

# HISTOIRES DE PARENTS

## LE JEU

DES BESOINS, DES ACTIONS,  
DES CRISES... SEREZ-VOUS PRÊTS  
POUR SON 16<sup>e</sup> ANNIVERSAIRE ? !



VERSION  
ACROB-  
TIQUE

# VERSION ACROBATIQUE

## MATÉRIEL DE JEU



48 Cartes  
**Action**



10 Cartes  
**Aide de jeu**



2 Cartes  
**Bon Anniversaire!**  
(dont 1 de réserve)



30 Cartes  
**Compétence** (dont  
5 vierges à compléter  
à bien plaisir)



16 Cartes  
**Horloge**



2 Cartes  
**Joker**  
(17 et 18)



33 Cartes **Crise** utili-  
sées avec la version  
acrobatique (dont 5  
vierges à compléter  
à bien plaisir)



10 Cartes  
**Equilibre**  
utilisées avec  
la version  
acrobatique

1 livret  
**de règles**

**Durée:** minimum 1h30 - **Age:** être parent - **Nombre de joueurs:** 3 - 10

## AVERTISSEMENT Pas de prise de tête!

Le mode d'emploi peut être un défi en soi, alors rendez-vous sur [www.histoires-de-parents.ch/le-jeu](http://www.histoires-de-parents.ch/le-jeu) pour un tutoriel vidéo et un guide de l'animateur. Expérimentez, soyez inventifs et n'hésitez pas à adapter les règles à vos besoins. Profitez et amusez-vous!

## CONTEXTE ET BUT DU JEU

Il s'agit d'une version plus complexe que la variante ludique décrite en première partie de ce livret. Elle introduit les cartes **Equilibre** et les cartes **Crise**. Ce format est principalement prévu pour des groupes avec animateur. Vous trouverez un guide d'animation à l'adresse : [www.histoires-de-parents.ch/le-jeu](http://www.histoires-de-parents.ch/le-jeu).

Qui peut prétendre à une existence de parents sans «histoires»? Etre parent c'est justement «toute une histoire» faite de surprises, de rebondissements... une histoire passionnante qui tient parfois sur un fil!

Les cartes **Crise** vont provoquer une perte d'équilibre. Le parent jongleur devient alors acrobate. Un acrobate qui doit sans cesse maintenir ou retrouver sa stabilité. Pour ce faire, il a besoin de parler, de mobiliser des compétences pour chercher avec la famille de joueurs des pistes de résolution. Parfois, le parent se sentira dépassé par la fréquence ou l'intensité des crises. Il apprendra alors à déléguer, à chercher appui dans son réseau ou au-delà. La version acrobatique invite la famille de joueurs à réfléchir à la manière dont il est possible de répondre aux besoins de l'enfant par des actions et des compétences.

Comme pour la version ludique, le but de la famille composée par les joueurs est d'avoir complété chaque carte **Horloge** avec les cartes **Action** correspondantes avant la fin de la 16<sup>e</sup> année.

## MISE EN PLACE

Placez dans l'ordre:

- 1 Un talon de cartes **Compétence**.
- 2 Un espace libre pour la défausse des cartes **Action** échangées avec le talon.
- 3 Un talon mélangé de cartes **Action** et de cartes **Crise**. Le talon mixte de cartes **Action** et de cartes **Crise** requiert une attention particulière dans la version acrobatique du jeu:
  - i On distribue à chaque joueur 3 cartes **Action** au hasard.
  - ii On mélange aux cartes **Action** une sélection de cartes **Crise** selon le processus suivant: les cartes **Crise** existent en 4 catégories d'âges (1-4 ans, 5-8 ans, 9-12 ans, 13-16 ans). Elles respectent les codes couleurs des âges. On sélectionne arbitrairement 16 cartes **Crise** (4 par catégorie d'âge). Si la famille de joueurs réunit plus de 8 personnes, on ajoute 2 cartes **Crise** par participant supplémentaire. On intègre les cartes **Crise** des deux

premières catégories au talon des cartes **Action**. Les cartes **Crise** des deux dernières catégories vont directement dans la défausse des cartes **Action** (2). Elles seront mélangées avec les cartes **Action** de la défausse lorsqu'on renouvellera la pioche des cartes **Action**. (3).

- 4 Un talon de cartes **Horloge** disposées faces cachées dans l'ordre croissant en commençant par la carte **Horloge 1** au-dessus du talon. Sous ce talon, on place les cartes **Joker 17** et **18**.
- 5 Prévoir un grand espace vide pour y déposer plus tard les cartes **Horloge** tel qu'indiqué sur le schéma.



Au début de la partie, chaque joueur reçoit :

- 6 3 cartes **Action**, qu'il pose face visible devant lui (voir 3i).
- 7 1 carte **Equilibre** qu'il place devant lui face « Prêt-e à gérer une crise ».
- 8 1 carte **Compétence**. Lors d'un premier tour de table, chacun présente au groupe sa carte **Compétence** et explique ce qu'elle signifie pour lui et en quoi elle peut lui correspondre. Chaque joueur place sa carte **Compétence** face visible devant lui.
- 9 Le premier joueur (le plus jeune) reçoit la carte **Bon anniversaire**!

## DÉROULEMENT DU JEU



Le jeu démarre lorsque le premier joueur dit « c'est la naissance de mon premier enfant ». Il prend la première carte du talon **Horloge** et la tourne face année sur la table. Il transmet ensuite la carte **Bon anniversaire!** au troisième joueur à sa gauche. Cette transmission a lieu chaque fois que c'est au tour d'un joueur détenant la carte **Bon anniversaire!** de jouer. Un nouveau tour de jeu débute à ce moment-là.

Le premier joueur, ou à tour de rôle pour la suite de la partie, choisit d'effectuer une action I, II, III ou IV (sous condition). Ce choix peut être soutenu par des discussions entre tous les membres de la famille de joueurs.

Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand arrive le tour du joueur détenant la carte **Bon anniversaire!**, celui-ci dit « Bon anniversaire! » et retourne la carte **Horloge** suivante. Une année est ainsi ajoutée à l'horloge de la parentalité.

## ACTIONS

**I POSER** Le joueur pose 1, 2 ou 3 cartes **Action** sur une année spécifique selon les conditions ci-dessous :

- Poser **trois** cartes **Action** sur une année (carte **Horloge**) : cette année est directement complétée. Le joueur doit alors décrire à quels besoins de la carte **Horloge** répond chacune des cartes **Action** qu'il dépose et ainsi il reçoit une carte **Compétence**. La carte **Compétence** permettra sous certaines conditions d'obtenir une voire deux années supplé-

mentaires (cartes **Joker**).

- Poser **deux** cartes **Action** : l'année est activée.

- Poser **une** carte **Action** : l'année est complétée. Attention, on ne peut poser qu'une seule carte **Action** uniquement si l'année a déjà été activée. Le joueur doit alors contextualiser cette dépose de carte en décrivant ce que représente le verbe d'action de la carte dans sa pratique éducative en l'illustrant idéalement par une anecdote ou un exemple en lien avec l'éducation de ses enfants.

Dès qu'une année de l'horloge de la parentalité est complète, soit recouverte de 3 cartes **Action**, on peut retourner la pile en entier et ainsi la carte **Horloge** se retrouve au-dessus de la pile et présente sa face graphique (verso).

Le joueur complète sa main avec de nouvelles cartes jusqu'à avoir à nouveau 3 cartes **Action** devant lui.

**II ÉCHANGER** Le joueur échange une ou deux cartes **Action** avec un seul autre joueur, lequel ne peut refuser l'échange.

**III DÉFAUSSER** Le joueur défausse 1 ou 2 cartes **Action** à partir de sa main et qu'il pose face visible sur la défausse. Il complète sa main avec le même nombre de cartes que déposées en les piochant sur le haut du talon des cartes **Action**. Il pose ses nouvelles cartes **Action** devant lui. Si le talon de cartes **Action** est vide, on peut alors mélanger et retourner la défausse

face cachée pour recréer un talon de cartes **Action**.

**IV DON** Quand le talon et la défausse des cartes **Action** sont épuisés, les joueurs bénéficient alors d'un choix IV. Ils peuvent faire don de leur(s) carte(s) **Action** au joueur de leur choix (sans contrepartie).

### RÉSOLURE D'UNE CRISE

Il est possible que lors de prise de cartes **Action** sur la pile apparaisse une carte **Crise**. Le joueur doit alors la résoudre en faisant appel



à une carte **Compétence**. Le joueur peut choisir de mobiliser n'importe quelle carte **Compétence** pour résoudre cette crise, qu'elle soit à lui ou à un autre joueur de la famille. Quand il a fait son choix, le joueur explique comment cette compétence lui permet de résoudre cette crise. Il place alors la carte **Crise** sous la carte **Compétence** correspondante. On considère que cette carte **Compétence** est mobilisée. Elle permettra, sous certaines conditions (cf. « Fin de la partie »), d'obtenir une carte **Joker**.

Quand le joueur a résolu la crise, il retourne sa carte **Equilibre** sur la face « J'ai déjà donné ». Ainsi, s'il tire une nouvelle



1, 2, 3, 4, etc...

Schéma d'une fin de partie idéale et gagnée, où les joueurs ont pu débloquer les cartes **Joker 17** et **18**, et retourner toutes les cartes **Horloges** avant le tour du joueur ayant la carte **Bon anniversaire**!

crise, il la confiera à un autre joueur de son choix qui a sa carte équilibre sur « Prêt-e à gérer une crise ». Ainsi, chaque joueur peut être invité à résoudre une crise quand elle apparaît si le joueur dont c'est le tour est épuisé ! C'est seulement lorsque les joueurs auront chacun résolu une crise qu'ils pourront tous retourner leur carte **Equilibre** sur « Prêt-e à gérer une crise ».



## CONSEIL

La famille aura à cœur de prendre soin de chacun de ses membres : une intelligente collaboration dans les échanges de cartes permet de répartir au mieux les cartes **Compétence**.

## FIN DE LA PARTIE

Si la famille de joueurs ne parvient pas à compléter toutes les années de l'horloge à la fin du 16<sup>e</sup> tour de jeu (soit lorsque, après avoir déposé la 16<sup>e</sup> et dernière carte **Horloge**, est venu le tour du joueur ayant la carte **Bon anniversaire!**), elle peut encore faire appel à une ou deux années supplémentaires (cartes **Joker 17** et **18**). Pour ce faire, il faut que la totalité des joueurs détienne une carte **Compétence** mobilisée. Alors, la carte **Joker 17** peut être prise par le joueur ayant la carte **Bon anniversaire!** dont c'est le tour et déposée à la suite de la carte **Horloge 16**. Il reste encore un tour de jeu. Si la 17<sup>e</sup> année ne suffit pas à terminer le jeu, l'équipe peut encore mobiliser une 18<sup>e</sup> année de la même manière, soit uniquement si l'ensemble des participants détient une seconde carte **Compétence** mobilisée.

Si la famille parvient à compléter toutes les années à temps, la partie est gagnée pour tous les joueurs. Bravo ! Si ce n'est pas le cas, la partie est perdue. Recommencez !