

| |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p style="text-align: center;">Programme de formation : « Développer l'utilisation du jeu en boîte »</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Public : professionnels des secteurs socio-culturel, culturel et sanitaire et social ayant déjà des notions d'animation du jeu.

Capacité : maximum 20 stagiaires.

Durée : 1 journée de 6h

Objectifs :

- Porter un nouveau regard sur le jeu en boîte
- Enrichir ses propositions d'animation autour du jeu
- Travailler le projet-jeu.

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. TECHNIQUE ET PEDAGOGIE D'ANIMATION D'UNE ANIMATION JEU A FIL CONDUCTEUR
 - apports thématiques et débat : les éléments de construction du fil.
 - atelier :
 - construction et réalisation d'une animation-jeu autour d'un fil conducteur à partir de jeux et accessoires : les stagiaires seront répartis en position d'animateurs, de joueurs et d'observateurs puis échangeront leurs points de vue.
 - Bases de construction d'un grand jeu basé sur le jeu en boîte.

3. VARIER LES PROPOSITIONS D'ANIMATION AUTOUR DU JEU
 - apport thématique et débat :
 - découverte de différents moyens d'utilisation de l'outil jeu : création d'espaces de jeu libre, animations autour du jeu, création-fabrication de jeux en bois ou en matériaux recyclés, voyage ludique, événement culturel...

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 ».*