

Félix, Zoé, Boris et les vôtres...



SOMMAIRE

| 1. Introduction | p.2 |
|-------------------------------------|------|
| 2. Déroulement du jeu | |
| 3. Recommandations pour l'animation | p.9 |
| 4. Les valeurs éducatives | p.10 |
| 5. Quelques ressources | p.10 |
| 6. Notes | p.11 |

1. Introduction

À propos de l'éducation des enfants, et d'ailleurs des relations familiales en général, où sont les certitudes d'autrefois ? Finis les chemins bien balisés de la naissance à la mort, disparus les rôles précisément attribués à chacun en fonction de l'âge et du sexe, oubliés les comportements codifiés en toutes circonstances, les réponses toutes faites transmises de génération en génération, le bien et le mal clairement définis et identiques pour tous...

Tous les magazines, tous les médias, toutes les conversations entre collègues, entre ami(e)s, entre voisins de train noient les parents — nous noient tous — de mots, d'idées et de bons conseils dont nous ne savons pas toujours bien cerner la pertinence. Ceux-ci peuvent parfois paraître étranges et bien souvent contradictoires: il faut écouter les enfants, bien sûr, leur demander leur avis sur ce qui les concerne; mais aussi faire preuve de fermeté...

Il faut favoriser leur autonomie, les laisser se débrouiller seuls

Il faut leur donner toutes les possibilités d'épanouir leurs talents, de faire du sport, d'apprendre les langues...

Il faut les entourer de chaleur, être très présents auprès d'eux, leur faire sentir notre amour et notre vigilance...

- ... mais aussi leur offrir la sécurité de consignes et de principes clairs.
- ... mais aussi leur assurer des moments de repos, voire même d'ennui...
- ... mais aussi les laisser déployer leurs ailes loin de nous, leur « lâcher les baskets », paraît-il...

Comment concilier tout cela?

S'il est une chose à laquelle tous les parents tiennent, c'est bien d'accompagner au mieux leurs enfants.

Il en va de même pour tous ceux qui jouent un rôle éducatif autour du jeune (accueillante, puéricultrice, responsable, enseignant, psychologue, assistant social, ...).

A la FILE (Fédération des Initiatives Locales pour l'Enfance), nous ne pensons pas, bien entendu, qu'il existe des recettes toutes faites. Nous pensons que chaque enfant, chaque parent, chaque famille et chaque professionnel est unique. Chaque éducateur doit donc se construire lui-même les réponses adaptées (mais toujours adaptables et réadaptables...) aux questions que, par sa simple présence, tout enfant pose. C'est afin de les y aider que nous avons conçu ce jeu qui permet d'aborder différents thèmes tout en gardant un aspect convivial et ludique.

Sans vouloir être ni donneurs de leçons ni distributeurs de solutions stéréotypées, nous proposons des valeurs éducatives pour guider les parents, les professionnels ainsi que les animateurs au travers du jeu. Ce livret vise à accompagner les professionnels que vous êtes, dans la mise en œuvre du jeu au sein de votre public spécifique. Accompagner et non pas conduire de force: juste tracer des directions, à vous de dessiner le chemin selon les circonstances et selon les besoins.



2. Déroulement du jeu

A Finalité

Ce jeu s'adresse à un public varié et peut être manipulé dans différentes perspectives :

- → Pour l'organisation de rencontres, débats, réunions avec des parents (cartes du lot n°1)
- → Pour l'animation de réunions d'équipe d'institutions accueillant des enfants de 0 à 18 ans et notamment dans une dynamique de projet pédagogique (carte du lot n°2)

Conçu pour ces deux situations particulièrement, vous pouvez toutefois envisager d'utiliser le jeu dans d'autres contextes comme celui de la formation, d'entretiens d'embauche, de l'intégration de jeunes travailleurs ou encore pour susciter le dialogue entre milieu d'accueil et école.

Ce jeu est donc un outil qui offre un lieu d'échange, d'information et de formation sur les pratiques éducatives. Bien entendu, pour que le jeu fonctionne et que les cartes soient exploitées de la meilleure manière possible, il est nécessaire qu'un animateur - un professionnel - prépare le jeu et stimule l'échange de points de vue et d'expériences d'une manière ludique.

L'objectif principal est de faire naître une réflexion sur les démarches éducatives et la pratique professionnelle de chacun, tout en sachant qu'il n'y a pas de « bonne » ou de « mauvaise » réponse mais uniquement des points de discussion. Le jeu se déroule dans un climat de confiance et de convivialité entre les participants. L'animateur facilite les échanges et les réflexions constructives.

B Contenu

Cette boîte de jeu contient:

- 1 plateau de jeu
- → 540 cartes dont:

➤ Lot 1 destiné au travail réalisé avec les parents

- 75 cartes avec des questions sur les relations intra-familiales
- + 34 cartes avec des questions sur les relations avec des milieux extérieurs
- 41 cartes avec des questions sur l'hygiène, le développement de l'enfant, la sécurité... 30 cartes vierges

➤ Lot 2 destiné au travail réalisé entre professionnels

- (biberon) 100 cartes avec des questions destinées aux professionnels du 0-3 ans
- (ballon) 100 cartes avec des questions destinées aux professionnels du 3-18 ans
- 100 cartes avec des questions axées sur les relations d'équipe
- 10 30 cartes « bulles d'air »
- → 30 cartes vierges
- → 30 pions
- 2 dés
- → 90 jetons en bois (preuves du passage dans les lieux obligés)
- 10 pastilles « joker »

C Règles du jeu

Le but du joueur est de faire parvenir ses trois pions au centre du plateau, tout en passant par des lieux obligatoires. Le chemin parcouru par chaque pion représente le parcours éducatif de l'enfant. Tout au long de ce chemin, le joueur réfléchit, en groupe, à des thématiques sur base de questions tirées au hasard en fonction de l'endroit où tombe son pion. Le jeu se termine au moment où les trois pions d'un joueur sont regroupés au centre du jeu, symbole de l'aboutissement du cheminement éducatif.

Chaque participant reçoit **trois pions de la même couleur** et les place sur l'une des cases départ. Chacun reçoit également une pastille joker de la même couleur. L'animateur, quant à lui, garde à portée de main les jetons en bois.

Le joueur situé à la gauche de l'animateur débute la partie et lance les deux dés. Pour débloquer un premier pion et commencer à avancer, le participant doit faire 6 avec au moins un dé. Lorsqu'il fait 6, il peut relancer un dé et avancer du nombre de cases indiquées en choisissant son parcours. Chaque fois que le dé indiquera le chiffre 6, le joueur aura le choix entre avancer de six cases ou introduire un nouveau pion.

Le symbole de la case où s'arrête le pion indique la catégorie de cartes à piocher par le joueur. Celui-ci lit à voix haute la question de la carte et y répond. Ensuite, celle-ci est posée aux autres participants et la discussion s'engage ainsi sur leurs pratiques, propositions, difficultés, vécus... Afin de répondre aux guestions, les participants peuvent également se baser sur leurs propres expériences et les partager avec les autres joueurs.

L'animateur impulse le débat et l'arrête lorsqu'il le juge opportun. L'approfondissement de la discussion dépend donc de l'animateur.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.



Attention! Chaque pion du joueur passera obligatoirement par un lieu différent (école, crèche, accueil extrascolaire, plaine de jeux, maison, consultation médicale ou paramédicale) avant de terminer sa course au centre du plateau.

Pour y entrer, le pion s'arrêtera sur la croix. Si le nombre indiqué sur le dé est supérieur au nombre de cases nécessaires, le pion reculera du nombre de cases correspondant. Le joueur tirera alors la carte indiquée par le symbole. Une fois son pion entré dans le lieu, le joueur évoque un souvenir personnel, un questionnement ou une situation positive en lien avec ce lieu et reçoit un jeton en bois, qu'il place en dessous de lui, comme preuve de son passage. Le tour suivant, le pion et son jeton continueront leur chemin jusqu'au centre du plateau.

Si un autre joueur tombe sur une case occupée par un pion avec jeton en bois, ce jeton change de propriétaire obligeant le pion lésé à visiter à nouveau un lieu. Le « pion voleur », quant à lui, est libre de se rendre au centre du plateau sans visiter de lieu.

Si le pion voleur est déjà muni d'un jeton il peut alors le transférer à un autre de ses pions en course. Attention, un seul jeton par pion.

Le jeu se termine lorsque 3 pions de même couleur avec jeton se trouvent au centre du plateau. Pour atteindre le centre, il est obligatoire de faire le nombre exact au dé. Si le nombre indiqué sur le dé est supérieur au nombre de cases nécessaires, le pion doit reculer du nombre de cases correspondant.

Remarques:

- → Certaines cases rouges représentent des évènements :
- Passez un tour Remarque: le tour du joueur s'arrête là mais il continue à répondre aux questions des autres joueurs jusqu'à son prochain tour).
- **6** Rejouez une fois
- Reculez de trois cases
- Avancez de trois cases
- → Chaque joueur a la possibilité, une fois au cours de la partie, de ne pas répondre à une question en donnant son joker.
- Chaque animateur peut adapter les règles du jeu (choix des cartes-questions, nombre(s) de passage(s) obligatoire(s), nombre(s) de pions par personnes...). Celui-ci peut également proposer aux participants de constituer des équipes de deux si le nombre de participants est trop élevé.

| D | Utilisation du jeu dans le cadre d'échanges professionnels- |
|---|-------------------------------------------------------------|
| | familles (cartes lot 1) |

L'animateur sélectionne les cartes du lot n°1. Celles-ci sont répertoriées en trois catégories :

- Les relations intrafamiliales.
- + Les relations avec des milieux extérieurs.
- ▲ Le développement de l'enfant.

Utilisation du jeu dans le cadre d'échanges au sein d'une équipe de professionnels (10 personnes maximum) (cartes lot 2)

Les cartes du lot n°2 sont répertoriées en trois catégories :

- ou Les pratiques éducatives 0-3 ans ou 3-18 ans.
- Les relations d'équipe.
- Les bulles d'air qui permettent aux joueurs d'aborder l'espace d'une carte une thématique plus légère. Seule la personne qui pioche répond à la question.

L'animateur, au préalable, sélectionne les cartes du lot n°2 correspondantes à l'âge ciblé par le milieu d'accueil (0-3 ans ou 3-18 ans).

En fonction du but de la réunion et des besoins de l'équipe, l'animateur peut également choisir des thématiques spécifiques (comme l'inclusion d'enfants à besoins spécifiques, la gestion de conflits entre enfants, les problèmes de communication dans l'équipe, l'alimentation, le rythme, le sommeil, les émotions...) via le tableau de correspondances des thèmes (*voir p.7*) ou décider d'amener la réflexion sur l'ensemble des thématiques proposées et mettre toutes les cartes en jeu.

Le jeu commence et se déroule comme vu précédemment (*voir p.5*). Le parcours représente le chemin éducatif lié à l'exercice de la fonction.

| Notes | | |
|-------|------|------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Dans le cadre d'échanges au sein d'une équipe dans une dynamique de création ou révision du projet pédagogique (10 personnes maximum-représentative de l'équipe pluridisciplinaire) (cartes lot 2)

Les cartes du lot n°2 sont répertoriées en trois catégories (voir point 3.2).

Le jeu permet d'être un outil pertinent pour animer des réunions autour du projet éducatif. Les situations particulières décrites au travers des différents types de carte constituent un point de départ pour définir, mettre en œuvre, évaluer, ajuster un projet d'action visant à améliorer les conditions éducatives de l'accueil.

À cet effet, l'animateur sélectionnent des cartes correspondant aux thématiques qu'il souhaite aborder dans le cadre d'une dynamique de projet éducatif. Pour cela, il se réfère au tableau de correspondance des numéros et thèmes (voir p.7). Nous recommandons de laisser dans le jeu les cartes « bulles d'air » qui permettent aux joueurs d'aborder, l'espace d'une carte, une thématique légère.

L'équipe échange, partage des points de vue et des représentations de manière à créer des critères d'actions généralisables à d'autres situations éducatives. Dans ce cadre, l'utilisation d'un tableau est conseillée. Nous vous recommandons d'y noter les décisions ou réflexions susceptibles d'alimenter le projet pédagogique. Dans une optique de projet éducatif, l'animateur doit être particulièrement attentif à recueillir l'avis et le consensus de chacun. Plusieurs séances de jeu peuvent être réalisées avec le même groupe, jusqu'à épuisement des thématiques. L'objectif final est, pour le responsable du milieu, de rédiger le projet pédagogique au plus proche de ce qui est ressorti des réunions.

Le déroulement du jeu est expliqué p.4. L'objectif du jeu étant le projet pédagogique à créer ou à questionner, le joueur ne peut bénéficier d'un joker. Il doit répondre à la question qui lui est posée afin que l'avis de tous soit entendu. L'animateur joue un rôle important dans l'approfondissement de la discussion et doit veiller à ce que chacun s'exprime librement afin que le projet pédagogique rencontre le consensus de chacun.

| Notes | | |
|-------|------|------|
| | | |
| | | |
| | | |

G Tableau de correspondance des thèmes pour le lot de carte n°2

| N° repris au dos des cartes | Thèmes | 0-3 ans | 3-18 ans | Équipe |
|--------------------------------|-----------------------------------------------|----------|----------|----------|
| 1 | Conflits | / | 1 | 1 |
| 2 | Doudou/Tututte | / | | |
| 3 | Sommeil | / | | |
| 4 | Repas/Alimentation | / | 1 | / |
| 5 | École | / | 1 | |
| 6 | Violence/Morsure | / | | |
| 7 | Propreté/Hygiène/Corps | / | 1 | / |
| 8 | Vie quotidienne de la crèche | / | | |
| 9 | Rythme de l'enfant/ Développement de l'enfant | / | | |
| 10 | Sécurité | / | 1 | √ |
| 11 | Communication/Relation avec les parents | / | 1 | |
| 12 | Réseaux Sociaux/Écran/Addiction | | 1 | √ |
| 13 | Horaires/Planning | | | / |
| 14 | Posture et secret professionnel | / | 1 | √ |
| 15 | Communication collègues et direction | / | | √ |
| 16 | Gestion des émotions et sentiments | / | 1 | √ |
| 17 | Questions institutionnelles/Formations | | | √ |
| 18 | Collaboration/Confiance/Dynamique d'équipe | / | 1 | √ |
| 19 | Diversité (handicap physique,) | | 1 | √ |
| 20 | Mort et Maladie | | 1 | |
| 21 | Mensonge | | 1 | |
| 22 | Moquerie/Harcèlement/Grossièreté | | 1 | / |
| 23 | Communication / Relation avec le jeune | | 1 | |
| 24 | Alcool, drogue, sexualité et dépendance | | 1 | / |

3. Recommandations pour l'animation

Le rôle de l'animateur est primordial. Toute animation doit être préparée afin de rencontrer au mieux les objectifs visés par le groupe.

L'animateur est invité à adapter les règles en fonction du public ciblé, de ses objectifs... Dans le cadre d'une réunion d'équipe, notons qu'il peut être intéressant de réunir autour de la table des personnes de différentes générations et fonctions pour favoriser la richesse des échanges. Voici quelques recommandations pour aider et soutenir l'animateur dans sa démarche:

AVANT L'ANIMATION:

- L'animateur veille à rendre le cadre de l'animation agréable (accueil des participants, mise à disposition de boissons...). Il s'assure de toujours garder l'aspect ludique et convivial du jeu.
- Il se situe et met ses limites ainsi que celles de l'institution pour laquelle il travaille.
- L'animateur sélectionne les questions avec lesquelles il se sent à l'aise et qu'il peut gérer ainsi qu'en fonction du public ciblé.
- ➤ L'animateur propose un tour de table où chacun peut se présenter brièvement et exprimer ses attentes par rapport au jeu.
- ➤ Il gère le temps, le groupe.
- ➤ Il met des balises. Il ne s'agit pas d'un groupe thérapeutique.
- ➤ I met en confiance. Par exemple, en mettant en premier des questions moins impliquantes afin de mettre les personnes à l'aise.

Quelques propositions de consignes à donner aux participants:

- ➤ Chaque participant parle en tant que « JE ».
- Chacun laisse l'autre participant terminer son idée.
- ➤ Chaque participant respecte l'opinion de l'autre.
- ➤ Chaque participant assure une certaine discrétion par rapport à ce qui est dit durant l'animation. Il s'engage à la confidentialité sur le contenu de la séance.

PENDANT L'ANIMATION:

- L'animateur peut apporter un peu de souplesse dans la formulation des questions. Par exemple, à la place de « Comment réagissez-vous » il peut demander « Comment vivez-vous cette situation ? ». Il peut préciser ou recentrer une question autour d'une situation concrète.
- > Il stimule et facilite l'échange. Il laisse la possibilité à chacun de s'exprimer mais aussi de se taire. Il soutient les participants dans leur rôle de parents ou de professionnels.
- ➤ Il prévient qu'il n'y a pas « une » bonne réponse. Les participants expriment ce qu'ils vivent, ressentent... et non pas ce qu'ils pensent être la bonne réponse. Il s'agit d'un cheminement personnel.

- ➤ Il ne limite pas l'échange interpersonnel à l'animation du jeu. Nous lui conseillons de laisser la possibilité aux personnes de le rencontrer individuellement après l'animation lorsqu'une personne le souhaite (parce qu'une question ou une remarque l'a particulièrement touchée). Cela peut également se faire durant le jeu pour éviter un quelconque dérapage.
- ➤ L'animateur intervient en tant que professionnel. À ce titre, il ne répond pas personnellement aux questions posées. Il fait également preuve d'empathie. Il prend chacun en considération et reconnaît les attentes et les peurs de chacun des participants.
- ➤ Dans le cadre d'une utilisation en équipe, l'animateur crée un lieu d'échange où les professionnels ont l'occasion de penser leurs pratiques, leurs représentations mais aussi leurs émotions. Le but est de susciter une réflexion de chaque professionnel sur son positionnement individuel auprès des enfants et des familles. L'animateur aide les participants à mettre à distance leurs émotions, à prendre du recul et à mettre du sens sur les pratiques en recentrant le dialogue sur les besoins de l'enfant.

APRÈS L'ANIMATION:

- L'animateur propose un débriefing sur la manière dont le jeu a été vécu. Que souhaitent dire les participants ? Y-a-t-il encore des questions ? Des désaccords avec le contenu abordé ? Des incompréhensions ?
- ➤ Dans le contexte d'une réunion d'équipe, l'animateur résume les bonnes pratiques et les décisions amenées par l'équipe. Il propose alors une planification du suivi et de l'implémentation des discussions dans le projet pédagogique.
- ➤ L'animateur rappelle les consignes exprimées avant le début du jeu comme la confidentialité.

4. Les valeurs éducatives

Pour éclairer l'animateur nous souhaitons évoquer de façon générale quelques valeurs éducatives que nous défendons.

- La compétence parentale. Le respect de chacun et du vécu de chacun dans son rôle parental et familial.
- La compétence infantile. L'enfant est capable de comprendre, d'agir, de choisir... en fonction de son stade de développement.
- > Le respect:
 - Le droit de chacun à avoir une vie privée, à son espace en termes de lieu, de temps..., à avoir un jardin secret.
 - Le respect mutuel entre parents et enfants. L'enfant est partie prenante dans la relation, il l'influence, il fait des choix avec ses compétences du moment et dans le cadre des limites mises par l'adulte.
 - Le respect des autres lorsque l'on vit en collectivité, en société (respect des règles sociales, de l'espace, de l'intégrité de l'autre, du travail de l'autre...).
 - Le respect entre professionnels et parents/enfants.
- ➤ La reconnaissance des besoins et des limites de chacun.
- Les limites éducatives. Le respect ne veut pas dire laxisme.
- Le dialogue, la communication, la négociation comme éléments privilégiés.
- L'égalité des sexes et des genres. L'ensemble de la société transmet des messages sur la différence des sexes qui modèlent le psychisme des enfants et sont porteurs d'inégalité.
- La responsabilité parentale. La relation enfant-adulte n'est pas une relation d'égal à égal.
- La tolérance notamment sur le plan social et culturel.

5. Quelques ressources

Afin de trouver des pistes de réponses aux questions répertoriées dans ce jeu, nous vous invitons à vous rendre sur le site de la FILE http://www.fileasbl.be/membres, sous l'onglet « outil ».

Sur cette page, vous trouverez des ressources, des points de repères, en fonction de la thématique. En fonction de la problématique, nous vous conseillons toujours d'orienter les personnes vers les services compétents (médecin traitant, les urgences, l'ONE, Yapaka ou encore vers les centres locaux de promotion de la santé).

Nous espérons contribuer à l'amélioration des relations vécues et favoriser ainsi la création de conditions individuelles, sociales et environnementales qui permettent une meilleure qualité de vie pour les familles grâce à de meilleures relations parents-enfants-professionnels.



Le jeu «Félix, Zoé, Boris et les vôtres », outil pédagogique destiné aux parents et aux professionnels est une édition de la Fédération des Initiatives Locales Pour l'Enfance (F.I.L.E.) réalisée avec l'aide de la Fédération Wallonie-Bruxelles et avec le soutien des Provinces du Brabant wallon et de Namur ainsi que de la Loterie Nationale.

Distribution: F.I.L.E. Place A. Bosch, 24 1300 Wavre. Tél 010/22.52.02 www.fileasbl.be

Éditeur responsable du jeu et du livret: Jacques TERNEST

Conceptualisation du jeu: Nathalie DAVREUX

Illustrations du jeu: Thierry Jacquemin

Création, mise en page et illustrations: K'mikaz sprl

Photogravure du jeu: Van Noppen

Impression du jeu: CARTA MUNDI

Le premier livret d'accompagnement a été réalisé par la F.I.L.E. avec la précieuse collaboration de ses membres, le Centre Coordonné de l'Enfance, les F.P.S., I.M.A.J.E, l'I.S.B.W., la Ville de Seraing et nous tenons également à remercier tout particulièrement le C.L.P.S. du Brabant wallon.

La mise à jour du livret d'accompagnement et du jeu ont été réalisées par la F.I.L.E. avec la précieuse collaboration de ses membres, l'I.S.B.W, SONEFA, Caravelles asbl, ISPPC Pôle Enfance&Formation, Créadys, ISPPC-la maison de l'adolescent.

Résumé des symboles:

Jeu entre parents

- Les relations intrafamiliales.
- Les relations avec des milieux extérieurs.
- Le développement de l'enfant.

Jeu entre professionnels

- ou Les pratiques éducatives 0-3 ans ou 3-18 ans.
- + Les relations d'équipe.
- Les bulles d'air qui permettent aux joueurs d'aborder l'espace d'une carte une thématique plus légère. Seule la personne qui pioche répond à la question.
- Passez un tour
- **6** Rejouez une fois
- Reculez de trois cases
- Avancez de trois cases

Quelques recommandations:

- → Chaque participant parle en tant que « JE ».
- Chacun laisse l'autre participant terminer son idée.
- Chaque participant respecte l'opinion de l'autre.
- Chaque participant assure une certaine discrétion par rapport à ce qui est dit durant l'animation. Il s'engage à la confidentialité sur le contenu de la séance.

Pour toutes informations complémentaires ou pour commande de jeu : www.fileasbl.be

LOGO sponsor

LOGO sponsor

LOGO sponsor

LOGO sponsor