



FORMATIONS ACM ET PLAN MERCREDIS – ORNE – 2018-2019

INTITULÉ	Le jeu de société, un outil d'animation
PUBLIC	Animateurs et directeurs d'accueils collectifs de mineurs péri et extrascolaires
EFFECTIF	8 participants minimum à 16 participants maximum
DUREE	1 jour
DATE(s)	14 Mai 2019
LIEU	Ufcv 1 rue Montcacune 61400 MORTAGNE-AU-PERCHE
INTERVENANT(s)	David BOUDINEAU, Coordinateur Animation Territoriale
OBJECTIFS DE FORMATION	<p>Permettre l'acquisition de nouvelles compétences techniques d'animation dans des domaines d'activités tels que les activités ludiques en :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrant et s'appropriant différents types de jeux de sociétés. - Appuyant et justifiant par les intérêts pédagogiques la place des jeux de sociétés en Accueil Collectif de Mineurs. - Concevant et animant un projet d'animation, autour du jeu de société en lien avec le projet pédagogique de la structure. <p>La formation visera à être capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> - De s'approprier et de transmettre les règles d'un jeu de société. - De connaître les bénéfices des différents types du jeu de société pour l'enfant. - D'aménager un espace favorisant l'utilisation des jeux de société. - D'appréhender les jeux de société comme un outil d'animations ludiques. - De préparer, animer et évaluer un projet d'animation en cohérence avec un projet pédagogique autour du jeu de société.
DEROULEMENT ET CONTENUS	<p>Déroulement de la formation :</p> <p>Utilisation d'une malle pédagogie « Jeux de sociétés »</p> <p>Mise en pratique et mise en situation des participants.</p> <p>Alternance de moments en petits groupes et de temps de restitution et d'échanges grand groupe.</p> <p>Travail en ateliers à partir de diverses situations ou sujets à traiter.</p> <p><u>Contenus abordés :</u></p> <p>Histoire du jeu de société.</p> <p>Découverte de plusieurs jeux de sociétés.</p> <p>Les bénéfices du jeu de société au regard des besoins du public.</p> <p>Aménagement d'un espace de rangement et de pratique du jeu de société.</p> <p>Mise en situation de temps d'animations autour du jeu de société.</p> <p>Méthodologie de préparation, d'animation et d'évaluation de projet en cohérence avec un projet pédagogique autour du jeu de société.</p>

MALLE PEDAGOGIQUE	Constitution d'une malle : oui <input checked="" type="checkbox"/> non <input type="checkbox"/>		
	Objectifs de la Malle :		
	<ul style="list-style-type: none">- Permettre aux équipes de s'approprier l'outil pédagogique « jeu de société »- Permettre aux structures d'initier un projet « jeu de société » sur leur territoire.- Outil méthodologique au service de la formation «Le jeu de société, un outil d'animation »		
	Contenu de la malle :		
	La malle contient :		
	<ul style="list-style-type: none">- 2 livres, permettant aux animateurs un éclairage plus poussé sur le jeu de société- 23 jeux de sociétés, regroupant plusieurs catégories de jeux (imaginaire, coopération, affrontement) pouvant être joués par plusieurs tranche d'âge.		
	2 LIVRES		
	Le jeu enjeu - Adultes, enfants : vivre ensemble en collectivité, Jean Epstein / Zaü - Dunod		
	Des espaces pour jouer : Pourquoi les concevoir ?, Comment les aménager ?, Odile Périno - Erès		
	23 JEUX		
	Chef de Tribu - Boum - Ba Boum	Statues	
	Gare à la toile	Animal Supect	
	Potion Magique	Drôles de lutins	
	Bazar Bizarre Ultime	Battle Sheep	
	Crazy Cup	Le jeu aux milles titres	
	Ludanimo	Le Lynx nomade	
	Dr Eureka	Monza	
	Kaboum	Des ours et des saumons	
	Cubingos	Mimtoo famille	
	Rubiks Race	Rumble un the Dungeon	
	Fais comme Fanto	Okiya	
CONTACT INSCRIPTION	Natalie MARIE	02 31 86 91 61	nathalie.marie@ufcv.fr
	David BOUDINEAU	06 04 93 36 87	david.boudineau@ufcv.fr