



Animer du jeu de société en Médiathèque et Bibliothèque

1 jour - 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

Public visé

Professionnels et bénévoles des lieux de lecture.

Pré-requis

Aucun.

Objectifs pédagogiques

- Concevoir un cadre ludique adapté pour une séance de jeux de société
- Transmettre une règle de jeu

Description / Contenu

L'impact de l'environnement ludique sur les comportements des joueurs :

- Cette entrée en matière permettra de réfléchir à la manière dont nous pouvons proposer du jeu dans les lieux de lecture et sur l'importance de proposer un environnement propice afin que la situation de jeu se déploie dans de bonnes conditions.

Les invariants pour mettre en place une séance de jeu de société :

- Une sélection de jeux diversifiée, répondant aux besoins, compétences et désirs du public visé - Les différentes catégories de jeux de société.
- Des espaces de jeu aménagés en fonction des contraintes de la structure pour permettre une cohabitation livres et jeux dans de bonnes conditions.
- Le rôle du professionnel favorisant disponibilité et observation au service d'interventions adaptées - La méthode de transmission d'une règle de jeu.

Modalités pédagogiques

Apports théoriques ; échanges entre participants ; ateliers.

Moyens et supports pédagogiques

Des ressources seront disponibles sur l'extranet de chaque participant.





Modalités d'évaluation et de suivi

Questionnaire d'auto-évaluation des acquis en fin de formation.

