



MAISON DES JEUX

## LE JEU VIDEO EN ANIMATION JEUNESSE

*Le jeu vidéo est l'activité culturelle principale des jeunes. Il occupe une place importante dans la construction de leur culture commune, indépendamment des adultes qui les entourent. Pour les professionnel.les de l'animation, il est nécessaire de questionner la place du jeu vidéo dans les pratiques des structures d'accueil : comment proposer et animer un objet que les jeunes maîtrisent souvent mieux que nous ?*

### Public de la formation :

Animateur.ice et directeur.rice en structure jeunesse et tout.e professionnel.le en situation d'animer un temps de jeu vidéo pour un groupe.

**Durée :** 7 heures

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



### Objectifs

- Définir la place du jeu vidéo dans le projet de sa structure
- S'initier à des formes différentes de jeu vidéo
- Construire son discours sur le jeu vidéo pour pouvoir en parler avec les parents
- Constituer son fonds de jeux vidéo 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.*

### Se construire un discours sur le jeu vidéo et en parler avec les parents

*Atelier de réflexion collective*

Analyse de situations problématiques vécues ou imaginées par les stagiaires et objectiver les situations. L'animateur organise la parole entre les participant.e.s, note les freins et les leviers exprimés pour chaque situation donnée, propose des éclaircissements théoriques ou de la ressource.

Enjeux : identifier l'addiction et l'usage problématique, se lister les points sur lesquels il est possible d'agir pour proposer un accompagnement et une relation aux parents. Agir aux côtés d'un public plus expert que nous.

### Choisir les jeux vidéo proposés dans la structure

*Atelier de pratique, puis travail en petits groupes*

Temps de jeu, de découverte de supports puis d'analyse.  
Ateliers en petit groupes, utilisant un support : grille de critères.  
Enjeu : Quelles priorités, quelle diversité ludique proposer ?



MAISON DES JEUX

## CONTENU ET DEROULE DE LA FORMATION

### 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'adolescent.e?

Quelles sont les ressources disponibles ? En interne, en externe ?

Quel temps et espace sont nécessaires ?