



Comité Local
Ternois Bruaysis

NOTE EXPLICATIVE

FAMILLES EN JEU

*Jeu coopératif parents-professionnels
(Mis à disposition par la Communauté de Communes du Pernois)*

La mallette de jeu contient :

- 1 plateau de jeu plastifié
- 2 sabliers
- 4 pions
- 1 règle du jeu
- 18 fiches question pour les parents et les professionnels :



4 fiches « cartes questions » ; 4 fiches « questions parents » ; 3 fiches « questions professionnels » ; 2 fiches « vacances » ; 5 fiches « questions sablier »

A destination de groupes de parents et de professionnels

Jeu conçu par l'Association Petite Enfance Angers, en multi partenariat, dans le cadre d'un programme Européen EQUAL Marguerite

Descriptif :

Familles en Jeu est un support qui permet d'animer des **groupes de parents et de professionnels**, afin d'échanger à partir de mises en situations fictives qui peuvent se produire dans nos vies quotidiennes.

Des questions ont été conçues spécialement pour les parents, et d'autres pour les professionnels. Familles en Jeu se pratique en groupe, ce qui facilite les rencontres et les échanges.

A vous de jouer !

Déroulement du jeu :

Le jeu se joue au minimum avec 2 équipes, dont une de professionnels. Les parents se regroupent d'une côté, les professionnels de l'autre.

Chaque équipe choisit un pion qu'elle place sur la case départ. Les équipes jettent le dé et celle qui obtient le score le plus élevé commence. L'équipe qui démarre relance le dé et avance le pion du nombre de cases indiqué par celui-ci.

L'animateur pose une question correspondant à la case et à l'équipe interrogée. Selon la case, l'animateur utilise le sablier court (case sablier), et le sablier long pour les autres cases.

Les membres de l'équipe concernée débattent de la question, ensuite l'animateur ouvre le débat et les autres équipes interviennent si elles le souhaitent pour donner leur point de vue.

Le sablier est un repère, toutefois il faut éviter d'interrompre un échange en cours. Lorsque l'échange est terminé, c'est l'équipe suivante (dans le sens des aiguilles d'une montre) qui lance le dé.

Les différentes cases :

La case « sablier » : la question est courte donc la réponse est rapide car il s'agit souvent d'une question concernant la législation. La réponse est indiquée sur le livret à la suite de la question.

La case « vacances », celles avec les palmiers : la question concerne l'organisation des vacances. Il y a des questions pour les parents et d'autres pour les professionnel (selon l'équipe qui lance le dé).

La case « parents ou professionnels », celle avec les personnages : quand les parents jouent, c'est une question « parents », quand les professionnels jouent, c'est une question « professionnels ».

La carte « question surprise » : quand les parents jouent, c'est une question « parents », quand les professionnels jouent, c'est une question « professionnels ».

Fin du jeu : Le jeu se termine quand toutes les équipes sont arrivées ou ont dépassé la dernière case. Si une équipe a terminé avant les autres, celle-ci prend part aux échanges.

Exemples de questions :

Carte question « parents » : *C'est l'anniversaire de votre enfant, Vincent (3 ans), lui achèterez-vous les ustensiles de ménage dont il a envie ?*

Carte question « professionnels » : *Selon vous, hommes et femmes participent-ils de la même façon à l'organisation de la vie familiale ?*

« Vacances » : *C'est l'été, vous êtes en vacances dans un Village Vacances Familiales, confiez-vous Sophia (1 an) à la garderie ? Pourquoi ?*

