

Champs-sur-Marne
23 et 24 Novembre 2022



2 Jours

En présentiel
animée par Bruno Tamaillon

Le jeu, c'est sérieux. C'est même essentiel – pour l'enfant, qui construit son imaginaire et ses compétences par le jeu, et pour l'adulte qui trouve là un moyen de sortir de son quotidien. Les neurosciences nous enseignent qu'on apprend mieux en faisant. En étant actifs, en situation, on se pose des questions, on observe, on cherche des réponses par soi-même. L'expérience vécue s'inscrit bien plus efficacement dans la mémoire que les discours. C'est ce qui a fait le succès des parcs à thèmes venus des États-Unis au début des années 1990. Mais le jeu, c'est complexe à créer. Une légende, une histoire est nécessaire. Cette histoire doit être inventée dans l'esprit des lieux. Faire jouer une famille, ce n'est pas faire jouer un groupe de collégiens. Les âges des joueurs est à intégrer, les compétences des enfants sont à connaître. Le final de ce type de visite doit être fantastique et doit marquer les joueurs. Cette formation permettra aux stagiaires de créer des visites-jeux dès la sortie de cette formation.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES *

- Savoir identifier les attentes d'une famille et les ingrédients d'une visite-aventure réussie en famille ?
- Connaitre les capacités et compétences d'un adolescent et savoir mobiliser les ingrédients incontournables d'une expérience de visite avec des ados.
- Comprendre les ressorts du jeu et savoir programmer un jeu adapté à chaque âge.
- Savoir construire les 3 types majeurs de visites-jeux d'un site : la visite-exploration en autonomie – Le jeu de piste pour groupes – L'échappé game, et savoir communiquer

*Les objectifs pédagogiques sont les aptitudes et les compétences visées lors de cette formation.

PUBLIC : Professionnels du tourisme, du patrimoine, de la culture, des loisirs.

Prérequis : aucun

Programme complet et modalités, en page suivante.

Votre formateur, Bruno TAMAILLON - directeur de TAMS est votre contact référent pour cette



Créer des visites-aventures ou des échappés-jeux pour familles, ados et collégiens.

Escape-game, jeu de piste, chasses au trésor sont des outils complexes à élaborer, en associant les pédagogies de l'exploration et l'analyse scientifique.



METHODES ET MOYENS MOBILISES

- Positionnement du stagiaire en entrée de formation.
- Exercices pratiques sur jeux, sur internet, recherche individuelle ou en petits groupes. Pédagogies sensorielles et créatives, photos-langage, Conceptualisation dessin, analyse vidéos.
- Apports théoriques sur la base de données études, en images et vidéos
- Dialogues, débats et partages lors de mises en situation.
- Structuration de fiches actions en individuel.
- Espace numérique de ressources suite à la formation, ouvert jusqu'à l'évaluation de suivi à J+6 mois.
- Groupe d'échanges en ligne entre stagiaires suite à la formation.

MODALITES D'EVALUATION

- Evaluation des acquis individuels à travers l'analyse des productions réalisées pendant les exercices pratiques.
- Auto-évaluation orale en fin de Jour1 – consolidation des acquis en début de Jour2 – Auto-évaluation finale.
- Evaluation au regard des objectifs de la formation pour chacun des stagiaires
- Formation sanctionnée par une attestation de formation.
- Enquête satisfaction
- Evaluation de suivi à 6 mois

SALLE DE FORMATION et matériel utile

- Salle de formation de 3 m2 mini par stagiaire, accès wifi ou 4G, outils numériques de vidéoprojection, espace bibliographie-ressources, jeux, outillage créatif.
- Un smartphone et un pc peuvent être utiles mais non obligatoires, les supports de cours sont tous hors-ligne.

Lieu : Château de Champs-sur-Marne

• **23 et 24 Novembre 2022**

• **DUREE :** 14 heures - 2 jours

TARIF : 890€ net de taxes

• **NOMBRE DE PARTICIPANTS :** 5 à 12 participants

PROGRAMME DE LA FORMATION

Jour 1 / 9h30-17h

Module A : Savoir identifier les attentes d'une famille et les ingrédients d'une visite-aventure réussie en famille ?

- Photo langage sur les attentes non exprimées des familles dans un temps de découverte.
- Savoir identifier et assembler les 10 éléments clés d'une expérience de découverte en familles. (musées, patrimoines, lieux de visites, activités)
- Benchmark en images et vidéos : microaventures, exploration multi-sensorielles, temps d'enfance partagés, aventures en visites...
- Atelier de conceptualisation en 3D des 10 éléments clés, sur la base de bande-annonce vidéos d'expériences vectrices de succès.
Travail en mini-groupe – synthèse par argumentation individuelle à l'oral.

Module B - Connaitre les capacités et compétences d'un adolescent et savoir mobiliser les ingrédients incontournables d'une expérience de visite avec des ados.

- Un ado, au regard de votre activité professionnelle qu'est-ce que cela évoque pour vous ? Comment le définir ? son énergie, ce qui le mobilise ?
Atelier en groupe
>Apport éléments clés par le formateur sur les capacités et les compétences d'un ado.
>résultat d'un sondage récent sur l'état d'esprit des ados
> apport en vidéos, d'expériences de visites dédiées aux ados

Jour 2 / 9h – 17h

Module C - Comprendre les ressorts du jeu et savoir programmer un jeu adapté à chaque âge.

- Temps collectif de jeux. Découverte de l'autonomie dans le jeu et intérêt du jeu selon les tranches d'âges, plaisirs de jeux communs à l'enfant et à l'adulte.
- Créer du lien, générer le partage intergénérationnel, comment ?
>Apport par le formateur sur la place du jeu dans la croissance de l'enfant
- Comment faire jouer ensemble une famille de 4 à 14 ans ?
- Comment faire jouer un groupe d'ados ou d'adultes ?
>Découverte du principe du jeu de piste à partir de sacs de visites-aventure
>atelier sur la place des histoires dans un jeu. La légende indispensable pour embarquer l'imaginaire.

Suite jour 2...

Module D - Savoir construire les 3 types majeurs de visites-jeux d'un site : la visite-exploration en autonomie – Le jeu de piste pour groupes – L'escape game et savoir communiquer.

- Atelier découverte sur 3 ateliers – principe du world-café. Chacun des 3 groupes analyse le concept durant 20 minutes, rédige des éléments clés puis le groupe tourne.
Au final, le dernier groupe sur chaque atelier fait la synthèse pour tous et la présente
>Apport formateur sur les clés de chacun des concepts.
>Apport synthèse tams sur la stratégie de communication sur ces concepts de visite.
>Travail en mini-groupes sur les projets concrets de chacun des stagiaires. *Evaluation à chaud*

*Présentation de la plateforme de ressources pour continuer le travail
Rappel des échéances qualité et suivi à 6 mois*

Accessibilité Lieu de la formation :

Château de Champs-sur-Marne
31 Rue de Paris
77420 Champs-sur-Marne
Depuis la Gare TGV Marne La Vallée ou du centre de Paris
>>> prendre le RER A,
descendre Station Noisiel, puis Bus 220 vers Champs - Hôtel de Ville.

Horaires :

Jour 1 : 9h30-17h30
Jour 2 : 9h-17h
Pause repas : 1 heure
Le repas est à la discrétion de chacun, mais nous vous proposons de nous faire connaître vos demandes spécifiques pour faciliter ce moment.

Hébergement non inclus,

mais accord tarifaire TAMS/formations

85€ nuit+pdj à l'hôtel IBIS Champs-sur Marne

Vous êtes en situation de handicap ?

Nous vous invitons à nous faire part de vos besoins spécifiques (lieu de la formation, supports pédagogiques, horaires, etc.) lors de votre inscription.
Déficience motrice : la salle de formation est accessible en Rez de jardin sans marche.
L'accès pour les applications au château est possible par un élévateur PMR.