



## Créer un jeu de société à partir d'un album jeunesse

1 jour 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

### Public visé

Professionnels et bénévoles des lieux de lecture.

### Pré-requis

Aucun.

### Objectifs pédagogiques

- Acquérir une méthode pour concevoir un jeu à partir d'un album jeunesse

### Description / Contenu

#### SESSION INITIALE : 6,5h

- Analyses critique de jeux de société créés à partir d'album jeunesse:
  - Identification des différents types de jeu (parcours, adresse, hasard...) et des procédés ludiques ainsi que le public cible
- Méthode de création d'un jeu à partir d'un album jeunesse :
  - Analyse d'un album jeunesse : public cible (âge), thématique, esthétique des illustrations, éléments clefs de l'histoire...
- Les étapes de création du jeu
  - Identification du public cible au regard de l'album choisi
  - Choix du type de jeu (adresse, parcours, hasard...) et des procédés ludiques adaptés aux compétences des enfants
  - Le thème du jeu inspiré de celui de l'album
  - Le matériel nécessaire pour la création du prototype
  - La rédaction de la règle
  - Les phases de test

#### SESSIONS COMPLEMENTAIRES :

(tarifs et modalités sur demande)





- Création d'un prototype à partir d'un album jeunesse choisi par les stagiaires avec méthode de création des grilles de tests et mise en place d'un calendrier des phases de tests.
- Évaluations du prototype par des formateurs FM2J

### Modalités pédagogiques

Apports théoriques; échanges entre participants; ateliers.

### Moyens et supports pédagogiques

Des ressources seront disponibles sur l'extranet de chaque participant.

### Modalités d'évaluation et de suivi

Questionnaire d'auto-évaluation des acquis en fin de formation.

