



Mener un projet jeu de société en classe



 1 jour - 6 heures et 30 minutes

Présentation

A la fois vecteur de lien social, d'apprentissage et de plaisir, le jeu de société a toute sa place à l'école. Néanmoins il n'est pas toujours évident pour l'enseignant de savoir comment mettre en place un projet jeu en classe : comment susciter l'intérêt des enfants, maintenir leur attention, transmettre la règle de jeu et la faire respecter, organiser son stock pour mieux se repérer, choisir le bon jeu adapté à la fois aux objectifs pédagogiques et aux envies des joueurs ... Cette formation professionnalise les enseignants à la mise en place des projets jeu de société en classe.



Programme de formation

Objectifs pédagogiques

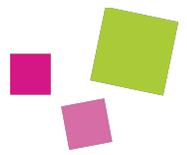
- Animer des séances de jeu de société en classe
- Transmettre une règle de jeu de société
- Sélectionner des jeux de société adaptés aux élèves

Programme détaillé

SESSION INITIALE :

- L'Intérêt du jeu de société en classe
- Les différentes catégories de jeu de société pour une sélection diversifiée : Présentation de l'outil C.O.L permettant de classer son fond de jeu
- Le cadre ludique ou les conditions à réunir pour une séance de jeu de société optimale en classe
- La transmission d'une règle de jeu : Mise en pratique et méthodologie
- Découverte et analyse de jeux de société adaptés en primaire sous l'angle des compétences du socle commun
- Les différents projets jeu possible en classe : animation en interclasse ou en associant les parents, jeu libre sur les temps d'accueil, atelier pédagogique, création de jeux de société avec les élèves...





SESSIONS COMPLEMENTAIRES :

Nous vous conseillons de compléter cette formation par une seconde journée différée, après mise en pratique de projets autour du jeu de société par les enseignants. (Tarif et modalités sur demande)

- Analyse des séances de jeu de société menées depuis la première formation et conseils du formateur
- Les outils de gestion et d'entretien de son stock de jeu de société
- Mise en pratique :
 - vérification, tri, déstockage et classement de vos jeux de société
 - Identification des manques et des futurs achats pour enrichir votre stock actuel
- Présentation de notre recherche action sur les critères de malléabilité d'un jeu de société
- Mise en pratique : Adapter une règle de jeu pour proposer différentes versions à ses élèves



Public visé

Professeurs des écoles.



Méthodes pédagogiques

Apports théoriques; échanges entre participants; livrets COL; découverte de jeux de société; ateliers en petits groupes; situation de jeu.



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 FM2J à définir.



Contact responsable formation



Mode d'organisation

Présentiel



En savoir plus

<https://www.fm2j.com/formations-sur-mesure/formations-sur-mesure-education/714-mener-un-projet-jeu-de-societe-en-classe.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

