ACADÉMIE DE GRENOBLE
Liberté
Égalité
Fraternité

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

Isère

maison des jeux grenoble

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 escape-game / une murder-party en ACM pour les 8-17 ans.

2 jours (2 jours – 12 h)

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

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 18 personnes maximum
Pré-requis : aucun
Objectifs

- Acquérir des connaissances pratiques sur l'utilisation des escape-game/murder party en ACM
- 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
- 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 des escape-game et des murder-party en ACM pour les 8-17 ans.

Les escape-game et les murder party font partie de la famille des grands jeux et sont proposés sur des temps forts qui nécessitent de la préparation. Immersifs, ils sont réglés et peuvent même être joués sur un séjour entier.
Un *escape game* est un jeu d'énigmes immersif où une équipe doit s'échapper d'un lieu thématisé ou accomplir une mission dans un temps donné.
Une *murder party* est un jeu consistant à résoudre une énigme policière, en incarnant les protagonistes de l'histoire. Il s'agit d'une forme de jeu de rôle en grandeur nature, où il s'agit généralement de résoudre une enquête.
Ils permettent aux enfants de plonger dans un imaginaire fort et de vivre des moments de jeux construits par l'équipe d'animation pour favoriser la découverte, la déduction et l'esprit d'équipe.
Ils permettent aux équipes d'animation de diversifier leur proposition de nouveaux jeux à faire vivre aux enfants.

Ces 2 jours seront l'occasion de vivre un escape-game et une murder-party, puis d'élaborer une proposition ludique afin d'être en mesure de les proposer de retour sur le terrain.

Objectifs

- Acquérir des connaissances pratiques sur l'utilisation des escape-game et une murder-party en ACM
- 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 et analyser un escape-game ou une murder-party :

- Jouer en tant que participant à ces deux formes de jeux et se laisser embarquer pour mieux comprendre ce que vivent les enfants
- Découvrir les ressorts ludiques à connaître pour les mettre en place
- Analyser les moyens nécessaires pour les mettre en place (matériel, encadrement, espace, aménagement, durée, méthode…)

JOUR 2

Élaborer un escape-game ou une murder-party

- A partir des expériences acquises et de ses propres expériences, concevoir en équipe un escape-game ou une murder pour pouvoir le faire vivre dans sa structure
- Animer la séquence conçue pour la tester *in vivo*

Bilan