



**Le Service départemental de la Jeunesse, de l'Engagement et des Sports Isère  
en partenariat avec la Maison des Jeux de Grenoble,  
vous propose une FORMATION DE DECOUVERTE PRATIQUE :**

## **CONCEVOIR ET METTRE EN PLACE UN ESPACE DE JEU D'IMITATION**

### *S'outiller et expérimenter*

**1 jour** (6 h)

- **lundi 04/12/2023** 9h -12h et 13h-16h

**Lieu : Maison des Jeux de Grenoble**

48 Quai de France – 38000 Grenoble

04 76 43 28 36 – [contact@maisondesjeux-grenoble.org](mailto:contact@maisondesjeux-grenoble.org)

**Public concerné :** professionnel·les de l'animation et de l'éducation (animateurs, animatrices, éducateurs, éducatrices...)

**Effectif :** de 6 à 16 personnes

**Pré-requis :** aucun

#### **Objectifs**

- Acquérir des connaissances pratiques sur l'utilisation du jeu symbolique en ACM ou en temps périscolaires.
- Être capable de mettre en place et de faire vivre ces espaces et ces temps de jeux.
- Acquérir des outils techniques pour conceptualiser des espaces de jeu d'imitation.
- Découvrir et pratiquer en se nourrissant de l'intelligence collective et des contraintes de terrain

**Méthodes d'évaluation :** Des évaluations, individuelles ou collectives, sont prévues en cours de formation, afin de permettre aux stagiaires de formaliser leurs acquis (reformulations et synthèse des apports, quizz, construction collective d'outils, présentation d'un travail en petit groupe...). Ce type d'évaluation, dite "formative", ne donne lieu à aucune note.

#### **Moyens pédagogiques**

- Découverte de la démarche créative pour conceptualiser la mise en place d'un espace symbolique
- Fabrication et aménagement
- Discussions et synthèses collectives
- Apports théoriques
- Bibliographie

**Coût :** gratuit pour les participant·es

*Repas à la charge de chaque participant·e (vaisselle et micro-onde à disposition sur place).*

Nous vous conseillons de vérifier auprès de la Maison des Jeux qu'il reste des places avant d'envoyer votre **bulletin d'inscription (page 3)**.

# CONCEVOIR ET METTRE EN PLACE UN ESPACE DE JEU D'IMITATION

## *S'outiller et expérimenter*

« On dirait que je serai un dinosaure et que je viendrai... »

Ces petites phrases typiques que l'on entend lors d'un début de partie de jeu qui va durer tout l'après-midi. Les enfants ont besoin de faire des jeux de rôles immersifs qui leur permettent de découvrir et de s'approprier le monde qui les entoure. Ces jeux cathartiques sont nécessaires pour canaliser les émotions et apprendre à les gérer. Il permet aussi de vivre une histoire et une expérience collective construite par les enfants eux-mêmes. Il est donc nécessaire et important de proposer ce type de jeu dans les ACM afin que petits et grands enfants s'emparent de ces univers. Comment le faire ? Avec quels moyens ?

Cette journée sera l'occasion de découvrir la démarche de conception de ce type d'espace de jeux et de les mettre en place avec peu de matériel.

### Objectifs

- Acquérir des connaissances pratiques sur l'utilisation du jeu symbolique en ACM ou en temps périscolaires.
- Être capable de mettre en place et de faire vivre ces espaces et ces temps de jeux.
- Acquérir des outils techniques pour conceptualiser des espaces de jeu d'imitation.
- Découvrir et pratiquer en se nourrissant de l'intelligence collective et des contraintes de terrain

### Programme (6 h )

*L'atelier est conçu pour comprendre l'intérêt de ce type de jeu et comment il répond aux besoins de l'enfant, à son développement et ses acquisitions. Il permet aussi de réfléchir à sa mise en place.*

### JOUR 1

#### Accueil et rencontres en jeu

**Définir le jeu symbolique et comprendre son importance dans le développement de l'enfant**

#### Concevoir des espaces de jeux symboliques

- repérer les espaces disponibles
- comprendre les dynamiques du jeu symbolique et ce qu'ils impliquent en matière d'encadrement, d'espace et de matériel
- construire les univers des jeux symboliques en fonction de l'âge des enfants et de leurs intérêts
- comprendre que le jeu symbolique se met en place aussi bien pour les 3-6 ans que les 7-12 ans.
- créer des espaces et les mettre en place pour enrichir sa boîte à idées
- se rendre compte qu'avec de l'idée, de la créativité, de l'imagination et des objets de récupération on peut créer des espaces à jouer fonctionnels et esthétiques

## **BULLETIN D'INSCRIPTION**

à adresser à la Maison des Jeux, avant le 15/11/2023

### **CONCEVOIR ET METTRE EN PLACE UN ESPACE DE JEU D'IMITATION *S'outiller et expérimenter***

**1 jour**

**Lundi 04 décembre 2023**

**9h - 12h et 13h - 16h**

**Lieu : Maison des Jeux de Grenoble**

48 quai de France – 38000 Grenoble

04 76 43 28 36 - contact@maisondesjeux-grenoble.org

**Structure** : .....

**adresse** : .....

.....

**tél** : .....

**mail** : .....

**Nom et coordonnées des participant·e(s)** – 3 maximum par structure :

..... tél : .....mail .....

..... tél : .....mail .....

..... tél : .....mail .....

**Merci de retourner ce bulletin dûment rempli pour validation de votre inscription.**