

<p><b>Programme de formation d'équipes : « L e jeu : connaissances et techniques »</b></p>
--

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

**Capacité** : maximum 20 stagiaires.

**Durée** : 8 demi-journées de 3h

**Objectifs généraux :**

- Prendre conscience de la richesse des « jeux en boîte\* » et découvrir la notion de plaisir de jouer : découvrir la diversité des thématiques des jeux, la diversité des mécanismes, l'adaptation aux différents âges et aux différents contextes de jeux.
- Comprendre ce qu'est une ludothèque et comment elle accompagne le joueur potentiel vers le jeu, du néophyte au fanatique (classification ESAR, conseils avec discernement, offre d'un choix de jeux vastes, valorisation du jeu)
- Faire entrer le jeu dans les structures ou collectivités : comment choisir les jeux, comment les amener au public et les utiliser, quelle place pour l'animateur, comment les organiser et les ranger.
- Réaliser un mémo complet des éléments appris en formation à partir des propres bilans des stagiaires.

**Programme des 8 demi-journées** ( s'adaptera sensiblement en fonction des demandes des stagiaires).

**Séance 1 : PLAISIR DE JOUER**

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

**Séance 2 : QU'EST-CE QUE LE JEU, QU'EST-CE QUE JOUER ?**

- apports thématiques et débat :
  - les différents types de jeux en référence à la classification ESAR, qu'est-ce que le jeu induit dans un groupe de joueurs, qu'est-ce que la notion de ludique.
  - mise en parallèle du jeu loisirs et du jeu éducatif, positionnement de l'animateur entre loisirs et éducation.

### Séance 3 : TECHNIQUE ET PEDAGOGIE D'ANIMATION D'UN JEU

- atelier :
- présentation de jeux et 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.

### Séance 4 : 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...) : les problématiques d'organisation, la mise en place d'une animation, quels jeux choisir.

### Séance 5 : TECHNIQUE ET PEDAGOGIE D'ANIMATION D'UNE DEMI-JOURNEE JEU

- atelier :
- construction et réalisation d'une animation-jeu autour d'un fil conducteur : les stagiaires seront répartis en position d'animateurs, de joueurs et d'observateurs puis échangeront leurs points de vue.
- préparation d'un grand jeu basé sur le jeu de société qui sera joué lors de la séance 8.

### Séance 6 : 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.

### Séance 7 : CONSTITUTION DU MEMO D'UTILISATION DE L'OUTIL JEU

- Bilan de formation :
- synthèses individuelles écrites des apprentissages théoriques et pratiques lors de la formation qui seront compactées dans un livret transmis par la suite aux stagiaires, utilisable comme un mémo d'utilisation du jeu sur le terrain.
- Fin des préparatifs du grand jeu de la séance 8.

### Séance 8 : REALISATION D'UN GRAND JEU

- Mise en scène du grand jeu préparé par les stagiaires en séance 5 et 7.

Chaque séance se termine par un bilan ainsi qu'un point sur les attentes des stagiaires pour la prochaine séance.

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