

# STAGE D'APPROFONDISSEMENT JEUX - 6 jours

## PROJET PEDAGOGIQUE

### OBJECTIFS

Le stage est dans un premier temps l'aboutissement d'une formation d'animateurs. Nous y retrouvons donc les objectifs suivants :

1. Identifier les difficultés rencontrées lors du stage pratique, définir avec le stagiaire les solutions adaptées.
2. Prendre en compte les attentes particulières des stagiaires.

Il s'agit dans un deuxième temps d'aborder le jeu dans sa plus large conception :

- Redécouvrir la place du jeu comme outil d'animation :  
L'objectif est de permettre au stagiaire de s'approprier le jeu sous un maximum de formes, d'être capable de l'utiliser lors de situations variées, **qu'il soit préparé ou improvisé.**
- Acquérir une démarche de projet :  
Le jeu est une grande richesse pour l'enfant, à condition de le mener à bon escient. Le stagiaire devra donc avoir les moyens de reconnaître l'âge concerné pour n'importe quel jeu, et l'adaptera. Il nous paraît important aussi d'avoir conscience des objectifs visés par le jeu.
- Obtenir un bagage plus riche à propos du jeu et de sa variante, des grands jeux, des veillées et de toutes autres techniques d'animation utilisant le jeu comme support
- Bien mener une séance de jeux :  
L'animateur doit être capable de mener une séance de jeux en ne négligeant jamais tout l'aspect stratégique: sécurité, tricheries, fair-play, impartialité,...
- Adapter les activités de plein air au milieu d'accueil

# MOYENS PEDAGOGIQUES ET DEMARCHE

- Individuellement, le stagiaire aura réfléchi au préalable sur son stage pratique : le projet pédagogique, son projet d'activités, ses propres réalisations, la différence entre le prévisionnel et l'effectif, les problèmes rencontrés, et ses actions mises en œuvre pour les résoudre.
- De manière collective, chacun confrontera ses problèmes, et nous tenterons de les résoudre ensemble, l'équipe de formation s'efforcera de solliciter les réactions. Parfois, des jeux de rôles apporteront d'autres solutions.

Le premier jour du stage, chaque personne devra faire part de ses attentes, et nous mettrons en place des créneaux pour répondre à celles-ci.

Le travail en équipe sera quotidien, à chaque évaluation, nous essaierons d'améliorer les conditions.

- Adaptation des jeux aux structures du lieu de stage,
  - Grands espaces intérieurs,
  - Grands espaces verts à proximité,
- Travail sur la variante et l'expression,
- Bonne définition des structures de jeux,
- Redéfinition du rôle de meneur de jeux,
- Création de jouets et exploitation
- Activités de plein air (jeux d'orientation ....)

## Rappeler que :

- *Sans jeu, il ne peut y avoir développement harmonieux de l'enfant ;*
- *Sans règles de jeu, il ne peut y avoir de jeu,*
- *Sans règles de jeu, il ne peut y avoir de vie collective correctement vécue.*

## EVALUATION

L'évaluation permettra régulièrement de faire un petit bilan de ce qui a été réalisé. Nous pourrons alors définir ce qui serait susceptible d'être amélioré ou ce qu'il faut maintenir. Le stagiaire doit aussi être capable d'évaluer son travail de manière constructive et objective.

Chaque fin de journée, en petits ou tous ensemble, nous retracerons la journée et déterminerons les points positifs et les négatifs. L'équipe de formation se devra de rencontrer individuellement les stagiaires qui présentant des difficultés dans le stage.

Un bilan en milieu de stage se fera en petits groupes. Pour clore la session, un bilan de fin de stage se déroulera quant à lui d'une part de manière individuelle, puis en groupe.