



**Sessions sur demande  
toute l'année**

**Formation Continue Qualifiante  
2 jours sur mesure**

**CATALOGUE  
TECHNIQUES D'ANIMATION**

- **ACTIVITÉS D'EXPRESSION**
- **ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES & TECHNIQUES**
- **ACTIVITÉS PHYSIQUES & JEUX**



**Formation en INTRA et en INTER  
sur toute la France**

**RENSEIGNEMENT ET INSCRIPTION**

**Dossier de pré-inscription sur demande**  
Tél. : 01 45 22 70 64  
Courriel : [administration@animetcom.fr](mailto:administration@animetcom.fr)



# SOMMAIRE

<b>Activités d'expression</b> .....	03
● En chanson.....	04
● Contes et histoires.....	05
● Raconte-moi une histoire.....	06
● Les jeux d'expression.....	07
● L'expression corporelle.....	08
<b>Activités scientifiques et techniques</b> .....	09
● Créations d'objets ludiques.....	10
● Activités autour du papier.....	11
● Activités autour de la peinture.....	12
● Expériences scientifiques ludiques.....	13
● Manipulation, transvasement.....	14
<b>Activités physiques et jeux</b> .....	15
● Le jeu.....	16
● Les jeux collectifs.....	17
● Les grands jeux.....	18

# Activités d'expression



\* Les prix de vente indiqués n'incluent pas les frais engagés hors région Île de France  
\*\* En Inter, majoration de 20% par participant si effectif inférieur à 8  
\*\*\* Intra → Maximum 8 personnes // Inter → Maximum 16 personnes

# En chanson

Réf : 101

Tout professionnel intervenant dans la mise  
en place d'une séance d'animation  
Volume 14h

## Objectifs

- Définir l'intérêt du chant
- Se sensibiliser à la pratique du chant
- Enrichir et partager son répertoire de chants
- Être capable de mettre en place une activité autour d'un chant adapté en fonction du public

## Contenu

### **Introduction aux chants en fonction de l'âge du public**

- ✓ La mémorisation, le langage, le rythme...

### **Le chant**

- ✓ Quel type de chant pour quel type de public
- ✓ Mettre en place un atelier de chant
- ✓ Outils pour apprendre une chanson en fonction du public

### **Chant et partage**

- ✓ Apprentissage de chants en fonction de l'âge du public en groupe
- ✓ Pratique du chant
- ✓ Échange avec le groupe

### **Chant et éveil à l'expression corporelle**

- ✓ Jeux dansés...

### **Chant et éveil musical**

- ✓ Jeux rythmiques et musicaux avec du chant

### **Mise en place d'une activité autour du chant, présentation au groupe**

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

## Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

## Intervenant(e)

Consultant(e) – Formateur(trice)

## **Programme :**

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

## **Coût :**

En **intra**-établissement : 1789€ pour 1 groupe

En **inter**-établissement : 299€ la session par stagiaire

# Contes et histoires

Réf : 110

Tout professionnel intervenant dans la mise  
en place d'une séance d'animation  
Volume 7h

## Objectifs

- ◆ Définir l'intérêt des contes et des histoires
- ◆ Choisir une histoire en fonction de l'âge et des besoins de l'enfant
- ◆ Se sensibiliser à la narration
- ◆ Favoriser le langage, l'expression et l'imaginaire de l'enfant, le valoriser
- ◆ Être capable de mettre en place une activité autour du conte et d'imaginer des activités complémentaires

## Contenu

### **Introduction au Livre et son intérêt**

#### **Pourquoi raconter une histoire ?**

- ✓ L'intérêt
- ✓ Outil pédagogique et éducatif
- ✓ Répondre aux différents besoins de l'enfant
- ✓ Choix du livre et de l'histoire : âge, besoins, envies
- ✓ Le moment
- ✓ Aménagement de l'espace
- ✓ Durée de l'histoire en fonction de l'âge

#### **Développer différentes techniques de narration sous forme de jeux**

- ✓ Intonation, posture, diction, jeu, interaction avec les enfants (maintien de l'attention, les images...)

#### **Mise en place d'une activité Conte**

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

#### **Imaginer et développer des activités ou un projet autour d'une histoire**

### Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

### Intervenant(e)

Consultant(e) – Formateur(trice)

### **Programme :**

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

### **Coût :**

En **intra**-établissement : 890€ pour 1 groupe

En **inter**-établissement : 189€ la session par stagiaire

# Raconte-moi une histoire

Réf : 102

Tout professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation  
Volume 14h

## Objectifs

- Définir l'intérêt des histoires
- Choisir une histoire adaptée en fonction de l'âge du public
- Se sensibiliser à la narration
- Être capable de mettre en place une activité autour d'une histoire

## Contenu

### Introduction au conte, à l'histoire

#### Pourquoi raconter une histoire ?

- ✓ Intérêt
- ✓ Outils pédagogiques et éducatifs
- ✓ Répondre aux différents besoins en fonction du public
- ✓ Choix du livre, de l'histoire : âge, besoins, envies
- ✓ Le moment, l'espace, la durée

#### Développer différentes techniques de narration

- ✓ Intonation, posture, diction, jeu, interaction avec le public

#### Mise en place d'une activité autour d'une histoire, présentation au groupe

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs de l'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

## Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

## Intervenant(e)

Consultant(e) – Formateur(trice)

## **Programme :**

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

## **Coût :**

En **intra**-établissement : 1789€ pour 1 groupe

En **inter**-établissement : 299€ la session par stagiaire

Mise à disposition de livres

Le stagiaire pourra apporter un ou deux livres à partager

# Les jeux d'expression

Réf : 103

Tout professionnel intervenant dans la mise  
en place d'une séance d'animation  
Volume 14h

## Objectifs

- Définir l'intérêt des jeux d'expression en fonction du public
- S'initier à la pratique des jeux d'expression
- Être capable de mettre en place des jeux d'expression adaptés en fonction du public

## Contenu

### Introduction aux jeux d'expression

### Expérimenter différents jeux d'expression en fonction de l'âge d'un public

- ✓ Jeux favorisant la parole, l'écoute, les rencontres, l'expression corporelle, l'observation...
- ✓ Jeux amorçant une activité théâtre

### Mise en place d'une activité autour de l'expression

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

## Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

## Intervenant(e)

Consultant(e) – Formateur(trice)

## **Programme :**

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

## **Coût :**

En **intra**-établissement : 1789€ pour 1 groupe

En **inter**-établissement : 299€ la session par stagiaire

# L'expression corporelle

Réf : 111

Tout professionnel intervenant dans la mise  
en place d'une séance d'animation  
Volume 7h

## Objectifs

- ❖ Définir l'intérêt de l'expression corporelle
- ❖ Acquérir des compétences dans l'élaboration et la mise en œuvre d'ateliers d'expression corporelle
- ❖ Être capable de mettre en place une activité corporelle adaptée aux âges et capacités motrices
- ❖ Favoriser l'autonomie, la valoriser pour permettre d'aller à la rencontre des autres

## Contenu

### **L'intérêt de l'expression corporelle**

- ✓ Motricité, schéma corporel, espace, expression, la socialisation

### **Découverte de différentes activités d'expression corporelle en fonction des âges et des capacités**

- ✓ Comptines et chansons à gestes
- ✓ Danses, rondes
- ✓ Jeux de mimes, d'imitations, de regards, musicaux
- ✓ Éveil théâtral
- ✓ Avec du matériel (ballon, balle, cerceau...)
- ✓ Expression dirigée, accompagnée et libre

### **Organisation d'une activité d'expression corporelle**

- ✓ Aménagement de l'espace et matériel
- ✓ L'importance du déroulement : un début, un milieu et une fin
- ✓ L'importance du retour au calme

### **Mise en pratique**

- ✓ S'éveiller à l'expression corporelle en expérimentant
- ✓ Partage de connaissances et d'expériences afin d'enrichir sa pratique
- ✓ Mise en place d'un jeu collectif : de l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte, utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité, expérimenter avec le groupe

## Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

## Intervenant(e)

Consultant(e) – Formateur(trice)

### **Programme :**

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

### **Coût :**

En **intra**-établissement : 890€ pour 1 groupe

En **inter**-établissement : 189€ la session par stagiaire



# Activités scientifiques et techniques



\* Les prix de vente indiqués n'incluent pas les frais engagés hors région Île de France

\*\* En inter, majoration de 20% par participant si effectif inférieur à 8

\*\*\* Intra → Maximum 8 personnes // Inter → Maximum 16 personnes

# Création d'objets ludiques

Réf : 104

Tout professionnel intervenant dans la mise  
en place d'une séance d'animation  
Volume 14h

## Objectifs

- Se sensibiliser à la création d'objets ludiques et aux activités manuelles
- Développer ses compétences
- Être capable de mettre en place une activité manuelle adaptée en fonction de l'âge et des besoins d'un public
- Favoriser l'autonomie à travers une activité créative

## Contenu

### L'intérêt de ce genre de réalisation

#### Exemples d'objets ludiques en récupération :

- ✓ Maracas, toupie, objets de décoration en fonction d'un thème

#### Proposer l'activité en fonction de l'âge et des capacités du public

#### Sensibiliser au recyclage :

Trouver sa place afin d'accompagner tout en favorisant l'autonomie et la créativité

#### Mise en pratique :

- ✓ Expérimenter et partager

#### Mise en place d'une réalisation :

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

## Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

## Intervenant(e)

Consultant(e) – Formateur(trice)

## Programme :

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

## Coût :

En **intra**-établissement : 1789€ pour 1 groupe  
En **inter**-établissement : 299€ la session par stagiaire

Mise à disposition du matériel  
Le stagiaire devra juste venir avec les essentiels (ciseaux, colle, crayons...)

# Activités autour du papier

Réf : 105

Tout professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation  
Volume 14h

## Objectifs

- ✦ Découvrir l'intérêt du papier
- ✦ Développer ses compétences
- ✦ Se sensibiliser à l'utilisation du papier et aux activités manuelles
- ✦ Être capable de mettre en place une activité manuelle adaptée en fonction de l'âge et des besoins d'un public

## Contenu

### **Les différents types de papier**

- ✓ Carton, carton gondolé, crépon, de soie, journal...

### **Comment utiliser le papier**

- ✓ Découpage, collage, pliage
- ✓ Papier mâché, papier collé
- ✓ Réaliser du papier recycle

### **Expérimenter**

- ✓ Manipuler, créer, réaliser

### **Investir** le papier dans des projets créatifs

**Trouver sa place** afin d'accompagner tout en favorisant l'autonomie et la créativité

### **Mise en place d'une activité créative autour du papier**

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

## Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

## Intervenant(e)

Consultant(e) – Formateur(trice)

### **Programme :**

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

### **Coût :**

En **intra**-établissement : 1789€ pour 1 groupe

En **inter**-établissement : 299€ la session par stagiaire

Mise à disposition du matériel  
Le stagiaire devra juste venir avec les essentiels (ciseaux, colle, crayons...)

# Activités autour de la peinture

Réf : 106

Tout professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation  
Volume 14h

## Objectifs

- Se sensibiliser à différentes techniques ludiques expérimentales autour de la peinture
- Développer ses compétences
- Les réutiliser en direction d'un public
- Être capable de mettre en place une activité manuelle adaptée en fonction de l'âge et des besoins d'un public

## Contenu

**Expérimenter plusieurs techniques autour de la peinture en fonction de l'âge, ou du public**

- Peinture avec des bulles de savon, des bouchons en liège, des cotons tiges, des pailles...
- Peinture avec essoreuse à salade, rouleau à pâtisserie
- Peinture expérimentale

**La peinture avec les doigts et les mains**

**Confectionner** de la peinture maison, de la peinture gonflante...

**Réinvestir** ces nouvelles techniques dans des projets créatifs

**Trouver sa place** afin d'accompagner tout en favorisant l'autonomie et la créativité

**Mise en place d'une activité créative autour du papier**

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

## Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

## Intervenant(e)

Consultant(e) – Formateur(trice)

## **Programme :**

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

## **Coût :**

En **intra**-établissement : 1789€ pour 1 groupe

En **inter**-établissement : 299€ la session par stagiaire

Mise à disposition du matériel  
Le stagiaire devra venir avec les essentiels (ciseaux, colle, crayons...)

# Expériences scientifiques ludiques

Réf : 107

Tout professionnel intervenant dans la mise  
en place d'une séance d'animation  
Volume 14h

## Objectifs

- ◆ **Se sensibiliser aux différentes techniques ludiques expérimentales autour des sciences**
- ◆ **Développer ses compétences**
- ◆ **Être capable de mettre en place une activité scientifique adaptée en fonction de l'âge et des besoins d'un public**

## Contenu

### **Expérimentation autour de plusieurs petites expériences scientifiques**

- ✓ De l'art avec du lait
- ✓ Expérience avec une bougie
- ✓ Flottaison
- ✓ Électro statisme
- ✓ Expérience avec du bicarbonate de soude
- ✓ Expérience avec du sel, liquide vaisselle...

### **Aborder la science autour d'autres activités**

- ✓ Réalisation d'une fusée
- ✓ Réalisation d'une voiture propulsée avec de l'air
- ✓ Kaléidoscope

### **Mise en place d'une activité autour de la science**

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

## Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

## Intervenant(e)

Consultant(e) – Formateur(trice)

## **Programme :**

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

## **Coût :**

En **intra**-établissement : 1789€ pour 1 groupe

En **inter**-établissement : 299€ la session par stagiaire

# Manipulation, transvasement...

Réf : 112

Tout professionnel intervenant dans la mise  
en place d'une séance d'animation  
Volume 7h

## Objectifs

- Découvrir l'intérêt de manipuler, transvaser, malaxer...
- Être capable de mettre en place une activité en fonction de l'âge : de l'idée à l'évaluation
- Favoriser l'autonomie de l'enfant à travers une activité de manipulation, de transvasement

## Contenu

### **L'intérêt de manipuler, de transvaser, de malaxer**

- ✓ Découvrir de nouveaux matériaux
- ✓ Développer le toucher
- ✓ Développer la préhension
- ✓ Expérimenter

### **Les activités et différents matériaux naturels**

- ✓ Cuisine
- ✓ Pâte à sel
- ✓ La pâte à modeler
- ✓ Jouer avec du riz, de la semoule, des pâtes, des lentilles
- ✓ L'eau

**Trouver sa place** afin d'accompagner tout en favorisant son autonomie et sa créativité

### **Mise en pratique**

- ✓ Expérimenter
- ✓ Partage de connaissances et d'expériences afin d'enrichir sa pratique
- ✓ Mise en place d'une activité créative :  
De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte  
Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité  
Définir des objectifs d'activité  
Expérimenter avec le groupe

## Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

## Intervenant(e)

Consultant(e) – Formateur(trice)

### **Programme :**

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

### **Coût :**

En **intra**-établissement : 890€ pour 1 groupe

En **inter**-établissement : 189€ la session par stagiaire

# Activités physiques et jeux

\* Les prix de vente indiqués n'incluent pas les frais engagés hors région Île de France

\*\* En inter, majoration de 20% par participant si effectif inférieur à 8

\*\* Intra → Maximum 8 personnes // Inter → Maximum 16 personnes

# Le jeu

Réf : 113

Tout professionnel intervenant dans la mise  
en place d'une séance d'animation  
Volume 7h

## Objectifs

- Comprendre l'importance du jeu
- Clarifier sa place dans le jeu : participer, laisser jouer, observer
- Aménager les espaces de jeux
- Favoriser le jeu en fonction de l'âge

## Contenu

### Définition du jeu

#### Le jeu

- ✓ L'intérêt de jouer
- ✓ Se questionner sur l'intérêt pédagogique et éducatif du jeu
- ✓ Le jeu comme outil de communication des émotions
- ✓ Les jeux éducatifs et jeux accompagnés
- ✓ L'approche de l'ennui

#### La place du jeu

- ✓ Aménagement des espaces en fonction des jeux et des besoins d'enfants
- ✓ Le temps du jeu
- ✓ Quels moments pour quels types de jeux

#### La place de l'adulte

- ✓ Le jeu comme outil d'observation pour le professionnel
- ✓ La place de l'adulte dans le jeu

## Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

## Intervenant(e)

Consultant(e) – Formateur(trice)

### Programme :

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

### Coût :

En **intra**-établissement : 890€ pour 1 groupe

En **inter**-établissement : 189€ la session par stagiaire



# Les jeux collectifs

Réf : 108

Tout professionnel intervenant dans la mise  
en place d'une séance d'animation  
Volume 14h

## Objectifs

- ◆ Définir l'intérêt du jeu collectif, en comprendre les enjeux
- ◆ S'enrichir de nouveaux jeux collectifs
- ◆ Être capable de mettre en place des jeux collectifs adaptés en fonction de l'âge et des besoins d'un public

## Contenu

### **Intérêts et enjeux des jeux collectifs**

- ✓ Apprentissage des règles, le vivre ensemble, coopération, sa place dans le groupe

### **Les types de jeux collectifs**

- ✓ Jeux d'intérieur
- ✓ Jeux d'extérieur

### **Mise en place d'un jeu collectif**

- ✓ Choix du jeu en fonction de la tranche d'âge, du lieu, du matériel...
- ✓ Organiser et animer un jeu collectif, les règles du jeu, le rôle de l'animateur, le retour au calme...

### **Mise en pratique**

- ✓ Expérimenter, partager ses connaissances et expériences afin d'enrichir sa pratique, échanger.

### **Mise en place d'un jeu collectif**

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

## Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

## Intervenant(e)

Consultant(e) – Formateur(trice)

### **Programme :**

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

### **Coût :**

En **intra**-établissement : 1789€ pour 1 groupe

En **inter**-établissement : 299€ la session par stagiaire

# Les grands jeux

Réf : 109

Tout professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation  
Volume 14h

## Objectifs

- ◆ Définir l'intérêt du grand jeu, en comprendre les enjeux
- ◆ Développer ses compétences avec de nouveaux grands jeux
- ◆ Être capable de mettre en place un grand jeu adapté en fonction de l'âge et des besoins d'un public

## Contenu

### **Intérêts et enjeux des grands**

- ✓ Le thème, l'univers, l'histoire, les règles du jeu, les protagonistes, les interactions...

### **Les types de grands jeux**

- ✓ Jeux de pistes, rallye photos, jeux olympiques, grand quizz, de type « cluéo© »...

### **Mise en place d'un grand jeu**

- ✓ Choix du jeu en fonction de la tranche d'âge, du nombre de participants et d'animateurs, du lieu, du temps de préparation et de réalisation
- ✓ Organiser et animer un grand jeu : les règles de jeu, les équipes, le parcours, les interactions, le rôle des animateurs

**Partager, échanger** ses connaissances et expériences afin d'enrichir sa pratique

### **Mise en place d'un grand jeu**

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

## Méthodes Pédagogiques

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

## Intervenant(e) :

Consultant(e) – Formateur(trice)

### **Programme :**

Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

### **Coût :**

En **intra**-établissement : 1789€ pour 1 groupe

En **inter**-établissement : 299€ la session par stagiaire