

**Domaine :** Petite Enfance

**Modalité :** Présentiel /Distanciel

**Durée :** 7 heures

**Lieu de la formation :**

**Inter :** Arles, Martigues, Salon de Provence  
**Intra :** Au lieu indiqué par le commandeur

**Public :** Professionnels

dans le domaine de la petite enfance

### Préambule :

Le jeu est bien plus qu'une simple activité ludique pour le jeune enfant ; il constitue un pilier essentiel de son développement global. À travers le jeu, l'enfant explore le monde qui l'entoure, développe sa créativité, et acquiert des compétences sociales et cognitives fondamentales. En manipulant des objets, en interagissant avec ses pairs, et en inventant des scénarios, il construit sa compréhension du réel et affine ses capacités motrices et émotionnelles. Le jeu offre également un espace sécurisé pour exprimer ses sentiments et apprendre à gérer les défis, favorisant ainsi une croissance harmonieuse et équilibrée. Reconnaître et encourager l'importance du jeu, c'est offrir à chaque enfant les clés pour s'épanouir pleinement.



### Modalités pédagogiques :

**Approche par compétences :** Met l'accent sur l'acquisition de compétences pratique plutôt que de se concentrer uniquement sur des savoirs théoriques. Les apprenants travaillent en petits groupes et échangent leurs connaissances et expériences. Cela renforce l'apprentissage social et crée un environnement d'entraide.

**Méthode inductive :** Part de l'observation et de l'expérience pour amener les apprenants à en tirer des conclusions ou des principes généraux. Les apprenants travaillent en petits groupes et échangent leurs connaissances et expériences.

**Approche collaborative et / ou Mise en situation :** Place l'apprenant dans des situations réelles ou proches de la réalité pour qu'il puisse appliquer directement les connaissances acquises (exercices, simulations, jeux de rôle, ...).

### Moyen pédagogique :

- Présentation sous forme de diaporama, visuels et de vidéos nécessaires à la bonne compréhension du sujet
- Ateliers de groupe et de cas pratiques organisés sur les thèmes abordés lors de la formation
- Supports de formation, papiers ou informatiques, remis aux participants

### Méthodes d'évaluation et de suivi :

Mise en place d'un dispositif d'évaluation complet, basé sur la liste des objectifs cités précédemment

- Recueil des attentes et besoins à l'inscription,
- Évaluation des acquis
- Feuille d'émergence
- Attestation de formation
- Certificat de réalisation



**Nombre de participants :**  
Min : 5 / Max : 12

**Tarifs de la formation :**  
**Inter :** 220 € HT / pers. / jour  
**Intra :** 1 250 € HT / jour

**Délai d'inscription :**  
30 jours avant le début de la formation

### Matériel nécessaire :

Kit prise de notes (manuscrite ou digitale) + une situation de terrain à améliorer + **vosre bonne humeur**

## Formateurs :

**Mélanie DEVILLARD** : Formatrice Adultes & Educatrice Jeunes Enfants & **Déborah OWEN** : Formatrice Adultes & Auxiliaire de Puériculture

## Contacts :

**Administratif** : Erick CHARLES | [contact@conseil.fr](mailto:contact@conseil.fr) | 07 83 09 00 82  
**Référent Handicap** : Inès ALDEGUER  
[ines.kconseils13@gmail.com](mailto:ines.kconseils13@gmail.com) | 07 65 69 21 54



## Les objectifs :

- Comprendre les différents aspects du développement (cognitif, affectif, social) et leur lien avec le jeu.
- Identifier et comprendre les différentes formes de jeu (sensoriel, moteur, symbolique) et leur impact spécifique sur le développement des enfants.
- Apprendre à organiser et adapter des activités ludiques en fonction des besoins et des capacités des enfants de 0 à 3 ans.
- L'adulte clé de la qualité : Penser, organiser les temps de jeux



## Pré-requis à la formation :

De niveau 1 à 2\*



## Modalité d'annulation :

Pour toute inscription annulée 10 jours (ouvrés) avant, la totalité des frais sera due. Le cabinet K conseils et formations se réserve le droit de reporter ou d'annuler la formation si l'effectif n'est pas suffisant, au plus tard une semaine avant le début de la formation.

\*Niv.1: De 0 à 1 an d'expérience | Niv.2: De 1 à 2 ans d'expérience | Niv.3 : De 2 à 4 ans d'expérience | Niv.4 : + de 4 ans d'expérience

15



## Programme de la formation :

### Module 1.1 : L'importance du jeu dans le développement global de l'enfant

- Développement cognitif, affectif, et social de l'enfant à travers le jeu.
- Le jeu comme moteur de la curiosité, de l'autonomie, et de la créativité.
- Le lien entre jeu et apprentissage : le jeu est essentiel à la construction des compétences sociales, émotionnelles, et cognitives.
- L'impact de la qualité du jeu sur les relations interpersonnelles des enfants.

**Résultats attendus** : Développer la pensée logique, l'autonomie et la confiance de l'enfant par le jeu. Favoriser ses compétences sociales grâce au jeu de rôle et à la coopération.

### Module 1.2 : Identifier les différentes formes de jeu et leur impact sur le développement

- Jeu sensoriel : découverte du monde par les sens (exemples d'activités de 0 à 3 ans).
- Jeu moteur : développement de la motricité fine et globale (activités comme le parcours de motricité).
- Jeu symbolique : jeu de rôle et d'imitation, apprentissage des émotions et des relations sociales (exemples d'activités avec des poupées, déguisements, etc.).
- Jeu de construction et les compétences spatiales

**Résultats attendus** : Synthétiser comment chaque forme de jeu (sensoriel, moteur, symbolique) influence différents aspects du développement de l'enfant. Évaluer l'importance d'intégrer une variété de jeux pour soutenir un développement global et équilibré.

### Module 1.3 : Intégrer le jeu dans les pratiques quotidiennes

- Structurer les moments de jeu en fonction des besoins et capacités des enfants (jeux à faire à différents moments de la journée).
- Créer des activités simples mais riches : le jeu comme outil d'apprentissage dans la vie quotidienne.
- Adapter les jeux en fonction des tranches d'âge : différence entre les jeux pour les tout-petits (0-18 mois) et les plus grands (18 mois - 3 ans).

**Résultats attendus** : Concevoir des activités adaptées aux capacités et à l'âge des enfants. Garantir un cadre de jeu sécurisé, accessible et stimulant.

### Module 1.4 : Redéfinition finale des fonctions et missions

- Penser les ateliers afin de favoriser les jeux collaboratifs
- L'adulte : Clé d'un temps de jeu de qualité

**Résultats attendus** : Proposer un cadre d'apprentissage stimulant, équilibré et sécurisé. Encourager l'exploration, la créativité et les interactions sociales positives.