

# Produits, innovations, activités associées (PROF502\_ASM)



## 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

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