

FORMATION D'ANIMATEUR CULTUREL JEUX ET JOUETS
CONTENUS

Module préparatoire	Soutien aux écrits professionnels
	Découverte de l'environnement professionnel
	Connaissance du patrimoine ludique
Accueil, Les outils de la formation	
UNITÉ I Connaissance des structures	Les structures : projets, fonctions, spécificités Élaboration et évaluation d'un projet.
	Aménagement des espaces ludiques, réglementation, accueil
	Partenariat, Institutions et Structures publiques, Création de jeu
UNITÉ II L'animation ludique	L'esprit ludique : introduction
	Connaissance des publics accueillis
	Le métier d'animateur culturel : compétences et attitudes
	Les animations ludiques La mise en jeu Organisation d'un événement ludique
	Place et rôle du professionnel Communiquer avec différents publics
	Les accueils, les pratiques ludiques des publics accueillis
UNITÉ III Le patrimoine ludique	Histoire et théories du jeu
	Analyse de jeux et de jouets Connaissance du marché du jeu et du jouet Gestion du stock et du prêt
Bilan, Des outils pour l'action	