

# Stage 21

## Communication des lieux de jeu

### Thème

Communiquer est essentiel pour promouvoir ses projets et les faire vivre.

Mais nous ne sommes pas toujours formés aux différentes techniques de bases pour envisager des communications efficaces.

### Intervenants

Cédric Gueyraud,  
Directeur du développement

Sophie Barbier,  
Graphiste, sb création

### Objectifs :

- Elaborer un plan de communication
- Utiliser le jeu comme outil de communication
- S'approprier les techniques de bases à l'élaboration de documents de communication (plaquettes, affiches...)

### Programme :

#### Jour 1

- Les objectifs de la communication d'un lieu de jeu (ludothèque, ACM, crèche, accueil de jeunes...)
- L'univers de communication aujourd'hui
- La communication interne et externe

#### Jour 2


- Le plan de communication : de l'audit à l'évaluation
- Elaboration d'un plan de communication à partir d'un cas concret

#### Jour 3

- Communiquer par l'image : le logo, la charte graphique
- Techniques de communication : la plaquette institutionnelle, l'affiche
- Communiquer par le web : le site internet, la e-newsletter

### Moyens pédagogiques

Des ateliers de travail à partir de l'analyse des supports existants des stagiaires  
Apports théoriques

 **Apportez vos plaquettes de communication, vos affiches, vos logos... Et repartez avec des conseils personnalisés sur vos outils.**



- Dates** • Du 17 au 19 septembre 2012
- Horaires** • 9h-12h30 / 13h30-17h
- Lieu** • Lyon
- Public** • Directeurs et responsables de secteurs jeunes (centres sociaux, mjc, accueils jeunes...) – Ludothécaires - Animateurs permanents...

**Tarif** • 640 euros TTC