



## Mettre en place un espace de jeu commun dans son école

2 jours 13 heures

Programme de formation

### Public visé

Enseignants en école primaire, enseignantes spécialisés, ATSEM, ASEM, animateurs périscolaires.

### Pré-requis

Aucun.

### Objectifs pédagogiques

- Offrir un espace de rencontre et d'échanges pour les élèves en multi-age
- Créer un lieu de ressources autour du jeu pour enrichir les pratiques des enseignants
- Définir le cadre de l'espace de jeu au regard son projet d'établissement, de ses envies et contraintes

### Description / Contenu

#### SESSION INITIALE :

- Définition et intérêt du jeu pour tous les élèves
- Les catégories de jeux et jouets adaptées en école primaire
- Le concept de *cadre ludique* au service de la qualité de jeu des élèves: choix des objets ludiques, aménagement, posture de l'enseignant
- L'organisation d'un espace de jeu pour une utilisation opérationnelle et pérenne du lieu:
  - Présentation d'un outil de classement et de classification d'un fonds de jeu
  - Conseils pour protéger son matériel et organiser son stock
  - Protocole et charte de fonctionnement : rangements, emprunts, vérification, inventaire, entretien ...
  - Définition des espaces en fonction des projets : Zone de prêt, zone de stockage, zone de jeu ...
  - Principes d'aménagement pour des espaces « prêts à jouer » (jeu symbolique, jeu d'assemblage, jeu d'exercice, jeu de règles....)
  - Rôle et place de chacun des acteurs dans le projet





- Définition des bases de votre projet au regard de l'existant, du projet d'établissement, et des envies de l'équipe :
  - Préconisation d'achat de mobiliers et d'objets ludiques au regard de l'existant
  - Fonctionnement
  - Plan d'aménagement

### SESSION COMPLEMENTAIRE :

Nous conseillons de **compléter cette formation** par :

- Un **accompagnement personnalisé** pour le porteur du projet avec un formateur à chaque étape du projet : nombre d'heures à définir en fonction du niveau d'accompagnement souhaité
- Une deuxième journée complémentaire **de retour d'expérience** :- Retour d'expérience sur l'espace de jeu commun mis en place dans l'école
  - Analyse et réajustement des pratiques professionnelles
  - Outils de suivi et de pérennisation
  - Découverte de jeux et jouets adaptés en école primaire
  - Définition des axes de développement du projet, au choix :organiser des séances de jeu sur temps scolaire, ouvrir l'espace sur les temps périscolaires, méthodologie de transmission d'une règle de jeu, analyser son stock sous l'angle du socle commun de compétences et des ressources ludiques, ...

### Modalités pédagogiques

Apports théoriques; échanges entre participants; visite des classes; ateliers en petits groupes; situations de jeu.

### Moyens et supports pédagogiques

Des ressources seront envoyées à chaque participant à l'issue de la formation.

### Modalités d'évaluation et de suivi

Questionnaire d'auto-évaluation des acquis en fin de formation et bilan à chaud.

