

## Programme de formation Jeu et handicap

**Public** : professionnel-les de la petite enfance et de l'enfance en milieu ordinaire ou professionnel-les de l'accueil spécialisé enfants-adultes, thérapeutes

**Capacité** : 12 stagiaires

**Durée** : 7h

**Prérequis** : aucun

**Formateur** : Ludothécaire LPMJGL, animatrice BEATEP, Licenciée de Psychologie

### **Introduction** :

Le développement d'un individu à comportements atypiques et/ou besoins particuliers est unique. Les grandes étapes du développement se passent différemment que ce à quoi on pourrait s'attendre, en partie ou en totalité. Cependant chaque individu est unique dans tous les cas : un accompagnement juste pour chacun avec ses spécificités consiste à développer une écoute afin d'adapter les propositions ludiques : donner à jouer pour que le jeu soit libre et inventif, permettre l'exploration, la communication et la déconnection dans le plaisir et sans enjeu. La question en suspens sera : quelle place faire aux jeux éducatifs et/ou thérapeutiques ?

### **Objectifs** :

- Prendre du recul dans son positionnement professionnel face au handicap
- Adapter et diversifier ses outils et techniques d'utilisation des jeux
- Utiliser le jeu comme médiateur et vecteur de communication pour agir dans l'inclusion

### **Programme de la formation** :

5. La nécessité de jouer pour tout individu
6. Questionner son rapport au handicap afin de préciser son intention (loisirs versus thérapie):  
Notre rapport à la différence, comment se positionner dans une posture inclusive  
Les obligations légales : loi d'inclusion 2005  
Le jeu loisirs, le jeu éducatif, le jeu thérapeutique, que choisir ?
7. Savoir s'appuyer sur la diversité des jeux pour proposer un accueil inclusif et communiquer grâce au jeu : Jeux d'exercice, jeux symboliques, jeux d'assemblage, jeux de règles
8. Spécificité de l'animation avec des publics à comportements atypiques et/ou besoins particuliers :  
Posture éducative et approche progressive favorisant le développement global du joueur-euse  
Adaptation des jeux, fabrication de ses propres jeux

### **Moyens pédagogiques et techniques** :

Pédagogie active :

- Apports théoriques,
- Test de jeux
- Pratique de jeux de formation : photolangage, brainstorming, intelligence collective,
- Supports vidéos
- Échanges inter-stagiaires