

UTILISATION

Comment utiliser le livre ?

Vous trouverez dans ce livre des jeux simples, des jeux plus compliqués, des jeux qui ne nécessitent que peu d'implication* de votre part, d'autres au contraire qui réclament attention et forte implication*.

Lisez les quelques pages de préambule, puis utilisez les jeux comme bon vous semble. Prenez-les au hasard, prenez-les dans l'ordre, faites décider vos enfants ou choisissez ceux qui vous plaisent tout simplement. Vous pouvez aussi utiliser ce livre lui-même comme un jeu : choix d'une page, tirage au sort, choix d'un jeu par un membre de la famille...

Modifiez les règles lorsque vous le souhaitez, mais sachez qu'elles tiennent un rôle important dans le bon déroulement des jeux.

Les jeux peuvent évoluer en fonction du nombre de joueurs, d'événements familiaux, de la situation, de ce que vous désirez voir y modifier ou de ce que la famille souhaite s'approprier.

Ces jeux ne sont que du levain : à vous de prendre les ingrédients familiaux, de mélanger et de pétrir pour créer votre gâteau.

Les différents types de jeux de ce livre

Chacun des jeux décrits dans ce livre favorise certains aspects de la vie sociale. Ils sont répertoriés en fonction de quatre objectifs principaux :



SE DÉVELOPPER PERSONNELLEMENT.

Jeux qui favorisent le développement de l'enfant, son ego, la conscience de soi, des émotions, la confiance en soi.



GÉRER LES MÉCANISMES DE LA COMMUNICATION.

Jeux destinés à expérimenter les mécanismes de la communication, à les identifier, à mieux les gérer.



DÉVELOPPER SA RELATION AUX AUTRES.

Jeux destinés à renforcer la proximité aux autres, l'empathie, la reconnaissance* d'autrui.



RENFORCER LES LIENS FAMILIAUX.

Jeux destinés à clarifier sa place, identifier chacun des membres de la famille, développer un sentiment d'appartenance.

Des règles pour bien jouer

Jouer c'est sérieux, surtout pour le parent que vous êtes. Le plaisir de jouer avec votre ou vos enfants ne peut pas vous faire oublier que vous gérez la situation en tant qu'adulte. S'il s'agissait de jeu physique, vous veilleriez à ne pas mettre votre enfant en danger. Dans les jeux plus « personnels », votre rôle est de limiter, protéger, surveiller la qualité des échanges. Veillez donc au respect mutuel entre enfants. Veillez à ce que les jeux ne soient pas utilisés pour régler des comptes et que les limites de chacun soient respectées tout en favorisant l'expression de tous sans jugement.

Je vous invite donc à ne pas intervenir sur ce qui est dit, à l'accepter, à permettre à chacun de s'exprimer suffisamment, parents compris. Portez une

attention particulière aux formulations, aux commentaires, la plupart du temps superflus. Les commentaires seront plus utiles après le jeu. Lorsque vos enfants s'expriment, vous pouvez être tenté de répondre, d'alimenter leur discours. Évitez cela si ce n'est pas prévu dans le jeu : acceptez simplement leurs paroles. Le plus souvent l'enfant a besoin d'exprimer qui il est, ce qu'il fait, ce qu'il vit, son monde intérieur. Il n'a pas besoin d'entendre vos conseils ou vos commentaires. Lorsqu'il souhaite une réponse, il la demande : aussi laissez-le dire, accompagnez son discours par une simple reformulation* sans commentaire. Vous lui prouvez ainsi que vous l'avez bien entendu et compris.

Si au cours d'un jeu un problème important apparaît, évitez de le traiter directement, écoutez le jeu ou arrêtez-le (voir issue de secours en annexe). Notez le problème et reprenez-en à l'enfant à un autre moment.

Un jeu n'est pas une jungle. Il est souhaitable que les règles en soient énoncées au préalable et qu'elles soient acceptées par l'ensemble des participants. Je vous propose d'appliquer quelques principes simples qui garantissent le bon déroulement de la séance :

- Jouer c'est s'engager. Il est important que les enfants choisissent librement de jouer ou de ne pas jouer.
- Durant le jeu, chaque joueur peut être amené à ne pas vouloir participer à une phase de jeu. Il est en droit de formuler un « Joker » qui lui permet de ne pas faire, de ne pas dire et d'affirmer ainsi ses limites.
- Votre rôle est d'obtenir que les enfants ne se jugent pas, qu'ils n'émettent pas d'avis critiques sur les paroles des autres : faites en sorte qu'ils les acceptent.
- Le jeu s'arrête à l'initiative de l'animateur (de son propre chef ou à la demande d'un participant ou de plusieurs).
- En fin de jeu, on peut être amené à faire un feed-back* : demander aux participants ce qu'ils ont pensé du jeu. Cela permet de réguler les non-dits ou les formulations inadéquates utilisées durant le jeu.
- En cas de difficultés vous pouvez vous référer aux indications données en annexe.

LES RÈGLES IMPORTANTES POUR JOUER CONFORTABLEMENT

- La connaissance des règles.
- L'acceptation des règles par les participants.
- La libre participation au jeu.
- La bienveillance.
- Le joker pendant le jeu.
- Le feed-back* (ou discussion après le jeu).

Composition des fiches

La composition de chaque fiche est une ouverture vers le jeu :

Une phrase à connotation plutôt négative : ☹

Des phrases souvent formulées par les parents et qui ne vont pas dans le sens du développement de l'enfant.

Une citation positive : ☺

Un remède, une pensée qui participe au développement de l'enfant et de la famille.

Le titre

Qui est porteur du sens du jeu.

Une expérience

Pour vous aider à placer le jeu dans un contexte, une réalité possible pour un enfant.

Un préambule

Pour rappeler dans quelle problématique se situe le jeu, identifier certains enjeux*, l'importance de certaines dynamiques pour le développement de l'enfant.



Un pictogramme

Qui indique l'axe principal du jeu :

- Communication
- Développement personnel
- Relation positive
- Liens familiaux

Le niveau d'implication* du parent :

Il ne s'agit pas ici d'évaluer, mais de prévoir le niveau d'implication du jeu afin d'éviter de se retrouver, malgré soi, dans une situation difficile ou non souhaitée.

- ♥ pas ou peu d'implication
- ♥♥ petite implication
- ♥♥♥ implication moyenne
- ♥♥♥♥ forte implication
- ♥♥♥♥♥ implication très importante
- 🌀 risque de dérapage

Les objectifs

Que recherche-t-on vraiment dans ce jeu ? Au-delà du jeu, les objectifs nous montrent comment le jeu participe au développement de l'enfant.

L'âge

Souvent l'âge minimum souhaitable pour tirer bénéfice du jeu. Vous pouvez toutefois adapter la séance de jeu en fonction de l'âge de vos enfants, mais cela réclame de votre part un effort de réajustement.

La méthode

Comment jouer ?

Quelques règles vous sont présentées, indispensables pour le bon déroulement du jeu.

Le rôle du parent

Quelle place prendre dans le jeu ? Le parent est toujours le garant de ce qui se passe : cela ne veut pas dire qu'il participe au jeu en tant qu'acteur, ni en tant qu'organisateur. C'est à lui de choisir la place la plus judicieuse.

Exemples

Il ne s'agit surtout pas de ce qu'il faut faire ! C'est un simple éclairage pour faciliter votre approche du jeu.

Une place pour vos remarques :

Ce livre est le vôtre, ajustez les jeux à vos choix, à vos envies.

Faites des remarques et notez les bons mots de vos enfants. Un espace est réservé à cet effet à la fin de l'ouvrage, mais vous pouvez également annoter les jeux au fur et à mesure de leur utilisation.

ET SI ON SE PARLAIT À TABLE ?


Questionnez-vous :


- En quoi ont-ils grandi ?
- Qu'est-ce que j'ai appris de mes enfants par ce jeu ?
- Qu'est-ce qui est important pour eux ?
- Qu'ai-je appris de ma relation avec mes enfants dans ce jeu ?

* Tous les termes suivis d'un astérisque sont expliqués dans le lexique en fin d'ouvrage

99 JEUX POUR FAVORISER LE DIALOGUE EN FAMILLE

I - C'est une bonne journée !

 *Comment ça va ? Comme un lundi !*

*Le bonheur ne se cherche pas : on le rencontre. 
Il n'est que de savoir le reconnaître
et de pouvoir l'accueillir
Bernard Grasset - Remarques sur le bonheur*

Lucas se plaint souvent lorsqu'il rentre de l'école. Rien ne va comme il le souhaiterait. Dans la cour de récréation, il ne joue pas comme il veut ; en classe, on ne fait pas les exercices qui lui plaisent ; à la maison, il ne regarde pas la télévision comme il le voudrait. Lucas est souvent en décalage avec les situations ou avec les autres enfants. Ce jeu l'aidera à adopter une vision plus positive.

Chaque jour de la vie d'un enfant ou d'un adulte est un jour unique fait de joie, de peine, de plaisir et de contrainte. C'est l'occasion de nouvelles rencontres, l'occasion de construire quelque chose d'unique. Un petit rien fait qu'une journée ne ressemble pas à une autre.

Ce jeu se propose de mettre en lumière ce qui fait qu'une journée quelle qu'elle soit vaut la peine d'avoir été vécue.

À vous de jouer !



Niveau d'implication du parent ♥ ♥ ♥

Objectifs

- Permettre à chacun d'identifier le bonheur de la vie !
- Voir le côté positif des événements.

Âge : à partir de 4 ans.

Méthode

Pour le dîner, tour de table* informel.

Chacun exprime quelque chose qui lui a fait plaisir dans la journée, quelque chose qui montre que cette journée valait la peine d'être vécue.

Rôle du parent : Acteur.

Laisser les enfants gérer le déroulement de l'exercice.

Éviter les commentaires.

Le cas échéant, aider l'enfant à trouver quelque chose en le questionnant sans le contraindre.


S'il ne trouve rien, réitérer les jours suivants, il trouvera.

Exemples

- Aujourd'hui, j'ai fait un beau dessin.
- Aujourd'hui, j'ai joué avec Magali.
- Aujourd'hui, on a eu des frites à la cantine.

2 - Le commentaire du commentaire

 Une vraie pipelette !

*C'est aux pensées à nourrir les paroles, 
et aux paroles à vêtir les pensées*

Maxime orientale

« *Personne ne m'écoute, personne ne s'intéresse à ce que je dis, papa a toujours raison* » déplore Jade. « *Chaque fois que je donne mon avis, on parle d'autre chose et personne n'en tient compte.* » Jade a l'impression de ne pas être entendue ni écoutée. Pourtant elle a besoin de vérifier la qualité de ses pensées, de ses idées. Ce jeu peut lui en donner l'occasion.

L'enfant, pour développer ses idées, ses opinions, ses valeurs, a besoin de les confronter* à celles des autres. Il ne suffit pas qu'il absorbe les pensées parentales pour se forger. Il lui est nécessaire de comparer les points de vue, de confronter les idées des autres aux siennes pour affiner sa perception. Il peut donner son avis, en faisant des commentaires sur d'autres avis. Il peut avoir l'occasion de formuler afin de se construire son opinion et ses idées.

Ce jeu permet de confronter* des avis.

À vous de jouer !



Niveau d'implication du parent ♥

Objectifs

- Développer la conscience de communication.
- Approfondir un sujet.
- Développer l'écoute.
- Parler à son tour.

Âge : à partir de 5 ans.

Méthode

On choisit ensemble un thème (voir dans les exemples).

Le premier intervenant fait un commentaire sur le sujet, le suivant fait un commentaire en partant du commentaire précédent et ainsi de suite (en utilisant l'ordre de la table ou un autre).

Rôle du parent : Acteur.

Expliquer.

Exemples

Un élève puni, un cartable volé, un événement familial, une nouvelle mesure gouvernementale, un fait divers, un film, une émission de télévision, un événement politique...