

Chemins de Parents

Des parents échangent et imaginent ensemble...

Comment débiter la partie ?

● L'Animateur précise les points suivants :

« C'est au joueur situé à ma gauche de débiter la partie. Je lui lirai les 2 questions qui figureront sur la première carte du paquet de la famille imposée par le dé et la case du plateau. Le joueur choisit à laquelle des 2 questions il veut répondre (en 2 mn maximum). »

● Il pourra être sollicité par 1 ou 2 participants maximum pour enrichir sa réponse lorsqu'il(s) lui présentera(ront) la (leur) carte «*Pour en savoir plus*».

● L'Animateur précise : « Il n'y a pas de vainqueur à proprement parlé car Chemins de Parents est un jeu résolument collectif. » Il indique le nombre de jetons à atteindre collectivement pour clore la partie (Ex : 10 points = 45 mn).

On commence ?

● L'Animateur invite le joueur à lancer le dé. Il avancera sa quille en fonction du nombre de points indiqués. Il est libre de choisir son parcours (Attention : il ne peut pas revenir en arrière sur le parcours).

● Puis l'Animateur lui lit la première CARTE QUESTIONS de la case correspondante (voir couleur des cartes Questions). Le Joueur choisit celle à laquelle des deux questions il veut répondre. Il dispose alors de 2 mn maximum pour répondre (l'Animateur met en place le sablier).

● A la fin de la réponse, les autres joueurs peuvent alors utiliser leurs cartes «*Pour en savoir plus*» pour demander des éclaircissements ou questionner de nouveau, etc. Un débat peut alors s'engager durant quelques minutes. L'animateur est garant du temps.

● Au bout de 2mn maximum de réponse (Sablier) et du débat s'il a lieu, l'Animateur accorde 1 jeton au collectif, quelle que soit la teneur de sa réponse et l'appréciation des autres joueurs. Il le dépose au centre du plateau. Puis, le joueur suivant joue (la partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre).

Des cartes et cases particulières ?

Tour de table : Certaines cartes Questions sont des invitations à des « Tours de Table ». Lorsqu'un joueur tombe sur ce type de carte, il répond d'abord, puis l'ensemble de la table également. Il n'y a pas de jeton à gagner !

Joker : Chaque joueur dispose dès le début du jeu d'une telle carte. Elle peut lui servir pour ne pas répondre aux questions proposées. Attention, elle ne s'utilise qu'une seule fois durant la partie (une fois utilisée, elle est remise à l'Animateur).

Case « Question Libre » : Pas de famille de carte imposée. C'est le joueur qui choisit puis l'animateur lui indique alors les 2 questions possibles.

FIN DE LA PARTIE : quand le nombre de jetons défini en début de partie est atteint.



Chemins de Parents

Des parents échangent et imaginent ensemble...

Le réseau des Ecoles des parents et des éducateurs (Epe), fort de son expertise dans le champ du soutien à la parentalité a conçu un support ludique de médiation permettant l'expression des représentations mais aussi des expériences vécues dans le cadre de la relation parentale.

Le jeu est composé de 120 cartes « Questions » + 6 cartes « Pour en savoir plus » + 6 cartes « Joker » + 1 plateau + 1 sablier (2mn) + 1 dé + 6 quilles + 40 jetons

Chemins de parents est un jeu créé à l'initiative du réseau des Ecoles des parents et des éducateurs, en coopération avec FIREA et co-conçu avec les Editions Valorémis (www.ecoledesparents.org / www.valoremis.fr).

Une question, besoin d'aide, contacter la FNEPE
(Fédération Nationale des Ecoles des Parents et des Educateurs)
contact@ecoledesparents.org.



Chemins de Parents

Des parents échangent et imaginent ensemble...

Le jeu Chemins de parents est un outil ludique d'explicitation (représentations, préjugés, expériences, faits) sur le thème de la parentalité. Conçu pour être utilisé comme un support de débats approfondis, il sera d'autant plus pertinent que le groupe sera composé de 4 à 6 participants.

● Le rôle de l'Animateur est de :

- dispenser un peu de connaissances
- gérer le temps
- aider à la mise en place de discussions
- éclairer
- décrypter le jeu et ses règles de communication comme levier de structuration de la pensée

● Jeu de médiation, Chemins de Parents aborde notamment les thématiques/problématiques suivantes :

- responsabilité individuelle
- personnes ressources
- éducation
- conduites à risque
- culture/société
- droits et devoirs
- moyens
- idéal/futur
- etc.

● Ces thématiques seront abordées sous l'une des trois entrées suivantes :



• Bébé/Enfant



• Ado/Jeune Adulte



• Pêle-mêle

● Jeu également collaboratif, Chemins de parents permet à l'ensemble des participants de la table de jeu de remporter la partie. En effet, par le hasard ou l'intervention des participants, chacun pourra apporter son point de vue sur les questions et ainsi nourrir le débat. (voir les questions invitant à un « TOUR DE TABLE »).

Quel est le but du jeu ?

A partir de questions sans réponse prédéterminée, et en respectant des consignes imposées par le hasard, il s'agit d'échanger et d'imaginer ensemble sur les réalités vécues, ressenties, souhaitées de la parentalité.

Avant de jouer

● L'Animateur est le garant des règles du jeu, c'est lui qui met donc en place l'ensemble des éléments du jeu :



Pour cela, il place au centre de la table :

- le plateau et invite chaque joueur à choisir sa couleur de quille puis à la placer au centre du plateau.
- Il place devant lui les 3 paquets de cartes questions :
- Bébé/Enfant
- Ado/Jeunes adulte
- Pêle-mêle
- 1 dé + le sablier (2mn)

Puis, il distribue à chacun des joueurs :

- 1 carte « Pour en savoir Plus »
- 1 carte « Joker »

