

Stage 5

Jeu et école

Thème

Le jeu est souvent utilisé au sein des écoles comme un outil pédagogique.

Il existe pourtant une place pour le jeu gratuit, improductif... à condition de savoir le proposer, l'argumenter et l'ancrer dans les programmes scolaires.

Intervenants

JACOB Sophie,
Responsable du secteur
ludothèque, jeu, jouet

CASAL Anne-Sophie,
Psychologue.

Objectifs :

- Comprendre les enjeux des interventions jeu dans les écoles
- Savoir justifier de l'importance du jeu en milieu scolaire
- Proposer des temps de jeu adaptés au niveau des élèves
- Comprendre et s'appropriier les programmes scolaires
- Concevoir, proposer et évaluer un programme jeu dans une école

Programme :

Jour 1

- Etat des lieux : les usages du jeu en milieu scolaire
- L'influence des grands courants pédagogiques sur la place du jeu à l'école
- Les types d'intervention possible et les objectifs des différents acteurs
- Les enjeux de l'élaboration de partenariat avec l'institution scolaire
- Le choix du jeu comme moyen d'intervention à l'école (définition, choix de supports adaptés, aménagement des espaces, rôles des adultes)

Jour 2

- Découverte des programmes scolaires et conception d'animations jeu adaptées
- Les outils d'évaluation des animations
- Etude de cas : élaboration d'une proposition précise et argumentée, définie en fonction du public et du matériel à disposition.
- Présentation d'animations jeu variées mise en œuvre dans des écoles
- Réflexions sur le jeu dans les cours de récréation à partir du film de Claire Simon

Moyens pédagogiques

Ateliers, échanges, apports théoriques – découverte de supports adaptés à l'institution scolaire



Une 2^{ème} journée co-animée avec une enseignante pour mieux répondre aux exigences de l'institution scolaire tout en conservant nos valeurs du jeu.

- Dates** • 26 et 27 novembre 2012
- Horaires** • 9h-12h30 / 13h30-17h
- Lieu** • Lyon
- Public** • Ludothécaires, professeurs des écoles, animateurs...

Tarif • 450 euros TTC