



Animateur Jeu

48 heures et 30 minutes

Programme de formation

Public visé

- Professionnels de ludothèque : salariés ou bénévoles
- Professionnels d'un lieu accueillant du public
- Animateurs tout public
- Personnes en recherche d'emploi

Pré-requis

Aucun.

Objectifs pédagogiques

- Animer des séances de jeu

Description / Contenu

Deux rentrées sont possibles : au printemps ou à l'automne.

Une semaine de formation obligatoire (5 journées, 35h30) :

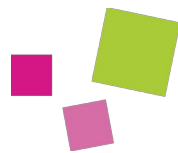
- Les fondements du jeu libre
- Le jeu d'exercice et le jeu d'assemblage
- Le jeu symbolique
- Le jeu de règles

Une journée d'approfondissement au choix (1 journée à choisir parmi les 8 publics, 6h30) :

- Le jeu chez l'enfant de moins de 3 ans
- Le jeu de l'enfant de 3 à 11 ans : sur le temps péri et extra scolaire
- Le jeu de l'adolescent
- Le jeu chez l'enfant de 3 à 11 ans : Jeu et école
- Le jeu pour les personnes en situation de handicap
- Le jeu et les personnes âgées
- Le jeu auprès de personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer
- Le jeu pour un public "famille"

Examen Animateur Jeu (1 journée, 6h30) :





- Etude de cas sur la réalisation d'une animation jeu.

Modalités pédagogiques

Cours théoriques, ateliers, manipulation et analyse d'objets ludiques, étude de cas.

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 : après chaque module de formation.
- Etude de cas : élaboration d'une animation jeu pour un public type donnant lieu à une présentation orale et une note individuelle. Une note supérieure ou égale à 10/20 permet d'obtenir le diplôme.

