



## S'approprier le jeu « Class'Parent »

*Un jeu c'est avant tout un acte volontaire dont on n'attend rien d'autre que du plaisir et qui offre une parenthèse dans le quotidien.*

*En ce sens, Class'Parent est plutôt un support d'animation pour faciliter les échanges entre parents (points de vue, expériences, repères...).*

### Composition

- ✓ 1 plateau de jeu pour donner un aspect ludique à la séance
- ✓ Des jetons pour sélectionner le thème à aborder
- ✓ Des cartes questions
- ✓ Un livret contenant les réponses aux questions fermées
- ✓ 1 dé pour définir la question à poser, 1 sablier pour gérer le temps de parole
- ✓ 1 flyer pour relever les questions abordées et astuces partagées pour aller plus loin lors d'une autre séance

### Pratique

- ❖ 1 partie dure de 1 à 2h ► pour limiter la séance ou laisser davantage de temps aux échanges, confier un maximum de 5 jetons par participant à disposer au fur et à mesure sur le(s) thème(s) de leur choix
- ❖ Les questions « Savoir » apportent des repères (la réponse apparaît dans le livret fourni avec le jeu) ; « Penser » et « Agir » permettent le partage de points de vue ; « Mise en situation » correspond à un jeu de rôle
- ❖ Ce support vise à favoriser les échanges entre parents ► Saisir l'opportunité d'échanges libres au-delà des questions posées dans le jeu, quitte à stopper la lecture des questions et laisser plus de place aux échanges spontanés sur le sujet de la séance (préoccupations, ressources, expériences...)
- ❖ Envisager d'associer une personne ressource (enseignant, référent famille d'un centre social, etc.) ► uniquement si les parents participants sont d'accord (le demander AVANT la séance)

### Les conseils des membres du Réseau

- ❖ Proposer une collation pour la convivialité et définir un gardien du temps
- ❖ Prévoir une animation « brise-glace » pour détendre les participants et amorcer une dynamique de groupe (ex : classement des participants par nombre d'enfants dans la famille, questions clés sur la relation famille-école, etc.)
- ❖ Fixer des règles de confidentialité et respect mutuel dès le début
- ❖ Présélectionner les questions avant d'animer la séance en fonction des besoins repérés ou des axes ciblés pour la séance ou s'inspirer du jeu pour créer ses propres situations
- ❖ Ne pas poser les questions affichant un ▲ (trop compliquées)
- ❖ Rester prudent sur les compétences d'expression en public : ne pas imposer la lecture, la prise de parole ou le jeu de rôle à un participant
- ❖ Prévoir un paperboard ou affichage pour noter les questions clés qui remontent et peuvent donner des pistes pour d'autres rencontres pour les parents et pour valoriser les astuces partagées entre parents
- ❖ Distribuer une étiquette pour inscrire le prénom de chaque participant
- ❖ Proposer un temps d'accueil des enfants en parallèle si besoin



### Le rôle de l'animateur-ice

- Mettre à l'aise chaque participant
- Garantir le cadre d'écoute et les règles de fonctionnement du groupe
- Présenter le jeu et animer la séance
- Apporter des éléments d'information et/ou d'orientation au besoin
- Relever les thèmes pour les suites à donner (ex : intervention d'un partenaire sur une des préoccupations majeures évoquée en séance)

