



Formation d'animateurs et d'animatrices

BPJEPS

Brevet Professionnel de la Jeunesse, de l'Education Populaire et du Sport

Animation Culturelle

janv. 2017 - juin. 2018

Développer *le jeu*
dans une *démarche culturelle*

Maison des Jeux de Grenoble

48, quai de France
38000 Grenoble
04 76 43 28 36

date limite d'inscription :
6 décembre 2016

sélection : **6 janvier 2017**

positionnement et début
de la formation :
16 janvier 2017

fin de la formation :
29 juin 2018

• **alternance** : **630 h** en
centre de formation et
800 h en situation de
travail,
réparties sur **18 mois**.

• coût de la formation :
6400 €
• frais de sélection : 20 €

réalisé en partenariat
avec le **Centre de
formation des MJC
en Rhône-Alpes**



objectifs de la formation

Cette formation vise à former des professionnel.les de l'animation, capables de développer sur des territoires, des actions et des projets d'animation et d'action culturelle autour du jeu, dans une démarche d'éducation populaire.

Il ou elle pourra travailler dans les équipements de proximité, associations, services des collectivités ou lieux de diffusion et de promotion de la culture ludique : maisons de quartier, centres sociaux, maisons des jeunes et de la culture, ludothèques, accueils de loisirs, associations culturelles, services enfance, jeunesse et culturel...

L'animateur ou animatrice, intervenant dans un tel contexte, pourra, en autonomie, au sein de sa structure, assurer des fonctions :

- d'animation directe des publics,
- de mise en place d'espaces dédiés au jeu,
- d'organisation, de coordination, de gestion d'événements à caractère ludique, culturel ou festif
- de construction de partenariats en relation avec les acteurs culturels locaux.

www.maisondesjeux-grenoble.org

La Maison des Jeux

Depuis 1991, la Maison des Jeux a pour projet de promouvoir **le jeu en tant que pratique culturelle populaire, émancipatrice et porteuse des valeurs de l'éducation populaire.**

La Maison des Jeux participe au développement de la pratique du jeu, au niveau local ou national. Elle propose une diversité d'interventions auprès d'un grand éventail de publics et dans des contextes très variés.

Les formations proposées par la Maison des Jeux ont pour objet l'appropriation des outils nécessaires à l'utilisation et l'animation du jeu dans une démarche culturelle.

Elles s'adressent aux différent.es professionnel.les et intervenant.es du jeu, de l'animation, du travail social, de la petite enfance, de l'éducation et de l'aide aux apprentissages.

Depuis 18 ans, la Maison des Jeux est **partenaire pédagogique d'un BPJEPS LTP**, en partenariat avec le centre de formation des **MJC en Rhône Alpes - La Coodev.**

organisation de la formation en 10 UC

(Unités Capitalisables)

A partir d'un dossier (en amont) de projet d'animation jeu, être capable de :

- **UC 1** : Communiquer dans des situations de la vie professionnelle
- **UC 2** : Prendre en compte les caractéristiques des publics
- **UC 3** : Préparer un projet et son évaluation
- **UC 4** : Participer au fonctionnement de la structure

A partir d'une séance d'animation jeu, être capable de :

- **UC 5** : Préparer une action d'animation culturelle
- **UC 6** : Encadrer un groupe dans le cadre d'une action d'animation culturelle
- **UC 9** : Maîtriser les outils et techniques nécessaires à la mise en œuvre d'actions d'animations culturelles

A partir d'un projet d'animation jeu (réalisé), être capable de :

- **UC 7** : Mobiliser les connaissances nécessaires à la conduite d'actions d'animations culturelles
- **UC 8** : Conduire une action éducative et de découverte

• **UC 10 : Développer le jeu dans une démarche culturelle**

Cette UC permettra aux stagiaires de concevoir des actions autour du jeu :

- adaptées aux différents publics rencontrés
- en lien avec les grandes orientations du projet de leur structure
- favorisant la rencontre, l'échange, la convivialité et la pratique collective
- intégrant dans leurs choix des considérations de solidarités, d'implication et d'émancipation des publics.
- permettant la découverte de cette pratique culturelle dans une démarche de médiation et de soutien à la pratique amateur
- favorisant une analyse critique des productions ludiques (notamment numériques)

UC Complémentaire (optionnelle) : **Diriger un ACM**

- dates à préciser (coût : 700 €) • à partir d'une expérience de direction d'un Accueil Collectif de Mineur.es

conditions d'entrée en formation

Cette formation est ouverte à toutes personnes majeures, professionnel.les de l'animation en poste, en recherche d'emploi ou en reconversion professionnelle. Différents modes de financement sont possibles selon le statut des candidat.es.

Les candidat.es à l'entrée en formation doivent présenter un dossier comportant :

- un récapitulatif de leurs expériences bénévoles et/ou professionnelles en matière d'animation
- un descriptif de leur pratique personnelle du jeu
- une lettre présentant leurs motivations pour le métier d'animateur-trice culturelle jeu.

Les candidat.es doivent trouver une structure d'alternance qui puisse leur permettre de développer des projets autour du jeu.

Le choix de la structure d'accueil est capital. Elle devra notamment proposer aux stagiaires une personne tutrice qui aura un rôle décisif dans l'accompagnement et la validation du diplôme.

calendrier

- date limite d'inscription : **6 décembre 2016**
- sélection : **6 janvier 2016**
- positionnement et début de la formation : **16 janvier 2017**
- fin de la formation : **29 juin 2018**

Les regroupements à la Maison des Jeux ont lieu sur une semaine ou deux semaines, du lundi au vendredi. Il n'y a pas de regroupements durant les vacances d'été et de fin d'année.

renseignements pédagogiques :
Claude Carrara, formateur référent

04 76 43 28 36

claude@maisondesjeux-grenoble.org

**renseignements administratifs
et dossiers d'inscription :**

Ada Bizien

04 76 96 16 35

ada.bizien@coodev.org

Contacts

éducation populaire

émancipation

expérimentation

autonomie

démocratie

solidarité

responsabilité

débats

développement local

innovation

jeunes

laïcité

citoyenneté

tolérance

culture

société