

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 , cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'Etat.

www.tourdejeu.org

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

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

JOURNEES DE FORMATION MARS 2010

tarif : 80€ / journée

dates : lundi 8 mars 2010 et/ou lundi 22 mars 2010

horaires : 9h30-12h30 / 14h-17h

(apportez votre pique-nique)

lieu : Mairie de Mas Grenier le bourg 82600 MAS GRENIER

coupon à retourner avec votre règlement avant le 1er mars 2010

INSCRIPTION JOURNEES DE FORMATION MARS 2010

STRUCTURE :

NOM et Prénom du(des) stagiaire(s) :

.....

adresse :

.....

tel : e-mail :

date	nombre de stagiaires à inscrire	tarif journée	total tarif
Jour 1 : lundi 8 mars 2010 9h30-17h "Découvrir l'outil jeu et s'initier à son animation "	80 €
Jour 2 : lundi 22 mars 2010 9h30-17h "Développer l'utilisation du jeu"	80 €
MONTANT du règlement à l'ordre de Tour de Jeu		



ACTIONS DE FORMATION MARS 2010

MODULE 1
et
MODULE 2

BASES TECHNIQUES ET
PEDAGOGIQUES DE L'ANIMATION
DU JEU EN BOITE*

lundi 8 mars 2010

Programme de formation :

" Découvrir l'outil jeu et s'initier à son animation "

Public : professionnels des secteurs socio-culturel, culturel et sanitaire et social utilisant ou souhaitant utiliser le jeu comme support de travail.

Durée : 1 journée

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.
3. 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
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/adultes...) : quelques clés.
5. Bilan de la journée de formation.

lundi 22 mars 2010

Programme de formation :

" Développer l'utilisation du jeu en boîte "

Public : professionnels des secteurs socio-culturel, culturel et sanitaire et social le jeu comme support de travail et souhaitant enrichir leurs pratiques.

Durée : 1 journée

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, mise en place d'un espace ludothèque, création-fabrication de jeux en bois ou en matériaux recyclés, animations autour du jeu, voyage ludique, événement culturel...
4. Bilan de la journée de formation.