

Formation



Jeu, transformation soci(ET)ales ***Le jeu est-il au service de la transformation sociale*** ***ou en est-il le moteur ?***

du 20 au 23 mars 2024 à Die (26150)

Nature de la formation : formation d'adaptation et de développement des compétences des salarié-es, d'acquisition, d'entretien ou de perfectionnement des connaissances.

Dates et durée :

du 20 au 23 mars 2024 – 23h sur 4 jours :

Jour	Activité	Horaires	Durée
Mercredi 20 mars	Accueil	15h- 18h	-
	Lancement de la formation, séance Plénière	20h - 22h	2h
Jeudi 21 mars	Atelier de construction collective (choisi parmi 5 proposés)	9h15-12h15	3h
	Atelier Thématique (choisi parmi 5 proposés)	14h30 à 17h30	3h
Vendredi 22 mars	Atelier de construction collective (choisi parmi 5 proposés)	9h15-12h15	3h
	Atelier Thématique (choisi parmi 5 proposés)	14h30 à 17h30	3h
Samedi 23 mars	Atelier de construction collective (choisi parmi 5 proposés)	9h15-12h15	3h
	Atelier Thématique (choisi parmi 6 proposés)	14h à 16h30	2h30
	Séance Plénière collective	17h-18h30	1h30
	Temps de Bilan	20h-22h	2h

hébergement et restauration jusqu'au dimanche matin

Formation professionnelle, construite et animée par LES RENCONTRES LUDIQUES, portée par DEVOSTAL, Organisme de Formation agréé QUALIOPF

Les Rencontres Ludiques - 48 Quai de France – 38000 Grenoble – 07 81 93 90 87
administratif@rencontresludiques.org - www.rencontresludiques.org

DEVOSTAL, Organisme de Formation certifié QUALIOPF
N° déclaration organisme de formation : 24450344045

Lieu

Le Martouret – 340 route d'Ausson – BP 36 – 26150 DIE

Hébergement en chambres collectives de 5 à 6 personnes.

Public et effectifs :

- Professionnel·les et intervenant·es de l'animation, du travail social, de la petite enfance, de l'éducation et de l'aide aux apprentissages, ludothécaires, psychologues...
- 80 stagiaires maximum, réparti·es en 5 groupes de 16 stagiaires maximum par atelier.
- pas de prérequis scolaire ou de diplôme, mais la formation est destinée aux professionnel·les qui ont une pratique d'animation jeu.

Tarif : 1250 €

Frais pédagogiques : 800€ pour 23 heures de formation

Frais d'hébergement et de restauration, du mercredi soir au dimanche matin : 450€

Objectifs généraux :

Les formations proposées par les Rencontres Ludiques ont **une forme réellement participative**, elles alternent **travail en petits groupes** (lors d'ateliers d'échanges de pratiques, de constructions collectives, d'ateliers guidés...), des **plénières**, des **temps de rencontres** et de **constructions de projets**.

Elles ont pour objectifs de :

- Enrichir les compétences, réflexions et pratiques des professionnel·les qui travaillent avec le jeu.
- Construire les métiers d'animateur et d'animatrice jeu, de ludothécaire.

Ces formations sont organisées en « **formule village** » (en immersion avec hébergement) de façon à favoriser les temps d'échanges, de pratiques, de jeux, de rencontres mais aussi une ambiance conviviale et constructive.

Objectifs pédagogiques spécifiques :

A l'heure où le jeu occupe une place de plus en plus importante dans toutes les sphères de la société (école, recherche, privée, travail, loisirs...) est-il le moteur d'une transformation sociale ?

Ou est-ce le contraire ? La société croit -elle nécessaire de produire et créer de nouvelles pratiques ludiques pour contrebalancer les dérives d'un monde déshumanisé, en perte de sens et de lien social.

A l'heure où nos sociétés se développent dans un climat anxigène (guerres, changement climatique, pandémie...) ; le jeu n'est-il pas le moyen de retrouver de la légèreté ? de l'innocence ? s'emparer de ce que l'on a pour opérer des changements collectifs ?

- Comprendre le phénomène et les engouements autour des jeux immersifs floutant la frontière entre le réel et l'imaginaire pour savoir comment les proposer,
- Réussir à être cohérent·es dans nos projets de structure pour laisser une véritable place aux enfants ;
- Essayer de prendre en compte les droits culturels au sein de nos structures,
- Dans un lieu collectif, être capable de favoriser un accueil adapté qui fait attention aux spécificités individuelles ;

*Formation professionnelle, construite et animée par LES RENCONTRES LUDIQUES,
portée par DEVOSTAL, Organisme de Formation agréé QUALIOP*

Les Rencontres Ludiques - 48 Quai de France – 38000 Grenoble – 07 81 93 90 87
administratif@rencontresludiques.org - www.rencontresludiques.org

DEVOSTAL, Organisme de Formation certifié QUALIOP
N° déclaration organisme de formation : 24450344045

- Réussir le défi de prendre en compte les réalités de la crise environnementale et ses impacts présents et futurs sur nos structures ludiques ...

... autant d'axes qu'il nous semble important de travailler.

Comment analyser, comprendre les enjeux et s'emparer de ces vécus sociétaux ? Comment se les approprier en cohérence avec nos valeurs de l'Éducation Populaire ?

- Construire des postures et des discours professionnels, adaptés aux publics et aux situations
- Acquérir des compétences via des apports théoriques et pratiques
- Concevoir des outils réutilisables en situations professionnelles
- Construire un réseau et des dynamiques collectives

Méthodes pédagogiques et moyens :

Les formations proposées par Les Rencontres Ludiques sont basées sur la pédagogie active et la construction collective, démarches inspirées de l'éducation populaire. Les méthodes pédagogiques mises en place répondent aux besoins et à la nature de chaque axe de travail, notamment :

- travail en petits groupes,
- échanges et analyses de pratiques,
- mise en tension des « savoirs chauds » (les expériences de terrain) et des « savoirs froids » (les apports théoriques) ...
- Mises en situation
- Mise en œuvre de l'intelligence collective faisant émerger réflexion et analyse des thématiques abordées.

L'équipe de Formateurices de l'Association LES RENCONTRES LUDIQUES :

Porté·es par un élan collaboratif, les membres du Comité de Pilotage mettent leurs connaissances, leurs expériences et leurs appétences au service d'une réflexion collective. Les formations LES RENCONTRES LUDIQUES sont imaginées dans un esprit participatif dans lequel la parole et les actions de chacun·e sont valorisées.

Cette année, les formateurices sont :

- * **Boris COURTOT**, d'Archijeu, café jeux à Crest (Drôme)
- * **Céline RODRIGUEZ**, de Ludo'Perche (Eure-et-Loir)
- * **Élodie CUVILLIEZ**, de ARTÉJEU (Isère)
- * **Mala LEOPOLD**, de la Maison des Jeux de Grenoble (Isère)
- * **Aurélien LEFRANCOIS-FIDALY**, de Prismatik (Isère)
- * **Christian BELISSON**, de la SDJES (Drôme)
- * **James BLANC**, Playworker (Hautes-Alpes)

*Formation professionnelle, construite et animée par LES RENCONTRES LUDIQUES,
portée par DEVOSTAL, Organisme de Formation agréé QUALIOP*

Les Rencontres Ludiques - 48 Quai de France – 38000 Grenoble – 07 81 93 90 87
administratif@rencontresludiques.org - www.rencontresludiques.org

DEVOSTAL, Organisme de Formation certifié QUALIOP
N° déclaration organisme de formation : 24450344045

Le programme

Soir 1 : plénière d'introduction

- Accueil,
- Présentation de la formation
- ZAT pour une mise en lumière des différents courants sociétaux actuels et leurs retombées sur nos pratiques professionnelles

Jours 1, 2 et 3 : Jeu, transformation soci(ET)ales

Les ateliers de construction collective

3x3h - 16 participant·es maximum
Jeudi - Vendredi - Samedi : 9h15 - 12h15

1- Aborder l'enjeu environnemental dans nos structures ludiques : pourquoi, comment ?

La question de l'environnement est de plus en plus présente dans notre quotidien, et cette situation ne semble pas partie pour s'estomper lors des années à venir. En tant que structures ludiques ancrées dans un contexte sociétal, nous ne pouvons pas l'ignorer. Toutefois, doit-on, et peut-on, changer nos pratiques en conséquence, que ce soit sur la curation ludique, notre accueil ou nos fonctionnements internes ?

Dans cet atelier, nous allons analyser les réalités de la crise environnementale et ses impacts présents et futurs sur nos structures ludiques. Et nous réfléchissons collectivement à la manière dont nos structures peuvent composer avec cette crise : quels moyens d'action pour réduire nos impacts (pratiques, postures, programmation ludique...) et quels ajustements de nos propositions ludiques ?

A noter que cet atelier part du postulat initial que nous vivons effectivement une crise environnementale d'origine humaine (changement climatique, gestion de l'eau...). En outre, le sujet pouvant se révéler anxiogène, nous apporterons une vigilance particulière à la création d'un espace de non-jugement sur nos pratiques individuelles.

Objectifs :

- Comprendre les impacts de la crise environnementale sur nos structures
- Élaborer des actions concrètes pour diminuer nos impacts environnementaux

Formateurs : Aurélien LEFRANCOIS-FIDALY & Boris COURTOT

2- Le jeu immersif : à la découverte d'un objet ludique hybride

Nous observons depuis quelques années l'extension de popularité de jeux floutant la frontière entre le réel et l'imaginaire. Jeu de rôle grandeur nature, Escape Game, théâtre interactif... Plusieurs de ces pratiques hybrides se recoupent sous le label large de "jeu immersif".

Qu'est-ce qui motive des jeunes et des adultes à s'impliquer dans ce type de jeux ? Doit-on y voir une manière de replonger dans des pratiques, catégorisées comme

*Formation professionnelle, construite et animée par LES RENCONTRES LUDIQUES,
portée par DEVOSTAL, Organisme de Formation agréé QUALIOP*

Les Rencontres Ludiques - 48 Quai de France – 38000 Grenoble – 07 81 93 90 87
administratif@rencontresludiques.org - www.rencontresludiques.org

DEVOSTAL, Organisme de Formation certifié QUALIOP
N° déclaration organisme de formation : 24450344045

"enfantines", proches du jeu symbolique ? En quoi ces motivations peuvent-elles être des moteurs du jeu, mais aussi des sources de difficulté pour leur mise en œuvre ? Nous vous proposons de définir la notion de jeux immersifs et de partir à la découverte de ces objets ludiques sur le terrain, par une démarche de formation-action à mi-chemin entre l'analyse de l'existant et la réappropriation de formats déjà établis. Ces questionnements nous permettent d'identifier les modes d'interaction et les mécanismes de jeu à l'œuvre, pour arbitrer une mise en œuvre ou non de ces objets ludiques au sein de nos structures.

Objectifs :

- Définir la notion de jeux immersifs par rapport à son contexte sociétal et son histoire
- Analyser l'intérêt des jeux immersifs pour les jeunes et les adultes comme espaces de rencontres et d'apprentissages sociétaux
- Questionner les moteurs des jeux immersifs et les difficultés qui peuvent apparaître dans la mise en œuvre des mécanismes de ces jeux
- Identifier les principaux repères structureaux pour être en capacité de construire de tels jeux en fonction du contexte social et des objectifs de chaque structure.

Formateur : Christian BELISSON

3- Jeu libre où es-tu ? Comment vas-tu ?

Le jeu libre est au centre des projets des ludothèques et des espaces de jeux. Qu'en est-il en réalité ? Quel est le pouvoir d'agir des enfants ?

En s'appuyant sur des pédagogies et des expériences alternatives tels que les républiques d'enfants, les écoles démocratiques, les terrains d'aventure ou les écoles de la forêt, nous identifierons à quels besoins des enfants cela a répondu ? Quelles en sont les limites ? Quelles contraintes spécifiques inhérentes à nos structures ? Quels sont nos marges de manœuvres ?

Ce parcours réflexif nous amènera à produire un éventail d'évolution possible dont on pourra s'inspirer dans nos projets.

Objectifs :

- Être capable de (re)donner du pouvoir de décision et d'action aux enfants dans nos structures
- Questionner la pertinence et l'intérêt des espaces de jeux tels que les terrains d'aventures et le playpod dans nos structures

Formateurs : Céline RODRIGUEZ & James BLANC

4- Le jeu sous le prisme des droits culturels

Les droits culturels : une révolution en marche ? Méconnus, idéalistes, bousculants, les droits culturels sont au cœur de bien des débats. Ils sont devenus un outil indispensable, pour qui souhaite mener une réflexion critique et constructive sur les politiques culturelles et sociales en France. Nous, professionnel·les et structures ludiques, qui revendiquons le jeu comme objet et pratique culturelle, sommes au cœur même de ces débats, parfois sans le savoir ! C'est pourquoi cet atelier vise à mieux définir et s'approprier la notion de droits culturels. D'où viennent-ils ? Comment les définir ? En quoi les structures ludiques sont concernées par cet enjeu ? Nous analyserons le jeu et nos pratiques sous ce prisme nouveau. Cela nous donnera matière à retravailler l'argumentaire sur le sens politique de nos activités.

*Formation professionnelle, construite et animée par LES RENCONTRES LUDIQUES,
portée par DEVOSTAL, Organisme de Formation agréé QUALIOP*

Les Rencontres Ludiques - 48 Quai de France – 38000 Grenoble – 07 81 93 90 87
administratif@rencontresludiques.org - www.rencontresludiques.org

DEVOSTAL, Organisme de Formation certifié QUALIOP
N° déclaration organisme de formation : 24450344045

Objectifs :

- Comprendre ce que les droits culturels recouvrent.
- Analyser nos pratiques ludiques sous le prisme des droits culturels.
- S'essayer à repolitiser le sens de nos actions.

Formateur : Matthieu WARIN

5- Cultiver l'hospitalité dans nos structures jeu : accueillir et être accueilli·e

Nos structures et nos espaces de jeu, de rencontres, de Vie, favorisent-ils vraiment l'accueil de la diversité ? Et de quelle diversité parle-t-on ?

Partant du principe que le jeu est une pratique culturelle qui permet de se découvrir, de rencontrer les autres, d'échanger pour faire société ; comment prendre en compte la diversité des personnes, leurs attentes, leurs besoins, leurs envies, pour favoriser un accès plus grand au jeu ?

Dans cet atelier, nous souhaitons nous interroger sur l'Accueil, avec un grand A : nos cadres (nos postures, nos attitudes d'accueillant·es), l'adaptation des conditions (l'aménagement, les horaires...). Nous souhaitons également aller dans le détail de cet accueil quotidien qui nous offre des rencontres particulières ; parce que chacun·e est unique. Nous avons à cœur de questionner avec envie et respect nos propres représentations au regard d'un accès privilégié au jeu comme pratique culturelle émancipatrice.

Objectifs :

- Constaté les différentes formes de discriminations, les visibles et les invisibles
- Réfléchir et prendre en compte les spécificités individuelles pour rendre le jeu plus accessible sans entraver les valeurs portées par la structure
- Envisager des adaptations aux cadres d'accueil

Formatrices : Mala LEOPOLD & Elodie CUVILLIEZ

Les ateliers thématiques (ponctuels et au choix)

16 participant·es maximum

Jeudi 21/03 – 14h30 /17h30

1- Quelles gouvernances pour nos structures ?

Nos structures se reconnaissent dans les valeurs de l'éducation populaire. Mais nos fonctionnements internes s'inscrivent-ils toujours en cohérence avec ces valeurs ? Comment se prennent les décisions au sein de nos conseils d'administration ou de nos instances dirigeantes, comment les pouvoirs sont-ils répartis ?

Entre professionnel·les, administratrices et administrateurs, bénévoles, usager·ères, l'équilibre entre recherche d'efficacité et de démocratie est parfois difficile à trouver. Au travers des expériences des participant·es à l'atelier et de quelques apports, cet atelier permettra d'explorer des pistes de réflexion et des outils propices au développement de gouvernances qui nous ressemblent.

*Formation professionnelle, construite et animée par LES RENCONTRES LUDIQUES,
portée par DEVOSTAL, Organisme de Formation agréé QUALIOP*

Les Rencontres Ludiques - 48 Quai de France – 38000 Grenoble – 07 81 93 90 87
administratif@rencontresludiques.org - www.rencontresludiques.org

DEVOSTAL, Organisme de Formation certifié QUALIOP
N° déclaration organisme de formation : 24450344045

Objectif : Échanger sur nos modes de gouvernances afin d'élaborer des fonctionnements internes correspondant aux valeurs de l'éducation populaire.

Atelier sous la référence de Boris COURTOT, co-animé par Matthieu WARIN et Raphaël BETH

2- La pédagogie de la liberté : l'exemple de la Maison de Courcelles

L'atelier présente un témoignage croisé vu de l'intérieur de la Maison de Courcelles, association appliquant la pédagogie de la liberté. Nous parlerons de son histoire, de sa profession de foi initiale et de l'actualité de sa pédagogie. Nous évaluerons ce qui permet de dire que les enfants sont davantage « libres » ici que dans d'autres structures/séjours.

Objectif : Faire connaître/découvrir la pédagogie de la liberté, de sa philosophie à ses enjeux

Atelier sous la référence de James BLANC co-animé avec Gabrielle MEZQUIDA

3- Comment la cour d'école devient un lieu de ré-création

Au cours de cet atelier, nous imaginerons ce que peut contenir un PlayPod, quelle sélection d'objets proposée et pourquoi. Nous réfléchirons en quoi la démarche et les postures d'animation de ces espaces sont spécifiques.

Objectif : Comprendre les enjeux d'une nouvelle forme d'animation dans les cours d'école : la mise en place de PlayPod.

Atelier sous la référence de Céline RODRIGUEZ, co-animé par Myriam CHAUVEAU et Nelly CHARRIER

4- Nature et cabanes : de l'apprentissage au jeu libre

La nature est un espace de jeu propice au développement de l'imagination des petits comme des grands. Plus ou moins accessible selon l'environnement urbain ou rural, elle reste un outil pédagogique et de développement riche. Venez découvrir les bases du froissartage, du brelage ou encore réaliser une construction libre à partir des matériaux et outils disponibles. Cela sera également l'occasion d'initier une réflexion collective sur la place de la nature dans nos pratiques pédagogiques.

Objectif : Expérimenter et réfléchir la mise en œuvre d'activités "cabanes en extérieur" auprès des enfants

Atelier sous la référence de Mala LEOPOLD, animé par Cyril BESNARD

5- Le jeu vidéo en itinérance, c'est possible

On imagine souvent les espaces jeux vidéo comme des espaces statiques, difficile à déplacer. Pourtant, développer la pratique du jeux vidéo dans de multiples lieux nécessite de se pencher sur la question de l'itinérance. Dans cet atelier on s'intéressera aux

*Formation professionnelle, construite et animée par LES RENCONTRES LUDIQUES,
portée par DEVOSTAL, Organisme de Formation agréé QUALIOP*

Les Rencontres Ludiques - 48 Quai de France – 38000 Grenoble – 07 81 93 90 87
administratif@rencontresludiques.org - www.rencontresludiques.org

DEVOSTAL, Organisme de Formation certifié QUALIOP
N° déclaration organisme de formation : 24450344045

moyens nécessaires pour créer un espace de jeux vidéo itinérant et aux différents jeux à proposer lors de nos animations extérieures, que ce soit pour des joueur·euses confirmé·es ou de véritables néophytes

Objectif : S'interroger sur la création d'un espace jeux vidéo en itinérance. À la fois en termes de jeux proposés qu'en termes de matériel déployé.

Atelier sous la référence d'Aurélien LEFRANCOIS-FIDALY, co-animé par Vanessa LE GOURIEREC et Mathieu ROUBY

Vendredi 22/03 – 14h30 /17h30

6- Accueillir les assistant·es maternel·les dans nos structures jeux : de nos objectifs à leurs besoins, ou l'inverse ?

L'accueil des assistant·es maternel·les est riche tout autant que complexe. Nous souhaitons ouvrir le débat sur ces accueils particuliers, parfois difficiles, toujours innovants et questionnant, et (re)trouver, peut-être, un sens porteur d'une dynamique partenariale joyeuse.

Objectif : savoir (re)définir son projet d'accueil auprès d'un public spécifique d'assistant·es maternel·les

Atelier sous la référence d'Elodie CUVILLIEZ co-animé avec Marie-Line COUVELARD

7- Création de jeux "à faire soi-même" - Do It Yourself Print And Play !

L'anglicisme "Print and play" désigne des jeux à télécharger, imprimer et fabriquer chez toi avec des outils simples, souvent de simples ciseaux et un peu de colle. Nous découvrirons par la pratique l'univers des jeux "print and play" : où les trouver ? Comment les fabriquer ? Quel intérêt ?

Objectif : Fabriquer des jeux "print and play" de manière à les déployer dans sa structure

Atelier sous la référence de Christian BELISSON, animé par Pierre-Yves MARTIN

8- Comment Déviriliser les jeux ?

Le jeu n'échappe pas à des injonctions virilistes et patriarcales, parfois insidieusement. L'atelier propose d'explorer le virilisme dans le jeu en étudiant les éléments de langage puis en analysant des situations de jeu. Nous ébaucherons également les alternatives et leur mise en place en structure.

Objectif : Comprendre la notion de "virilisme" et son lien avec le jeu, de manière à minimiser ses impacts dans sa structure

Atelier sous la référence et co-animé par James BLANC et Aurélien LEFRANCOIS-FIDALY

*Formation professionnelle, construite et animée par LES RENCONTRES LUDIQUES,
portée par DEVOSTAL, Organisme de Formation agréé QUALIOP*

Les Rencontres Ludiques - 48 Quai de France – 38000 Grenoble – 07 81 93 90 87
administratif@rencontresludiques.org - www.rencontresludiques.org

DEVOSTAL, Organisme de Formation certifié QUALIOP
N° déclaration organisme de formation : 24450344045

9- Des jeux sérieux pour apprendre en s'amusant ou du jeu libre pour le plaisir de ne rien apprendre ?

Depuis l'apparition des « serious game » et dans une certaine mesure des «escape game», les demandes de jeux à «intentions sérieuses avec des ressorts ludiques» sont de plus en plus récurrentes.

Assistons-nous à un «revival» des jeux éducatifs sous une autre forme ?
Doit-on contribuer à la création de ces outils ludiques d'apprentissages ?
Et surtout, doit-ont les utiliser dans nos structures ?

Objectif : Comprendre ce que sont les jeux à intentions sérieuses

Atelier sous la référence de Mala LEOPOLD, animé par Claude CARRARA

10- Les conséquences de la reconnaissance du jeu de société, objet culturel sur nos structures

Nous verrons les différentes évolutions législatives du jeu de société, les implications pour nos structures et les actions possibles dans nos structures pour œuvrer à cette reconnaissance.

Objectif : Comprendre les différentes évolutions législatives du jeu de société objet culturel

Atelier sous la référence et animé par Boris COURTOT

Samedi 23/03 – 14h/16h30

11- Le jeu dans et par la Nature : comment favoriser l'expérience de nature pour les plus petits dans nos structures ?

L'atelier propose d'analyser l'extinction de l'expérience de nature et ses effets indésirables, puis d'élaborer et vivre un cadre ludique en milieu naturel. Nous choisirons un lieu avec soin dans le but de faire parler son "génie ludique". Ce choix sera étudié de façon réflexive, de manière à optimiser les possibilités de jeu offert par le lieu. Enfin, nous imaginerons jusqu'où cette démarche peut nous amener, et la confronterons au réel pour lever les freins possibles.

Objectif : Élaborer un cadre ludique en milieu naturel et en comprendre les mécanismes

Atelier sous la référence et animé par James BLANC

12- Le jeu de rôle grandeur nature, un jeu pour tous ?

Cet atelier comporte deux phases. Dans la première, les participant·es sont invité·es à pratiquer le jeu de rôle grandeur nature et à échanger sur leur vécu et leurs observations. Dans un deuxième temps, un temps de réflexion collective propose aux participant·es d'identifier ce qui permet la pratique sécurisée du jeu de rôle grandeur nature à travers plusieurs aspects : sécurité émotionnelle, conditions techniques d'animation, postures d'animation.

*Formation professionnelle, construite et animée par LES RENCONTRES LUDIQUES,
portée par DEVOSTAL, Organisme de Formation agréé QUALIOP*

Les Rencontres Ludiques - 48 Quai de France – 38000 Grenoble – 07 81 93 90 87
administratif@rencontresludiques.org - www.rencontresludiques.org

DEVOSTAL, Organisme de Formation certifié QUALIOP
N° déclaration organisme de formation : 24450344045

Objectif : Questionner la pratique du jeu de rôle grandeur nature

Atelier sous la référence de Céline RODRIGUEZ, co-animé par Tom FIMBEL et Antoine HAUREIX

13- Cailloux, fleurs, bout de bois et bouts de ficelle : petits jeux à partager

Souvenez-vous, les jeux que vous partagiez avec votre grand-mère assise sur le petit muret devant la maison... "Coq, poule ou poussin ?» ; "Et toi tu aimes le beurre ?". Cet atelier sera l'occasion de fouiller dans nos souvenirs pour redonner une place belle au jeu sans matériel.

Quels jeux peut-on faire dehors quand on n'a rien ? Quels sont ces jeux familiaux qui se transmettent d'adultes à enfants à l'oral, en jouant. Comment peut-on faire pour ne plus les oublier ?

Objectif : Réhabiliter le jeu immatériel et collecter des jeux "nature" à partager entre adultes et enfants

Atelier sous la référence d'Élodie CUVILLIEZ, animé par Séverine CARPENTIER

14- Jouer avec des allophones : une rencontre de l'altérité

Pourquoi restaurer ou faire découvrir l'activité ludique chez des personnes qui ont mille autres soucis ? Concilier jeu "libre" et jeu pour apprendre le français ? Nous découvrirons des idées de jeux qui rassemblent au-delà de la langue, de l'âge, de la culture, des jeux pour valoriser nos différentes cultures.

Objectif : Découvrir les pratiques ludiques avec des personnes qui ne parlent pas la même langue.

Atelier sous la référence d'Aurélien LEFRANCOIS-FIDALY, animé par Dominique DUMESTE

15- Découvrir « Roule ma boule » : un jeu collaboratif en pleine nature DEHORS

Atelier pour découvrir une pratique ludique, sans règle de départ et en pleine nature. Venez créer vos parcours éphémères et faire dévaler votre boule en bois ! Différents matériaux seront mis à disposition, à vous de jouer ! Nous prendrons l'exemple d'un parcours en Vercors.

Objectif : Découvrir, expérimenter et échanger autour d'une pratique ludique

Atelier sous la référence de Mala LEOPOLD, animé par Caroline PLISSON

16- Comment favoriser l'engagement des ados dans nos structures ?

À travers les pratiques des participants et participantes de l'atelier, nous étudierons les critères et formes d'actions ludiques pertinentes à mettre en place dans nos structures pour accueillir les adolescent·es.

Objectif : Questionner les formes d'actions ludiques pour favoriser l'engagement dans sa structure.

Formation professionnelle, construite et animée par LES RENCONTRES LUDIQUES, portée par DEVOSTAL, Organisme de Formation agréé QUALIOP

Les Rencontres Ludiques - 48 Quai de France – 38000 Grenoble – 07 81 93 90 87
administratif@rencontresludiques.org - www.rencontresludiques.org

DEVOSTAL, Organisme de Formation certifié QUALIOP
N° déclaration organisme de formation : 24450344045

Atelier sous la référence de Boris COURTOT, co-animé par Aurélie MUGNIER et Cédric ALIBERT

Soirées 2 et 3 :

Temps de jeux et d'échanges de pratiques.

Soir 4 : Plénière de clôture, Bilan de formation & Célébration

17h-18h30

Créer un réseau au service de la transformation sociale

Objectif : savoir mettre en lien les acteurs et actrices du monde du jeu et de l'éducation populaire

20h-22h

Bilan de formation & Célébration

Le temps de bilan sera suivi d'un temps de célébration, outil d'intelligence collective

*Formation professionnelle, construite et animée par LES RENCONTRES LUDIQUES,
portée par DEVOSTAL, Organisme de Formation agréé QUALIOPF*

Les Rencontres Ludiques - 48 Quai de France – 38000 Grenoble – 07 81 93 90 87
administratif@rencontresludiques.org - www.rencontresludiques.org

DEVOSTAL, Organisme de Formation certifié QUALIOPF
N° déclaration organisme de formation : 24450344045