

CONCEVOIR ET ANIMER UNE LUDOTHEQUE AU CDI

Ce parcours de formation a pour objectif de vous transmettre toutes les connaissances nécessaires à la constitution et à l'animation d'une ludothèque au sein de votre centre de documentation, en tenant compte des spécificités de votre contexte professionnel.

Public cible : Professeur documentaliste de l'académie de Lyon (Public volontaire)



PRÉSENTIEL

SYNCHROME

ASYNCHROME

MF3 : MF3- Concevoir et formaliser un projet de ludothèque

Objectif : Connaître et mettre en œuvre des procédures pour constituer une ludothèque, proposer des médiations adaptées, communiquer sur cette offre et évaluer son action

21/04/26 (16:00 - 18:00)

MP : MP- MODULE DE PERSONNALISA TION

Objectif : Constituer son fonds : rencontre avec un ludothécaire / boutique spécialisée / association spécialisée

Du 22/04/26 au 30/06/26, durée asynchrone 1h

MF1 : MF1- Apports théoriques et bénéfices

Objectif : Connaître les théories sur l'apport du jeu et des pratiques ludiques dans la construction et le bien-être de l'individu

27/04/26 (16:00 - 18:00)

MF2 : MF2- Faire vivre une politique ludique

Objectif : Développer une expertise en jouant pour faire vivre une politique ludique. Être capable d'identifier des mécaniques de jeux pour développer une ludothèque et l'animer

Lyon le 04/05/26 (09:00 - 16:30)

MT : MT-MODULE DE TRANSFERABILITE

Objectif : Formaliser un projet de constitution et d'animation d'une ludothèque adapté à son établissement scolaire

Du 11/06/26 au 30/06/26, durée asynchrone 4h

CONCEVOIR ET ANIMER UNE LUDOTHEQUE AU CDI

Ce parcours de formation a pour objectif de vous transmettre toutes les connaissances nécessaires à la constitution et à l'animation d'une ludothèque au sein de votre centre de documentation, en tenant compte des spécificités de votre contexte professionnel.

Type de candidature : Public volontaire

Public cible : Professeur documentaliste de l'académie de Lyon

Durée : 7h en présentiel, 4h en distanciel synchrone, 4h en distanciel asynchrone

Objectifs de la formation : 1. Connaître les différentes théories sur l'apport du jeu et des pratiques ludiques dans la construction et le bien-être de l'individu 2. Connaître et mettre en œuvre des procédures pour constituer une ludothèque, proposer des médiations adaptées à son établissement scolaire, communiquer sur cette nouvelle offre et évaluer son action 3. Jouer pour être capable d'animer une ludothèque

MF1- Apports théoriques et bénéfiques

Durée : 2h en distanciel synchrone, 0h en distanciel asynchrone

Objectifs :

Connaître les différentes théories sur l'apport du jeu et des pratiques ludiques dans la construction et le bien-être de l'individu

Contenu :

- Présentation du parcours
 - Présentation des formateurs
 - Présentation des stagiaires stagiaire, de leur contexte d'exercice et de leurs attentes concernant la formation
 - Débat mouvant autour des représentations du jeu en milieu scolaire :
- 📖 Enjeux socio-culturels de la pratique ludique
 - 📖 Point historique : Qu'est-ce qu'un jeu moderne ? Qu'est-ce qu'un « bon » jeu ? : la diversification des mécaniques de jeu
 - 📖 Histoire du jeu de société dans les institutions documentaires
 - 📖 Jouer et compétences
- Panorama des ressources professionnelles

MF2- Faire vivre une politique ludique

Durée : 6h en présentiel

Objectifs :

- Développer une expertise en jouant pour faire vivre une politique ludique.
- Être capable d'identifier différentes mécaniques de jeux pour développer une ludothèque et l'animer

Contenu :

Les stagiaires sont répartis en atelier pour tester différentes mécaniques de jeux. (appropriation des règles en autonomie, mise en commun des expériences de jeux et de la guidance des joueurs). Ils prennent conscience de leur rôle de médiateur.

MF3- Concevoir et formaliser un projet de ludothèque

Durée : 2h en distanciel synchrone

Objectifs :

Connaître et mettre en œuvre des procédures pour constituer une ludothèque, proposer des médiations adaptées à son établissement scolaire, communiquer sur cette nouvelle offre et évaluer son action

Contenu :

Temps d'explication sur le livrable : constituer un fonds de jeux de société : Pourquoi ? Quoi ? (« starter kit ») Qui ? Quand ? Où ? Comment ?) et un temps de questions-réponses sur le livrable et le parcours

MT-MODULE DE TRANSFERABILITE

Durée : 4h en distanciel asynchrone

Contenu :

Formaliser un projet de constitution et d'animation d'une ludothèque adapté à son établissement scolaire

MP- MODULE DE PERSONNALISATION

Durée : 1h en présentiel

Objectifs :

Constituer son fonds OU rencontre avec un éditeur OU un professionnel du jeu de société

Contenu :

RDV chez un ludothécaire OU visio avec un pro du JDS