



FICHE TECHNIQUE OUTIL

Le jeu DIXIT comme support à la parentalité

Public : Groupe d'enfants avec parents ou uniquement groupe enfants (âges : de 3

Objectifs : Permettre à chacun de conter à l'autre et de se conter :

- Ouverture d'un espace de parole entre enfants et parents
- S'autoriser à vivre et développer son imaginaire
- Approfondir des situations actuelles sociétales et sanitaires : expression des émotions, mise en mots.
- Entendre et reconnaître la vérité de l'autre à travers l'expérimentation d'un récit inventé à partir d'une même image.

Descriptif :

Importance de poser le cadre pour les participants et l'animateur :

- Confidentialité « Ce qui se passe Ici reste Ici »,
- Ecoute de l'autre, le respect de l'autre et de sa parole.
- Non jugement. (Il doit être posé avant le début de la partie, ou précisé en cas de besoin)

Le Dixit propose différentes cartes, différentes extensions et thématiques. L'animateur-trice peut choisir le nombre et les thèmes pour sa séance. Il est essentiel d'avoir évidemment plus de cartes que de participants afin de faciliter le choix et son investissement par les participants. On peut l'aborder sous plusieurs formes, ici deux formes. La première proposition se compose en 2 parties où les rôles sont inversés, le duo choisit une nouvelle carte, mais chacun joue le rôle de l'autre (le parent joue l'enfant et l'enfant joue le parent). Les parties peuvent se succéder ou non. Il est important de prendre en compte la fatigabilité émotionnelle d'un tel jeu. Se donner à entendre, se conter demande de l'énergie. C'est pourquoi, la durée de la séance doit également prendre en compte l'âge de l'enfant car ce jeu peut engendrer une véritable charge émotionnelle. Des groupes de 10 personnes semblent un nombre intéressant pour l'animateur. L'intimité du groupe est importante.



1^{ère} proposition du jeu : « Raconte-moi une histoire »

Le couple parent-enfant choisit une carte qu'ils vont se conter à tour de rôle. Les participants et/ou l'animateur-trice choisissent que le conte soit exprimé devant le grand groupe ou entre eux. Le fait que les personnes choisissent la carte est important, elles partent déjà dans leur imaginaire.

L'animateur donne la consigne suivante en 1^{er} à l'enfant et ensuite à l'adulte : *« je te propose de raconter une histoire à ta maman (papa, papy, mamie, tata, tonton...). Il peut être le héros de ton histoire, ou tu peux être le héros. C'est comme tu veux ! Si tu y arrives, je te propose aussi de dire ce que tu ressens l'émotion que tu ressens : colère, joie, tristesse... »*

En regardant l'image, chacun va conter une histoire en disant ce qu'il en ressent et donnera un rôle à l'autre dans son histoire. (L'animateur propose l'expression de l'émotion : Peur Colère, Joie, Tristesse, Etonnement, Fatigué, Gène...). En contant cette histoire, il partage quelque chose avec son enfant ou son parent.

Chacun exprime ce qu'il a pensé de l'histoire. Il exprime ce qu'il a ressenti également. Nous pouvons aussi le guider par des questions : telles « *Qu'est-ce qui vous a fait penser à ça ?* » « *Comment vous sentez vous ?* » Sans aucune obligation !

Nous accueillons cela avec beaucoup de bienveillance. Il ne s'agit pas d'une thérapie. Il ne s'agit pas d'une séance d'analyse. Mais de laisser chacun s'exprimer et être accueilli par l'autre. Cette parole écoutée, portée et entendue par l'autre permet à chacun de construire ce qu'il est. (Référence à L'identité narrative de Paul Ricoeur.)

Ce qui se joue à ce moment-là n'appartient qu'aux personnes présentes. **Nous sommes dans le ICI et Maintenant sans aucun objectif pour l'autre de changement, de compréhension dans une posture neutre.**

Il est important de ne pas mettre les personnes en difficulté : Exemples :

- Les personnes peuvent aussi faire le choix de se conter dans leur langue.
- Quelques mots c'est déjà une histoire.
- Un enfant qui préfère entendre les autres plutôt que de conter lui-même.



2^{ème} proposition du jeu : « Plusieurs contes pour une image »

Chaque participant choisit une image.

L'animateur donne la consigne suivante. Il peut s'adresser toujours en 1^{er} pour les enfants et ensuite répète pour les adultes :

« Je te propose de préparer une histoire. Tu peux être le héros ou prendre quelqu'un que tu connais. Tu as le droit aussi d'inventer quelqu'un de ton imaginaire. C'est comme tu veux ! Si tu y arrives, je te propose aussi de dire ce que tu ressens l'émotion que tu ressens : colère, joie, tristesse... Quand l'histoire est prête, nous attendrons avant de la raconter au groupe. »

Quand cela est fait après quelque minutes, l'animateur donne la consigne suivante au groupe entier :

« A présent, chacun va passer sa carte à son voisin, qui va devoir préparer aussi une histoire avec cette carte. » Cela peut se répéter autant de fois selon le temps mais aussi de l'âge des enfants, et si le jeu se passe à l'écrit ou à l'oral.

Il est souvent plus simple de faire ce jeu à l'écrit. Mais cela peut constituer aussi un obstacle. Si ce n'est donc pas possible, il sera nécessaire de réduire le nombre de tour pour des nouvelles cartes et histoires pour permettre à chacun de retenir l'histoire inventée.

Une fois que chacun a imaginé plusieurs histoires, l'animateur prend une carte choisie par les participants et invite les personnes ayant choisi cette image à conter leur histoire.

Après chaque carte, les participants partagent leurs ressentis, leurs observations. Nous pouvons les inviter à observer les différences et ressemblances entre les histoires. Nous pouvons les inviter à exprimer aussi les émotions ressenties par l'imposition des nouvelles cartes par l'animateur.



Conclusion

Il est important de permettre aux participants de vivre et de faire l'expérimentation que pour une même situation, il y aura différentes vérités. Chacun analyse et observe une situation selon ce qu'il est, ses représentations, ce qu'il le construit et surtout, ce qu'il est à ce moment-là dans l'ici et Maintenant. Les émotions prennent alors une grande part dans cette construction de son histoire, de sa vérité.

Le merci de l'animateur : après chaque histoire (si elles sont contées au groupe) ou à la fin de chaque partie mais aussi à la fin de la séance : il est important que l'animateur manifeste sa reconnaissance à l'autre par son merci. Chacun vit le fait que l'autre le reconnaisse. Le parent voit également que son enfant est reconnu et remercie pour ce qu'il donne à l'autre, à la société.



Atouts : Jeu en moyenne à 10 euros, il n'est pas nécessaire de prendre la grosse boîte, les extensions suffisent.

- Ouvrir un espace de parole entre enfants et parents
- Approfondir des situations actuelles sociétales et sanitaire : expression des émotions, mise en mots
- Vivre son imaginaire, s'évader
- Vivre et reconnaître la vérité de l'autre à travers l'expérimentation des vérités en lien à une même image (Mise en rapport à une même situation de vie)
- Favorise la prise de parole en grand groupe : favorise le soutien entre enfant et parent
- Encourage l'enfant à prendre la parole devant d'autres enfant et adultes
- Favorise les mécanismes du changement par la reconnaissance de l'autre, de ses compétences, par son écoute

Limites :

- L'animateur se doit de maintenir son cadre pour éviter toutes dérives d'analyse ou de jugement qui seraient inappropriées
- Le nombre de participant : éviter les grands groupes pour libérer la parole.
- L'utilisation de l'écrit pour certains adultes peut être une entrave.
- L'âge des enfants : il n'est pas nécessaire d'avoir des groupes d'âges égaux, mais il est important de bien maintenir le cadre de respect de l'autre.