

# Dossier d'informations

## BP JEPS

Brevet Professionnel de la Jeunesse de l'Éducation Populaire et du Sport

**Spécialité : animateur**  
**Mention : Loisirs Tout Publics (LTP)**

Support technique utilisé dans le cadre de la formation à l'UC 4 : **Le Jeu**

### Organisation : Volume / Calendrier du cycle de formation 2021 -2022

- **Date limite d'inscription** : 4 Décembre 2020
- **Sélection** : Lundi 11 Janvier 2021
  - épreuve écrite le matin
  - puis entretien individuel pour chaque candidat.e avec 2 jurys l'après-midi (si les conditions sanitaires le permettent)
  - Si les conditions sanitaires ne le permettent pas, les entretiens individuels seront organisés le **Mardi 12 Janvier 2021 en visioconférence**
- **Positionnement** : Du 15 au 22 Janvier 2021
  - Vendredi 15 Janvier 2021 : Présentation du positionnement
  - Lundi 18 au jeudi 21 Janvier 2021 : Diagnostic dans les structures
  - Vendredi 22 Janvier 2021 : Entretiens individuels
- **Début de la Formation** : Lundi 25 Janvier 2021
- **Fin de la Formation** : Vendredi 24 Juin 2022
  
- **Volume de la Formation Théorique** : 658 Heures
- **Volume de l'Alternance** : 20h hebdomadaire au minimum sur 18 mois  
Entre 930h (20h/semaine) et 2100h (plein temps)

**Secrétariat & Administratif**  
Tel : 06 49 30 24 56  
[coodevad@gmail.com](mailto:coodevad@gmail.com)

**Coordination & Pédagogique**  
Tel : 06 77 20 77 91  
[coordo.coodevad@gmail.com](mailto:coordo.coodevad@gmail.com)

**Maison des Jeux**  
Tel : 04 76 43 28 36  
[contact@maisondesjeux-grenoble.org](mailto:contact@maisondesjeux-grenoble.org)

*Adresse Postale*

5 rue Georges Jacquet  
38000 GRENOBLE  
(T) 06 49 30 24 56

# Sommaire

- Calendrier
- Le Jeu - Support technique utilisé dans le cadre de la formation à l'UC 4
- Echancier
- Ruban Pédagogique et Contenus
- Le Processus Certificatif



	janv-22	févr-22	mars-22	avr-22	mai-22	juin-22	
Lundi							
Mardi		1	1				
Mercredi		2	2			1	
Jeudi		3	3			2	
Vendredi		4	4	1		3	
Samedi	1	FERIE	5	2		4	
Dimanche	2	6	6	3	1	FERIE	5
Lundi	3	7	7	4	2	6	FERIE
Mardi	4	8	8	5	3	7	
Mercredi	5	9	9	6	4	8	
Jeudi	6	10	10	7	5	9	
Vendredi	7	11	11	8	6	10	
Samedi	8	12	12	9	7	11	
Dimanche	9	13	13	10	8	FERIE	12
Lundi	10	14	14	11	9	13	
Mardi	11	15	15	12	10	14	
Mercredi	12	16	16	13	11	15	
Jeudi	13	17	17	14	12	16	
Vendredi	14	18	18	15	13	17	
Samedi	15	19	19	16	14	18	
Dimanche	16	20	20	17	15	19	
Lundi	17	21	21	18	FERIE	16	20
Mardi	18	22	22	19	17	21	
Mercredi	19	23	23	20	18	22	
Jeudi	20	24	24	21	19	23	
Vendredi	21	25	25	22	20	24	
Samedi	22	26	26	23	21	25	
Dimanche	23	27	27	24	22	26	
Lundi	24	28	28	25	23	27	
Mardi	25		29	26	24	28	
Mercredi	26		30	27	25	29	
Jeudi	27		31	28	26	FERIE	30
Vendredi	28			29	27		
Samedi	29			30	28		
Dimanche	30				29		
Lundi	31				30		
Mardi					31		

## Le jeu, le support technique utilisé dans le cadre de la formation à l'UC 4

La Maison des Jeux de Grenoble est notre partenaire pédagogique. Depuis plus de 20 ans, nous mettons en place des parcours de formation avec le jeu comme outil privilégié pour illustrer notre démarche et notre construction pédagogique.

Pour cette promotion, le jeu servira encore d'outil d'illustration pour la mise en place d'actions auprès des publics. La pertinence de ce support dans les différents projets menés par les stagiaires est indéniable.

De nombreuses structures utilisent le jeu en affirmant son caractère social, culturel et éducatif, dans une démarche d'éducation populaire. Quand ces structures cherchent à former leurs personnels, elles trouvent une offre de formation essentiellement axée sur la gestion de ludothèques ou le marché du jeu. Si ces formations ont du sens pour une partie des acteurs et actrices du monde ludique, elles ne répondent pas entièrement aux attentes des professionnels(les) du champ de l'éducation populaire.

Dans le cadre de la formation BP jeps LTP, les stagiaires participeront au 1<sup>er</sup> niveau de pratique de l'animateur jeu :

### Principes et pratiques de base de l'animation jeu

Formation incluse à la formation BP LTP de 10 jours :

- 2 jours en janvier 2021
- 2 jours en février 2021
- 2 jours en mars 2021
- 2 jours en mai 2021
- 2 jours en juin 2021

A l'issue de la formation, une Attestation intitulée « Maîtrise des bases de l'animation jeu » est décernée après validation des compétences (épreuve 1). Certifié par la MDJ de Grenoble

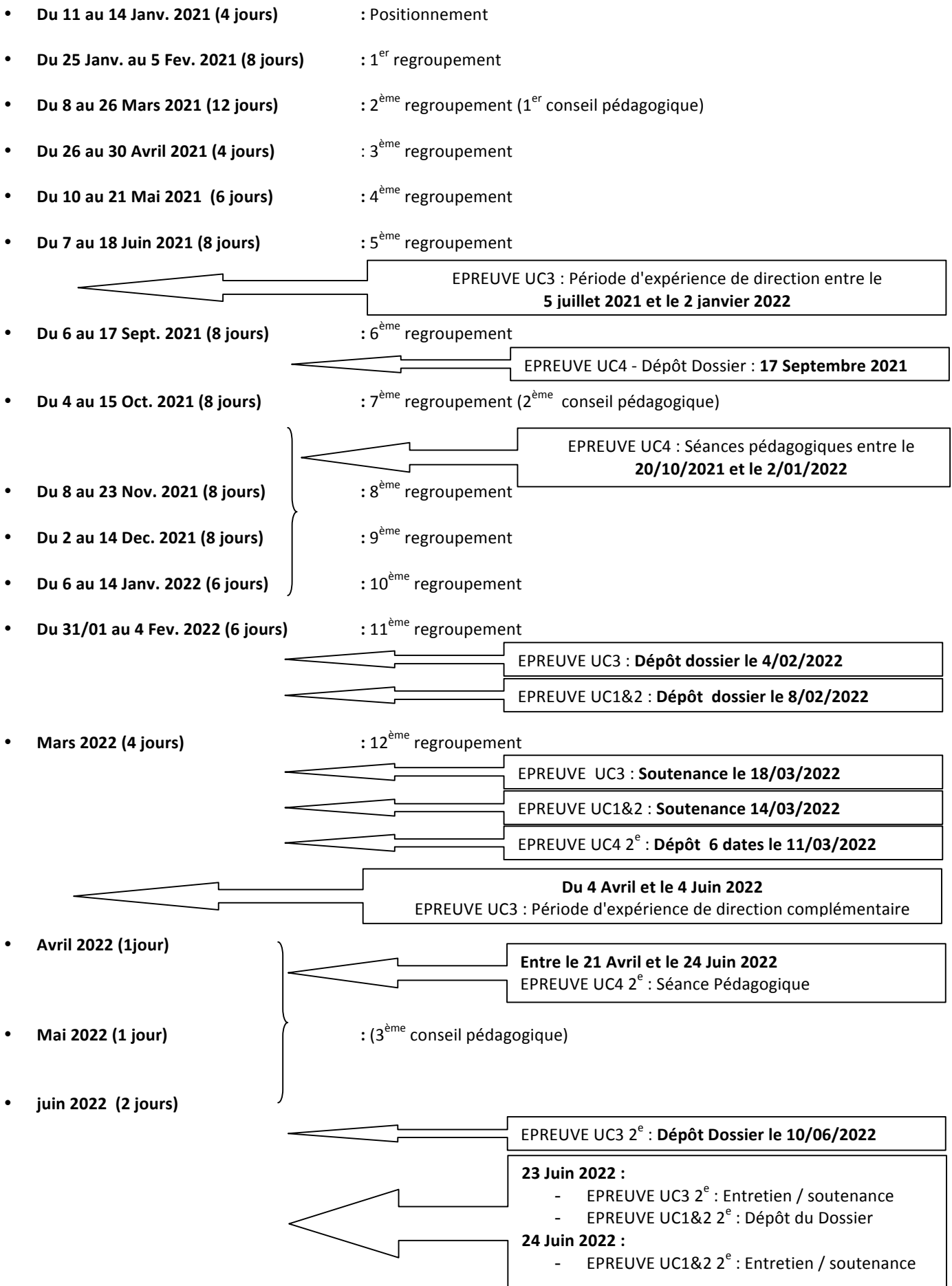
En fonction de la nature de leur projet d'animation (mobilisée dans le cadre de la certification aux UC 1 et 2), les stagiaires pourront participer au 2<sup>ème</sup> niveau de pratique de l'animateur jeu : **Le jeu, une pratique culturelle et d'éducation populaire**

Formation incluse à la formation BP LTP de 10 jours :

- De septembre 2021 à février 2022

A l'issue de la formation, un Certificat d'Aptitude « Jeu, pratique culturelle et d'éducation populaire » (CAJ) après validation des compétences (épreuve 1). Certifié par la MDJ de Grenoble

# Echéancier



## Ruban Pédagogique et Contenus

### Les supports techniques :

Maitrise de supports techniques

- Jeux
- Expérimentation divers



### La séance d'activité (à animer) :

- La Fiche technique
- La construction d'une séance
- L'Objectif de séance
- La situation pédagogique
- L'aménagement de l'espace
- La conduite d'un groupe
- La formulation des consignes
- Les variantes



### Le cycle de séance : (en interne)

- Le programme d'activité(s)
- La progression technique
- La progression pédagogique



### Le Public :

- Population (habitants)
- Les caractéristiques
- Le groupe (individus)
- Dynamique des groupes



### La structure :

- Fonction sociale sur le territoire
- Orientations éducatives



### Le projet : (vers l'extérieur)

- Le projet d'activité à animer
- Le projet d'activités à organiser
- Les objectifs incontournables ( le collectif et l'émancipation de son public)

### La posture de l'ASC

- Passer de postures intuitives à des postures professionnelles
- Des savoirs être professionnels
- Savoir transmettre (communication)

### L'Animateur SC - Directeur d'ACM

- Projet éducatif / Projet Pédagogique
- L'administratif
- La Logistique
- La gestion d'une équipe pédagogique
- La conduite de réunions

### Le positionnement

Celui d'un animateur socioculturel

- Education populaire (les courants)
- Le sens du métier (transformation sociale – accompagnement social )  
- quelles valeurs ?
- Des outils à expérimenter

EPREUVES	MODALITES de CERTIFICATIONS	Unités capitalisables	Objectifs Intermédiaires	INDICATEURS retenus dans la grille d'évaluation
<p><b>Epreuve N° 1</b></p> <p><b>UC 4</b></p>	<p><u>Lieu de l'évaluation:</u> En structure d'alternance</p> <p><u>Nature de l'épreuve:</u> Présentation d'un document d'une dizaine de pages présentant le projet d'animation et le cycle d'animation et conduite d'une séance d'animation parmi 6 dates proposées par le candidat.</p> <p><u>Déroulement :</u> Conduite d'une séance d'animation de 45 à 60 mn, auprès de 6 personnes minimum, précédée d'un entretien de 15 mn et suivi d'un entretien de 45 mn maximum dont 15 mn maxi de présentation par le candidat.</p> <p><u>Commission d'évaluation :</u> 2 experts mandatés par l'OF</p> <p><u>Dates:</u> <b>1ère session :</b> Dépôt des candidatures le <b>17/09/21</b> Séances entre le <b>20 octobre 2021 et le 3 janvier 2022</b></p> <p><b>2ème session :</b> Dépôt des candidatures le <b>11/03/2022</b> Séances entre le <b>11 Avril et le 24 Juin 2022</b></p>	<p><b>UC 4</b></p> <p><b>Mobiliser les démarches d'éducation populaire pour mettre en œuvre des activités d'animation dans le champ de l'éducation populaire</b></p>	<p><b>OI. Situer son action d'animation dans un territoire</b></p> <p><b>OI. Maîtriser les démarches pédagogiques, les outils et techniques de la mention LTP en référence au projet de la structure</b></p> <p><b>OI. Conduire des activités d'animation</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permettre la découverte du territoire dans lequel s'inscrit l'activité</li> <li>- Favoriser l'autonomie des publics et faciliter leur interaction avec le territoire</li> <li>- Participer à un réseau territorial d'acteurs éducatifs, sociaux ou culturels</li> <li>- Mettre en œuvre et expliciter les gestes et les postures professionnelles</li> <li>- Utiliser les démarches pédagogiques pour permettre la découverte d'activités de loisirs et en particulier l'utilisation des techniques numériques</li> <li>- Adapter les outils et les techniques en respectant la sécurité des publics et des tiers</li> <li>- Mettre en place et créer des situations ayant pour objet la découverte et la pratique d'activités scientifiques, techniques, culturelles, d'expression et d'activités physiques de loisirs</li> <li>- Initier et mettre en place des situations d'apprentissages variées et ludiques favorisant la créativité, la prise d'initiative, la participation et la socialisation des publics</li> <li>- Mettre en place des progressions pédagogiques permettant d'encadrer des situations éducatives de découvertes collectives et individuelles</li> </ul>



EPREUVES	MODALITES de CERTIFICATIONS	Unités capitalisables	Objectifs Intermédiaires	INDICATEURS retenus dans la grille d'évaluation
<p><b>Epreuve N° 2</b></p> <p><b>UC 1 &amp; 2</b></p>	<p><i>Lieu de l'évaluation:</i> Dans l'organisme de formation</p> <p><i>Nature de l'épreuve :</i> Entretien à partir d'un document d'une vingtaine de pages explicitant la conception, la mise en œuvre et la réalisation d'un projet d'animation dans la structure d'alternance.</p> <p><i>Déroulement :</i> Entretien de 40 mn maximum dont 20 mn maxi de présentation par le candidat.</p> <p><i>Commission d'évaluation:</i> Un expert mandaté par l'OF et un expert mandaté par le jury régional</p>	<p><b>UC 1</b></p> <p><b>Encadrer tout public dans tout lieu et toute structure</b></p>	<p><b>OI. Communiquer dans les situations de la vie professionnelle</b></p> <p><b>OI. Prendre en compte les caractéristiques des publics dans leurs environnements dans une démarche d'éducation à la citoyenneté</b></p> <p><b>OI. Contribuer au fonctionnement de la structure</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapte sa communication aux différents publics ;</li> <li>- Produit des écrits professionnels ;</li> <li>- Promeut les projets et actions de la structure ;</li> <li>- repère les attentes et les besoins des différents publics ;</li> <li>- Choisit les démarches adaptées en fonction des publics ;</li> <li>- Garantit l'intégrité physique et morale des publics ;</li> <li>- Se situe dans la structure ;</li> <li>- Situe la structure dans les différents types d'environnement ;</li> <li>- Participe à la vie de la structure.</li> </ul>
	<p><i>Dates:</i> <b>1ère session :</b> Dépôt OF : <b>8/02/22</b> Dépôt DRJSCS : <b>11/02/22</b> Soutenance le <b>18/03/22</b></p> <p><b>2ème session :</b> Dépôt OF : <b>23/06/22</b> Soutenance le <b>24/06/23</b></p>	<p><b>UC 2</b></p> <p><b>Mettre en œuvre un projet d'animation s'inscrivant dans le projet de la structure</b></p>	<p><b>OI. Concevoir un projet d'animation</b></p> <p><b>OI. Conduire un projet d'animation</b></p> <p><b>OI. Evaluer un projet d'animation</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situe son projet d'animation dans son environnement, en fonction du projet de la structure, de ses ressources et du public accueilli</li> <li>- Définit les objectifs et les modalités d'évaluation ;</li> <li>- Identifie les moyens nécessaires à la réalisation du projet ;</li> <li>- Planifie les étapes de réalisation ;</li> <li>- Anime en équipe dans le cadre du projet</li> <li>- Procède aux régulations nécessaires</li> <li>- Utilise les outils d'évaluation adaptés</li> <li>- Produit un bilan</li> <li>- Identifie des perspectives d'évaluation</li> </ul>

EPREUVES	MODALITES de CERTIFICATIONS	Unités capitalisables	Objectifs Intermédiaires	INDICATEURS retenus dans la grille d'évaluation
<p><b>Epreuve N° 3</b></p> <p><b>UC 3</b></p>	<p><i>Lieu de l'évaluation:</i> Dans l'organisme de formation</p> <p><i>Nature de l'épreuve:</i> Entretien à partir d'un document d'une vingtaine de pages portant sur l'expérience de direction (de 18 jours minimum) accompagné de la fiche complémentaire.</p> <p><i>Déroulement :</i> Entretien de 30 mn maximum dont 10 mn maximum de présentation orale par le candidat</p> <p><i>Commission d'évaluation:</i> 1 membre du jury Bafd ou formateur Bafd en cours d'exercice et un professionnel ayant l'expérience de la direction d'ACM</p> <p><i>Dates:</i> Période de direction entre le : <b>5 juillet 2021 et le 2 janvier 2022</b></p> <p><b>1ère session :</b> Dossier à remettre le <b>04/02/22</b> - Soutenance le <b>18/03/22</b></p> <p>Période de direction complémentaire <b>entre le 4 avril et le 4 Juin 2022</b></p> <p><b>2ème session :</b> Dossier à remettre le <b>10/06/22</b> Soutenance le <b>23/06/22</b></p>	<p><b>UC 3</b></p> <p><b>Conduire une action d'animation dans le champ du loisir tous publics et de direction d'accueil de mineurs</b></p>	<p><b>OI. Organiser et évaluer les activités</b></p> <p><b>OI ; encadrer une équipe dans le cadre d'un ACM</b></p> <p><b>OI. Accueillir les enfants et adolescents et les animateurs</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elabore, mets en œuvre et évalue un projet pédagogique adapté aux particularités de l'ACM et en cohérence avec le projet éducatif de l'organisateur ;</li> <li>- Conduit et évalue une action d'animation s'inscrivant dans le cadre d'un projet pédagogique ;</li> <li>- Evalue les moyens nécessaires à la mise en œuvre du projet pédagogique ;</li> <li>- Gère et administre les moyens alloués par l'organisateur</li> <li>- Mets en œuvre des modalités d'accompagnement de l'équipe dans la conception et la mise en œuvre de démarches pédagogiques ;</li> <li>- Gère l'équipe pédagogique pour le développement de l'action dans le respect des personnes ;</li> <li>- Mets en œuvre une organisation de travail collectif (personnels pédagogiques et techniques) au service de l'accomplissement du projet pédagogique</li> <li>- Organise des dispositifs d'accueil collectif et éducatif en tenant compte des contraintes et ressources contextuelles ;</li> <li>- Organise les espaces et la vie quotidienne pour favoriser l'autonomie des publics et le respect de chacun au sein du collectif ;</li> <li>- Accompagne les publics dans la réalisation de leurs projets.</li> </ul>