



JOURNEES FORMATION  
2011 - 2012

## TECHNIQUE ET PEDAGOGIE DE L'ANIMATION DU JEU

MODULE 1 : TOUS PUBLICS  
4 journées modulables

MODULE 2 : PETITE ENFANCE  
2 journées modulables

MODULE 3 : PERSONNES AGEES  
1 journée

## TOUR DE JEU

association loi 1901, n° SIRET : 509 167 987 00015

ludothèque itinérante et organisme de formation enregistré sous le n° 73 82 00480 82  
auprès du Préfet de Région, *cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.*

[www.tourdejeu.org](http://www.tourdejeu.org)

tél : 06 70 07 83 38 - e-mail : [tourdejeu@aliceadsl.fr](mailto:tourdejeu@aliceadsl.fr)  
adresse postale : 12 rue de l'église 82600 Mas Grenier

### BASE INITIATION A L'ANIMATION DU JEU EN BOITE\*

Durée : 1 journée de 6h  
lieu : mairie de Mas Grenier

> Technique et pédagogie de  
l'animation du jeu en boîte\*  
> Diversité des types de jeux et des  
maisons d'édition  
> Clés pour résoudre les problématiques  
principales d'animation

Programme :

#### 1. PLAISIR DE JOUER

- atelier :
- > présentation d'un choix de jeux, peu connus.
- > test en petits groupes

#### 2. BASES TECHNIQUES ET PEDAGOGIQUES DE L'ANIMATION DU JEU

- atelier :
- > les stagiaires seront successivement en position d'animateurs de jeux, de joueurs et d'observateurs puis échangeront leurs points de vue.
- apports thématiques et débat :
- > les différents types de jeux en référence à la classification ESAR (classification internationale des jeux), les fournisseurs
- > mise en parallèle du jeu loisirs et du jeu éducatif, positionnement de l'animateur

#### 3. SOLUTIONS AUX PRINCIPALES PROBLEMATIQUES D'ANIMATION DU JEU EN BOITE\*

- apports thématiques et débat :
- > le jeu dans les différents temps d'animation et en fonction des publics (âge, lieu, nombre d'enfants/ados/adultes...) : des clés.

SPECIALITE  
**ESPACE DE JEUX "LUDOTHEQUE"**

Durée : 1 journée de 6h  
lieu : médiathèque de Saint-Sardos (à confirmer)

- > Gérer un espace jeux dans une structure accueillant du public
- > Penser son organisation en équipe

Programme :

1. CONSTITUTION D'UN FOND DE JEUX

- apports thématiques :
- > quels types de jeux en fonction des utilisations
- > fournisseurs

2. AMÉNAGEMENT ET GESTION SIMPLE DE L'ESPACE JEUX

- apports thématiques et débat :
- > organisation pratique de l'espace avec mise en place d'un référent et des règles de vie de l'espace
- atelier :
- > " mise en scène d'espaces"

3. LES ROLES DANS L'EQUIPE

- apports thématiques et débat :
- > qui gère l'espace et comment
- > comment l'anime-t-on
- > problèmes fréquents et solutions : pertes de pièces, jeux abîmés ou non rangés...

SPECIALITE  
**JEUX DU MONDE**

Durée : 1 journée de 6h  
lieu : mairie de Mas Grenier

- > Penser le jeu comme élément culturel
- > Découvrir des jeux traditionnels des 5 continents et en fabriquer avec son public

Programme :

1. LES TRADITIONS LUDIQUES DU MONDE

- apport thématique :
- > origine des jeux au travers des cultures

2. DECOUVRIR DES JEUX DU MONDE

- atelier :
- > test de jeux et débat

3. FABRIQUER DES JEUX AVEC UN PUBLIC À PARTIR DE 8 ANS

- apports thématiques et débat :
- > intérêt de la transmission par la fabrication (bois ou matériaux recyclés)
- atelier :
- > réalisation d'un plateau de jeu en bois, techniques utilisées : peinture et pyrogravure.

chaque participant amène sa planche brute  
d'environ 40 x 40 cm

SPECIALITE  
**GRANDS JEUX**

Durée : 1 journée de 6h  
lieu : médiathèque de Saint-Sardos (à confirmer)

- > Connaître les différentes formes de grands jeux
- > Travailler en équipe pour créer des grands jeux

Programme :

1. UN GRAND JEU C'EST QUOI ?

- apports thématiques et débat :
- > des jeux d'envergure pour un grand groupe de joueurs, en plein air ou en intérieur : quelles sont leur origine et leurs intérêts
- > les éléments de construction du grand jeu.

2. VIVRE UN GRAND JEU

- atelier :
- > test d'un grand jeu "Sur les Traces du Trésor du Drac" à la base de loisirs de Saint-Sardos
- > analyse

3. CONSTRUIRE UN GRAND JEU

- atelier :
- > création en équipe d'un grand jeu : gérer le temps de préparation, le matériel, l'espace et développer son esprit de créativité, réalisation de supports

**SPECIALITE**  
**LE JEU CHEZ LES BEBES DE 0 à 20 MOIS**

Durée : 1 journée de 6h  
lieu : mairie de Mas Grenier

- > Renouveler ses propositions de jeu d'éveil chez les tout-petits
- > Partager le plaisir de jouer
- > Comment intégrer les temps de jeu aux rythmes des enfants

Programme :

**1. PLAISIR DE JOUER AVEC LES BEBES**

- atelier :
- > découverte du plaisir de jouer entre adultes
- > présentation d'un choix de jeux d'éveil argumenté
- apports thématiques et débat :
- > faire jouer c'est transmettre le plaisir de jouer ensemble
- > se positionner quant à la relation animateur-enfant dans l'activité

**2. CREATION DE TEMPS DE JEU**

- apports thématiques et débat :
- > quelles thématiques d'animation, quels jeux
- > travailler ses objectifs d'activité, monter un projet d'animation
- atelier :
- > " mise en scène d'espaces "

**3. GESTION DES TEMPS DE JEU par rapport AUX TEMPS DE SOINS / REPAS**

- apports thématiques et débat :
- > les difficultés d'animation chez les tous-petits
- > points-clés pour mettre en place les animations, rythme de l'animation.

**SPECIALITE**  
**JEUX DE SOCIETE DE 20 à 36 MOIS**

Durée : 1 journée de 6h  
lieu : mairie de Mas Grenier

- > Comprendre l'intérêt du jeu de société chez les tout-petits
- > Transmettre et partager le plaisir de jouer
- > Se fournir en jeux de société adaptés

Programme :

**1. PLAISIR DE JOUER et TECHNIQUE ET PEDAGOGIE D'ANIMATION**

- atelier :
- > découverte du plaisir de jouer entre adultes
- > présentation d'un choix de jeux de société petite enfance
- apports thématiques et débat :
- > à quoi joue un enfant de moins de 36 mois en fonction de son stade de développement.
- > les difficultés d'animation chez les tous-petits

**2. MISE EN PLACE DE TEMPS DE JEUX ENCADRES**

- atelier :
- > " mise en scène d'espaces"
- apports thématiques et débat :
- > intégrer le jeu dans le rythme de la journée, créer une dynamique de groupe, initier la notion de partage par le biais du jeu de société
- > se positionner quant à la relation animateur-enfant dans l'activité
- > travailler ses objectifs d'activité, monter un projet d'animation

**3. SE FOURNIR EN JEUX DE SOCIETE PETITE ENFANCE**

- > emprunt en ludothèque / lieux d'achats
- > comment choisir

**SPECIALITE**  
**JEU ET PERSONNES AGEES**

durée ; une journée de 6h  
lieu : mairie de Mas Grenier

- > Savoir trouver et choisir des jeux adaptés aux personnes âgées
- > Porter un regard nouveau sur le jeu et l'utiliser comme un support de travail avec les personnes âgées

Programme :

1 : PLAISIR DE JOUER et DECOUVERTE DE LA DIVERSITE DES JEUX

- atelier :

- > découverte du plaisir de jouer entre adultes
- > présentation d'un choix de jeux adaptés aux personnes âgées argumenté (diversité des thématiques, des mécanismes)

2 : LE JEU EN BOITE, UN SUPPORT COGNITIF, PSYCHOMOTEUR ET SOCIAL

-apports thématiques et débat :

- > le jeu bénéfique pour rompre l'isolement, mobiliser et exercer la mémoire, la réactivité, la dextérité et l'adresse
- > Personnes âgées dépendantes / personnes âgées actives : choisir et se fournir en jeux (jeux de société modernes, jeux d'antan, jeux d'adresse, jeux traditionnels du monde).

3 : COMMENT AMENER L'ANIMATION JEU AU PUBLIC

- atelier

- > Mise en jeu : les stagiaires seront successivement en position d'animateurs de jeux, de joueurs et d'observateurs puis échangeront leurs points de vue.
- apports thématiques et débat :
- > Construire un projet incluant le jeu : rencontres intergénérationnelles, correspondances avec d'autres groupes de joueurs, voyages ludiques ...

\* jeux en boîte : tous les jeux ayant un matériel déterminé par les créateurs des jeux et vendus la plupart du temps " en boîte ".

**JOURNEES DE FORMATION TOUR DE JEU 2011-2012**

tarif : 80€ / journée

horaires : 9h30-12h30 / 14h-17h (apportez votre pique-nique)

lieu : Mairie de Mas Grenier (82600) ou  
Médiathèque de Saint-Sardos (82600)

Les formations sont assurées par Céline Tainturier, ludothécaire, licenciée de psychologie et titulaire du Brevet d'Etat d'Animateur Technicien d'Education Populaire.

Les programmes s'adaptent sensiblement aux demandes des stagiaires.

coupon à retourner avec votre règlement au minimum 10 jours avant le stage

**BULLETIN D'INSCRIPTION**

STRUCTURE : .....  
NOM et Prénom du(des) stagiaire(s) : .....  
.....  
adresse : .....  
.....  
tel : ..... e-mail : .....

dates	nombre de stagiaires
LE JEU CHEZ LES BEBES DE 0 à 20 MOIS - Spécialité lundi 7 novembre 2011 à Mas Grenier	.....
JEUX DE SOCIETE DE 20 à 36 MOIS - Spécialité lundi 14 novembre 2011 à Mas Grenier	.....
JEU ET PERSONNES AGEES - Spécialité lundi 5 décembre 2011 à Mas Grenier	.....
INITIATION A L'ANIMATION DU JEU EN BOITE* - Base lundi 16 janvier 2012 à Mas Grenier	.....
ESPACE DE JEUX "LUDOTHEQUE" - Spécialité lundi 23 janvier 2012 à Saint-Sardos	.....
JEUX DU MONDE - Spécialité lundi 30 janvier 2012 à Mas Grenier	.....
GRANDS JEUX - Spécialité lundi 23 avril 2012 à Saint-Sardos	.....
<b>NOMBRE TOTAL DE JOURNEES/STAGIAIRES</b>	.....
<b>TARIF UNITAIRE JOURNEE TCC</b>	x 80€
<b>MONTANT du règlement à l'ordre de Tour de Jeu TCC</b> (nbre journées x tarif journée)	.....