



**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 :**

Mettre en place et animer un Grand Jeu en ACM.

2 jours (2 jours – 12 h)

- **Judi 22/05/2025 et vendredi 23/05/2025**
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

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

Effectif : de 6 à 30 personnes maximum

Pré-requis : aucun

Objectifs

- Acquérir des connaissances pratiques sur l'utilisation des Grands Jeux en ACM ou en temps périscolaires.
- Être capable de mettre en place et de faire vivre ces temps de jeux.
- Enrichir sa culture ludique

Moyens pédagogiques

- Découverte et pratique de jeux
- Conception de jeux
- Échanges et synthèses collectives
- Apports théoriques
- Bibliographie

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.

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).

Mettre en place et animer un Grand Jeu en ACM.

Les Grands Jeux sont des jeux proposés sur un temps fort et nécessite de la préparation. Souvent immersifs, ils sont réglés et peuvent même être joués sur un séjour entier.

Ces Grands Jeux permettent aux enfants de vivre des moments de jeux construits par l'équipe d'animation pour favoriser la découverte, l'esprit d'équipe et la solidarité.

Les équipes d'animation sont souvent en recherche de nouveaux grands jeux à vivre et découvrir pour les proposer aux enfants.

Ces 2 jours seront l'occasion de vivre des Grands Jeux différents afin d'être en mesure de les proposer de retour sur le terrain.

Objectifs

- Acquérir des connaissances pratiques sur l'utilisation des Grands Jeux en ACM ou en temps périscolaires.
- Être capable de mettre en place et de faire vivre ces temps de jeux.
- Enrichir sa culture ludique

Programme (12 h réparties sur 2 jours)

JOUR 1

Vivre une expérience de Grand Jeu :

- Expérimenter cette forme de jeu et se laisser embarquer pour mieux comprendre ce que vivent les enfants

JOUR 2

Définir et repérer les différentes formes de Grands Jeux

- Jeu de piste, Rallye Photo, Jeu d'enquête, Défi-jeux, tournois, Sagamore : quelles sont les différences entre tous ces Grands Jeux ?
- Analyser les moyens nécessaires pour mettre en place un Grand Jeu (matériel, encadrement, espace, aménagement, durée...)

Bilan

BULLETIN D'INSCRIPTION

à adresser à la Maison des Jeux, avant le 15/05/2024

Mettre en place et animer un Grand Jeu en ACM.

2 jours

jeudi 22 mai 2025 et vendredi 23 mai 2025

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.