



Erasmus+



Positive

PATERNAL ENGAGEMENT

# Guide méthodologique

Donner le pouvoir aux pères de demain



2021

Project n°2018-1-FR01-KA204-047919



Cofinancé par le  
programme Erasmus+  
de l'Union européenne

Ce document a été produit dans le cadre du projet  
« Positive Paternal Engagement » financé par la  
Commission Européenne.



Ce document possède une licence Creative Commons 2020.  
Il peut être partagé, copié, distribué par tous moyens et sous  
tous formats, sous réserve de mentionner expressément le  
partenariat du projet « Positive Paternal Engagement ».  
Toute distribution de ce document doit être réalisée avec la  
même licence, uniquement à des fins non commerciales.



Cofinancé par le  
programme Erasmus+  
de l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de  
cette publication ne constitue pas une approbation du  
contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs,  
et la Commission ne peut pas être tenue responsable de  
toute utilisation qui pourrait être faite des informations  
qu'elle contient.

Partenaires du consortium



# Table des matières

INTRODUCTION .....	4
Compétences parentales et parentalité positive .....	5
La figure paternelle .....	5
La complémentarité avec la mère .....	6
Les objectifs pédagogiques des compétences parentales .....	6
Fournir des conseils sur la parentalité aux familles .....	7
Appliquer le concept de gamification à la parentalité.....	8
Exemples d'Escape Game Européens .....	10
ESPAGNE.....	10
IRLANDE.....	11
NORVEGE.....	12
LITUANIE.....	13
FRANCE.....	14
Recommandations.....	16
CONCLUSION .....	18

# Introduction

**En Europe, des millions de pères assument aujourd'hui un rôle plus important et diversifié dans la parentalité et la vie de famille, certains par choix et d'autres par nécessité. Des études montrent que les pères disposent non seulement de la bienveillance nécessaire, mais aussi que leurs contributions bénéficient directement aux bien-être des enfants.**

L'objectif du projet « Engagement et Paternité Positive », dirigé par la Fédération Régionale Familles Rurales des Pays de la Loire (France) et 4 autres organisations européennes, est de promouvoir l'inclusion sociale en offrant aux femmes comme aux hommes, grâce à un partage des responsabilités parentales plus équilibré, un pouvoir égal pour s'épanouir au sein de leur famille et dans la société.

Afin d'atteindre cet objectif, le Projet PPE (Positive Paternal Engagement) s'engage à renouveler les activités de soutien axées sur la famille en concevant un nouveau support ludique, l'Escape Game, destiné aux pères de familles qui souhaitent développer leurs connaissances et leurs compétences parentales, et embrasser pleinement leur rôle de parent. Ce jeu collectif et innovant sur le rôle des pères permettra de stimuler leurs compétences, leur motivation et l'envie de découvrir d'autres modèles d'activités ludiques tournés vers les thématiques de la famille et de la parentalité. Ils auront l'opportunité de développer leur degré d'implication dans la vie de leurs enfants, et ce pour le bien de toute la famille.

Passée la phase de conception, menée par les chargées de projet du consortium, l'Escape Game sera accessible aux professionnels de la parentalité et à toutes les organisations qui souhaitent découvrir et exploiter le concept de gamification. Il constituera une nouvelle manière et de développer les compétences et les capacités des pères au profit l'épanouissement de toute la famille.

<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/>

# Compétences parentales et parentalité positive

Ces dernières années, le concept de parentalité positive s'est très largement déployé. La parentalité positive donne les outils de compréhension aux parents désireux d'éduquer leurs enfants d'une manière bienveillante. Si ce concept est particulièrement efficace durant les premières années du développement de l'enfant, il reste plus difficilement applicable à long terme, les parents rencontrent rapidement des résistances et ne savent pas comment réagir et relever les nouveaux défis qui se présentent à eux.

## La figure paternelle

La mère est définie de facto comme figure parentale principale pour des raisons biologiques. En effet, c'est elle qui porte l'enfant. Les bouleversements hormonaux induits par la grossesse créent de manière spontanée et quasi automatique ce lien avec l'enfant.

Aujourd'hui, les pères reconsidèrent de plus en plus leur rôle et l'opportunité d'une conciliation entre vie de famille et professionnelle. Malgré tout, un certain nombre d'obstacle persistent : un homme s'exprimera souvent moins sur son rôle de père, ce qui le mènera vers un sentiment d'illégitimité, de réticence ou de peur.

En Europe, trois catégories de pères coexistent dans nos sociétés occidentales modernes.

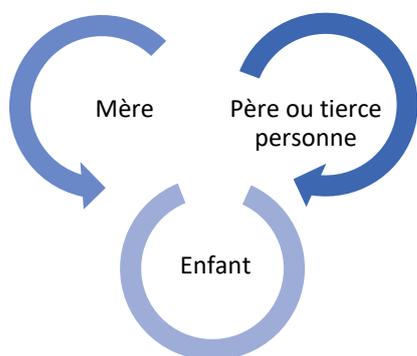
- **Le « *pater familias* » : le père pourvoit intégralement aux besoins de la famille**
- **Le père moderne selon la vision chrétienne : il est le père biologique et spirituel, celui qui inculque les valeurs**
- **Le père contemporain : celui-ci accorde de l'importance à l'éducation et à la relation qu'il lie avec son enfant**

Il convient de noter que la position du père est intimement liée à la capacité de la mère à donner à son conjoint ou concubin l'espace dont il a besoin pour s'inscrire en tant que « troisième » entité au sein d'une relation fusionnelle initiale : mère/enfant. Cette position est

d'autant plus difficile à acquérir et à maintenir au sein du foyer, du fait du manque de dialogue et d'activités entre pères, sur les questions liées à la parentalité.

### La complémentarité avec la mère

La figure paternelle (indépendamment du sexe de ce dernier) doit faire partie du cercle familial. Elle constitue, conformément à la demande ou à l'empêchement de la mère, une base solide comprenant trois protagonistes : la figure paternelle, la figure maternelle et l'enfant. En effet, l'enfant pour grandir, doit être entouré par plusieurs modèles de référence, d'où l'importance d'intégrer une troisième personne à la figure maternelle préexistante. Ce triangle fondateur est reconnu comme étant l'un des plus stables pour assurer l'épanouissement de chaque membre de la famille. Il ne s'agit pas nécessairement d'une structure pyramidale puisque chaque situation



est unique, et permet à l'enfant de se rapprocher d'une figure ou de l'autre. Ce schéma est indispensable à la construction mentale et psychologique de l'enfant.

*Dans ce triangle, l'élément central et indispensable au bien être de la famille réside dans la multitude de combinaisons et d'alliances possibles. Ce schéma évite la dualité opposée ou fusionnelle au seul parent.*

Dans le cadre d'un Escape game familial, l'objectif est de remobiliser les pères afin d'unifier les familles, sans pour autant dévaluer la place de la mère, le tout sur la notion de complémentarité.

Le bon fonctionnement de la famille nécessite la présence de deux adultes :

**La figure maternelle** : aujourd'hui la figure maternelle est largement reconnue dans l'inconscient collectif comme élément central de la construction de l'identité de l'enfant.

**Le père ou la tierce personne** : n'est pas nécessairement le père biologique si ce dernier n'est plus présent. Pour une mère célibataire, cette troisième figure peut-être une autre personne du cercle familial.

### Les objectifs pédagogiques des compétences parentales

- **Permettre le développement des compétences parentales grâce à un jeu créatif et à sa découverte**

- Créer une histoire comprenant un scénario et des énigmes pour permettre aux familles d'échapper aux difficultés du quotidien par le jeu
- Permettre aux parents de réfléchir et faire en sorte que chaque membre de la famille trouve sa place
- Déclencher une nouvelle prise de conscience dans les pratiques quotidiennes des familles afin qu'elles puissent opérer des changements positifs, en s'appuyant sur leurs propres ressources internes.

### Fournir des conseils sur la parentalité aux familles



Le message à transmettre aux familles doit être le suivant « Ayez confiance en vous ! ». La plupart du temps, les familles possèdent la solution et les clés pour résoudre leurs propres difficultés.

L'Escape game donne un cadre ludique aux familles pour s'entraider et avancer ensemble.

# Appliquer le concept de gamification à la parentalité

« Chaque homme cache en lui un enfant qui veut jouer »

Friedrich Nietzsche

Le concept de gamification se définit par l'application d'éléments typiques du jeu (règles, scores, compétition entre joueurs, etc.) à d'autres domaines d'activité, en particulier pour impliquer les utilisateurs dans la résolution d'une problématique.

Les professionnels désireux de concevoir de nouvelles activités axées sur la famille, pour soutenir et améliorer les compétences parentales, auront l'opportunité d'appliquer ce concept de gamification de manière ludique.

Les Escape games axés sur la famille peuvent être conçus et expérimentés à des fins ludiques, comme outil innovant, suscitant l'intérêt et interpellant les membres de la famille.

Ci-dessous figurent les avantages de ce type de jeu :

## 1. Améliorer la créativité

L'Escape game offre aux joueurs la possibilité d'utiliser de manière créative leurs compétences en matière de résolution de problèmes. Mettre les autres et soi-même au défi de sortir des sentiers battus présente de nombreux avantages et permet de développer des compétences utiles dans de nombreuses situations au quotidien.

## 2. Encourager la collaboration

Encourager le travail d'équipe dans un nouveau contexte pourra stimuler les compétences de communication et de synthèse des participants. L'introduction de nouvelles problématiques dans un environnement inhabituel peut permettre de casser la routine.

## 3. Réduire le stress

Prendre une pause et s'investir dans un jeu permet de réduire le stress, augmente la capacité de concentration et améliore la productivité à long terme.

#### 4. Développer l'empathie

Une équipe qui lutte ensemble, reste ensemble. Faire face et surmonter les défis en équipe aide à développer l'empathie. Si les victoires sont importantes, lutter et même échouer ensemble peut être tout aussi précieux. Ces obstacles donnent aux membres de l'équipe une chance d'exprimer leur compassion, leur réactivité et leur appréciation, des compétences utiles pour affronter des situations complexes dans un environnement de travail.

#### 5. Augmenter la motivation

L'exercice physique et la résolution de problèmes peuvent déclencher la libération de dopamine par le cerveau. La dopamine ne joue pas seulement un rôle dans l'expérimentation du sentiment de plaisir, elle est également essentielle pour stimuler la motivation. De plus, la réalisation d'un schéma complexe et sa résolution créer un sentiment de réussite, entraîne le cerveau et l'encourage pour les réalisations futures.

# Exemples d'Escape Game Européens

<b>PAYS</b>	<b>ESPAGNE</b>	
<b>TITRE DU JEU</b>	<b>ISLA MASCARILLA (L'Ile Masque)</b>	
<b>TEMPS DE JEU</b>	<b>60 minutes</b>	
<b>NIVEAU DE DIFFICULTE</b>	<b>Facile/Moyen</b>	
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	<b>3-6 participants (en ligne, le nombre de joueurs n'est pas limité)</b>	

<b>PRINCIPE &amp; OBJECTIFS</b>	L'objectif de l'escape game est d'unir les familles autour de la résolution de plusieurs défis et énigmes. La thématique du jeu porte sur l'impact environnemental lié à la mauvaise gestion et l'élimination des masques de protection. Ce jeu a été conçu en ligne, pour permettre aux familles de participer à une activité collective et familiale qui renforcera leurs liens, dans le contexte de pandémie de COVID-19.
<b>INSTRUCTIONS</b>	Les familles commencent par s'identifier sur un Google Form avant de commencer l'Escape Game. Ensuite, elles accèdent à une page d'accueil où les objectifs du jeu sont présentés. Alors que toute la famille participe à un voyage, l'un d'entre eux aperçoit une tortue prise au piège dans un masque. Leur objectif est de l'aider en résolvant tous les défis qui se présenteront à eux pour ainsi activer un filet qui récoltera tous les masques.
<b>DESCRIPTION DU JEU</b>	Le code qui doit être résolu s'affiche dès le début du jeu, pour que les familles puissent se concentrer dessus. Le premier défi concerne les « 7 R » de la durabilité, où chaque famille doit trouver la définition associée aux R (réduire, réutiliser, recycler, ...). Durant l'épreuve suivante, plusieurs objets à usage unique ou réutilisable apparaissent, les participants doivent alors se rappeler de leur emplacement. Apparaît ensuite une roue proposant des questions sur la durée de décomposition de certains objets. Une fois tous les défis résolus, les participants reçoivent chacun une lettre dont ils auront besoin pour ouvrir un dernier coffre qui déverrouillera la salle.
<b>MATERIEL &amp; ELEMENTS DECORATIFS</b>	L'escape game se déroule en ligne, il n'y a donc aucun décor. Le jeu est accessible intégralement sur via le lien suivant : <a href="https://view.genial.ly/5f2010b9fbeb0cf7b3ddb3/game-breakout-escape-room-isola-mascarilla">https://view.genial.ly/5f2010b9fbeb0cf7b3ddb3/game-breakout-escape-room-isola-mascarilla</a>
<b>RESOLUTION</b>	La solution à la dernière énigme qui débloque le coffre est : « EL MAR EMPIEZA AQUI » (Traduit par : La mer commence ici)
<b>RETOUR SUR EXPERIENCE</b>	« J'ai participé à l'escape game avec deux enfants de 4 et 7 ans. Nous avons tous appréciés l'activité qui s'est révélée à la fois dynamique, divertissante et éducative. Nous avons joué durant 45 minutes tous ensemble. La plus jeunes des enfants a trouvé l'activité difficile, mais a pu apprendre de nombreuses choses, elle a particulièrement aimé la musique et s'est rappelé de certains éléments concernant les tortues. Le plus grand de 7 ans a eu besoin d'un peu d'aide pour certains défis tout en restant assez indépendant. »



<b>PAYS</b>	<b>IRLANDE</b>
<b>TITRE DU JEU</b>	<b>JUMANJI ESCAPE GAME</b>
<b>TEMPS DE JEU</b>	<b>30 minutes</b>
<b>NIVEAU DE DIFFICULTE</b>	<b>Moyen</b>
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	<b>Jusqu'à 30 personnes</b>

<b>PRINCIPE &amp; OBJECTIFS</b>	Il s'agit d'un jeu familial dont l'objectif est de faire participer tous les membres de la famille, où les connaissances de chacun permettront de résoudre une énigme finale. L'idée est de faire prendre conscience à chaque membre de la famille que l'entraide et le travail en équipe leur permettra d'atteindre leurs objectifs plus facilement que s'ils agissaient seuls.
<b>INSTRUCTIONS</b>	Le jeu commence dans une pièce sombre avec une lampe de poche que les participants pourront utiliser durant tout le jeu. Le premier élément qu'ils trouveront sera une boîte contenant un jeu de plateau. Après l'avoir ouverte, ils pourront lire : « Un jeu pour ceux qui cherchent à trouver un moyen de quitter leur monde. Ne commencez que si vous êtes prêts à le terminer ». Ils ne pourront quitter le jeu qu'à condition de relever tous les défis.
<b>DESCRIPTION DU JEU</b>	INDICE N°1 – Lorsque vous atteignez la première boîte, vous trouverez un message sur lequel il est écrit : « JFMAMJJASON... ». INDICE N°2 – Vous devez trouver quelque chose en lien avec le mot de décembre. Il y aura un calendrier au mur derrière lequel se trouvera une enveloppe contenant un quizz (3 <sup>ème</sup> quizz). INDICE N°3 – Un puzzle devra être assemblé, une fois terminé, vous verrez plusieurs personnages du film. Dans la pièce vous trouverez les visages derrière lesquels il sera écrit : 1. « Ne le lis pas » ; 2. « Ouvre-le » ; 3. « Trouve le prochain indice ». INDICE N°4. L'énigme numéro 3 mène au mot « book ». Vous trouverez ensuite un livre contenant un manuscrit à déchiffrer. Chaque nombre correspondra à une lettre de l'alphabet. L'énigme résolue mènera à ce message : « Regardez la carte et voyagez pour ouvrir cette porte. ». INDICE N°5. Sur une carte de l'Europe se trouvera un post-it avec plusieurs pays européens. Vous devrez tracer une ligne suivant toutes les villes écrites jusqu'à ce que vous trouviez 3 chiffres. Solution : 3 – 1 – 2. INDICE N°6. Vous devrez tester toutes les combinaisons de chiffres jusqu'à ouvrir la boîte.
<b>MATERIEL &amp; ELEMENTS DECORATIFS</b>	Une boîte, un cadenas, un calendrier, un tube de colle, des ciseaux, une carte de l'Europe, une clé, un chronomètre (ce peut-être un téléphone), certains documents à imprimer comme mentionnés ci-dessus.
<b>RESOLUTION</b>	1 – Décembre. 2 – A hippopotame, un lion, un chasseur. 3 – Un livre. 4 – La phrase : Regardez la carte et voyagez pour ouvrir cette porte. 5 – Les chiffres : 3, 1, 2
<b>RETOUR SUR EXPERIENCE</b>	Commentaire d'un adulte : « Nous pensions que nous allions aider nos enfants, finalement, ce sont eux qui nous aident. Les enfants étaient motivés car ils ont pu participer pleinement à la résolution des énigmes, ils ont eu le sentiment de nous aider. Très amusant de jouer en famille. Commentaire d'un enfant : « C'était drôle, nous avons obtenu plus d'indices que nos parents. Nous avons pu réaliser qu'il était important d'agir et de travailler ensemble plutôt que seuls ».



PAYS	<b>NORVEGE</b>
TITRE DU JEU	<b>ESCAPE THE BUILDING</b>
TEMPS LIMITE	<b>15 minutes par tour</b>
NIVEAU DE DIFFICULTE	<b>Moyen</b>
NOMBRE DE JOUEURS	<b>4 personnes par équipe, 2 personnes par tour</b>

PRINCIPES & OBJECTIFS	Nous avons organisé le jeu dans un espace de travail (bureaux) sur deux étages, afin que les participants aient suffisamment d'espace pour courir, se poursuivre et se « tirer » dessus sans risques de blessures, ainsi que pour permettre de cacher l'ensemble des éléments dans les pièces verrouillées/déverrouillées. Certaines pièces doivent être déverrouillées grâce à une clé spéciale qui ne peut être obtenue qu'après la collecte d'éléments cachés. Toutes les pièces contenant des éléments sensibles ou fragiles avaient été fermées avant le début du jeu. Nous avons utilisé des pistolets à munitions en mousse, achetés spécifiquement pour l'évènement, ainsi que des gilets légers prêtés par l'une des entreprises de notre réseau.
INSTRUCTIONS	L'objectif du jeu est pour chaque équipe de récolter un maximum de point. L'équipe doit rassembler le « butin » et le ramener au point de récolte afin de gagner des points. Dans chaque point de récolte, il y aura une boîte en papier où vous laisserez votre butin. Il est formellement interdit de prendre dans la boîte d'une autre équipe. Si cela arrive, l'équipe entière sera disqualifiée. Les joueurs alimenteront leur butin grâce aux éléments situés dans l'espace de jeu. Tous les éléments du butin seront marqués d'un ruban rouge ou bleu.
DESCRIPTION DU JEU	Inspiré du jeu vidéo « <i>Escape from Tarkov</i> », nous avons voulu créer une édition réelle qui soit à la fois amusante et adaptée à tous les âges. Les participants évoluent dans un scénario post-apocalyptique, au sein d'un bâtiment, où toutes les équipes tentent de s'échapper et de survivre grâce aux dernières provisions disponibles sur le territoire. Toutes les équipes s'affrontent pour gagner les points qui leurs permettront de remplir le butin afin de survivre et s'échapper du bâtiment.
MATERIEL ET ELEMENTS DECORATIFS	Vestes légères, boîtes en papier, rubans rouges et bleus, sacs à bandoulière, 8 pistolets nerf, balles souples, 1 plus gros pistolet nerf, verres en plastique rouges et bleus, porte-clés, mars & snickers, bouteilles de soda, bouteilles d'eau.
RESOLUTION	La solution est de survivre, de trouver tous les objets et d'éviter d'être abattu par l'équipe adverse.
RETOUR SUR EXPERIENCE	Les retours ont été très positifs, tous les participants ont exprimé leur volonté d'être invité à des évènements similaires dans le futur. Ils ont trouvé le concept amusant, vecteur de lien social et qu'il constituait en même temps une activité physique.

PAYS	LITUANIE
TITRE DU JEU	LOST JOURNEY (Le Voyage Perdu)
TEMPS LIMITE	45 minutes de jeu et 15/20 minutes de feedback
NIVEAU DE DIFFICULTE	Moyen
NOMBRE DE JOUEURS	Une famille par salle

PRINCIPES & OBJECTIFS	L'objectif du jeu est de donnée aux familles l'opportunité de participer ensemble à une activité amusante où ils vont collaborer à la résolution d'une même tâche : revenir du voyage perdu. Les membres de la famille vont passer ensemble un moment de qualité, et tirer profit de cette expérience en résolvant différentes énigmes. Ils discuteront ensuite de leur expérience avec le meneur de jeu. L'échappée game pourra se tenir dans un centre communautaire, une école ou toutes autres lieux où les familles évoluent.
INSTRUCTIONS	Félicitation ! Vous venez de gager un voyage suite à votre participation à la loterie organisée par votre maison de quartier. Malheureusement, un problème technique est survenu et l'ensemble des données sont perdues. Nous voulons vous offrir ce voyage, toutefois, vous allez devoir nous aider. Vous devez trouver les indices et résoudre certaines tâches et énigmes afin d'obtenir votre gain. Toutes les réponses dont tu as besoin sont dans cette pièce.
DESCRIPTION DU JEU	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 phrases sur la famille sont écrites à l'envers, un miroir est disponible pour les lire. Certaines lettres du texte sont marquées. Vous obtenez un nombre, une fois ces lettres assemblées.</li> <li>• Puzzle coloré – vous trouverez un numéro lorsque vous l'aurez correctement assemblé. Préparation des bagages : vous devez mettre les objets dont vous avez besoin pour un voyage dans le sac à dos rouge (indice = couleur).</li> <li>• 2 images « Relies les point » avec un nombre différent de points sur chaque carte (ex. 18 and 15) La différence est la bonne réponse. Les feuilles sont cachées dans des magazines de voyages et sont de couleur jaune.</li> <li>• Puzzle en ligne, fait de formes géométriques bleue, verte, jaune et rouge. Le puzzle permet d'obtenir un code à quatre chiffres qui doit être mis dans le bon sens.</li> <li>• Le code permettra d'ouvrir une boîte, « Key Lock Box », contenant la clé de la valise.</li> </ul>
MATERIEL ET ELEMENTS DECORATIFS	La majorité des équipements portaient sur la thématique du voyage : <i>une valise et sa clé</i> formaient l'élément principal du jeu, l'objectif étant de parvenir à l'ouvrir. <i>Une petite boîte</i> verrouillée par un code à 4 chiffres. <i>Un sac à dos rouge et six objets de couleur</i> : les familles devaient choisir quels éléments y mettre. Parmi ces objets figuraient, une brosse à dent rouge, pomme rouge, une chaussette rouge, un crayon rouge, un passeport rouge et d'autres objets de couleurs différentes qui ne sont pas nécessaires lors d'un voyage. <i>Un puzzle de plusieurs couleurs</i> . <i>Un magazine de voyage</i> permettant de camoufler des indices de l'épreuve « Relies les points ». <i>Un miroir</i> pour déchiffrer des phrases écrites à l'envers.
RETOUR SUR EXPERIENCE	« Ça a été compliqué de travailler sur les puzzles avec les enfants. Il faut être très patient et ne pas faire tout soi-même ... comme à la maison. » « C'était très amusant de trouver une surprise dans la valise. » « En tant que parent, j'ai dû faire plus d'efforts pour impliquer mon plus jeune fils dans la résolution des énigmes. Il s'est plus rapidement désintéressé car certaines des épreuves étaient trop compliquées pour lui. » « C'était bien d'avoir un maître du jeu pour nous aider lorsque nous étions coincés. »



<b>PAYS</b>	<b>FRANCE</b>
<b>TITRE DU JEU</b>	<b>PAP&amp;CO</b>
<b>TEMPS LIMITE</b>	<b>45 minutes</b>
<b>NIVEAU DE DIFFICULTE</b>	<b>Simple</b>
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	<b>Parents et leurs enfants (à partir de 6 ans)</b>

<b>PRINCIPES &amp; OBJECTIFS</b>	<p>La famille découvre dans le noir la pièce de l'échappée game. Chaque joueur prend place au centre de la pièce. L'animateur du jeu attache les parents à leur siège grâce à une ceinture de sécurité. L'histoire commence : « Nous sommes en 2352, vous faites partie d'une équipe spatiale et vous avez découvert des preuves de vie sur une planète. Vous serez dans l'espace durant 45 minutes. Votre mission est de rassembler les preuves de la vie sur Mars. »</p>
<b>INSTRUCTIONS</b>	<p>La famille devra ouvrir toutes les boîtes placées dans la pièce. La pièce étant plongée dans le noir, les joueurs devront utiliser les lampes torches données au début du jeu (s'il y a 4 joueurs, seulement trois seront à leur disposition afin de renforcer la coopération entre les joueurs). Une fois les boîtes ouvertes, ils seront où trouver les preuves avant la fin des 45 minutes !</p>
<b>DESCRIPTION DU JEU</b>	<p>Plusieurs boîtes se trouvent dans la pièce. Il n'y a pas d'ordre spécifique pour les ouvrir. Tout d'abord, les enfants doivent libérer leurs parents. Pour ce faire, ils doivent trouver des symboles sur les murs et trouver une clé cachée parmi les éléments du décor.</p> <p>Une boîte contient des étoiles phosphorescentes à placer sur un ciel étoilé afin d'obtenir le code d'un cadenas. Une autre boîte contient 3 planètes imprimées sur du papier avec plusieurs trous. Ils trouveront aussi d'autres planètes dans la pièce. Une fois, les planètes correspondantes assemblées, ils obtiennent un code pour ouvrir un nouveau cadenas. Une autre boîte contient du sable et des pierres. En la parcourant, ils vont découvrir un code au bas de la boîte (un autre code pour ouvrir un nouveau cadenas). Finalement, ils trouveront dans la pièce toutes les planètes du système solaire en forme de pions. Ils devront placer les pions dans le bon ordre, sur un système solaire imprimé, ce qui leur donnera un code pour le cadenas d'une autre boîte contenant des preuves de vie martiennes.</p>
<b>MATERIEL &amp; ELEMENTS DECORATIFS</b>	<p>6 à 8 lampes de poche, des boîtes, une affiche, des étoiles phosphorescentes, des planètes imprimées, un ciel étoilé, des décorations de vaisseaux spatiaux (vous pouvez imprimer des hublots, couvrir des éléments avec du papier aluminium, etc.). Les preuves de vie martiennes sont des clichés de martiens, des empreintes de pas, un canon spatial, des dents, des crottes de martiens dans une boîte.</p>
<b>RETOUR SUR EXPERIENCE</b>	<p>Pour le retour sur expérience, nous avons imprimé plusieurs cartes montrant des adjectifs positifs et négatifs, à choisir par chaque participant afin d'exprimer son ressenti sur l'échappée game (amusement, anxiété, coopération, etc.). L'animateur a ensuite consacré 10/15 minutes pour discuter avec la famille de la manière dont ils peuvent poursuivre ce moment de collaboration à la maison et comment passer davantage de temps ensemble. La plupart des familles étaient satisfaites de l'Escape Game !</p>



# Recommandations

Quelques conseils pour les professionnels désireux d'expérimenter un escape game à destination des familles.



## Les Indices de l'Escape Game

Il est temps de prendre les choses en main ! Au sens littéral ! Parce que penser à créer un casse-tête et ses indices est bien plus facile que de le faire. Il vous faudra rédiger un scénario détaillé qui vous permettra de gagner des heures et des jours de frustration. Gardez à l'esprit que vous créez ce jeu pour un groupe spécifique de personnes. Ça n'a pas à être parfait ... Ce doit être amusant ! Alors n'allez pas trop loin en essayant d'imaginer le défi du siècle !

## Impliquez vos futurs joueurs



Pour faciliter la préparation de votre Escape Game, pensez à impliquer des groupes locaux de votre réseau, parmi lesquels figurent des jeunes et des familles. Une réunion de pré organisation permet de concevoir l'intrigue de l'Escape Game en fonction des centres d'intérêts et des attentes des participants ! Il s'agit du meilleur moyen de s'assurer que les participants participent activement. L'idée d'un Escape Game a été organisé en ligne. Un succès garanti !

## Préparez, préparez, préparez



La préparation est la clé de la réussite. Tous les aspects devront être pris en compte avant de lancer l'Escape Game :

- Contactez le lieu suffisamment en avance et prenez les dispositions nécessaires
- Contactez les potentiels joueurs et envoyez des rappels régulièrement
- Examinez tous les aspects de la logistique : les matériaux, la taille des accessoires, les lumières, en écrivant clairement les instructions.
- Assurez-vous que tous les indices et astuces fonctionnent, imprimez toutes les feuilles du jeu et prévoyez une musique d'ambiance.
- Et n'oubliez pas le chrono !



## Sécurisez l'espace de jeu

Lorsque vous organisez un Escape Game impliquant une activité physique telle que la course, la poursuite, les tirs de balles, etc., il est indispensable de penser à fixer des règles de sécurité ainsi que des règles de jeu strictes. Les règles doivent être clairement expliquées au début de la partie. Les règles de fairplay doivent être énoncées en même temps que le reste des consignes.



## Des objets “réels” pour les jeunes joueurs

Utilisez des éléments réalistes et des objets divers, si vous voulez que le jeu soit plus attractif et engageant, en particulier pour les jeunes enfants. Leurs capacités de réflexion s’attache aux choses concrètes qui les entourent, ils aiment toucher et manipuler, c’est donc une manière de les garder occupés et impliqués durant le jeu. Sinon, ils pourraient perdre leur motivation et se sentir exclus. Les versions papier conviendront mieux aux familles avec des enfants plus âgés.



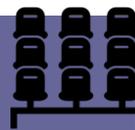
## N’oubliez pas le feedback

Il ne faut pas sous-estimer l’importance d’une séance de feedback ainsi que sa préparation ! Si vous prévoyez une session d’Escape Game « en direct », profitez-en pour partager un moment de discussion avec la famille. Planifiez vos questions en amont : qu’avez-vous pensé de cette expérience ; comment vous sentez-vous après cette partie ; quels aspects du jeu avez-vous le plus apprécié, etc. C’est la meilleure façon d’améliorer votre jeu pour les prochaines fois ! Cela vous donnera également l’opportunité de soulever les éventuels problèmes survenus durant le jeu et de s’assurer que personne ne parte déçu.

## Créez des personnages amusants !



Un excellent moyen d’inciter les plus jeunes à s’impliquer dans un escape game est de créer un personnage amusant qu’ils devront aider durant la partie. Donnez-lui un nom amusant et toute l’attention qu’il mérite. Ils se souviendront de ce nouvel ami durant des mois.



## N’oubliez pas qui est votre public

Durant la phase de préparation et de création des défis, vous serez certainement très enthousiastes et inspirés par la création de tests et d’épreuves amusantes et stimulantes. Certaines épreuves seront parfois trop difficiles pour l’âge des futurs participants, d’autres seront plus simples à résoudre et ne nécessiteront que peu de réflexion. Essayez d’adapter les épreuves, testez-les avec vos enfants (ou ceux d’un parent ou d’un ami).

# CONCLUSION

Il est de coutume de dire, qu'il n'y a pas de « je » dans le mot « équipe ». En effet, le travail d'équipe est avant tout une question de collaboration et non d'individualisme. Si nous devons établir un parallèle avec le domaine parental, nous pourrions dire que les familles les plus accomplies ou les plus heureuses et épanouies sont celles qui accordent le plus de place au travail d'équipe et à la communication.

Si certains membres de votre famille (parents ou enfants) ne communiquent pas ou ne souhaitent pas partager de temps avec les autres membres, cela peut affecter l'intégralité de la famille. L'Escape Game peut se présenter comme une solution, s'il s'accompagne d'autres activités de soutien à la famille.

Ce projet européen nous a montré que l'Escape Game à destination des familles pouvait faciliter l'implication et l'engagement de chaque membre de la famille. La résolution des énigmes permet aux familles de discuter, de communiquer et de se remettre en question, en donnant aux parents l'opportunité de démontrer à leurs enfants qu'ils entendent et apprécient les opinions. En outre, l'Escape game requiert le déploiement de nombreuses compétences, parmi lesquelles figurent, l'utilisation de la pensée latérale, le sens de l'observation, la résolution d'énigmes et la communication verbale.

## Questionnaire parentalité :

### **Escape game sur le développement de l'engagement et des compétences des pères dans les familles**



Votre association Familles Rurales souhaite vous proposer à la rentrée prochaine un nouveau loisir à réaliser en famille : **un Escape Game ! Objectif : résoudre des énigmes en famille, dans un esprit ludique et convivial sur la thématique de la paternité.**

Les objectifs du présent questionnaire sont les suivants :

- identifier le rôle des pères dans leur familles
- identifier leurs besoins en termes de compétences parentales

Pour que ce jeu ludique et pédagogique réponde à vos besoins, merci de prendre quelques minutes pour répondre aux questions suivantes en cochant les cases :

**Nom et Prénom :**  
**Commune de son domicile :**  
**Adresse mail :**  
**Numéro de téléphone :**

#### **Typologie des familles**

**1. Vous êtes :**

- un homme
- une femme

**2. Votre situation familiale :**

- en couple
- famille monoparentale

**3. Vous vous situez parmi la tranche d'âge :**

- 18 / 24 ans
- 25 / 34 ans
- 35 / 44 ans
- 45 / 54 ans
- + de 55 ans

**4. Nombre d'enfants à charge :**

\_\_\_\_\_

**5. Âge des enfants :**

\_\_\_\_\_

**6. Situation professionnelle :**

- agriculteur.trice
- commerçant(e) / artisan
- cadre
- profession intermédiaire
- employé(e)
- ouvrier.ière
- retraité(e)
- à la recherche d'un emploi
- congé parental
- autre : \_\_\_\_\_

## 7. Situation professionnelle du conjoint / de la conjointe :

- agriculteur.trice
- commerçant(e)/ artisan
- cadre
- profession intermédiaire
- employé(e)
- ouvrier.ière
- retraité(e)
- à la recherche d'un emploi
- congé parental
- autre : \_\_\_\_\_

## Les pratiques d'éducation familiale

### 1. Dans vos habitudes quotidiennes, qui s'occupent de votre/ vos enfant(s) le matin (réveil - petit déjeuner - départ à l'école) :

- le père
- la mère
- les deux

### 2. Dans vos habitudes quotidiennes, qui s'occupent de votre/ vos enfant(s) le soir (dîner - leçons-coucher) :

- le père
- la mère
- les deux

### 3. Selon vous, quelles sont les caractéristiques d'un père investi dans l'éducation de son, ses enfants (les classer par ordre de priorité à partir de 1) :

- Inculquer et transmettre des valeurs
- Être émotionnellement investi
- Se rendre disponible pour son/ses enfant(s)
- Fournir un soutien matériel pour satisfaire les besoins de son/ses enfant(s)
- Fournir un soutien psychologique à sa conjointe
- Exercer une influence dans les choix et les décisions éducatives prises par le couple

## Connaissances & compétences parentales : les besoins des familles

### 1. Dans votre rôle de parent, qu'est-ce qui vous préoccupe le plus parmi les propositions suivantes (les classer par ordre de priorité à partir de 1) :

- Equilibre vie familiale/vie professionnelle

- Equilibre vie de parent/vie de couple
- Conciliation des différents temps
- Échanger, prendre du temps avec son enfant
- Construction du lien parent/enfant
- Partage de l'autorité parentale

**2. Concernant votre/vos enfant(s), quelles sont vos interrogations principales (les classer par ordre de priorité à partir de 1) :**

- La scolarité
- La santé
- Relations aux autres/vie en société
- Les nouvelles technologies
- Le mode de garde de l'enfant

**3. Si vous rencontrez une difficulté avec votre/vos enfant(s) :**

- Vous gérez la situation avec l'autre parent
- Vous recherchez un conseil, une aide auprès d'un professionnel
- Vous recherchez un conseil, une aide auprès de votre famille
- Vous gérez la situation seul(e)
- Vous recherchez un conseil, une aide auprès de vos amis
- Il vous arrive de ne pas savoir comment faire

**4. Face aux problèmes quotidiens, il vous arrive de ne pas savoir comment faire :**

- Parce que c'est trop difficile
- Par manque d'informations
- Par manque de moyens financiers
- Par manque de disponibilité
- Par manque de relations

**5. Quels moments vous paraissent les plus adaptés pour participer à une activité d'Escape Game ?**

	Le matin	Entre 12 et 14h	L'après-midi	En fin de journée	En soirée
<b>Mercredi</b>					
<b>Samedi</b>					
<b>Dimanche</b>					
<b>Les autres jours</b>					



Erasmus+



Positive

**PATERNAL ENGAGEMENT**



**Defoin**



Numéro du projet

2018-1-FR01-KA204-047919