

PAROLES ET REGARDS SUR LA CRÉATION DU JEU

Souad, Hayat, Nadia, Erika, Eva, Rabia

« La création du jeu a été pour moi une expérience enrichissante, du moment où elle m'a apporté : de la joie, du bonheur, de la richesse, de la diversité, du contact humain, du partage... Que du positif ! »

« Nous avons eu des échanges interculturels enrichissants. »

« Cela m'a apporté beaucoup d'idées, j'ai osé et aimé parler librement avec d'autres. J'ai pris des idées de tout le monde, pour moi-même me faire ma propre opinion. »

« Au début nous étions des personnes individuelles, aujourd'hui nous sommes devenues un groupe d'amies soudées. »

« Le jeu a dédramatisé des situations de parentalité que nous vivions avec nos enfants. »

« Pour moi ce jeu a été une expérience bien intéressante, cela m'a permis d'avoir divers avis et opinions sur la vie de famille et sur l'éducation des enfants. C'était aussi un échange d'idées et de connaissances avec toutes les personnes que j'ai connues. »

« J'avais des idées arrêtées dans l'éducation de mes enfants, entendre d'autres points de vue a changé les miens. Cela m'a aussi permis de dialoguer avec mon mari et de savoir ce qu'il pensait de telle ou telle situation. »

« J'ai apprécié l'entraide entre nous tout au long du projet, il y a une vraie solidarité, un soutien qui nous a beaucoup aidé. »

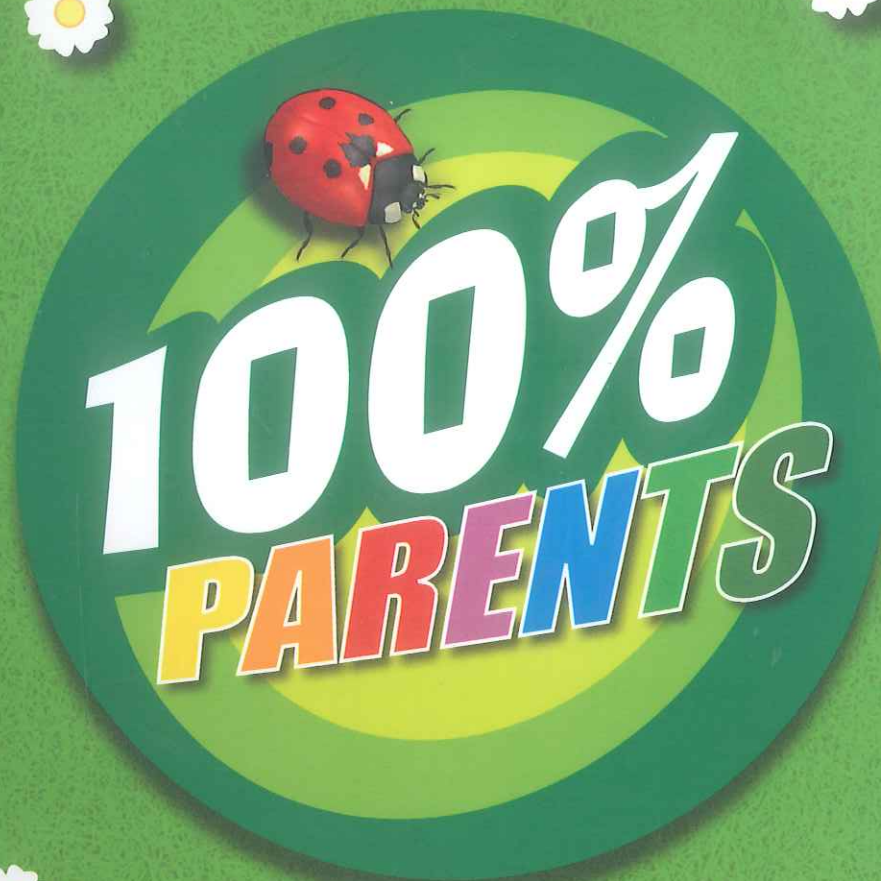
« Cela nous a permis de rencontrer des élus, des partenaires et d'être connues et reconnues par eux. »

« Au fur et à mesure du projet, nous avons eu de plus en plus confiance en nous. »

« Aujourd'hui, nous sommes vraiment repérées dans la commune et nous sommes sollicitées pour d'autres projets. »

« Mes copines attendent avec impatience, de pouvoir jouer avec moi. »

Envoyez, vous aussi, vos commentaires sur notre blog :
<http://100pour100parents.wordpress.com/>



GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT

RÈGLES DU JEU **RÉPONSES**

Un jeu créé pour les parents,
par des parents.









CONTENU DU JEU

Vous venez d'acquérir le jeu 100% parents, vous avez donc en votre possession dans votre valisette :

• 1 PLATEAU FLEUR

La fleur symbolise un enfant. Chaque pétale de couleur correspond à une tranche d'âge depuis la grossesse jusqu'à l'âge adulte.



	pétale jaune	grossesse
	pétale orange	0-3 ans
	pétale rouge	4-7 ans
	pétale violet	8-11 ans
	pétale bleu	12-17 ans
	pétale vert	+ de 18 ans

• 1 DÉ AUX COULEURS DES PÉTALES

• 1 SACHET DE 60 JETONS (10 de chaque couleur)

• 1 GUIDE D'ACCOMPAGNEMENT

• 160 CARTES dont :



Association 100% Parents

66 rue de la Roches aux Fées - 45 140 St Jean de la Ruelle
Courriel : centpourcentparent@gmail.com
<http://100pour100parents.wordpress.com/>



PRÉSENTATION



C'est un jeu créé pour les parents, par des parents.

Il s'adresse à des groupes d'adultes et favorise les échanges d'expériences, la réflexion autour de pratiques éducatives. Cela permet à chacun d'enrichir ses propres connaissances : nouvelles « pistes » de réflexion et de comportements possibles..., questionnements ou réponses à des questions de parents. Il donne l'occasion d'aborder différents thèmes éducatifs dans un climat de confiance, convivial et ludique.

HISTORIQUE

Lors de la fête « Intencité » des quartiers sud de St Jean de la Ruelle (Loiret) en 2007, et dans le cadre d'une action du Reaap local (Réseau d'Ecoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents), des Conseillères en Développement Territorial de la Caisse d'allocations familiales du Loiret ont présenté, un jeu pour les parents fabriqué par des habitants de quartiers de Nantes. En « jouant », les personnes ont pu parler de leurs expériences de parents et les partager avec d'autres. Le jeu a suscité beaucoup d'intérêt et des parents ont émis l'envie d'en créer un sur Saint Jean de la Ruelle.

Depuis le début 2008, des parents volontaires, une éducatrice de jeunes enfants de la ville de Saint Jean de la Ruelle et les deux conseillères de la Caf se sont mobilisés et ont constitué un groupe de travail pour inventer et créer un jeu, en espérant le diffuser pour que d'autres parents en bénéficient.

C'est en échangeant avec d'autres parents de Saint Jean de la Ruelle (au sein des associations ou structures de la ville) que le groupe a alimenté, enrichi le jeu de situations variées. Un an après le début du travail, la création d'une association s'est imposée : elle s'est appelée tout naturellement « 100% Parents ».

Cette construction collective est donc le fruit d'une créativité, de persévérance, d'enthousiasme et du plaisir d'échanger, que l'association « 100% Parents » souhaite vivement vous faire partager.

RÈGLES DU JEU

But du jeu

Il se joue par équipe de 2 joueurs ou plus selon le nombre de personnes présentes. Chaque équipe doit répondre au moins à une question correspondant à chaque tranche d'âge pour obtenir au minimum une pastille de chaque couleur. La pastille est donnée dès que la question a fait l'objet d'un échange entre les équipes.

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, simplement quelques indications ou compléments d'informations pour certaines questions. **L'objectif reste un échange de points de vue** sur une question et une amorce de solution. Sachant qu'il n'y a pas de solution unique et que les propositions faites sur les cartes n'envisagent pas toutes les possibilités de réponses.

Déroulement

*La désignation d'un « animateur » de la séance de jeu est conseillée.
Des équipes de 2 ou plusieurs joueurs doivent être formées.*

La première équipe lance le dé. Elle prend la première carte du paquet, correspondant à la couleur sortie.

L'équipe échange et propose sa ou ses réponses au groupe et gagne la pastille de couleur correspondante.

Quand la question concerne plusieurs âges (2-3-4-5-6 pétales de couleurs différentes), répondre en fonction de la tranche d'âge donnée par le dé (exemple : rouge l'enfant a entre 4 et 7 ans).

Chaque équipe joue ainsi à tour de rôle.



Lorsqu'une carte comporte une coccinelle, vous trouverez des éléments de réponse dans ce guide au chapitre suivant.



Pour les cartes « mime », l'équipe doit faire deviner ce qui est inscrit sur la carte sans utiliser la parole.

Le jeu se termine à la convenance des joueurs soit par la notion de temps soit dès qu'une équipe obtient au moins une pastille de chaque couleur.

A la fin du jeu, si vous le souhaitez chacun peut s'exprimer sur son ressenti et sur ce que les échanges lui ont apporté.