



MAISON DES JEUX

LE JEU ET L'AMENAGEMENT D'ESPACES POUR TOUS LES AGES

Le jeu est l'activité principale d'un enfant dans sa journée. Lorsqu'il est au coeur du projet pédagogique d'une structure, il faut le penser comme une activité à part entière. Travailler la place du jeu dans les temps et les espaces d'un accueil permet de questionner l'ensemble du projet.

Public de la formation :

Animateur.ice et directeur.ice en ACM ou accueil périscolaire, ludothécaires, médiathèques, bénévoles.

Durée : 3 journées de 7 heures

Lieu : Maison des jeux, ou au sein de votre structure



Objectifs

- Comprendre et repérer les différents types de jeu
- Identifier la place du jeu dans le développement de l'enfant
- Être capable d'aménager un espace de jeu permettant une activité autonome
- Connaître son fonds de jeux et le valoriser.
- Être capable de s'adapter à son public

Démarche pédagogique

La formation est construite en suivant des méthodes d'éducation populaire. Les apports théoriques proposés par le formateur sont complétés par des temps d'échange, de pratique, de réflexion collective et d'appui sur les expériences des stagiaires.

Les attentes et besoins de formation des stagiaires seront identifiés en début de journée, afin d'ajuster le contenu pédagogique à la réalité professionnelle de chaque stagiaire.



MAISON DES JEUX

CONTENU ET DEROULE DE LA FORMATION

Jouer, ça veut dire quoi ?

Recueil d'expériences de jeu. *Temps de réflexion collective*
Définition de l'activité jeu. *Apports théoriques et sources de références.*
Présentation des différentes familles de jeu. *Initiation au système ESAR*
A quoi on joue à quel âge ? *Apports théoriques : la place du jeu dans le développement de l'enfant.*

Lire une règle et expliquer un jeu : deux approches différentes de la transmission

Atelier en petits groupes

Lecture de règles de jeu avec outils de lecture et grille d'analyse
Découverte de la méthodologie de l'explication orale de règles.
Mise en pratique : chacun.e explique le jeu découvert à sa table en suivant l'outil avec appui d'une grille d'observation

La posture de l'animateur.ice et la place du jeu dans la structure

Atelier de réflexion collective, analyse des pratiques professionnelles

*Quelle est la place à prendre pour animer ?
Quelle place prend l'adulte dans le jeu de l'enfant ?
Analyser le positionnement de parent et celui d'animateur.ice
Quel temps et espace sont nécessaires ?*



MAISON DES JEUX

CONTENU ET DEROULE DE LA FORMATION

Aménager un espace de jeu symbolique

Atelier en petits groupes

Atelier d'expérimentation et de pratique collective
Découverte des enjeux du jeu symbolique selon les tranches d'âge
Pratique de l'aménagement d'espace *atelier d'aménagement avec du matériel de jeu*

Aménager dans ma structure **un atelier sur plan, avec les plans des structures des stagiaires.**

Proposer un jeu de construction adapté à son public

Atelier d'expérimentation et de pratique collective

Découverte de différents matériels et analyse en ateliers (motricité, imagination, si on peut y jouer de façon individuelle ou au contraire propice à des constructions collectives, quelle serait la place de l'adulte...)

Réfléchir la place du jeu dans ma pratique

Atelier de réflexion collective, analyse des pratiques professionnelles

Échanges et apports théoriques sur le jeu
Le jeu, un outil de travail questionnement sur le temps de préparation