



Activités de stimulation sociale L'utilisation de l'outil JEU

« LE JEU PERMET DE FAIRE DES CHOSES QUE L'ON NE FERAIT DANS LA RÉALITÉ »

Objectif

La séquence de formation sur le jeu se déroule sur trois actions de 7 heures : la règle de jeu, quels jeux à quel âge, et adaptation de la règle du jeu et posture de l'accompagnant.

Il s'agit de mettre en place des activités de stimulation sociale et cognitive à travers le jeu.

Public

Professionnels ou bénévoles utilisant le jeu dans leur pratique, stagiaires de la formation professionnelle

Programme

- Découvrir et jouer à différents jeux de société
- Savoir déchiffrer une règle de jeu et la transmettre
- Mise en jeu : découverte de jeu : lire la règle, la comprendre, jouer, la transmettre : trouver sa place
- Découvrir la classification des jeux
- Connaître le développement de l'enfant selon Piaget
- Savoir sélectionner des jeux et/ou adapter la règle

Plus pédagogique

Méthode active :

Donner à jeu • Jouer • Faire jouer • Jouer avec

Mises en scène, travail en sous groupe, brainstorming...

Apports théoriques de la formatrice en support des échanges et connaissances des stagiaires.

La plus-value : Les supports utilisés et la transmission ont été validés à plusieurs reprises par des stagiaires issus du secteur social. Le jeu permet la mise en lien des apprenants en mettant en avant les capacités propres de chacun. Le jeu stimule, provoque du plaisir, amène de la complicité entre les participants tout en développant ou maintenant certaines capacités : le développement du langage et de la pensée, ainsi que des capacités sociales, émotives et cognitives.