

## **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-stagiaire

#### **Modalités d'évaluation** :

L'atteinte des objectifs de formation est évaluée par le ou la formatrice