

SEQUENCE : La citoyenneté à travers le jeu (Mme VERNIN)

CLASSE : 2 SPVL	Matières : Enseignement professionnel	Thème : Animation
Pré-requis	Séances animées par le ludothécaire de Croc'aux jeux (historique du jeu, le jeu à travers le monde, les apports du jeu, les midis ludiques de la Maison des Lycéens)	

COMPETENCES OU CONNAISSANCES ATTENDUES (conformes au référentiel)

A 2- 1 ORGANISATION ET PARTICIPATION À L'ANIMATION D'ACTIVITÉS ÉDUCATIVES, RÉCRÉATIVES ... AUPRÈS DE DIVERS PUBLICS

- Identification des publics et accompagnement dans l'expression de leurs besoins et de leurs attentes (ateliers, jeux ...)
- Planification des activités dans le temps, dans l'espace et organisation matérielle des actions
- Participation à la mise en œuvre d'activités

C 2 – 2 PROMOUVOIR LES ACTIVITÉS ET LES LIEUX DE VIE SOCIALE

- faire vivre et faire connaître les lieux ressources et les espaces de vie

C 4 – 2 ANIMER DES ACTIVITÉS ASSOCIATIVES OU DES LIEUX DE VIE SOCIALE

- proposer des activités en lien avec les objectifs de l'association, de la structure
- préparer les matériels et locaux nécessaires à l'animation
- animer des activités ludiques, récréatives, éducatives

C 5 – 1 APPRÉCIER LA SATISFACTION DES USAGERS

- utiliser des grilles d'évaluation
- recueillir et analyser des informations
- identifier les causes de satisfaction ou de non satisfaction
- établir un bilan de satisfaction
- proposer des améliorations dans la limite des compétences

S2-

1 - Secteurs d'emplois, champs d'intervention, typologie des métiers relatifs au développement de la vie locale et au maintien du lien social.

4 – Structures locales participant aux besoins de la population : services socioculturels, de loisirs

Objectif général de la séquence :

Etre capable d'animer des activités jeux adaptées aux différents publics

Titre des séances	Objectifs opérationnels (Étapes de l'apprenant)	Activités des élèves	Support/moyens	Temps
- La conduite d'une activité « Jeu de société »	<ul style="list-style-type: none"> – Indiquer les différents rôles de l'animateur – Pour chaque jeu, présenter et justifier les objectifs, les intérêts du jeu pour le public concerné, les règles, le matériel nécessaire et l'organisation choisie (dans l'espace et dans le temps) – Expliquer clairement et simplement un jeu 	<ul style="list-style-type: none"> → Recherche individuelle puis mise en commun et discussion → Travail en commun → Présentation individuelle d'un jeu 	<ul style="list-style-type: none"> → Brainstorming → Documents à étudier → Remplir la fiche technique du jeu 	60'

SEQUENCE : La citoyenneté à travers le jeu (Mme VERNIN)

<p>- Les intérêts du jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Indiquer la place du jeu dans la société française - Présenter les intérêts du jeu pour les différents types de publics (jeunes enfants, enfants, adolescents, personnes âgées, malades) 	<ul style="list-style-type: none"> → Ecoute de la vidéo puis mise en commun et rédaction de l'introduction → Travail individuel sur les documents pour remplir le tableau des intérêts et correction en commun → Bilan de ce qui a été vu dans la séance 	<ul style="list-style-type: none"> → Vidéo France 5 La Quotidienne : « Les Français et les jeux de société : un amour qui dure », durée : 2'28 → Vidéo reportage du 10/02 de France 3 Rhône Alpes : « Maladie d'Alzheimer : les bienfaits du jeu pour les patients », durée : 4'20 	<p>60'</p>
<p>- Les jeux et les jouets</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Différencier le jeu du jouet - Présenter les différents types de jeux et leurs intérêts en fonction du public concerné - Indiquer la place des jeux vidéo chez les adolescents - Justifier les règles de sécurité et d'entretien à appliquer aux jouets 	<ul style="list-style-type: none"> → Mise en commun des connaissances individuelles → Analyse de documents, Recherche individuelle puis mise en commun 	<ul style="list-style-type: none"> → Photos Google images → Documents de pegi.info/fr et le Journal de l'Animation 	<p>60'</p>
<p>- La ludothèque</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter de façon globale l'activité d'une ludothèque - Préciser en quoi les ludothèques sont créatrices de lien social - Présenter un bref historique des ludothèques - Indiquer le public reçu dans les ludothèques - Présenter le métier de ludothécaire 	<ul style="list-style-type: none"> → Bilan oral puis écrit de ce que les élèves ont retenu de la visite à la ludothèque → Analyse de la fiche métier du ludothécaire 	<ul style="list-style-type: none"> → Mémoires des élèves et photos prises lors de la visite → Fiche métier du Centre d'Information et de Documentation Jeunesse 	<p>60'</p>
<p>- Animer une activité Jeu de société (Séance filée sur la séquence)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Présenter les règles d'un jeu de société - Animer l'activité - Gérer un groupe - Gérer le temps de l'activité 	<ul style="list-style-type: none"> → L'animateur doit animer son jeu de société → Les élèves jouent puis évaluent l'animateur à l'aide de la fiche d'évaluation 	<p>5 séances de 60 minutes Chaque élève a environ 20 minutes pour lancer une partie de son jeu de société et l'animer. 3 élèves passent par séance</p>	<p>60'</p>
<p>Evaluation sommative de fin de séquence</p>	<p>Note sur 20 (en plus de la note sur la fiche technique et l'animation de leur jeu sur 20 aussi)</p>			<p>60'</p>