

Yakafokon



Un jeu qui soutient les jeunes parents et qui déconstruit les préjugés autour de la grossesse et de la parentalité. Chaque carte met en avant un propos "cliché", blessant ou culpabilisant. Chaque situation lue amène le groupe à échanger sur le sujet et à prendre conscience qu'être parent est un rôle qui s'apprend au jour le jour. Ce jeu invite le groupe à partager son expérience et son vécu. Les cartes sont triées par sujet : éveil et éducation, grossesse, allaitement, sommeil, parentalité, alimentation et vie sociale. Il est ainsi facile de sélectionner une thématique plutôt qu'une autre...

Cet outil permet d'explorer en profondeur la parentalité de différentes manières ; les règles sont souples et il est facilement adaptable à bon nombre d'ateliers ou d'animations !

Chemins de parents

Ce jeu de plateau invite les parents à échanger et à imaginer sur des situations données. Il s'agit d'un outil conçu pour encourager le débat et, où les expériences, les préjugés et les difficultés de chacun seront abordés. L'outil explore différentes thématiques et invitent les joueurs à se positionner sur des sujets comme : la place des parents à l'école, comment gérer les crises des tout-petits, etc.



Impair



Ce jeu de cartes aborde différentes thématiques telles que la parentalité, les parcours de vie, les relations intrafamiliales, les émotions des enfants, etc. Un outil idéal pour animer les débats entre parents ou encore pour encourager le dialogue lors d'accompagnements individuels. Les cartes permettent d'échanger sur les pratiques parentales et mettent les participants en situation afin d'apprendre à mieux gérer les difficultés.

Impair apporte également aux parents des informations sur le développement de l'enfant dans un contexte ludique, agréable et bienveillant.

Digi Défi 0-6

Difficile d'échapper aux écrans et aux tablettes dans notre société ! Dès leur plus jeune âge, les enfants sont confrontés à ce phénomène et pour nous adultes, il est parfois difficile de définir des limites et des repères. Cet outil invite justement à la réflexion sur l'utilisation des écrans chez les enfants entre 0 et 6 ans. Le but est de réfléchir ensemble sur la place des écrans dans la vie des enfants et de discuter des alternatives possibles.



Une approche bienveillante et non culpabilisante qui invite les parents à parler de leurs expériences et de leurs positions par rapport à ce phénomène.

Maya-je



Un outil à destination des professionnels qui va leur permettre de déterminer, en réseau et en concertation, un trajet d'aide psycho-médico-sociale pour des jeunes en situation de détresse et qui nécessite une prise en charge multiple. Ainsi, l'outil consiste en un jeu de cartes qui va parcourir la vie du jeune selon 8 sphères différentes.

Cette investigation aidera ainsi le professionnel à avoir une meilleure représentation visuelle des difficultés mais aussi des ressources dont dispose le jeune dans sa vie quotidienne. Les cartes permettent aussi de situer les intervenants déjà en place ou à mobiliser afin de faire évoluer la situation du jeune de manière positive.