



Créer et gérer un lieu de jeu

108 heures

Programme de formation

Public visé

- Professionnels des lieux de jeu, salariés ou bénévoles
- Porteurs de projet
- Personnes en recherche d'emploi

Pré-requis

Aucun

Objectifs pédagogiques

- Elaborer un projet éducatif et /ou culturel d'un lieu de jeu
- Assurer la gestion administrative et financière d'un lieu de jeu
- Gérer les ressources humaines

Description / Contenu

Ce cursus, comprend 2 unités de formation découpées en modules :

UNITÉ DE FORMATION 1 :

Connaissance et intérêt du jeu pour acquérir les connaissances et compétences nécessaires pour valoriser le jeu et le promouvoir dans la mise en place d'un projet jeu, quels que soient le public et le contexte d'intervention.

- UF1 - Module 1 : Histoire de la pensée du jeu
- UF1 - Module 2 : Les définitions du jeu
- UF1 - Module 3 : Les finalités culturelle éducative, sociale et thérapeutique du jeu
- UF1 - Module 4 : Histoire du jeu et jouet : de l'antiquité nos jours

UNITÉ DE FORMATION 2 :

Les lieux de jeux pour acquérir les connaissances et compétences pour créer sa structure ou gérer une structure existante.

- UF2 - Module 1 : Les ludothèques : histoire, évolution et état des lieux
- UF2 - Module 2 : Les ludothèques : définition, les objectifs, les publics, les différents services, les statuts





- UF2 - Module 3 : Normes et sécurité des lieux de jeu
- UF2 - Module 4 : Les projets, le montage des dossiers, la communication
- UF2 - Module 5 : Le montage financier, les relations aux institutions et les budgets
- UF2 - Module 6 : La gestion d'équipe (bénévoles et salariés)

Modalités pédagogiques

Cours théoriques, ateliers, étude de cas de création d'un lieu de jeu. Les participants sont intégrés au cursus de la formation Ludothécaire afin de partager expériences de terrain et de créer une bonne dynamique de groupe.

Moyens et supports pédagogiques

Powerpoint - Livret d'accompagnement à la création d'un lieu de jeu

Modalités d'évaluation et de suivi

- Un questionnaire d'évaluation à chaque fin de module.
- Étude de cas de création de ludothèque donnant lieu à la rédaction d'un dossier et à la réalisation d'une vidéo. Travail de groupe.
- Écrit réflexif en lien avec les sciences du jeu. Travail individuel.

