

Jeu de **cette** famille

UN PROJET ORIGINAL

W dans la famille
Du quartier,
Jedemande W

■ LA FAMILLE EN TANT QUE LIEN SOCIAL

Le centre socioculturel du Fossé des Treize à Strasbourg a mené, d'octobre 2001 à mars 2004, un grand projet autour de la question de la parentalité.

« Comment les pères et les mères assument-ils leur rôle de parents ? ».

« Comment transmettent-ils à leurs enfants les valeurs, les savoirs et les savoirs-faire indispensables à la construction de leur identité culturelle et sociale ? »

■ UN PROJET EN DEUX TEMPS

- **La première phase a été consacrée à l'expression du vécu des habitants du quartier en mettant en valeur leurs origines culturelles.**

De nombreuses réalisations ont concrétisé cette démarche : théâtre, création de costumes, défilé de mode, livret de recettes de cuisine, recueil de contes et CD, vidéo et exposition de créations artisanales.

- **Dans un second temps, le "Jeu de cette famille" a vu le jour.**

Outil pédagogique destiné à servir de support d'animation aux groupes de parole de parents, ce jeu de cartes s'adresse aussi aux professionnels concernés par le thème des relations au sein de la famille.

La conception graphique du jeu s'inspire des réalisations issues de la première phase du projet.

■ PLUS DE CINQUANTE PARTICIPANTS

L'objectif de ce projet est de favoriser la communication au sein de la cellule familiale par la valorisation des personnes et de leur culture.

Une cinquantaine d'habitants du quartier, de tous âges et de tous horizons, ont participé à cette action, en partenariat avec cinq autres associations strasbourgeoises (voir page 4).

GUIDE DE L'ANIMATEUR

Le "Jeu de cette famille" est un outil pédagogique destiné à faciliter l'émergence de la parole dans des groupes d'adultes. Il n'est pas une fin en soi, mais plutôt une étape dans un projet autour de la parentalité, de la transmission des valeurs et de l'identité culturelle au sein des familles.

- Ce jeu peut être utilisé en séance unique avec un groupe. Il peut aussi faire l'objet d'un cycle de plusieurs séances afin de varier les thèmes et d'approfondir le travail.
- **Le "Jeu de cette famille" s'inspire du principe des jeux de rôles.** Chaque joueur devra interpréter le rôle des différents personnages d'une famille dans les situations proposées. Le jeu se compose de 6 parties successives, basées chacune sur une situation différente, et se conclut par un débat final de 30 minutes.
- Ce jeu doit toujours être accompagné par un animateur formé à l'animation de groupes de parole. Il n'est pas conçu pour être utilisé dans le cadre de la cellule familiale.
- Il est souhaitable que l'animateur soit épaulé par une seconde personne, extérieure au groupe, qui joue le rôle d'observateur. L'observateur se charge alors de la prise de notes et intervient lors des synthèses et du débat final, sa position lui permettant de prendre davantage de recul.

■ PRÉPARATION DE L'ANIMATION

- **Constituer un groupe de 7 à 12 personnes adultes (si le nombre de joueurs est inférieur à 7, adapter le nombre de situations).**
- Lire attentivement la règle du jeu pour en maîtriser les différentes phases.
- Choisir avec soin les situations abordées au cours du jeu, en fonction du profil des participants. Elles doivent être en relation avec le vécu du groupe, de façon à ce que les participants se sentent concernés et s'impliquent dans le jeu.

Se documenter pour être en mesure d'apporter un début de réponse aux questions pointues qui peuvent être posées au moment des synthèses et du débat final : textes de loi, apport psychologique, coordonnées d'associations pour un relais éventuel, textes généraux de réflexion sur un sujet... Au besoin, un intervenant extérieur qualifié peut être invité à participer à une séance ultérieure.

■ DISPOSITIONS MATÉRIELLES

- Informer au préalable les participants de l'action, du type de support utilisé et du temps nécessaire à l'animation
- Faire asseoir les participants autour d'une table, à proximité les uns des autres, de manière à faciliter la communication et le dialogue
- Prévoir une montre ou un chronomètre
- Veiller à ne pas être dérangé (téléphone, portable, etc.)

■ LE RÔLE DE L'ANIMATEUR

- Gérer le temps
- Réguler la dynamique de groupe, garantir la sécurité psychologique des individus en favorisant l'écoute et le respect mutuels
- Veiller à ce que chacun puisse s'exprimer
- Animer les synthèses en fin de partie et le temps de débat final
- Remplir la grille d'évaluation (voir ci-joint)

Conseils d'animation

- Présenter l'animateur et l'observateur éventuel et expliquer le rôle de chacun
- Présenter le Jeu de cette famille, sa genèse et l'esprit dans lequel il a été conçu (voir page 1)
- Expliquer la règle du jeu et les différentes phases
- Rappeler aux participants que le bon déroulement du jeu suppose de leur part une attitude de respect et d'écoute mutuels afin que personne ne puisse être blessé par le regard des autres.
- Être vigilant tout au long du jeu et veiller au respect des sensibilités de chacun afin que nul ne se sente jugé et remis en cause dans ses convictions personnelles. En cas de conflit sérieux, l'animateur arrête la partie, apaise la situation et décide s'il faut reprendre ou non le jeu.
- Gérer de façon rigoureuse le temps pour garantir le bon déroulement des différentes phases du jeu.
- À la fin de la sixième et dernière partie, inviter les joueurs à découvrir la fresque qui illustre "l'esprit" de leur famille en retournant les six cartes face visible et en reconstituant à la manière d'un puzzle la scène qui figure au dos de la boîte.
- Respecter le temps de débat final qui est un moment essentiel du jeu et une phase indispensable pour construire la suite de l'action. Il ne faut pas laisser partir les participants sur un sentiment d'inachevé.

LES ASSOCIATIONS PARTENAIRES

DU PROJET

La conception du "Jeu de cette famille" a été assurée par un collectif d'associations strasbourgeoises :

Le centre socioculturel du Fossé des Treize, équipement de proximité situé au centre-ville et ouvert à tous qui propose des activités et des services facilitant la vie quotidienne des familles et qui participe à l'animation de la vie locale

Nadi Chaabi, association ayant pour but de créer des liens entre les parents et de les soutenir dans l'exercice de leur fonction parentale

Plurielles, association de quartier menant des actions sociales, éducatives et culturelles en direction des femmes d'origine étrangère

Entraide Le Relais, association qui, par son équipe de prévention spécialisée, intervient auprès des jeunes de 12 à 25 ans en difficulté au centre-ville de Strasbourg

Le CLAPEST, comité de liaison d'associations pour la promotion des personnes issues de l'immigration en Alsace

L'Union Départementale des Associations Familiales qui a pour mission de représenter les familles auprès des pouvoirs publics et pilote localement le Réseau d'Écoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents (REAAP).

La réalisation du jeu

La réalisation du jeu a été confiée à "Trèfle(s) rouge(s)"

un trio créatif composé de : Constance Stoyanov, conceptrice rédactrice
Stéphanie Monnier-Galloni, auteur illustrateur et Christine Fuchs, graphiste.

Trèfle(s) rouge(s)

16 rue du Coudrier 67100 Strasbourg

téléphone 03 88 44 50 62

treflesrouges@free.fr

Pour plus de renseignements

Si vous souhaitez obtenir davantage d'informations

sur le Jeu de cette famille et le projet "Dans la famille Duquartier, je demande...", n'hésitez pas à nous contacter :

Centre socioculturel du Fossé des Treize

6 rue Finkmatt 67000 Strasbourg

téléphone 03 88 14 36 40 / télécopie 03 88 14 36 45

infos@cscf13.org

Règle du jeu

Durée du jeu : 2 h 30

Le jeu se compose de six parties successives, d'une durée de 20' chacune, suivies d'un temps de débat de 30'.

But du jeu

Les joueurs doivent interpréter à la manière d'un jeu de rôles les 6 personnages d'une famille dans les situations proposées. *Le joueur qui, à la fin du jeu, a le moins de cartes en main a gagné.*

Préparation du jeu

L'animateur choisit 6 cartes *situation*. Il distribue à chaque joueur une famille complète. Au centre de la table, il place les cartes *M. ou Mme Duquartier*, face visible par tous.

Déroulement d'une partie

L'animateur énonce ensuite la 1^{ère} situation et invite chaque joueur à choisir un personnage parmi les cartes qu'il a en main. Chaque joueur dépose devant lui la carte correspondante, face visible par tous. Il peut passer son tour s'il le souhaite.

Phase I (5')

Les personnages impliqués dans la situation débattent, les autres joueurs écoutent en silence.

Jeu de cette famille

Phase II (5')

Au bout de 5', l'animateur suspend la discussion et propose aux autres joueurs volontaires d'intervenir dans le débat en jouant le rôle d'un autre membre de la famille. Chaque nouveau joueur dépose devant lui la carte correspondant au personnage choisi. La discussion reprend alors entre les anciens et le(s) nouveau(x) joueur(s).

Phase III (5')

Au bout de 5', l'animateur arrête la discussion et propose aux joueurs restants d'intervenir dans le débat en interprétant un personnage *M. ou Mme Duquartier*. Les volontaires posent la carte de leur choix devant eux, face visible. En échange, ils se défaussent d'une des cartes *famille* qu'ils ont en main, en la déposant face cachée devant eux - elle sera retournée à la fin du jeu. La discussion reprend entre les membres de la famille et le(s) nouveau(x) personnage(s).

Phase IV (5')

Au bout de 5', l'animateur clôt la discussion et fait une rapide synthèse des échanges de la partie.

À la fin de chaque partie, toutes les cartes *famille* qui ont été jouées et placées devant les joueurs sont retournées, face cachée. Les cartes *M. ou Mme Duquartier* jouées durant la partie sont replacées au milieu des joueurs. Une nouvelle partie s'engage, à partir de la situation suivante.