : le thème choisi doit être différent).

### Quand se termine la partie ?

- ▶ Lorsque l'ensemble des jetons blancs a été déposé sur le plateau (soit 24 questions posées).

### Comment conclure ce 1<sup>er</sup> temps d'échanges ?

- ▶ Le maître du jeu lance un tour de table lors duquel chaque participant est invité à évoquer les questionnements et les idées qui l'ont marqué.
- ▶ Le maître du jeu propose de faire une 2<sup>ème</sup> partie - axée sur des situations éducatives à résoudre pour mieux maîtriser l'usage des écrans dans la vie quotidienne - lors d'une prochaine rencontre.

15/30 MINUTES



## NB : les questions sont suivies de 3 types de consignes

▶ Certaines questions sont suivies d'une consigne « **tour de table** ». Une fois que le joueur a répondu, chacun est aussi invité à donner son avis (attention à ne pas dépasser 4 min pour ce tour de table !).



▶ D'autres questions invitent aux échanges en « **face à face** ». Il s'agit de propositions d'argumentation et de contre-argumentation. Le joueur désigne alors un autre participant qui aura pour défi de donner une réponse différente, voire opposée à ce qui vient d'être dit même si cela est contraire à ses idées (Nb : le joueur désigné peut aussi déposer son jeton Joker (rouge) au centre du plateau et ainsi décliner la proposition. Un autre joueur volontaire peut éventuellement répondre à sa place).



▶ Les autres questions nécessitent une réponse « **individuelle** ». À la fin de la réponse du joueur (en 2 min), les autres participants utilisent leur carte **OPINION/VOTE** (+ OU - POUR / + OU - CONTRE). Cette carte permet aux participants de dire s'ils s'identifient à la réponse du joueur. Il ne s'agit en aucun cas d'émettre un jugement sur la réponse mais plutôt de voir comment la réponse vient faire écho à sa propre expérience.



## POUR UNE 2<sup>E</sup> RENCONTRE

Peut-on mieux gérer les écrans au quotidien ?

00/75  
MINUTES

### Quel est le déroulement du jeu ?

La partie se déroule selon les mêmes modalités que lors du 1<sup>er</sup> temps de rencontre. Le maître du jeu :

- ▶ utilise le verso des cartes-questions **ÉTAPE N° 2**
- ▶ distribue les cartes **OPINION/VOTE** (+ OU - POUR / + OU - CONTRE) + 1 jeton **JOKER** (rouge) à chacun.

### Comment conclure ce 2<sup>e</sup> temps d'échanges ?

15/30  
MINUTES

- ▶ Le maître du jeu distribue la fiche « **NOS PISTES POUR FAIRE AUTREMENT** » et propose aux participants de noter, parmi les pistes d'actions qui ont émergé au cours du jeu, celles qu'ils jugent utile d'expérimenter.
- ▶ Le maître du jeu invite à une discussion collective pour les mettre en commun et propose une 3<sup>ème</sup> rencontre qui aura lieu autour d'échanges informels et rendra compte des expériences de chacun.

## POUR UNE 3<sup>E</sup> RENCONTRE

Des perspectives pour nos enfants et nous-mêmes !

60  
MINUTES

### Discussion libre

- ▶ Le maître du jeu distribue la fiche « **NOS RETOURS D'EXPÉRIENCE** ».
- ▶ Chacun est invité à noter ce qu'il a tenté de mettre en place depuis la séance précédente afin de mieux positionner les écrans dans sa vie quotidienne et le restitue au groupe.
- ▶ Le maître du jeu donne la parole aux participants : ces expérimentations ont-elles produit des changements dans leur vie familiale ?

### RAPPEL DES INTENTIONS DU JEU

▶ Dans un monde où les écrans sont omniprésents, les parents s'interrogent sur la place à leur accorder sur le plan éducatif. Par ailleurs, les parents étant eux-mêmes des modèles pour leurs enfants en matière de pratiques numériques, certaines questions concernent directement leurs propres usages.

▶ **L'ÉDUC'ÉCRANS** est un support ludique de médiation qui favorise l'émergence de propositions éducatives adaptées à chacun, tout en interpellant les parents sur leurs expériences passées et à venir.



### RAPPEL DES CONSIGNES/QUESTIONS



Tour de table



Face-à-face



Réponse individuelle

### COMPOSANTS DU JEU

- ▶ Un plateau de jeu
- ▶ 24 cartes de 12 questions (6 recto-6 verso), soit 3 cartes par thème (ce jeu contient 288 questions)
- ▶ 1 sablier + 1 dé + 24 jetons blancs + 12 jetons rouges (= Joker / pour passer son tour)
- ▶ 1 règle du jeu
- ▶ 2 fiches « **NOS PISTES POUR FAIRE AUTREMENT** » + « **NOS RETOURS D'EXPÉRIENCE** »
- ▶ 12 cartes **OPINION/VOTE** (+ OU - POUR / + OU - CONTRE).