

## GUIDE D'ANIMATION

### Histoires de PARENTS le JEU

#### Version acrobatique

En vue de l'utilisation du jeu à des fins d'animation, il est fortement conseillé de prendre connaissance du mode d'emploi du jeu ainsi que du tutoriel vidéo, disponibles via : [www.histoires-de-parents.ch/le-jeu](http://www.histoires-de-parents.ch/le-jeu).



#### Introduction

Histoires de PARENTS – le JEU est un outil ludique qui favorise l'expression des récits parentaux et permet l'anticipation, l'exploration ou le souvenir de l'expérience parentale.

Il aborde de manière dynamique et collaborative la question de : Comment « JE » devient parent ? Le jeu est bâti sur l'articulation :

Âge de l'enfant – ses besoins – les compétences et actions parentales

Il peut être utilisé dans différents contextes : activités d'animation de groupes de parents (3 à 10 participants), entretiens familiaux ou réunions professionnelles. Le jeu s'adresse à un public principalement concerné par la parentalité : des parents ou des personnes ayant un rôle parental. Toutefois, nous pensons également que certaines cartes du jeu peuvent être utilisées pour une activité auprès d'autres publics, surtout sentez-vous libre de l'expérimenter !

#### La Symbolique du jeu

Le jeu décrit le parcours d'apprentissage de la parentalité et la nécessité de pouvoir faire appel aux autres pour résoudre les défis du « Devenir parent » : Parfois, le parent prend du retard sur les actions éducatives qu'il mène au fur et à mesure que l'enfant grandit et que de nouveaux défis apparaissent au sein de la famille. Face à l'autonomisation progressive du bébé devenu enfant, puis adolescent·e, il est normal d'être à un moment donné dépassé par les événements et les possibles crises qui s'enchaînent.

Le parent doit continuellement s'adapter et développer de nouvelles compétences pour répondre à l'évolution et aux besoins de son enfant.

#### L'Objectif du jeu

Amener le parent à prendre conscience et à réfléchir à la manière dont il s'appuie sur ses compétences pour faire face aux défis de l'éducation de son enfant en croissance. Il devra répondre à des situations de crises emblématiques en s'appuyant sur ses propres ressources et celles de la famille de joueurs.




## Rôle de l'animateur·ice




L'animateur·ice va déterminer les objectifs correspondants aux besoins de l'activité et au temps à disposition. Il présente le jeu et ses objectifs aux participant·e·s. Tout au long de l'activité, il favorise les interactions et le partage des vécus parentaux afin de faire émerger des nouvelles représentations et apprentissages de la parentalité. Il régule les échanges afin de permettre à chaque participant·e de s'exprimer et de faire respecter le cadre déterminé par les objectifs.

## Expérimentations et recommandations

Suite à nos expérimentations, voici quelques recommandations que l'équipe d'Histoires de PARENTS à envie de vous partager :





- Être conscient·e des limites de l'activité en lien avec son niveau de compétence et de l'organisme pour lequel je suis engagé.
- Créer un climat accueillant, bienveillant, ludique et de confiance. Rappeler les règles de confidentialité de l'activité.
- Le contenu du jeu n'est en aucun cas exhaustif ni envisagé comme un discours éducatif ou thérapeutique à l'attention des parents.
- La version acrobatique telle que proposée dans le livret permet de visiter tous les aspects du jeu. Si votre objectif est de focaliser l'activité sur les récits parentaux, l'appliquer telle quelle pourrait s'avérer limitant.
- Osez vous écarter des règles telles que proposées dans le livret du jeu afin de vous sentir à l'aise dans l'animation et simplifier la mécanique du jeu et sa compréhension.
- Le jeu est un outil à disposition de l'animateur·ice qui doit se sentir libre de choisir les cartes qui lui sont utiles selon l'objectif de l'activité. Les variantes expliquées se veulent être des ouvertures à la créativité et à l'expérimentation.
- Cartes actions : si le·la participant·e est en panne dans la description d'un exemple concret, l'animateur·ice peut proposer de faire l'exercice avec un enfant de son entourage ou alors proposer qu'un·e autre participant·e réponde. Cette difficulté peut également émerger lorsqu'il s'agit de décrire à quels besoins de la carte Horloge répond chacune des cartes Action.
- Cartes horloge : en débutant avec la carte 1 dans un temps de 1h30, il n'est pas toujours possible d'explorer toutes les cartes Horloge. Ne pas hésiter à adapter le déroulement en fonction de l'âge des enfants des participant·e·s. Par exemple, pour un groupe des parents d'adolescent·e·s, on peut sans souci commencer l'horloge par la carte 8.
- Souligner qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, elles sont toutes intéressantes à exprimer et à entendre.
- En ouverture d'une animation de la version acrobatique, l'animateur·ice peut utiliser la version ludique afin de jouer une partie partielle et rapide pour que le groupe découvre la mécanique centrale du jeu et comprenne son fonctionnement. Durée maximum : 10 minutes.
- Lorsque la partie est terminée, l'animateur·ice propose un temps de débriefing sur la manière dont a été vécue l'expérience du jeu et quels ont été ses apports.




CARTE	UTILISATION	OBJECTIFS RECHERCHÉS	QUESTIONNEMENTS
<p>HORLOGE</p> 	<p>Retournée par le joueur qui possède la carte « Joyeux anniversaire ».</p> <p>Symbole des différentes étapes de vie de l'enfant et de l'évolution de ses besoins.</p>	<p><b>Repérer</b> les besoins de l'enfant pour lesquels il a besoin du soutien de l'adulte.</p> <p><b>Prendre conscience</b> de l'évolution des besoins de son enfant et des compétences déjà acquises.</p> <p><b>Rassurer</b> en réalisant que la parentalité s'inscrit dans une temporalité longue</p>	
<p>ACTION</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 3 cartes posées : pour chacune, il dit à quels besoins de la carte <b>Horloge</b> correspondante l'action répond.</li> <li>▶ 2 cartes posées : l'année est activée.</li> <li>▶ 1 carte posée : raconter une anecdote ou un exemple vécu illustrant l'action</li> </ul>	<p><b>Pouvoir d'agir</b> : lier ses actes éducatifs aux besoins de son enfant.</p> <p><b>Ouvrir les possibles</b> : une action peut répondre à plusieurs besoins tout comme, diverses actions peuvent répondre au même besoin.</p> <p><b>Enrichir sa posture</b> : la complémentarité des actions amène de l'ouverture de choix dans les alternatives.</p> <p><b>Prise de recul/dédramatisation</b> : par le partage des pratiques, le parent réalise qu'il y a de multiples manières de faire et s'autorise à agir autrement.</p>	<p>« Pourriez-vous lire à haute-voix, les besoins décrits sur la carte Horloge. Selon vous, quelles actions pourraient répondre à quels besoins ? »</p> <p>« Décrivez-moi une pratique éducative qui illustre l'action câliner ? Un moment de votre quotidien de parent... et comment faites-vous concrètement ? »</p>
<p>COMPETENCE</p> 	<p>Résolution d'une crise.</p>	<p><b>Diversifier</b> ses réponses : l'adulte utilise souvent les mêmes compétences dans une situation de crise, il peut en utiliser d'autres.</p> <p><b>Ouvrir les possibles</b> : le parent a des compétences, il peut s'essayer dans des compétences qu'il ne pense pas avoir ; le collectif permet d'imaginer d'autres solutions auxquelles on n'aurait pas pensé seul.</p>	<p>Lors de la découverte de la carte :</p> <p>« Pour vous, s'agit-il d'une compétence qui vous est familière, facile à mettre en pratique ou pas ? »</p>




<p>CRISE</p> 	<p>Le·la joueur·euse lit la carte à haute voix et va résoudre la crise à l'aide d'une carte compétence.</p>	<p><b>Relativiser</b> : les crises sont incontournables et arrivent à tout moment.</p> <p><b>(S') identifier</b> aux situations de crise.</p> <p><b>Rassurer</b> : le parent a déjà su traverser de nombreuses crises et s'en est sorti malgré peut-être l'impression qu'il n'avait pas les compétences nécessaires.</p> <p><b>Mise en valeur</b> d'étape de vie plus apaisée ou mieux gérée que d'autre.</p> <p><b>Gestion</b> d'une crise avec des compétences en nombre limité.</p>	<p>« Pouvez-vous lire la crise à haute-voix ? »</p> <p>« En relisant les compétences, laquelle utiliseriez-vous pour résoudre cette crise ? »</p> <p>« Et dites-nous comment feriez-vous concrètement ? »</p>
<p>EQUILIBRE</p> 	<p>Sert à identifier si on a déjà résolu une crise ou si on est prêt à en gérer une.</p>	<p><b>Reconnaître ses limites</b>, les nommer et oser demander ou donner le relais.</p> <p>Gérer <b>collectivement</b> des crises, ne pas rester seul·e avec ses difficultés, savoir demander du relai.</p>	
<p>JOKER</p> 	<p>La carte est activée lorsqu'au moins une carte compétence de chaque joueur·euse a été utilisée. Le procédé est le même pour la carte JOKER 18.</p>	<p><b>Avoir le temps</b>, prolonger la durée de sa parentalité grâce à cette période de pré-adulte.</p> <p><b>Être rassuré·e</b> d'avoir répondu aux besoins de son enfant. D'autres actions sont possibles ultérieurement afin de répondre à ses besoins, tout ne s'arrête pas à sa 16<sup>ème</sup> année (ni à sa 18<sup>ème</sup> 😊) !</p>	




## VARIANTES

Dans l'optique d'encourager votre créativité, nous vous proposons des variantes différentes du jeu. Certaines ont été testées lors de nos collectifs de parents et d'autres lors d'entretiens familiaux.

Collectif de 10 parents / 2 animateurs		
CARTE	UTILISATION	OBJECTIFS RECHERCHÉS
<p>HORLOGE</p> 	<p><b>Préparation du jeu :</b> déployer toutes les cartes de manière visible sur la table.</p>	<p><b>Axé</b> sur la résolution de crise.</p> <p><b>Simplifier</b> la compréhension et la mécanique du jeu.</p> <p><b>Découvrir tous les âges :</b> permettre aux parents d'explorer tous les âges, notamment lorsque les participant·e·s sont concerné·e·s par des enfants de tout âge.</p>
<p>ACTION</p> 	<p><b>Préparation du jeu :</b> déployer toutes les cartes Action correspondantes aux cartes Horloge.</p>	<p><b>Donner des repères :</b> avoir une vision globale de toutes les actions possibles pour répondre aux besoins de l'enfant.</p> <p><b>Donner des idées</b> d'actions possibles</p>
<p>COMPETENCE</p> 	<p><b>Toutes les cartes Compétences</b> sont distribuées équitablement entre les joueur·euse·s.</p> <p>Chaque joueur·euse prend connaissance de ses cartes et les lit à haute voix. Chacun·e explique si les cartes Compétences reçues correspondent à leurs réelles compétences ou à celles qu'ils aimeraient développer.</p>	<p><b>Prendre conscience</b> de ses propres compétences et de la manière dont elles peuvent être employées en situation.</p> <p><b>Ouvrir les possibles</b> en prenant connaissance de toutes les compétences du jeu qui permettent de faire face aux crises.</p>
<p>CRISE</p> 	<p>Le·la joueur·euse tire une carte Crise, lit la question et la résout en utilisant une de ses cartes Compétence.</p>	<p><b>Oser gérer des crises</b> avec des compétences que l'on n'a pas choisies.</p> <p><b>Répondre</b> à la crise en utilisant les cartes action disposées dans le jeu.</p>


	<p>Lorsque la carte décrit un âge, le·la joueur·euse lit les besoins inscrits sur la carte Horloge correspondante et les actions des Cartes Action liée à la carte Horloge.</p> <p>Le·la joueur·euse sollicite le groupe pour résoudre la crise. Les joueur·euse·s sont invité·e·s à utiliser leurs propres cartes Compétence.</p> <p>A la fin du tour, le·la joueur·euse choisi une carte Compétence qui sera utilisée pour résoudre cette crise.</p>	<p><b>Gérer</b> une crise de manière collective pour ouvrir les réponses possibles.</p> <p><b>Se familiariser</b> à la notion de choix face à une crise.</p>
<p>ANNIVERSAIRE</p> 	Cartes non utilisées	<b>Simplifier</b> la compréhension et la mécanique du jeu.
<p>EQUILIBRE</p> 	Cartes non utilisées	<b>Simplifier</b> la compréhension et la mécanique du jeu.
<p>JOKER</p> 	Cartes non utilisées	<b>Simplifier</b> la compréhension et la mécanique du jeu.




Collectif de 4 parents d'enfants entre 16 mois et 7 ans / 1 animateur·ice		
CARTE	UTILISATION	OBJECTIFS RECHERCHÉS
<p>HORLOGE</p> 	<p><b>Préparation du jeu :</b> déployer toutes les cartes de manière visible sur la table.</p>	<p><b>Simplifier</b> la compréhension et la mécanique du jeu.</p> <p><b>Découvrir tous les âges :</b> permettre aux parents d'explorer tous les âges, notamment lorsque les participant·e·s sont concerné·e·s par des enfants de tout âge.</p>
<p>ACTION</p> 	<p><b>Préparation du jeu :</b> sélection des années 1 à 12 (= 36 cartes). 3 cartes devant chaque participant. 1 pioche formée des 24 cartes actions restantes.</p> <p>Les règles de base sont appliquées avec 2 modifications :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Aucune action pour 1 carte posée.</li> <li>▶ Possibilité de déposer ses cartes sur l'horloge après avoir échangé ou défaussé 1 à 2 cartes.</li> </ul>	<p><b>Réduire</b> le nombre de cartes en jeu pour un groupe de petite taille.</p> <p><b>Enlever</b> les cartes des âges les plus éloignées de ceux représentés dans le groupe</p> <p><b>Côté ludique :</b> le·la joueur·euse peut faire plus d'actions.</p>
<p>COMPETENCE</p> 	<p><b>Au début du jeu</b> chaque joueur·euse reçoit une carte qu'il·elle présente au groupe en expliquant ce qu'elle représente pour lui.</p> <p>Les autres cartes sont posées lisiblement sur une table à part.</p> <p>Lorsque le·la joueur·euse reçoit une carte crise, il·elle doit utiliser une carte compétence qui se trouve sur la table <b>qui n'a pas encore été mobilisée.</b></p> <p>L'animateur·ice questionne les autres parents sur la compétence qu'ils auraient utilisés et la manière dont ils auraient géré la crise.</p> <p>Le·la participant·e peut obtenir et choisir une nouvelle compétence lorsqu'il·elle a :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ déposé 3 cartes actions ;</li> <li>▶ géré la crise d'un joueur.</li> </ul>	<p><b>Apprendre</b> à gérer une crise avec une compétence inhabituelle pour soi, faire preuve de créativité.</p> <p><b>La narration :</b> les différentes manières de faire individuelles favorisent l'ouverture à d'autres possibilités.</p> <p>Favoriser la <b>prise de conscience</b> de la multiplicité de manières de gérer une crise.</p> <p><b>Le choix collectif</b> d'une compétence par le groupe favorise le débat des opinions et renforce l'entité et la cohésion.</p>

	<p>Un·e participant·e s'accorde avec le groupe pour choisir une compétence lorsque :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ chaque joueur·euse a déjà résolu une crise ;</li> <li>▶ toutes les compétences en jeu ont été utilisées.</li> </ul>	
<p><b>CRISE</b></p> 	<p><b>Préparation du jeu</b> : Catégorie bleu et verte + cartes vierges. 13 cartes (dont 2 vierges) sont mélangées aux cartes actions. Les 8 cartes restantes dont 3 vierges sont mises dans la 2<sup>ème</sup> pioche, 1 fois la 1<sup>ère</sup> épuisée.</p> <p>Carte vierge : le parent explique une situation de crise qu'il a vécu. Il demande ensuite qui souhaiterait gérer la crise et avec quelle compétence.</p> <p>Une fois la crise gérée, on y place dessus la carte compétence utilisée par le parent.</p>	<p><b>Favoriser l'identification</b> aux situations de crises en proposant des crises ressemblantes à ce que les parents peuvent vivre avec leur enfant.</p> <p><b>(Se) raconter</b> : offrir la possibilité au parent de partager une situation individuelle et d'obtenir des pistes d'action.</p> <p><b>Partager</b> sur les différentes façons de faire.</p>
<p><b>ANNIVERSAIRE</b></p> 	<p>Cartes non utilisées</p>	<p><b>Simplifier</b> la compréhension et la mécanique du jeu.</p>
<p><b>EQUILIBRE</b></p> 	<p>Déposer deux cartes Equilibre au milieu de l'horloge et les utiliser comme joker pour qu'un parent puisse demander à un autre de gérer une crise.</p>	<p><b>Oser</b> donner le relais, <b>déléguer</b> la gestion d'une crise.</p> <p><b>Favoriser le partage</b> et le sentiment de solidarité/entraide entre parents</p>




**Entretien parental à domicile / début de l'accompagnement**



CARTE	UTILISATION	OBJECTIFS RECHERCHÉS
<p>COMPETENCE</p> 	<p>Déployer l'ensemble des cartes compétences. Demander au parent de nommer une ou plusieurs compétences qu'il pense avoir et donne des exemples de situations dans lesquelles celles-ci sont utilisées.</p> <p>Le parent choisit et nomme une ou plusieurs compétences qu'il souhaiterait développer durant l'accompagnement et pour quels types de situations.</p>	<p><b>Prendre conscience</b> de ses besoins dans son rôle de parent.</p> <p><b>Définir</b> les objectifs de l'accompagnement.</p> <p><b>Valorsier</b> ses compétences afin de les mobiliser régulièrement en situation.</p>

Entretien parental à domicile / 1 ou 2 parents		
CARTE	UTILISATION	OBJECTIFS RECHERCHÉS
<p>HORLOGE</p>  <p>ACTION</p> 	<p>Avec les cartes horloges et actions de l'âge de l'enfant, demander au parent si les besoins notés correspondent à ceux de son enfant et quelles actions lui parlent.</p>	<p><b>(Se) rassurer</b> : permettre au parent de se rassurer quant aux besoins de son enfant.</p> <p><b>Donner du sens</b> au bien-fondé de ses actions.</p>
<p>COMPETENCE</p> 	<p>Déployer toutes les cartes. Le parent en choisit 1, éventuellement 2, qu'il souhaiterait développer. L'accompagner à trouver comment il pourra concrètement le faire.</p>	<p><b>Focaliser</b> le parent, l'aider à mettre en avant ses ressources.</p> <p>Le soutenir à la <b>projection</b> de sa réussite.</p>

Entretien parental à domicile / 1 couple parental

CARTE	UTILISATION	OBJECTIFS RECHERCHÉS
<p>HORLOGE</p>  <p>ACTION</p> 	<p>Avec les cartes horloges et actions de l'âge de l'enfant, demander au parent si les besoins notés correspondent à ceux de son enfant et quelles actions lui parlent.</p>	<p><b>(Se) rassurer</b> : permettre au parent de se rassurer quant aux besoins de son enfant.</p> <p><b>Donner du sens</b> au bien-fondé de ses actions.</p>
<p>COMPETENCE</p> 	<p><b>A tour de rôle :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Demander au parent d'identifier les compétences de son conjoint.</li> <li>▶ Vérifier avec le·la conjoint·e s'il·elle est en accord. S'il·elle souhaite en enlever ou en rajouter, les placer un peu à part géographiquement.</li> </ul> <p>Si les parents se reconnaissent des compétences communes, les placer entre les deux.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Questionner chaque parent sur la compétence qu'il envie chez son conjoint·e. Demander à chacun·e d'explicitier comment il·elle fait pour (faire preuve de patience, garder son calme...).</li> </ul>	<p><b>Valoriser</b> : amener un changement de regard et de discours/posture afin de permettre un cercle vertueux de valorisation (sortir de la dynamique de critique)</p> <p><b>Modéliser</b> la manière de faire pour soutenir le développement d'une compétence pour soi.</p>

**ET MAINTENANT, À VOUS DE JOUER !!!**