



**Sessions sur demande
toute l'année**

**Formation Continue Qualifiante
de 1 à 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



SOMMAIRE

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

Activités d'expression

Anim

Com

* 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(e) professionnel(le) 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(e) professionnel(le) 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(e) professionnel(le) 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(e) professionnel(le) 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(e) professionnel(le) 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(e) professionnel(le) 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(e) professionnel(le) 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 recyclé

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(e) professionnel(le) 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(e) professionnel(le) 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(e) professionnel(le) 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(e) professionnel(le) 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/la professionnel(le)
- ✓ 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(e) professionnel(le) 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

- ✓ 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(trice), 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(e) professionnel(le) 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

- ✓ 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 participant(e)s et d'animateur(trice)s, 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 animateur(trice)s

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