



Penser l'inclusivité dans l'édition de ses jeux (handicap, genre, etc.)

1 jour 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

Public visé

Professionnels de l'édition de jeux de société

Pré-requis

Aucun

Objectifs pédagogiques

- Comprendre la notion d'inclusivité et ses enjeux dans l'édition du jeu de société moderne
- Analyser le degré d'inclusivité de jeux de société modernes

Description / Contenu

Session de 6h30 en présentielle ou distancielle

- Inclusivité et jeu de société : définition et enjeux
- Approche réflexive de l'inclusivité par thématique : les représentations du handicap, l'identité de genre, les notions de sexualité, la question des minorités
- Intérêts et limites de l'infléchissement culturel en termes d'inclusivité
- Atelier pratique : analyse du degré d'inclusivité d'une sélection de jeux de société
- Débat : jusqu'où porter la notion d'inclusivité ?

Session complémentaire (tarifs et modalités sur demande) :

- Vers une transmission de la règle inclusive
- Suivi d'édition : analyse inclusive d'un jeu de société

Modalités pédagogiques

Manipulation et analyse de jeux ; Présentation d'objets ludiques ; Ateliers en sous-groupes ; Apports théoriques et pratiques

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.

