

Animations pédagogiques ludiques

Le défi de l'éducation et de la formation

Transmettre un contenu pédagogique, impliquer les participants, proposer une interactivité, marquer les esprits et les mémoires.

Le défi grandissant pour les formateurs et enseignants consiste à renouveler leurs méthodes pédagogiques en proposant plus d'interactivité et d'engagement afin de capter l'attention des étudiants, élèves et participants de la formation. Il est de plus en plus difficile d'attirer l'attention par des contenus classiques et si la piste du multimédia offre un peu plus de diversité, le participant y reste bien souvent un simple spectateur. Le jeu de rôle va plus loin : en jouant, en se mettant en situation, les participants peuvent expérimenter « à blanc » les savoirs qu'ils viennent d'assimiler, se glissant dans la peau d'un personnage et pouvant ainsi interagir avec le matériau culturel « de l'intérieur ».



Une animation jeu de rôle avec des élèves de 5e

Footbridge, créateur et animateur de concepts ludiques

Structure fondée en 2009 par Fabien Deneuille, concepteur et éditeur de jeux de rôle, Footbridge est membre de la FFJDR (Fédération Française de Jeux de Rôle, association agréée Jeunesse et Education Populaire).

Elle propose des animations ludiques à vocation culturelles et/ou pédagogiques autour du jeu de rôle, à destination des publics suivants :

- Bibliothèques, médiathèques, ludothèques
- Musées, lieux de culture et de patrimoine, sites classés, monuments historiques, parcs naturels
- Collèges, lycées, écoles
- Municipalités, offices de tourisme
- Festivals, évènements
- Associations, entreprises, particuliers

Le jeu de rôle, un outil pédagogique de mise en situation entre théâtre, conte et jeu de société

Qu'est-ce qu'une animation jeu de rôle ?

A mi-chemin entre le conte, le théâtre et le jeu de société, le jeu de rôle est un loisir où les joueurs vont incarner un personnage dans un univers sur lequel se sont mis d'accord les participants, encadrés la plupart du temps par un animateur (meneur de jeu) qui décrit les situations et l'univers où les personnages des joueurs vont évoluer. Un système de résolution permet d'arbitrer les conséquences des choix des joueurs.

De l'avis de tous les experts, le jeu et la mise en situation restent l'un des meilleurs supports pour transmettre un savoir, un contenu, et sensibiliser un public à un message ou à une cause donnée. Jouer est donc l'un des meilleurs moyens d'apprendre ! Que ce soit par la mise au point d'une mécanique de jeu pour retranscrire un processus ou un mode de travail, ou par la mise en situation de participants dans la peau d'un personnage, la situation de jeu permet d'explorer et d'apprendre. Toute simulation est préparée à l'avance avec vos équipes afin qu'elle puisse répondre exactement à vos besoins et transmettre le message voulu aux participants de l'animation. Selon les cas, le jeu mis en place tiendra plus du jeu de société ou du jeu de rôle tel que décrit ci-dessus, mais avec à chaque fois une volonté pédagogique et le suivi de toute séance par un débriefing où les participants tirent les enseignements de la partie qu'ils viennent de jouer.

Ce que nous vous proposons :

- La création sur mesure d'un jeu pédagogique (jeu de rôle/mise en situation ou jeu de société/mécanique ludique) adapté au contenu de la formation à transmettre
- Des animateurs sur place le jour de votre événement pour animer le jeu et guider les participants
- L'intégration systématique d'un débriefing à l'issue de chaque séance de jeu avec les participants afin de leur faire tirer les enseignements de la séance de jeu
- La possibilité de simuler toute situation et tout processus, que cela soit en milieu scolaire ou professionnel

Vous cherchez une façon dynamique, innovante et interactive pour transmettre un savoir ou un contenu, alors passez par la méthode ludique pour des résultats garantis ! De l'avis de tous les experts, le jeu et la mise en situation restent l'un des meilleurs supports pour l'apprentissage.

Quelques exemples d'animations :

- Jeu de rôle citoyen sur 3 séances de 2h dans le cadre du cours d'Éducation au Développement Durable à destination des élèves de 5^e du collège George Sand de Châtillon (92)
- Après-midi d'animation de jeu de rôle pédagogique pour tous à base de problèmes scientifiques dans le cadre de la Fête de la Science organisée par la mairie d'Antony (92)
- Journées d'animation de jeu de rôle pédagogique autour de l'astronomie dans le cadre de la Fête de la Science à l'Observatoire de Paris (75)

Votre contact :

Fabien Deneuille
Responsable Développement
Footbridge
12 Place Saint Hubert
59000 LILLE
06 76 69 37 53
contact@footbridge-online.net



FOOTBRIDGE