Ludifier un contenu culturel : jeu et médiation

Non-certifiante | Formation continue

Réf. : 25191299F — Mise à jour : 26 juin 2026

Organisme responsable : **CULTURE LAB 29**

Présentation de la formation

Objectifs

À l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de :

- Découvrir les apports du jeu dans les démarches de médiation culturelle
- Imaginer des dispositifs ludiques adaptés à son contenu et à son public
- Tester et ajuster une proposition ludifiée favorisant l'implication des participants

Programme

La formation invite à explorer les mécanismes ludiques – règles, coopération, narration, défi – et à les adapter à des contenus culturels variés, dans une démarche de transmission active, créative et inclusive. Il s'agit de permettre aux professionnels de la culture et de l'enseignement artistique de concevoir et animer des dispositifs de médiation intégrant les principes du jeu afin de renforcer l'engagement et la participation des publics.

Certifications préparées et métiers visés

Niveau d'entrée	Niveau de sortie
Sans niveau spécifique	**Sans niveau spécifique**

Métiers associés

K1204 — Médiation sociale et facilitation de la vie en société

Dates et lieux de formation

N° session	Modalité	Lieu	Du	Au
2148080S	Présentiel	Quimper	16/11/2026	17/11/2026

Source : GREF Bretagne #25191299F