GERFI+
L'expérience de la différence, notre plus.

Tel : 05 46 50 64 63
E-mail : contact@gerfiplus.fr

Ref. J110

Le jeu : outil éducatif en institution

OBJECTIFS

▶ Apprendre à utiliser le jeu comme outil de médiation et de remobilisation des compétences individuelles et collectives des personnes accompagnées.
▶ Identifier la pertinence de sélection d'un jeu au regard des différents profils et besoins des participants que l'on souhaite impliquer.
▶ Acquérir une démarche méthodologique permettant de concevoir soi-même ses jeux en fonction des objectifs recherchés.

PROGRAMME

▶ Rôle et posture de l'animateur de jeu et/ou d'un atelier jeu
- cadre, modalités d'utilisation et dispositif
- bienveillance et valorisation

▶ Le jeu outil relationnel, pédagogique, éducatif et/ou thérapeutique
- les différentes approches
- de l'objet à la médiation

▶ Place du jeu dans l'institution (ou le service)
- création d'un espace jeu, d'une ludothèque institutionnelle
- reconnaissance du jeu comme outil institutionnel
- implication de l'entourage et la famille
- les partenaires et possibilités d'ouvertures aux autres institutions.

▶ Le jeu support pour la promotion de la santé et du bien-être

▶ Création collective de « supports jeux »

▶ Modalités de mises en place d'un projet jeu institutionnel

Méthode pédagogique : Recueil des attentes. Etudes de cas, apports théoriques, méthodologiques, mises en situation, travail en sous-groupes
Remise d'un support écrit. Evaluation des acquis en début et fin de stage.

Personnes concernées / Prérequis : Tout personnel intervenant auprès d'usagers en situation de handicap ou de fragilité

Animation : Acteur-clown d'intervention sociale, expérimenté en animations de spectacles et de formations "Jeu et handicap"

Nombre de participants : 12 personnes maxi

DPC : nous consulter

Durée : 5 jours, soit 35 heures

INTRA

Ce stage peut être organisé dans votre établissement avec un tarif groupe.

Lieu	Sessions programmées	Droits d'inscription
La Rochelle (17)	Du 04/12/2023 au 08/12/2023	1260 €