

Stage 1

Créer un lieu de jeu

Thème

Ludothèque, ludobus, pôle de jeux, bar à jeux, ... quel que soit votre projet, il est sûrement une réponse socio-culturelle adaptée à la vie moderne. Ce stage permet de réfléchir à sa pertinence en apportant des éléments de base nécessaire à sa mise en œuvre.

Intervenants

Sophie Jacob,
Directrice pédagogique
Responsable de la
formation ludothécaire.

Cécile Davoust,
Directrice de la ludothèque
Quai des Ludes.

Laurence Delaye,
Ludothécaire, responsable
achats.

Objectifs :

- Comprendre les spécificités d'un lieu de jeu
- Disposer d'outils efficaces pour concevoir et mettre en œuvre un projet adapté au territoire
- Acquérir les connaissances minimales requises pour proposer des animations jeux
- Savoir rédiger un dossier, élaborer des budgets

Programme :

Jour 1

- Présentation des différents types de lieu de jeu (histoire et évolution)
- Définition de l'activité « jeu » et réflexions sur sa place dans notre société
- Les connaissances professionnelles minimales requises : approche professionnelle du jeu - psychologie du joueur - système de classement - le cadre ludique

Jour 2

- Le projet – ses objectifs : choix des statuts juridiques
- Les spécificités d'un ludobus
- Méthodologie de gestion d'un projet et analyse des moyens nécessaires
- Créer un stock de jeux-jouets adaptés : de l'achat à la gestion

Jour 3

- Les publics et les activités correspondantes
- La rédaction du dossier
- Etude d'un budget prévisionnel - Investissement et fonctionnement
- Les sources de financement possibles des projets jeu

Moyens pédagogiques

Interventions variées, nombreux temps de jeux et apports théoriques



- * Visite de ludothèque
- * Témoignage Ludobus
- * Soirée possible dans un bar à jeux.

Tout au long du stage, rencontrez et échangez avec des porteurs de projet venant de toute la France.



Dates • Du 11 au 13 juin 2012

Horaires • 9h-12h30 / 13h30-17h

Lieu • Lyon

Public • Porteurs de projet ou responsables de structures avec un projet de développement.

Tarif • 640 euros TTC