

Accueils collectifs de mineurs

# Accueil du jeune enfant: Le jeu !

## LES RÈGLES

Vous avez lu le guide *L'accueil du jeune enfant en accueil collectif de mineurs* ? Voici le support pédagogique qui l'accompagne : un jeu de plateau pour insuffler une réflexion en équipe sur vos pratiques et postures éducatives.

Si le guide a pour objectif de rappeler les fondamentaux en matière d'accueil du jeune enfant en ACM\*, le jeu, quant à lui, a été conçu pour amener chaque membre de l'équipe à s'interroger et à échanger sur des situations concrètes ou des questions balayant tous les aspects de l'accueil du jeune enfant. L'enjeu : faire émerger un positionnement collectif !

### Qui peut jouer ?

- L'ensemble des membres qui constituent l'équipe d'animation de votre structure : ATSEM, personnel de restauration, directeur-riche-s, animateur-riche-s, diplômé-e-s, stagiaires, occasionnels ou non....
- Mais rien ne vous empêche d'impliquer d'autres acteurs : élu-e-s de votre commune ou de votre association, bénévoles, parents, coordonnateur-riche-s, enseignant-e-s...

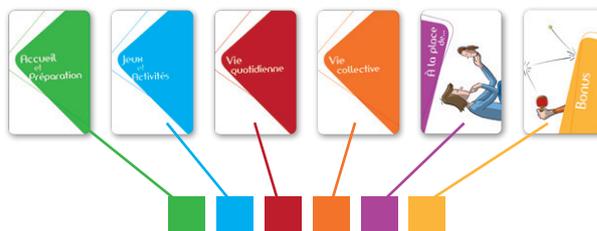
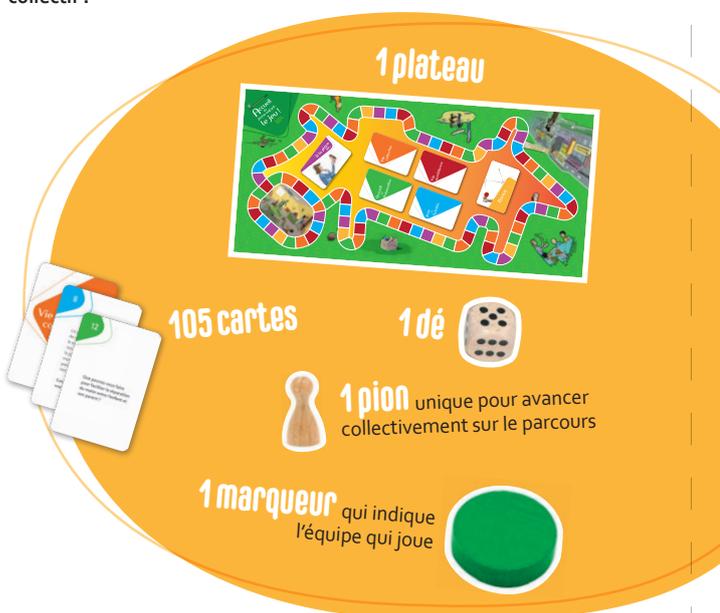
### Pour commencer...

- Constituer des équipes de 2 ou 3 personnes. Chaque équipe **additionne** l'âge de ses membres, l'équipe **la plus jeune** place le marqueur devant elle et commence à jouer.
- L'équipe qui débute positionne le pion sur une case de son choix à n'importe quel endroit du parcours, lance le dé et déplace le pion unique sur le parcours d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé.

### Jouer

On tire une carte du paquet dont la couleur est identique à celle de la case sur laquelle on est tombé.

\* ACM : accueil collectif de mineurs





### CARTES THÉMATIQUES

#### Accueil et préparation - Jeux et activités - Vie quotidienne - Vie collective

L'équipe qui tire la carte lit la question à haute voix et formule sa réponse, qui est ensuite débattue avec les autres équipes. Le tour est terminé lorsque l'équipe qui joue peut reformuler une réponse collective validée par l'ensemble des joueurs. Pensez à prendre de quoi noter toutes vos bonnes idées ! Vous pouvez nommer un-e secrétaire à chaque tour. C'est à l'équipe suivante (dans le sens des aiguilles d'une montre) de placer le marqueur devant elle et de lancer le dé.



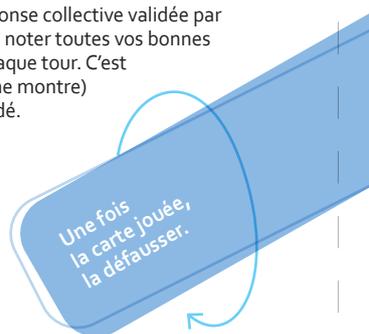
### CARTES « À LA PLACE DE... »

On exprime ce qu'on ressent sur la situation décrite sur la carte tirée, et on s'interroge collectivement sur la façon de gérer ces situations lorsqu'elles se présentent.



### CARTES BONUS

On applique la consigne indiquée sur la carte tirée.



## Quand s'arrêter ?

Le jeu est terminé quand vous avez fait le tour de toutes les questions, quand l'heure de fin de votre réunion a sonné, ou quand vous estimez que vous avez suffisamment avancé dans votre réflexion...

## Et après ?

N'hésitez pas à y revenir autant de fois que vous le voulez : quand votre équipe se renouvelle, quand vous travaillez sur un nouveau projet pédagogique...  
Vous pouvez rajouter vos propres questions, ou encore détourner le jeu pour aborder en collectif d'autres sujets ou thématiques que vous souhaitez travailler !  
L'espace d'un instant, ce jeu vous offre la possibilité de faire un pas de côté, et de vous mettre à la place de l'enfant.

## Dépannage

Vous bloquez sur certaines questions ? Vous ne savez pas comment les aborder en équipe ? Les conceptrices du jeu vous donnent quelques pistes, si besoin, pour lancer la dynamique, à retrouver à l'adresse <https://acm-cvl.fr/aje>.  
Le jeu est tout à fait jouable sans ce livret d'aide !  
À cette adresse, une version imprimable du jeu et du guide sont également à votre disposition.

