



FAMILY GAME

Association Addictions France 26

Plusieurs structures d'accueil de jeunes enfants du département ont exprimé un besoin d'accompagnement sur les usages des écrans. Parmi celles-ci, le Service d'Éducation Spéciale et de Soins à Domicile (SESSAd) a sollicité l'Association Addictions France. Une première intervention sous forme de conférence a mis en évidence que ce format n'attirait pas les parents. Ce constat a poussé l'Association Addictions France à repenser son accompagnement et à imaginer un jeu de coopération suivi d'un temps d'échanges pour favoriser la communication parents-enfants sur leurs usages respectifs des écrans : le "Family Game".

Fiche de
capitalisations**Soutenir la parentalité**

(26)

Objectifs du projet —

- ✓ Participer à un jeu en famille/ et avec d'autres familles sur la thématique usages/mésusages des écrans.
- ✓ Accompagner les parents dans leur relation éducative avec leurs enfants au regard des pratiques d'écrans.
- ✓ Encourager la pratique d'autres activités qui ne nécessitent pas d'écrans.

Durée du projet

- ✓ Action reconduite chaque année

Déroulement du projet —

Phase 1 : Diagnostic avec la structure

- Évaluer si l'action Family Game est pertinente, adaptée et réalisable.

Phase 2 :

- En amont de animation du jeu, 3 rencontres préparatoires (de 2h30 à 3h chacune) avec l'ensemble des professionnels dédiées à la formation/ l'organisation du jeu. (Préparation de l'animation : lieux, garde d'enfant, alimentation, collation en fin de jeu).

Phase 3 : Mise en oeuvre

- Animation du jeu "Family Game" (adapté à partir de 6 ans) avec un animateur par équipe (professionnel de la structure accompagnée).
- Réunion de bilan de l'action entre structures accompagnante et accompagnée.

Publics concernés

- ✓ Enfants à partir de 6 ans,
- ✓ Parents (père, mère, grands-parents...),
- ✓ Professionnels de la structure où se déroule le jeu.

Source d'inspiration du projet

- ✓ Envie de proposer des actions "participatives" et de capitaliser sur les apports théoriques de chercheurs engagés et militants sur la thématique des écrans, parmi lesquels Thomas GAON ou Michael STORA.

LES LEVIERS D'EFFICACITÉ

Impliquer l'ensemble des professionnels des structures

► Pourquoi ?

L'adhésion du maximum des professionnels des structures facilite l'implantation et le portage de l'action.

Elles jouent également un rôle pour la communication du dispositif auprès d'autres structures.

► Comment ?

Co-construction systématique du projet avec les structures, les partenaires qui accueillent les publics auxquels était proposé Family Game ont participé activement à la mise en place de l'action.

✓ Mobilisation des équipes par des temps de rencontres et d'échanges sur le jeu. Avec un partage des attentes et des questionnements qui les préoccupent en tant que professionnel(-le-)s - et qui peuvent recouper les préoccupations des parents - sur la thématique des écrans.

✓ Une formation de l'ensemble des professionnels au sein de la structure.

Astuce

L'appropriation du Family Game par les structures permet de lui assurer un certain crédit auprès des parents et enfants, ainsi qu'une cohérence au regard des initiatives et des valeurs portées par la structure. Cet outil n'est pas **transposable sans un travail de co-construction avec les équipes accompagnées.**

Impliquer les parents et les enfants par des échanges ludiques

► Pourquoi ?

Parce qu'ils ne viennent pas aux conférences.

Leur proposer une activité ludique favorise leur participation.

► Comment ?

Les enfants accueillis en SESSAd, MJC, Maisons familiales rurales... constituent de ce fait un public captif, ce qui favorise leur implication ainsi que celle de leurs parents. L'action est conçue pour que parents et enfants passent un bon moment.

Cela peut prendre la forme de :

✓ **Facilitation pour la garde des enfants de moins de 6 ans pour les parents participants** (une personne de l'équipe qui est désignée pour ça).

✓ Temps de repas prévus et médiatisés, très important selon les horaires de l'animation (ex: soirée)

✓ Présence d'un professionnel de la structure par équipe de participants pour encadrer la participation et rassurer les parents.

✓ Un dispositif de valorisation type diplôme remis à l'issue d'un petit cérémonial.

Posture

Instaurer un climat convivial où les parents et les enfants se sentiront en confiance pour échanger.

Astuce

Le jeu ne se centre pas sur la passation d'information mais sur les échanges et la verbalisation des pratiques autour des écrans. Avec un objectif de faire formuler aux parents et aux enfants d'autres activités à réaliser ensemble en famille.

Conseil

✓ **Ce jeu n'a pas vocation à être un outil transposable "clés en main". Sa force réside dans le fait qu'il soit modulable et adaptable au public. Il faut garder cette souplesse pour pouvoir toucher les parents qui ne viennent pas aux conférences. Les écrans sont omniprésents dans notre société et nos quotidiens, l'idée de cette animation est de permettre un espace de discussion en famille autour de ces questions.**

Contact porteur du projet

Association Addictions France - 26
Roxane FERAUD et Christophe BOREL
9, rue Henri Barbusse
26000 Valence
aura26@addictions-france.org
04 75 82 99 60