

<p style="text-align: center;"><b>Programme de formation : « Découvrir l'outil jeu et s'initier à son animation »</b></p>
---

**Public** : professionnels des secteurs socio-culturel, culturel et sanitaire et social.

**Capacité** : maximum 20 stagiaires.

**Durée** : 1 journée de 6h

**Objectifs :**

- Découvrir la technique et la pédagogie du jeu en boîte
- Appuyer son travail sur la diversité des jeux
- Des clés pour résoudre quelques problématiques d'animation

**Programme de la journée** (s'adaptera sensiblement en fonction des demandes des stagiaires).

1. Point sur les connaissances et intérêt des stagiaires pour le jeu de société, liste des problématiques actuelles d'utilisation du jeu pour les stagiaires, présentation de la formation.
  
2. PLAISIR DE JOUER et TECHNIQUE ET PEDAGOGIE D'ANIMATION DU JEU
  - atelier :
    - présentation d'un choix de jeux, peu connus.
    - test en petits groupes
    - prise en main de l'animation des jeux par les stagiaires : les stagiaires seront successivement en position d'animateurs de jeux, de joueurs et d'observateurs puis échangeront leurs points de vue.
  
2. SE POSITIONNER FACE A LA GRANDE VARIETE DES JEUX
  - apports thématiques et débat :
    - les différents types de jeux en référence à la classification ESAR, où les trouver
    - mise en parallèle du jeu loisirs et du jeu éducatif, positionnement de l'animateur
  
3. PROBLEMATIQUES TECHNIQUES D'ANIMATION
  - apports thématiques et débat :
    - le jeu dans les différents temps d'animation et en fonction des publics (âge, lieu, nombre d'enfants/ados/adultes...) : quelques clés.
  
4. Bilan de la journée de formation.

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