



Formation d'animateur ludique

Le jeu outil d'animation et d'apprentissage

Session 2017

Cette formation s'adresse à tous les amoureux du jeu, aux animateurs d'écoles de loisirs ou de stages ainsi qu'aux enseignants, éducateurs, logopèdes et coachs qui souhaitent mieux utiliser le jeu dans leur activité professionnelle.

En 8 jours nous avons l'ambition de vous donner une formation efficace et concrète qui s'appuiera sur de nombreux exercices et un syllabus structuré.

Première journée :

Définition du concept de « jeu » : en nous appuyant sur différents théoriciens ludiques nous décrirons le monde de la ludicité en situant les différents concepts les uns par rapport aux autres : jeux de société, jeux d'extérieur, serious games, jeu éducatifs, activités sportives, etc.

Classification : nous partirons à la découverte des jeux à l'aide d'outils de classifications qui permettront à chaque animateur de choisir un jeu tenant compte de son public et de son objectif.

Deuxième journée :

Histoire du jeu : en quelques heures, nous traverserons l'Histoire de l'homme. Nous découvrirons les premiers jeux et situerons dans le temps les jeux de notre enfance. Alternant exposé, analyse, vidéo et pratique nous construirons une culture ludique.

Troisième journée :

Développement mental et jeu : en nous basant sur Piaget, nous définirons quel type de jeu correspond à quelle tranche d'âge.

Jeux coopératifs : après avoir différencié les concepts de jeux collaboratifs des jeux coopératifs, nous découvrirons les jeux de références tant pour les enfants que pour les adolescents et adultes. Nous terminerons notre découverte par les jeux coopératifs de grands groupes.

Quatrième et cinquième journée :

Jeux-cadres de Thiagi : dans le cadre de ce module, les participants seront confrontés à des jeux qui se composent d'une succession d'activités courtes et ludiques permettant aux joueurs d'apprendre,

de réfléchir, de trouver la solution à un problème, etc. Des animations qui favorisent la concentration des apprenants et la mobilisation de leurs intelligences. Dans un second temps nous découvrirons la variante JIM3 qui tient compte plus spécifiquement des critères de motivation de Viau, d'une logique pédagogique rigoureuse dans l'utilisation des intelligences multiples et de la qualité du produit.

Sixième journée :

Apprentissage de la langue : de nombreux parents et acteurs du monde de l'éducation sont confrontés à un public éprouvant des difficultés au niveau de la maîtrise de la langue française. En une journée, nous découvrirons un nombre important de jeux linguistiques ou d'activités permettant de travailler la langue à travers le jeu.

Septième journée :

Jeux et accompagnements scolaires : nous plongerons dans le jeu de sociétés comme outil d'apprentissage plaisant et efficace. Nous nous interrogerons sur les adaptations à apporter et sur l'utilisation de ces jeux.

Huitième journée :

Animer des jeux : donner envie de jouer, attirer un public vers un nouveau type de jeux, expliquer efficacement les règles d'un jeu.... voilà les objectifs de cette journée qui sera pratique du début jusqu'à la fin.

Informations pratiques :

Cette formation dure 8 journées.

Dates : 25-26 février 2017 – 1-2 avril 2017 – 24-25 juin 2017 – 9-10 septembre 2017

Adresse : 143 rue Edith Cavell à 1180 Bruxelles.

Prix : 800 euros pour le particulier – 1000 euros pour les entreprises

Pour réserver sa place il faut envoyer un email à l'adresse kmim.asbl@gmail.com avec votre demande et vos coordonnées ainsi que payer la moitié de la somme sur le compte de l'asbl. Le solde est à régler le premier jour de la formation.

**Knowledge
Management
Intelligences
Multiples**

