



## Le jeu dans les lieux de lecture

1 jour 3 heures et 30 minutes

Programme de formation

### Public visé

Apprenants du cursus de formation *Concevoir et animer des temps de jeu auprès de tous les publics.*

### Objectifs pédagogiques

- Comprendre les cohabitations possibles entre livres et jeux
- Concevoir des projets d'animation mêlant livre et jeu dans des contextes variés

### Description / Contenu

- Le livre et le jeu : deux objets culturels complémentaires
- Les missions communes des lieux de jeu et des lieux de lecture
- La cohabitation des espaces de lecture et des espaces de jeu
- Exposition rapide des différents projets d'animation :
  - Soirées jeux thématiques
  - Espace thématique autour d'un auteur ou d'un livre
  - Concept de conte en jeu
  - Création d'un jeu à partir d'un album de jeunesse
  - Escape Game pendant une nuit de la lecture

### Modalités pédagogiques

Apports théoriques, découverte de jeux et jouets adaptés aux bibliothèques et médiathèques.

### 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.

