Centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet

Créer un jeu de société dans le cadre d'un projet interdisciplinaire

1 jour - 6 heures et 30 minutes

Présentation

La création d'un jeu de société est une aventure très gratifiante pour des élèves. Ils peuvent mobiliser des compétences variées et liées à différents enseignements, à chaque étape de la réalisation d'un prototype, de sa conception à son animation. En effet un tel projet demande : de faire preuve de créativité et de logique, de savoir travailler en groupe, d'organiser son temps, de calculer les victoires et défaites pour un bon équilibrage, de faire une réalisation graphique (cartes, boites, …) d'écrire une règle de jeu, de s'exprimer à l'oral pour mettre en jeu… Mais pour qu'un tel projet transversal et interdisciplinaire voit le jour, il faut un accompagnement spécifique et une bonne coordination de leurs professeurs. Cette journée vous donne les clés pour mettre en place un projet de création de jeu avec ses élèves de collège ou lycée.

Programme de formation

Objectifs pédagogiques

- Créer un jeu avec ses élèves
- Se mobiliser autour d'un projet commun entre professeurs

Programme détaillé

SESSION INITIALE :

- Intérêt d'un projet de création de jeu en interdisciplinaire au collège ou lycée
- Les composantes d'un jeu de société : le matériel, les procédés ludiques, les thèmes, les émotions
- Vivre l'expérience de l'intérieur en tant que professeur : création d'un prototype en temps limité à partir du matériel disponible et des contraintes tirées au sort
- Conseils pour la création matériel d'un prototype

- Les différentes étapes du projet :
  - Identification des objectifs pédagogiques des professeurs concernés et leurs interventions respectives sur le projet
  - Présentation du concept aux élèves et du planning de travail
  - Réalisation par groupe d'un prototype évoluant au fil des tests, réajustements et équilibrages
  - Ecriture de la règle de jeu et test à l'aveugle
  - Final du projet : Présentation et tests et des jeux réalisés

SESSIONS COMPLEMENTAIRES :

Cette formation peut être complétée et renforcée par (tarifs et modalités sur demande) :

- **Un accompagnement individualisé dans le suivi du projet :**

Bénéficiez de rendez-vous régulier avec votre formateur en visio ou par téléphone pour vous conseiller et répondre à vos questions au fil de votre processus créatif. Les contenus abordés lors de ces rdv dépendront des besoins exprimés. La durée est à définir au préalable.

- **Un retour sur expérience à l'issu du projet :**

Analyse des pratiques : Identification des points forts et des points d'amélioration du projet interdisciplinaire mené

Public visé

Professeurs au collège ou au lycée.

Méthodes pédagogiques

Apports théoriques, échanges entre participants, découverte de jeux, ateliers en petits groupes.

Moyens et supports pédagogiques

Des ressources seront envoyées à chaque participant à l'issue de la formation.

Modalités d'évaluation et de suivi

Questionnaire d'auto-évaluation des acquis en fin de formation et bilan à chaud.

Pré-requis

Aucun.

Informations clés

Profil du formateur

Formateur ou formatrice à préciser en fonction de votre territoire

Contact responsable formation

Mode d'organisation

Présentiel

En savoir plus

https://www.fm2j.com/formations-sur-mesure/formations-sur-mesure-education/657-creer-un-jeu-de-societe-dans-le-cadre-dun-projet-interdisciplinaire.html

Accessibilité

Les personnes en situation de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités d'accueil et d'accompagnement de formation.

Type d'action

FORMATION SUR MESURE