

<p style="text-align: center;"><b>Programme de formation</b> <b>Jeu et handicap</b></p>
---

**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** : 7 à 14h

**Prérequis** : aucun

**Formateur** : Ludothécaire LPMJGL, 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** :

- Utiliser le jeu comme médiateur et vecteur de communication pour agir dans l'inclusion
- Choisir, adapter et diversifier ses outils et techniques d'utilisation des jeux

**Programme de la formation** :

1. La nécessité de jouer pour tout individu
2. Questionner son rapport au handicap afin de préciser son intention (loisirs versus thérapie):  
Mon rapport à la différence, comment me positionner dans une posture inclusive, ma mission  
Les obligations légales : loi d'inclusion 2005  
Le jeu loisirs, le jeu éducatif, le jeu thérapeutique, que choisir ?
3. 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
4. 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  
Choix, 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