

## DEMARCHE

L'Escale Infos Parents est une structure de soutien à la fonction parentale, gérée par la Caf, implantée sur la région clermontoise depuis septembre 2000.

Un de ses objectifs est d'organiser des actions de prévention pour améliorer la relation parent-enfant.

En concertation avec les partenaires institutionnels et associatifs, elle propose des animations autour de différents sujets, dont celui de l'autorité.

La réalisation de ce jeu est l'aboutissement d'un travail en partenariat avec la crèche et la halte-garderie municipales du quartier St Jacques de Clermont-Ferrand, qui s'est déroulé en différentes étapes :

**1** - la réalisation d'une exposition « DES LIMITES POUR GRANDIR » (voir livret ci-joint) constituée d'une dizaine de panneaux sur la nécessité et les difficultés de poser des limites à son enfant. Cette exposition invite les parents de jeunes enfants à un voyage à travers différentes pistes à explorer :

- qu'est ce que l'autorité ?
- pourquoi est-il nécessaire de poser des limites ?
- pourquoi est-ce si difficile ?
- y a-t-il des secrets pour poser des limites ?
- que se passe-t-il si l'enfant dépasse les limites ?.....
- parce qu'on a le droit de se sentir dépassé....

**2** - la réalisation d'un livret accompagnant l'exposition qui est remis aux parents souhaitant prolonger le voyage.

**3** - la réalisation d'un jeu pour permettre aux parents qui le souhaitent d'échanger sur différentes situations et de rendre plus vivantes les données présentées dans l'exposition.

Ce livret de l'animateur vise à accompagner les professionnels que vous êtes dans la mise en oeuvre du jeu au sein de votre public spécifique.

Il ne s'agit pas, bien sûr, de donner des leçons ou des solutions toutes faites mais de proposer aux parents de réfléchir à leurs propres limites et de construire leur propre modèle à partir de valeurs éducatives présentées dans ces différents outils.

## CETTE BOITE CONTIENT

*1 livret de l'exposition «Des limites pour grandir»*

*1 plateau de jeu comportant un réseau ferroviaire*

*106 cartes «étape»*

*14 cartes «destination»*

*9 cartes «passage obligé»*

*6 cartes «joker»*

*6 petits trains*

*2 sabliers, de 1 minute et de 2 minutes*

*2 dés*

*2 livrets «d'accompagnement du jeu»*

## FINALITE

Ce jeu s'adresse à des institutions, associations, travailleurs sociaux... en contact avec des parents.

Il permet d'animer l'exposition «des limites pour grandir » ou peut être utilisé seul.

C'est un outil qui facilite les échanges entre parents même s'ils ne se connaissent pas.

L'objectif principal est de favoriser la réflexion des parents afin qu'ils s'interrogent sur leurs pratiques personnelles et qu'ils s'enrichissent des expériences de chacun dans le domaine de l'autorité.

Il s'agit également d'aider les parents à mieux exploiter leurs compétences éducatives.

**Il n'y a pas de «bonnes réponses»** et le débat, encadré par l'animateur, va permettre de créer un climat de confiance et de convivialité entre les participants.

L'intervention non directive de l'animateur doit faciliter les échanges entre les parents et susciter chez chacun d'eux une réflexion constructive.

## BUT DU JEU

Réunissant 2 à 6 joueurs, ce jeu propose aux parents un parcours symbolique pour les aider à réfléchir en groupe sur : «**comment construire leur autorité ?**».

Chaque joueur va réaliser un parcours à partir d'une carte «**destination**» en passant par des cases «**étape**» et un «**passage obligé**».

Les cartes «**destination**» et «**étape**» proposent des éléments de réflexion pour construire son autorité.

Les «**passages obligés**» représentent les piliers de l'autorité.

## DEROULEMENT DU JEU

Chaque participant tire une carte «**destination**» avec une gare d'arrivée et une gare de départ et positionne son train sur sa gare de départ.

Chaque participant reçoit une carte «**Joker**» qui lui donnera la possibilité de passer son tour.

Au premier tour, le joueur situé à la gauche de l'animateur lance le dé et avance du nombre de cases indiquées en choisissant son parcours pour se rendre à sa gare d'arrivée.

Il pioche alors une carte «**étape**».

Sur cette carte est imprimée une question, une affirmation en lien avec les éléments nécessaires à la construction de son autorité.

Il doit s'exprimer seul sur ce texte, puis un temps de discussion avec les autres joueurs doit s'installer : chacun donnant son point de vue, ses pratiques, ses difficultés, ses propositions...

L'approfondissement de la discussion dépend de l'animateur, de la participation des personnes et du temps que chacun souhaite y consacrer !

L'animateur peut proposer d'utiliser un sablier (au début du jeu

ou en cours de jeu si nécessaire) pour cadrer le temps des échanges afin que chaque participant puisse s'exprimer et atteindre sa gare d'arrivée.

Par exemple, vous ne l'avez pas utilisé dès le départ et vous vous rendez compte que les échanges deviennent trop longs : proposer alors son utilisation à partir du temps de discussion en commun.

Chaque joueur jette ensuite le dé à son tour.

Une fois au cours du jeu, chacun a la possibilité de ne pas répondre à la question en utilisant sa carte «**joker**».

Sur son parcours, chaque joueur a l'obligation de s'arrêter, au moins une fois, sur «**le passage obligé**», même si le dé indique un chiffre qui le dépasse. Il tire alors une carte «**passage obligé**» et s'exprime seul sur le thème abordé sur cette carte, soutenu par l'animateur. Il n'y aura pas d'échange avec les autres joueurs.

A la gare d'arrivée, chacun s'exprime sur son parcours : l'animateur aidant les personnes à faire des liens entre les différentes gares et les différentes questions rencontrées.

### Variantes :

Il faut compter environ 1 heure de jeu avec 4 joueurs, l'utilisation du sablier de 2 minutes et un seul dé pour aller d'une gare à l'autre.

Pour accélérer la partie vous pouvez utiliser deux dés et/ou le sablier de 1 minute.

Si vous souhaitez gérer le temps et favoriser le maximum d'échanges, vous pouvez ne pas utiliser de sablier.

## RECOMMANDATIONS POUR L'ANIMATION

### Pour l'animateur :

Le rôle de l'animateur est primordial : il pose le cadre, facilite les échanges, il est garant des règles de confidentialité, de tolérance, de respect, de non-jugement...

Il peut adapter la règle du jeu en fonction des objectifs et du public ciblé. Il s'assure de toujours garder l'aspect ludique et convivial du jeu. Il met des balises. Il ne s'agit pas d'un groupe thérapeutique.

### Quelques propositions de consignes à donner aux participants :

- Chaque participant s'exprime en son nom, en employant le «je».
- On ne coupe pas la parole de celui qui parle, on attend qu'il ait terminé de développer son idée.
- Chacun respecte les autres.
- Les participants s'engagent à la discrétion concernant ce qui est dit au cours de l'animation.

### Pendant l'animation

L'animateur intervient en tant que professionnel et non en tant que parent. Il fait preuve d'empathie. Il est à l'écoute des attentes et peurs des participants.

**Il prévient qu'il n'y a pas une bonne réponse.** Il invite les personnes à dire ce qu'elles vivent et ressentent pour éviter les réponses toutes faites. Il stimule l'échange, laisse la possibilité à chacun de s'exprimer mais aussi de se taire (carte «joker»). Il soutient les participants dans leur rôle de parent.

A la fin de l'animation, les parents s'expriment sur leur vécu par rapport à ce jeu, et éventuellement les thèmes qu'ils souhaiteraient approfondir.

## Les valeurs

Vous trouverez ci-dessous quelques valeurs que nous défendons et qui nous paraissent essentielles pour aborder ce thème :

- Les familles sont porteuses d'un riche potentiel éducatif, elles ont la solution en elles, à nous de les aider à la trouver.
- Les parents ont des compétences en matière de : responsabilité et autorité, confiance en soi, transmission de l'histoire familiale, élaboration de repères, protection et développement de l'enfant, accompagnement dans les périodes de crise.
- Les enfants ont des compétences : selon son âge, l'enfant est capable de comprendre, d'agir, de choisir.
- La relation enfant/adulte n'est pas une relation d'égal à égal : l'adulte doit assurer la responsabilité parentale.
- Le respect mutuel entre parent et enfant est primordial : il est fondé sur la reconnaissance des besoins et des limites de chacun.
- La tolérance, notamment sur le plan social et culturel est capitale : chaque famille réagit selon sa culture, ses habitudes, ses valeurs.
- Le dialogue, la communication, la négociation, sont des éléments à privilégier.

