

TEACH	Le jeu libre et des jeux pour changer l'apprentissage et l'enseignement	s10	plan de session niveau EQF 5 Unité d'acquis TEACH 2
Objectifs <ul style="list-style-type: none"> Lancer et animer des jeux Comprendre la différence entre les jeux et le jeu libre Explorer les valeurs à travers les jeux Méthodes <ul style="list-style-type: none"> Expérience directe des jeux de groupe Expérience directe des jeux libres xxx 		Formatrice Formateur	
		Lieu Intérieur et extérieur	
		Durée 1 jour	
Contenu	<ul style="list-style-type: none"> La pertinence du jeu dans l'apprentissage L'enfant intérieur Jeux ou Jeu libre. Qu'est-ce que la ludification (gamification) Ce que nous pouvons faire avec les jeux (accès aux intangibles, le subconscient, la créativité,...) Valeurs encouragées avec le jeu libre et les jeux Compétition contre coopération (gagner contre évoluer) Comment transformer un contenu en jeu Comment instruire un jeu (comme formateur) Comment atteindre un changement en jouant à des jeux Comment évaluer un jeu Jeux pour personnes avec des besoins particuliers Jeux de dynamique de groupe, leurs effets et potentiel pour la transformation (sociologique, en relation aux minorités, pour éviter la violence, ...) 	Documents <ul style="list-style-type: none"> - JUMP! Toolbox xxx t_ressources= Liens aux autres boîtes à outils Equipement <ul style="list-style-type: none"> - Dépendant des jeux - Applaudimètre 	
Activités	<ul style="list-style-type: none"> Aborder les valeurs sélectionnées en s8 à travers les jeux : au moins conscience, inclusion, empathie, coopération, créativité, humour, enthousiasme Après chaque jeu, faire un tour de feedback ou utiliser un applaudimètre pour évaluer comment le jeu favorise le positionnement personnel/ émotionnel face à une valeur Lancer un temps de jeu Parler des différences entre jeu libre et jeux Distribuer un document sur l jeu libre xxx 		
Préparation Choisir une série de jeux et les préparer			