

## LE JEU DE PEINDRE : COMPRENDRE ET PRATIQUER

### OBJECTIFS GÉNÉRAUX

Devenir praticien d'atelier.  
Créer un atelier ou intégrer le Jeu de peindre à son activité professionnelle.

### PUBLIC

Professionnels de l'éducation, du soin et toute personne intéressée par les processus d'apprentissages libres.

### PRÉ-REQUIS

Il n'y a pas de niveau minimum pré-requis pour suivre cette formation.

### OBJECTIFS DE LA FORMATION

Se familiariser avec un dispositif singulier.  
Acquérir des connaissances en sémiologie de l'expression.  
S'approprier la posture du praticien.

### RÉSULTATS ATTENDUS

Connaître les spécificités et les possibilités du dispositif.  
Connaître les mécanismes de la Formulation.  
Comprendre le rôle du praticien.  
S'approprier les outils permettant de garantir le cadre de l'activité.

### MOYENS ET MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Immersion dans un atelier du Jeu de Peindre en activité.  
Documents et exercices pratiques. Archives et fonds iconographique.  
Entretiens avec des praticiens.

### MODALITÉS

Formation pratique et théorique : le matin, les stagiaires participent à un atelier du Jeu de peindre ; l'après-midi est consacré aux apports théoriques. Les stagiaires sont amenés en fin de formation à expérimenter l'encadrement d'atelier.

## DURÉE

60 heures / 9 jours : 5 jours (module 1) + 4 jours (module 2)

## INTERVENANTS

Ariane PONZIO et/ou Amélie FOURNIER. Formatrices et praticiennes du Jeu de peindre.

## ÉVALUATIONS

Auto-évaluation des compétences du stagiaire.  
Contrôle du formateur.  
Evaluation de la formation.

## SANCTION DE LA FORMATION

La formation est sanctionnée par la remise d'une attestation individuelle de formation.

## CONTENU DE LA FORMATION

### Module 1

1. Le dispositif technique de l'atelier  
Le matériel d'activité : qualité et fonctions.  
L'aménagement de l'atelier.  
Les spécificités, fonctions et interactions du groupe.
2. Les rôles et savoir-faire du praticien  
Les outils et les interventions pratiques du praticien.  
Les qualités relationnelles du praticien.  
La pédagogie : origines et situation historique.
3. Sémiologie de l'expression  
La Formulation : un code universel.  
Les tracés et les manifestations graphiques.

### Module 2

4. Etude de dossiers
5. Conduite d'atelier  
La préparation de la séance.  
Le rangement et l'archivage.  
La pratique d'encadrement d'atelier.  
La conception d'un projet d'atelier.

## CONTACT

0650134049 / asso.gouache@gmail.com