

# Jeux réussis ma PFMP !



**Objectif** : déterminer les caractéristiques permettant la réussite des PFMP



Pour 16 élèves : Faire 4 équipes de 4 joueurs - les joueurs de chaque équipe joueront à tour de rôle



Matériel nécessaire : un dé aux faces colorées et les cartes couleurs ci-après



Durée : 1h environ



**But du jeu** : être la première équipe à 10 points

## Règles du jeu :

A tour de rôle, chaque équipe lance le dé et pioche une carte de la couleur correspondante à la face du dé.

Lorsque la face est blanche, l'équipe choisit une carte de la couleur de son choix.

Si l'équipe gagne son défi, elle marque un point.

Il y a plusieurs catégories de cartes : carte jaune = jeu de rôle, carte bleue = vrai/faux, carte orange = action, carte verte = bonus, carte rouge = malus.

La partie s'arrête dès qu'une équipe remporte 10 pts.

## Jeux de rôle



**C'est ta première journée, tu dois te présenter aux différentes personnes que tu rencontres.**

## Jeux de rôle



**Tu dois appeler ton lieu de PFMP pour prévenir de ton retard (environ 20 minutes) car le tram a eu un incident.**

## Jeux de rôle



**Tu dois appeler ton lieu de PFMP pour prévenir de ton absence pour cause de maladie.**

## Jeux de rôle



**Tu es à la recherche d'un lieu pour ta prochaine PFMP, tu dois appeler l'EHPAD La Saison Dorée.**

## Jeux de rôle



**Tu es à la recherche d'un lieu pour ta prochaine PFMP, tu dois appeler la MJC Monplaisir.**

## Jeux de rôle



**Tu dois appeler ton futur tuteur de stage pour savoir quand venir chercher ta convention de stage.**

## Jeux de rôle



**Tu dois présenter les objectifs de ta prochaine PFMP à ton tuteur (objectifs personnels et objectifs de formation)**

## Jeux de rôle



**Tu dois te présenter aux personnes âgées de l'EHPAD dans lequel tu effectues ta PFMP.**

## Jeux de rôle



**Tu dois gérer un conflit entre deux enfants dans la cour (dispute à cause d'un vélo).**

## Jeux de rôle



**Tu dois gérer les pleurs d'un enfant de 3 ans à l'accueil périscolaire suite au départ de sa maman.**

## Jeux de rôle



**Tu dois présenter une activité au reste de l'équipe d'animation lors de la réunion de préparation.**

## Jeux de rôle



**Tu dois accueillir un parent en fin de journée et expliquer que son fils s'est blessé au genou en jouant à la thèque.**

## Jeux de rôle



**Ton tuteur te demande de présenter ce que tu sais faire en animation.**

## Jeux de rôle



**Tu dois retransmettre un incident qui s'est produit à ton tuteur (bagarre violente entre deux enfants)**

## Jeux de rôle



**Tu dois retransmettre tes observations sur Mme S. qui était très agitée et confuse lors de ton animation à ton tuteur de l'EHPAD.**

## Jeux de rôle



**Tu dois demander du matériel pour ta prochaine activité à ton tuteur.**

**Vrai ou Faux ?**



**Si tu es en retard en PFMP, tu préviens uniquement ton tuteur.**

**Vrai ou Faux ?**



**Tu as rendu ta convention vendredi mais elle n'a pas encore été signée par le proviseur, tu peux quand même commencer ta PFMP lundi.**

**Vrai ou Faux ?**



**A mon arrivée, je vais dire bonjour uniquement à mon tuteur.**

**Vrai ou Faux ?**



**Je suis censé finir à 17h30. L'activité a pris du retard et nous n'avons pas fini de ranger. Je respecte mes horaires.**

**Vrai ou Faux ?**



**Tu dois prendre des notes lors de ta PFMP.**

**Vrai ou Faux ?**



**Ton tuteur connaît déjà tous les attendus et objectifs de ton stage.**

**Vrai ou Faux ?**



**Tu attends la dernière semaine de PFMP pour commencer ton travail car tu connaîtras mieux la structure.**

**Vrai ou Faux ?**



**Tu peux te servir librement de tout le matériel et le consommable qui est dans la réserve.**

## Vrai ou Faux ?



**Une personne que tu connais vient récupérer le fils d'une voisine. Tu peux lui faire confiance et lui laisser l'enfant.**

## Vrai ou Faux ?



**Si tu as un justificatif médical, tu n'auras pas besoin de rattraper tes absences en stage.**

## Vrai ou Faux ?



**Les PFMP sont obligatoires pour valider ton diplôme. Il faut effectuer 18 semaines sur les 3 ans pour le BCP Animation.**

## Vrai ou Faux ?



**Tu as un peu mal au ventre ce matin, tu peux rester chez toi exceptionnellement en prévenant ton tuteur. Il acceptera.**

## Vrai ou Faux ?



**Ton tuteur te donnera les documents dont tu as besoin à la fin de ton stage.**

## Vrai ou Faux ?



**Tu as le droit de poser des questions régulièrement à ton tuteur.**

## Vrai ou Faux ?



**Tu peux demander à ton tuteur de faire un bilan avec toi régulièrement.**

## Vrai ou Faux ?



**Tu es libre de t'habiller comme tu veux sur ton lieu de PFMP.**

**Vrai ou Faux ?**



**Ton hygiène corporelle est très importante quelque soit ton lieu de PFMP.**

**Vrai ou Faux ?**



**Tu peux tutoyer ton tuteur et tes collègues dès le 1er jour.**

**Vrai ou Faux ?**



**Tu peux prendre des photos des usagers lors de ta PFMP.**

**Vrai ou Faux ?**



**Tu as le droit de prendre 10 minutes de pause toutes les 2h pour fumer ou téléphoner.**

**Vrai ou Faux ?**



**Tu as le droit d'utiliser ton téléphone lorsque les enfants jouent tranquillement dans la cour.**

**Vrai ou Faux ?**



**Ton tuteur a le droit de te demander de t'attacher les cheveux lors de tes animations.**

**Vrai ou Faux ?**



**Ton tuteur te demande de ranger la réserve et de faire l'inventaire mais tu n'aimes pas ça. Tu as le droit de ne pas le faire.**

**Vrai ou Faux ?**



**Vous avez une sortie à la journée avec le centre social. Tu as le droit de rentrer manger chez toi car selon tes horaires tu es en pause à midi.**

Carte action



Faire deviner par  
un pendu le savoir  
être :  
**PONCTUALITE**

Carte action



Faire deviner par  
un pendu le savoir  
être :  
**ASSIDUITE**

Carte action



Faire deviner par  
un pendu le savoir  
être :  
**RESPECT**

Carte action



Faire deviner par  
un pendu le savoir  
être :  
**MOTIVATION**

Carte action



Faire deviner par  
un pendu le savoir  
être :  
**IMPLICATION**

Carte action



Faire deviner à  
l'aide de dessins,  
deux qualités  
indispensables en  
**PFMP.**

Carte action



Faire deviner à  
l'aide de mimes,  
deux qualités  
indispensables en  
**PFMP.**

Carte action



Faire deviner à  
l'aide de mimes :  
**LE TRAVAIL  
D'EQUIPE.**

## Carte BONUS



**Tu as présenté ton livret de PFMP et tes objectifs de stage dès le 1er jour.**  
**+ 1 pt**

## Carte BONUS



**Tu poses des questions aux professionnels et te montre intéressé par ton stage.**  
**+ 1 pt**

## Carte BONUS



**Tu es force de proposition et active lors de ta PFMP.**  
**+ 1 pt**

## Carte BONUS



**Ton tuteur te demande de rester 15 minutes de plus pour l'aide à ranger et tu acceptes.**  
**+ 1 pt**

## Carte BONUS



**Une collègue t'a montré la photo d'une activité qui a l'air sympa. Tu la recherches et la testes chez toi.**  
**+ 1pt**

## Carte BONUS



**Tu prends des notes sur tes activités chaque jour et commences ton travail de PFMP rapidement.**  
**+ 1pt**

## Carte BONUS



**Tu reviens au lycée avec ton attestation, ta grille d'évaluation et le travail demandé.**  
**+ 1 pt**

## Carte BONUS



**Tu as participé à des réunions et su t'intégrer dans l'équipe de ta structure.**  
**+ 1 pt**

## Carte MALUS



**Tu n'as pas donné  
ton livret de stage à  
ton tuteur  
- 1 pt**

## Carte MALUS



**Tu es absent en  
PFMP et tu n'as  
pas prévenu le lycée  
- 1 pt**

## Carte MALUS



**Tu es arrivé deux  
fois en retard cette  
semaine en PFMP  
- 1 pt**

## Carte MALUS



**Ton tuteur te  
reproche d'être trop  
souvent sur ton  
téléphone portable  
- 1 pt**

## Carte MALUS



**Tu arrives en stage  
avec un jean déchiré et  
des chaussures  
compensées qui ne te  
permettent pas d'être à  
l'aise pour les activités  
- 1pt**

## Carte MALUS



**Tu as oublié de faire  
compléter ton  
attestation de PFMP  
avant de partir  
- 1pt**

## Carte MALUS



**Aujourd'hui, tu es  
fatigué et tu n'as pas  
envie de participer  
aux activités. Tu vas  
te cacher dans une  
pièce.  
- 1 pt**

## Carte MALUS



**Tu as mal dormi et  
tu es moins patient  
que d'habitude. Ton  
vocabulaire n'est pas  
approprié.  
- 1 pt**

**Equipe "ABEILLE"**  
(travail d'équipe)



**Joueur 1 :**

**Joueur 2 :**

**Joueur 3 :**

**Joueur 4 :**

**Nombre de points :**

**Equipe "LION"**  
(sécurité)



**Joueur 1 :**

**Joueur 2 :**

**Joueur 3 :**

**Joueur 4 :**

**Nombre de points :**

**Equipe "ELEPHANT"**  
(bienveillance)



**Joueur 1 :**

**Joueur 2 :**

**Joueur 3 :**

**Joueur 4 :**

**Nombre de points :**

**Equipe "BICHE"**  
(écoute, adaptabilité)



**Joueur 1 :**

**Joueur 2 :**

**Joueur 3 :**

**Joueur 4 :**

**Nombre de points :**