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 Grand Jeu en ACM pour les 6-17 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 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 sur la méthode PSIALACRE et mise en pratique
- 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).

Mettre en place et animer un Grand Jeu en ACM pour les 6-17 ans.

Les Grands Jeux sont des jeux proposés sur un temps fort et nécessite de la préparation. Immersifs, ils sont réglés et peuvent même être joués sur un séjour entier.
Ces Grands Jeux 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, 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
- 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 Grand Jeu :

- Expérimenter plusieurs formes de grands jeux et se laisser embarquer pour mieux comprendre ce que vivent les enfants
- Découvrir les grandes familles de grands jeux (à stands, à rôles, de parcours, de capture, etc.)
- Analyser les moyens nécessaires pour mettre en place un Grand Jeu (matériel, encadrement, espace, aménagement, durée…)
- Découvrir la méthode PSIALACRE

JOUR 2

Vivre et préparer un Grand Jeu

- Expérimenter de nouvelles formes de grands jeux pour enrichir sa culture en la matière
- A partir des expériences acquises et de ses propres expériences, concevoir un Grand Jeu pour pouvoir le faire vivre dans sa structure
- Animer la séquence de lancement du Grand Jeu conçu

Bilan