



Concevoir et animer des temps de jeu pour tous les publics

145 heures

Programme de formation

Public visé

- Professionnels des lieux de jeu (ludothèque, médiathèque, ...) : salariés ou bénévoles
- Professionnel ou futur professionnel souhaitant proposer des temps de jeu à des publics variés
- animateurs tout public
- Personnes en recherche d'emploi
- Autres

Pré-requis

Attestation d'une ludothèque ou d'un lieu de jeu : stage ou bénévolat (sans exigence de temps).

Objectifs pédagogiques

- Sélectionner des jeux et des jouets adaptés aux compétences et intérêts des publics visés
- Aménager des espaces de jeu selon les principes du *cadre ludique*
- Accueillir du public dans les espaces de jeu
- Concevoir des animations ludiques auprès de tous les publics

Description / Contenu

Ce cursus, est découpé en 2 unités de formations.

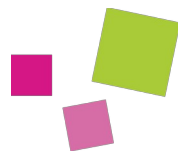
UNITE DE FORMATION 1 : L'AMENAGEMENT DES ESPACES DE JEU – LE CHOIX DES JEUX - LA POSTURE PROFESSIONNELLE (60h)

- UF1 - Module 1 : *Le cadre ludique*
- UF1 - Module 2 : *Le jeu d'exercice*
- UF1 - Module 3 : *Le jeu symbolique*
- UF1 - Module 4 : *Le jeu d'assemblage*
- UF1 - Module 5 : *Le jeu de règles*

UNITE DE FORMATION 2 : LE JEU COMME SUPPORT DE MEDIATION AVEC TOUT PUBLIC - RELATIONS AVEC LES AUTRES MILIEUX PROFESSIONNELS (76h)

- UF2 - Module 1 : *Le jeu chez l'enfant de moins de 3 ans*





- *UF2 - Module 2 : Le jeu chez l'enfant de 3 à 11 ans*
- *UF2 - Module 3 : Le jeu pour un public « famille »*
- *UF2 - Module 4 : Le jeu de l'adolescent*
- *UF2 - Module 5 : Le jeu pour les personnes en situation de handicap*
- *UF2 - Module 6 : Le jeu et les personnes âgées*
- *UF2 - Module 7 : Le Jeu auprès de personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer*
- *UF2 - Module 8 : La création d'un événementiel*
- *UF2 - Module 9 : L'utilisation du jeu en bibliothèques, médiathèques*

CONTENUS PEDAGOGIQUES :

- Les fondements du jeu libre
- Le jeu d'exercice
- Le jeu d'assemblage
- Le jeu symbolique
- Le jeu de règles
- Le jeu chez l'enfant de moins de 3 ans
- Le jeu de l'enfant de 3 à 11 ans : sur le temps péri et extra scolaire
- Le jeu de l'adolescent
- Le jeu pour les personnes en situation de handicap
- L'organisation d'une séance de jeu libre
- L'observation du cadre ludique en structure
- Le jeu chez l'enfant de 3 à 11 ans : Jeu et école
- Le jeu et les personnes âgées
- Le jeu auprès de personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer
- Le jeu pour un public "famille"
- Les jeux de règles immersifs
- Le jeu dans les lieux de lecture
- La création d'un événementiel
- Bilan de la formation

Modalités pédagogiques

Cours théoriques, ateliers, manipulation et analyse d'objets ludiques, immersion dans un lieu de jeu...

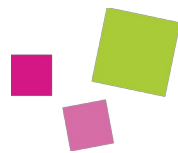
Moyens et supports pédagogiques

Cours théoriques, ateliers, manipulation et analyse d'objets ludiques, stage...

Modalités d'évaluation et de suivi

- **Rédaction d'un dossier** présentant un compte rendu d'observations et d'analyses du « cadre ludique » (réalisé dans des lieux de jeu pendant le temps de la formation). Le





candidat évaluera les conditions d'une situation de jeu. Ce compte rendu débouchera sur des préconisations d'évolution de la part du candidat. Travail individuel.

- **Mise en situation simulée** : Conception et organisation d'une animation pour un public spécifique. Ce travail donnera lieu à une présentation orale. Travail de groupe. Chaque candidat sera également évalué individuellement sur sa capacité à transmettre une règle de jeu.

