

Produits, innovations, activités associées



En bref

- › **Langues d'enseignement:** Français
- › **Méthodes d'enseignement:** En présence
- › **Forme d'enseignement :** Travaux dirigés
- › **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

Présentation

Description

1- Activités collectives et diversité des modes d'animation, en lien avec les publics de pratiquants et leur motivation. Analyse de l'activité au regard des différentes logiques d'interactions sociales

2- Crazy games et animation de séminaires

Objectifs

Concevoir des produits d'activité de loisirs adaptés à la demande client, présentation du produit

Heures d'enseignement

Produits, innovations, activités associées - TD

Travaux Dirigés

22,5h

Pré-requis obligatoires

Avoir un vécu de pratiques motrices (jeux traditionnels, activités collectives)

Plan du cours

- * Outils d'analyse des activités corporelles
- * Les ressources des pratiquants
- * Le fonctionnement des groupes

Compétences visées

Mettre en relation la spécificité des publics et les aspects culturels, sociaux et didactiques des activités.

Bibliographie

CAMUS Y., Le vieillissement : un processus permanent de transformation. Dossier EPS n°34, 1997

PARLEBAS P. Le destin des jeux : héritage et filiation – in « Socio-Anthropologie », Revue interdisciplinaire de sciences sociales – n° 13 – pp. 9-25 –2003

REY J.-P., Le groupe. EPS, 2000

Infos pratiques

Lieux

› Le Bourget-du-Lac (73)

Campus

› Le Bourget-du-Lac / campus Savoie Technolac