

LE JEU EN STRUCTURE GERONTOLOGIQUE : UN LEVIER D'ANIMATION, DE STIMULATION ET DE LIEN SOCIAL

NOUVEAUTÉ

CONTEXTE

Dans les établissements accueillant des personnes âgées, le jeu constitue un outil puissant pour soutenir les capacités cognitives, favoriser la participation sociale, renforcer l'estime de soi et dynamiser la vie collective.

Cette formation propose une approche professionnelle, structurée et opérationnelle de l'animation ludique en structure.

La formation permettra aux participants d'apprendre à organiser des séances ludiques sécurisées, stimulantes et inclusives ; d'adapter un jeu existant ou de créer un support simple.

OBJECTIFS

- Comprendre les enjeux du jeu dans un contexte institutionnel
- Concevoir et animer des ateliers ludiques adaptés aux capacités et besoins des résidents
- Développer une posture professionnelle favorisant la participation, la sécurité et le plaisir
- Intégrer le jeu dans un projet d'animation cohérent avec le projet d'établissement

CONTENU

L'activité ludique : rôles et fonctions

- Rôles du jeu : stimulation, lien social, plaisir, expression
- Représentations du jeu chez les professionnels et les résidents
- Spécificités du jeu en structure (cadre, rythmes, contraintes)

Place du jeu dans la vie de la personne âgée

- Capacités et fragilités liées au vieillissement
- Adapter le jeu aux différents profils : autonomes, dépendants, troubles cognitifs

L'animation jeu

- Définir le concept d'animation
- Savoir mettre en place des animations adaptées dans différents contextes d'intervention

Identifier les types d'animations et leurs impacts

- Jeux de société revisités : règles simplifiées, formats courts, matériel adapté
- Jeux sensoriels et ateliers mémoire

Mémoire et stimulation cognitive

- Principes de base de la mémoire
- Jeux favorisant attention, langage, évocation

Concevoir et animer une séance ludique en structure

- Définir un objectif simple et clair
- Préparer l'espace, le matériel, la sécurité
- Techniques d'animation et gestion du groupe

Adapter ou créer des supports

- Simplifier un jeu existant
- Créer des supports personnalisés à partir des centres d'intérêt des résidents

Intégration dans le projet d'animation

- Lien avec le projet personnalisé
- Jeux intergénérationnels
- Travail en équipe pluridisciplinaire

Intervenant.e



Ludologue. Titulaire d'un DESS en Sciences du jeu

Dates et lieux



Nous consulter

Public



Professionnels du médico-social

Durée



14 heures - 2 journées
En continu

Tarif



En inter : 200€/j/pers.
En intra : nous contacter

Prérequis



Aucun

Méthodes mobilisées



Alternance d'apports théoriques et d'échanges, situations concrètes

Modalités d'évaluation



Évaluation préalable des attentes, évaluation à chaud, évaluation à froid (quizz, questionnaires, ...)

Accessibilité handicap : Le CEFRAS souhaite être informé des besoins d'adaptation (modalités pédagogiques, matériels...) afin de favoriser l'accès à la formation des personnes en situation de handicap. Tous nos sites ont un accès PMR.

Référents handicaps :

Martine SEILLER m.seiller@cefras.com ;
Lydie GUILLET l.guillet@cefras.com ;
Bénédicte DROVAL b.droval@cefras.com