ACADÉMIE DE GRENOBLE
Liberté
Égalité
Fraternité

SDJES
(Services départementaux à la jeunesse, à l'engagement et aux sports)

Isère

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 :

Animer des jeux en secteur jeune pour les ados de de 13 à 17 ans

- 1 JOUR
- 9h -12h et 13h30-16h30

Lieu : à définir en Isère
Renseignements et inscriptions : 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 : 12 personnes maximum
Pré-requis : aucun
Objectifs

- Acquérir des clés de compréhension ur l'animation de jeux pour les 13-17 ans
- Développer des connaissances pratiques pour susciter l'intérêt, mettre en jeu et maintenir l'attention du public
- 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)**.

Animer des jeux en secteur jeune
pour les ados de 13 à 17 ans

Cette formation s'adresse aux animateurs de secteur jeunesse souhaitant enrichir leurs pratiques en direction d'un public adolescent, en mobilisant le jeu comme vecteur d'engagement, de socialisation et d'expression.

Tranche d'âge en pleine construction, l'adolescence est aussi une période de transition marquée par la recherche d'autonomie, l'affirmation de soi, le besoin d'appartenance à un groupe et une grande sensibilité aux regards extérieurs.

Les adolescents sont à la fois en quête de défis, de reconnaissance et d'espaces où ils peuvent expérimenter sans jugement. Le jeu, s'il est bien choisi et bien animé, devient un levier puissant pour répondre à ces besoins tout en favorisant la cohésion, la créativité et le dialogue.

La formation propose donc d'explorer différentes formes de jeux (jeux de rôle, jeux coopératifs, jeux de stratégie, jeux d'expression, etc.) adaptés à cette tranche d'âge, et de réfléchir à leur mise en œuvre dans des contextes variés (accueil libre, séjour, projet collectif). Une attention particulière sera portée à l'attitude de l'animateur, au choix du thème, à la gestion des dynamiques de groupe et à l'importance du cadre, afin de garantir des espaces de jeu à la fois sécurisants et valorisants. L'approche pédagogique sera participative, concrète et ancrée dans les réalités de terrain des professionnels.

Objectifs

- Identifier les types de jeux les plus adaptés à cette tranche d'âge, et les besoins auxquels ils répondent
- Concevoir, adapter et animer des temps de jeu dynamiques et porteurs de sens.
- Instaurer un cadre propice au jeu, favorisant la participation volontaire, la confiance et le respect.
- Enrichir sa culture ludique

Programme (6 h)

Accueil

Découvrir et pratiquer différentes formes de jeux :

- Expérimenter plusieurs formes de jeux : coopération, ambiance, de rôles, d'expression
- Apports théoriques : l'adolescence, ses enjeux et ses besoins

Pause repas (1h)

Créer, adapter et animer :

- Le rôle et la posture de l'animateur
- Adapter en fonction du public, du lieu, du temps, des objectifs

Bilan