

CATALOGUE

2021-2022



Notre sélection
de ressources pour accompagner
les professionnels de l'animation

LE JOURNAL DE
l'Animation
DES PROFESSIONS, DES FORMATIONS, DES ACTIONS : UNE PASSION

EDITO

Voici le catalogue des ressources incontournables pour exercer dans l'animation ! Que vous soyez en formation ou déjà en fonction, professionnel ou bénévole, cadre ou élu, et quelle que soit la structure où vous exercez (accueil de loisirs, séjour de vacances, accueil périscolaire, service enfance jeunesse, centre social et socioculturel, maison de quartier, accueil spécialisé...), nos livres seront pour vous des supports utiles et pratiques pour ***animer, organiser et diriger !***

Comme toujours, nous mettons un point d'honneur à vous proposer de nouveaux ouvrages adaptés aux enjeux de votre métier et à la réalité du terrain. Cette année, nous vous proposons par exemple en page 5 l'ouvrage ***4 semaines à thème en ACM***, un guide pratique qui vous propose des animations clés en main pour tous publics avec un temps de préparation optimisé, ***65 activités et projets autour du développement durable*** en page 16 ou encore ***Financer ses projets en ACM*** en page 9.

Sans oublier que pour rejoindre 30 000 professionnels, fidèles utilisateurs du *Journal de l'Animation*, vous avez la possibilité de vous abonner en utilisant le bon de commande en dernière page du catalogue ou en vous rendant directement sur ***Boutique.jdanimation.fr***.

Très cordialement,

L'équipe du *Journal de l'Animation*.



INDISPENSABLE

Comprendre et appliquer la réglementation des ACM

La bible de la réglementation.

384 pages qui recensent de façon **exhaustive** les textes de loi régissant les accueils collectifs de mineurs. Elles décryptent la réglementation en lui donnant du sens, conseils pratiques et pédagogiques à l'appui, pour vous permettre de mieux l'appliquer au quotidien.

Comprendre la réglementation • Locaux • Séjours avec hébergement • Accueils sans hébergement • Accueil de scoutisme • Obligations communes • Santé • Hygiène alimentaire • Activités physiques et sportives • Transport • Inspection et contrôles de l'administration • Responsabilité • BAFA et BAFD • Etc.

Ne vous laissez pas déborder par des problèmes juridiques !

Ce précieux outil vous accompagnera au quotidien.

Ce livre de référence est complémentaire du mémento puisqu'ici, tous les sujets sont abordés et détaillés.

Sujets complémentaires :

Histoire et utilité de la réglementation • Baignade • Activités nautiques • Ski • Directive Travel • Autorisations de sortie de territoire • Enfants allergiques • Mineurs en situation de handicap • Déplacements à pied ou à vélo • Minibus • Train • Autorité parentale • RGPD • Droit à l'image • Contrat d'engagement éducatif...

Réf JALIV022 • 384 pages • 16,8 x 22 cm **39 €**

Mémento Réglementation des ACM

L'outil pratique et synthétique 100% actualisé.

Un mémento clair et lisible, entièrement mis à jour, pour connaître et comprendre les textes de loi et décrets spécifiques aux accueils collectifs de mineurs.

Les **principaux textes officiels utiles** sont synthétisés et commentés, avec des conseils pédagogiques de mise en application.

- Encadrement • Types d'accueils (nouveau : accueils périscolaires et extrascolaires) • Plan mercredi • Locaux • Obligations communes • Hygiène et sécurité • Relations avec l'administration • Activités physiques • Vaccinations • BAFA et BAFD • Etc.

Réf HJD210301 • 96 pages • 16,8 x 22 cm

Prix dégressifs

1 à 3 ex.
9,90 €

4 à 10 ex.
8,90 €

11 ex. et +
8,40 €

ÉDITION 2021



Plus de détails sur Boutique.jdanimation.fr



Jeux d'évasion et escape games

Trois univers, trois grandes animations.

Sortir d'un espace clos en un temps donné, voici l'objectif des jeux d'évasion appelés « escape games ». Pour cela, les joueurs doivent dénicher des indices, manipuler des objets insolites, faire preuve de logique et de cohésion, résoudre des énigmes, déjouer des pièges...

Retrouvez des conseils pratiques pour organiser une telle animation dans votre structure et **3 escape games clés en main**, avec leurs énigmes, leurs défis, leur scénario et leur univers... à destination des **6-9 ans, 10-13 ans et 14-17 ans**. Visitez le merveilleux monde d'Ozzie le robot, le cabinet de Mister Strange... et sortez de la Zone 81 !

Réf JALIV023 • 84 pages • 16,8 x 22 cm **14,90 €**



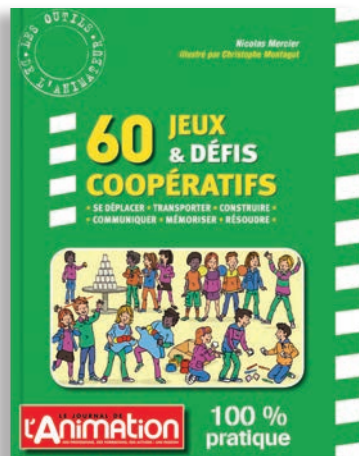
60 Jeux et défis coopératifs

Favorisez le vivre-ensemble avec des jeux de coopération.

Des fiches clés en main et des conseils pédagogiques pour organiser 60 jeux coopératifs, en intérieur et en extérieur. Ils sont modulables et rapides à mettre en place (ne nécessitent pas de matériel spécifique). Ce sont des formidables leviers pour faire prendre conscience à votre public de jeunes, ados ou adultes, de **la chance et de la richesse qu'ils ont d'être ensemble**.

- Jeux originaux • Défis de réflexion • Grands jeux
- Jeux d'adresse et de coordination • Smart Runs...

Réf JALIV019 • 100 pages • 16,8 x 22 cm **19,90 €**



180 Jeux express

Un guide prêt à l'emploi, à toujours conserver sur soi.

Plus de 180 jeux courts, nécessitant pas ou peu de matériel, à organiser en intérieur ou en extérieur pour tous les publics.

Cette boîte à outils vous propose des fiches de jeux rapides à mettre en œuvre **pour animer une sortie, un trajet ou un temps de pause** par exemple. Les activités éprouvées sont parfaitement adaptées à la pratique des animateurs travaillant en ACM ou en périscolaire.

Derrière toute activité ludique se cache nécessairement un objectif pédagogique. Favorisez ainsi, avec ce guide de jeux, la découverte de l'autre et de la vie de groupe, le respect et l'écoute, la sociabilisation...

Réf JALIV015 • 144 pages • 16,8 x 22 cm **19,90 €**

Plus de détails sur Boutique.jdanimation.fr

4 semaines à thème en ACM

Préparez une semaine d'animation en 3 heures !

Découvrez un guide résolument pratique vous proposant des animations clés en main pour tous publics avec un temps de préparation optimisé. Cet ouvrage a été pensé comme une véritable boîte à outils destinée à vous accompagner au quotidien et à vous faire gagner un temps précieux ! Ce carnet de 164 pages détaille **16 parcours d'activités originaux, 4 par thème et par tranche d'âge** (3-6 ans, 6-10 ans, 11-13 ans et 14-17 ans), nécessitant tous **moins de 3 heures de préparation** :

- Voyages autour du monde
- Filles-garçons : tous égaux
- La nature sous la loupe
- Le numérique sans écran

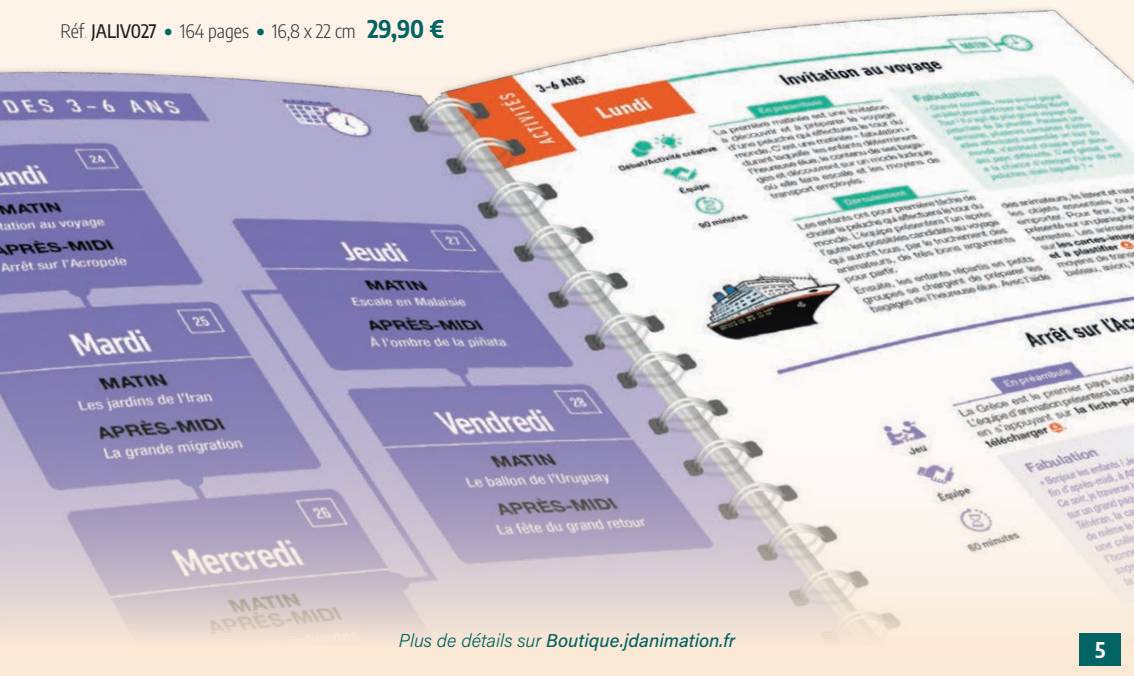
Pour chaque semaine d'animation, vous découvrirez :

- les enjeux pédagogiques de la thématique et des conseils de mise en place
- pour chaque tranche d'âge, un planning de 10 activités sur 5 jours
- des fiches pratiques journalières avec activités détaillées et fabulations
- le matériel nécessaire
- de nombreux **contenus complémentaires à télécharger en ligne**
- des pistes supplémentaires pour enrichir ou moduler les animations.

Avec ses spirales, ce guide pratique de terrain vous accompagnera au jour le jour. N'attendez plus, proposez des animations toujours plus élaborées et inédites en un temps de préparation record !

Réf JALIV027 • 164 pages • 16,8 x 22 cm **29,90 €**

NOUVEAUTÉ





Réussir des grands jeux quand il pleut

Ne vous souciez plus d'une mauvaise météo !

Parce que braver un temps incertain peut poser des problèmes de santé et de sécurité, ce livre vous sera d'une aide précieuse. Vous verrez qu'il est possible de s'adapter à l'espace restreint par les conditions climatiques en tirant profit des locaux dont vous disposez.

Des outils pratiques, directement utilisables et adaptables à votre situation, réunis en 7 chapitres.

- Réussir à l'intérieur • Enquêtes • Chasses aux trésors • Casinos et tournois • Jeux de l'oie • Rallyes sous la pluie • Petits jeux.

Réf JALIV002 • 124 pages • 16.8 x 22 cm **19,90 €**

100 Activités nature environnement

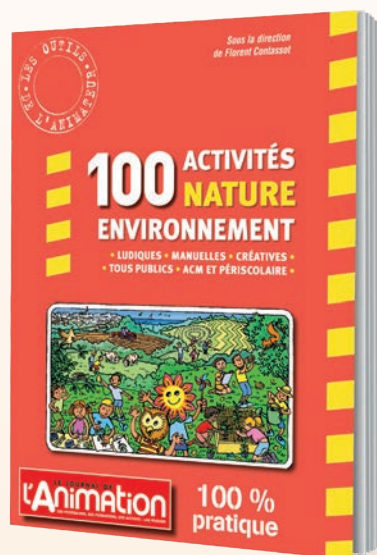
Pratique, ludique et écocitoyen pour les 3-17 ans.

Sensibiliser les jeunes à la nature, les amener à en découvrir les richesses et à la protéger, sont des objectifs pédagogiques responsables. Au contact de la nature, les enfants et adolescents apprennent autant qu'ils imaginent, réalisent et se construisent.

Profitez d'activités clés en mains à organiser dans des **environnements variés et sur des temps péri- et extrascolaires**. Avec des conseils de mise en œuvre, des ressources et des prolongements.

- Découvrir
- Observer
- Imaginer et créer
- Réaliser et fabriquer

Réf JALIV018 • 144 pages
• 16.8 x 22 cm **19,90 €**



100 Jeux d'extérieur

L'indispensable pour animer en plein air.

Des dizaines de fiches et de dossiers très complets font de cet ouvrage une solide base de ressources pour adapter vos jeux au gré de la météo, improviser des petits jeux courts, mettre en place de grands jeux de piste ou de soirée...

- Grands jeux • Jeux d'orientation et de vent • Petits jeux rapides
- Terrains de jeux et jeux d'équipes • Au bord de l'eau, dans l'eau et sur la plage.

Réf JALIV005 • 144 pages • 16.8 x 22 cm **19,90 €**



Plus de détails sur Boutique.jdanimation.fr

210 jeux d'expression corporelle, orale et théâtre

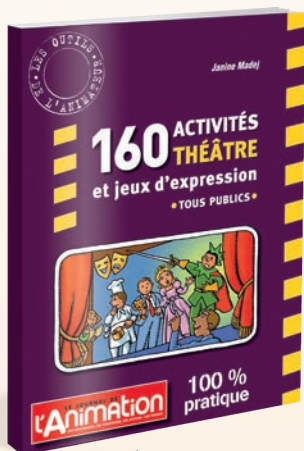
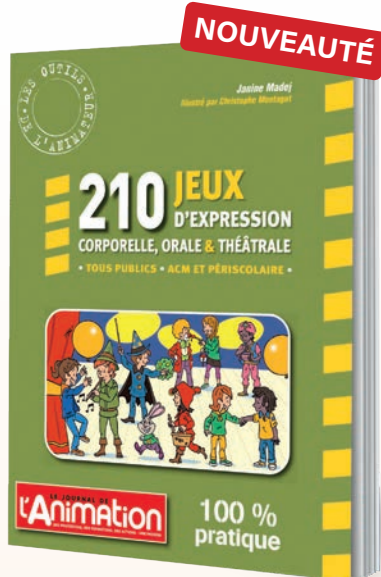
210 fiches clés en main facilement exploitables et adaptables à toutes les situations.

Cet ouvrage propose quelque 210 exercices d'expression corporelle, orale et théâtre présentés sous forme de **fiches pratiques clés en main adaptées à tous les publics**.

Expression corporelle et théâtre pour les tout-petits, jeux théâtraux pour les enfants un peu plus grands, initiation au conte pour les jeunes ados... ces pratiques culturelles sont l'occasion de s'engager dans une formidable aventure collective, et contribuent à la formation de la personnalité.

- Organiser des temps calmes • Le corps, l'espace et le rythme
- Ressentir, imaginer • Expression et états • Émotions et personnages
- Jeux théâtraux et mise en scène • Les jeunes conteurs.

Réf JALIV026 • 128 pages • 16,8 x 22 cm **19,90 €**



160 activités théâtre et jeux d'expression

Essentiel pour vos activités théâtre.

Le théâtre offre la possibilité de s'épanouir dans une pratique enrichissante, et ceci à tous les âges. Ce livre rassemble un **large panel d'exercices et de conseils** qui en font un outil fonctionnel pour tous les éducateurs, animateurs et intervenants théâtre.

- 160 fiches d'activités et jeux d'expression : mise en condition, gestion de l'espace, du corps, des émotions, improvisation, diction.
- Comment monter un projet théâtre.
- 3 pièces de théâtre clés en main.

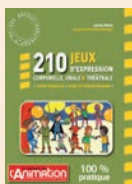
Réf JALIV006 • 160 pages • 16,8 x 22 cm **24,90 €**



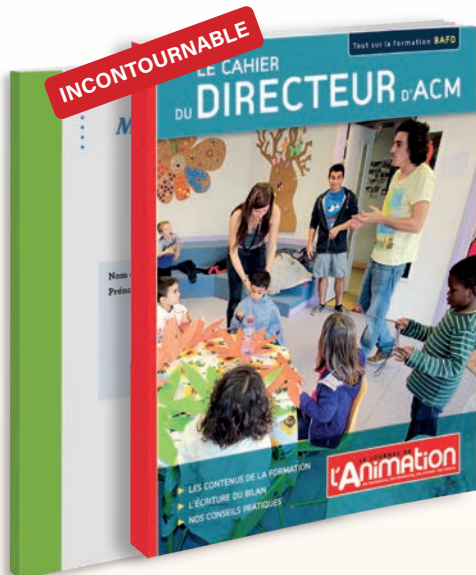
Pack 210 jeux d'expression + 160 activités théâtre

40,30 € au lieu de **44,80 €**

soit 10% de remise • Réf. JAPACK38



PACK



Le cahier du directeur d'ACM

L'outil des directeurs stagiaires et des directeurs confirmés.

Ce guide est organisé autour des **5 fonctions du BAFA**, avec des contenus, des fiches mémos et des conseils pratiques sur toutes les facettes de la mission d'un directeur d'ACM : projet, réglementation, animation d'équipe, gestion, communication...

Il est accompagné d'un **cahier séparé de 32 pages** pour faciliter l'écriture du bilan BAFA, sous forme de questions-réponses adaptées à chaque moment de la formation. Ce cahier est également accessible sur une **application Mac iOS et PC Windows gratuite** que vous retrouverez dans le guide.

Réf JALIV012 • 132 + 32 pages • 16,8 x 22 cm • App web

Prix dégressifs

1 à 3 ex.
19,90 €

4 à 10 ex.
17,90 €

11 ex. et +
15,90 €

Le cahier de l'animateur d'ACM

Le guide de référence des animateurs et du BAFA.

Ce guide est un aide-mémoire précieux pour les stagiaires BAFA, les formateurs, les animateurs en poste, et les structures qui les accueillent.

Découvrez des **fiches mémos**, des **conseils pratiques** et les infos essentielles sur les rôles et fonctions de l'animateur, la vie quotidienne, les valeurs éducatives, etc. Le Cahier de l'animateur d'ACM contribuera à faire de vous un animateur efficace, responsable et compétent.

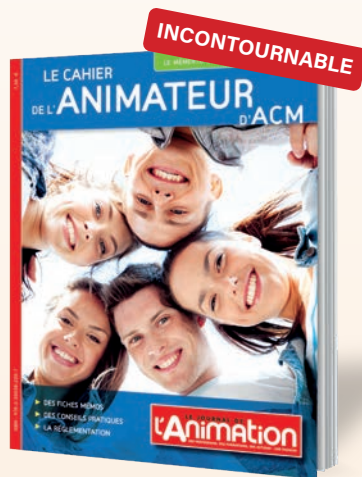
Réf JALIV013 • 64 pages • 16,8 x 22 cm

Prix dégressifs

1 à 3 ex.
7,50 €

4 à 10 ex.
6,60 €

11 ex. et +
6,20 €



Le cahier du formateur BAFA

L'essentiel pour préparer et animer une session BAFA.

C'est l'outil pratique idéal pour tous les formateurs BAFA, et plus généralement pour **tous ceux qui s'impliquent dans la formation des animateurs volontaires**.

Il contient des conseils et des outils faciles à mettre en place, pour accompagner les acteurs des organismes de formation habilités, en complément des documents et formations internes construits par chaque association. Il vous permettra à coup sûr d'améliorer vos interventions !

Réf JALIV016 • 128 pages • 16,8 x 22 cm

Prix dégressifs

1 à 3 ex.
19,90 €

4 à 10 ex.
17,90 €

11 ex. et +
15,90 €

Plus de détails sur Boutique.jdanimation.fr

Financer ses projets en ACM

Votre nouvel allié indispensable pour des démarches simplifiées et efficaces.

Vous débordez de nouvelles idées pour vos projets d'animation mais ne parvenez pas à les concrétiser faute de financement ? C'est précisément pour vous accompagner dans cette problématique que cet ouvrage a été conçu.

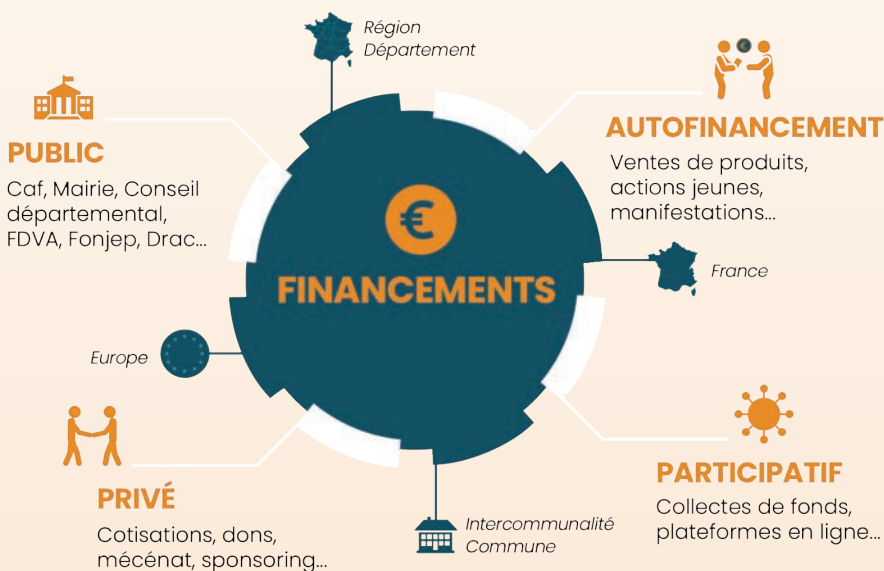
La recherche de fonds pour porter vos différentes initiatives peut rapidement se transformer en véritable parcours du combattant tant les sources de financement sont diverses et éparées. Vous trouverez dans ce guide **une présentation des différents types de financeurs**, leurs spécificités, leurs attentes... ainsi que **le détail des étapes qui constituent toute démarche de recherche** : élaboration du budget, montage du dossier de subvention ou encore mise en place de partenariats.

Une présentation de cas concrets ainsi que de témoignages de professionnels confèrent à ce livre une dimension **résolument pratique** !

Réf JALIV029 • 148 pages • 16.8 x 22 cm **24,90 €**



+ Retrouvez en bonus
des modèles de lettres à télécharger



NOUVEAUTÉ

Olympiades, faites vos jeux !



50 activités et défis pour tous publics.

Pour aider les animateurs à construire **des olympiades toujours plus surprenantes et audacieuses**, nous avons compilé, actualisé et enrichi les meilleurs dossiers et fiches techniques sur ce thème publiés par *Le Journal de l'Animation*.

Ainsi, on trouve au fil de ces 84 pages : une histoire des jeux olympiques et une présentation de ses symboles mais également des conseils de mise en œuvre et des astuces pour impliquer pleinement les jeunes dans l'arbitrage. Il y a aussi des jeux originaux qui mettront en valeur l'adresse, la vitesse, l'esprit de coopération et les capacités de réflexion des publics... et, pour parachever cet ensemble, **deux olympiades clés en main** : l'une autour du festival de musique de Woodstock et l'autre sur les enjeux du développement durable.



Réf. JALIV025 • 84 pages • 16,8 x 22 cm **14,90 €**

Des jeux, des enfants, des sports tome 1

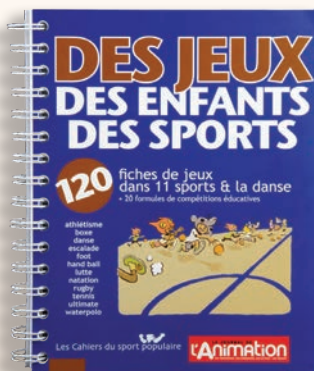
120 fiches de jeux dans 11 sports et la danse.

Ce guide met le jeu au centre des contenus sportifs à proposer aux enfants de 6 à 15 ans, voire au-delà pour les débutants... Il permet d'appréhender de façon très ludique 11 disciplines sportives et la danse. Des recommandations pédagogiques et des variantes sont proposées.

- Athlétisme • Boxe • Escalade • Football • Tennis • Handball • Lutte
- Natation • Rugby • Ultimate • Waterpolo • Danse.

+ 20 formules de compétitions éducatives.

Réf. JACSP01 • 300 pages • 16 x 21 cm **22 €**



Des jeux, des enfants, des sports tome 2

70 fiches de jeux dans 6 sports et en pratiques handi-valides.

Des fiches pratiques pour débiter et progresser en jouant, dans toujours plus de sports, dont de nouvelles activités urbaines.

- Acrosport • Basket-ball • Tennis de table • Volley-ball • Skateboard
- Double dutch (cordes à sauter sportives).

+ Un chapitre complet inédit pour encourager les pratiques partagées avec **des enfants en situation de handicap**, comment adapter vos interventions et gérer un groupe mixte valides/handicapés.

Réf. JACSP02 • 184 pages
• 16 x 21 cm **18 €**

Profitez du pack **Des jeux, des enfants, des sports tome 1 + 2**
36 € au lieu de **40 €** • Réf. PKJACSP

PACK

Plus de détails sur Boutique.jdanimation.fr

Grands jeux et journées à thème tome 1

Le guide 100% pratique pour concevoir des grands jeux.

Tous les conseils pédagogiques et infos utiles pour réussir vos grands jeux et journées à thème.

Les incontournables : jeux de pistes, chasse au trésor, jeux d'enquête, création de messages secrets.

4 journées à thème clés en main :

- Les pirates • La Renaissance • Les Indiens • La science-fiction.

Réf GJV1 • 132 pages • 16.8 x 22 cm **19,90 €**



Grands jeux et journées à thème tome 2

5 projets clés en main.

Des projets prêts à l'emploi accompagnés de conseils et de nombreuses ressources pour leur mise en place.

- Les grandes découvertes • Jules Verne • Les contes • Les Jeux olympiques • La Rome antique.

+ **CD-Rom** avec des illustrations en couleur et en grand format, une affiche pour chaque grand jeu, des musiques d'ambiance et de nombreuses ressources pratiques.

Réf GJV2CDR • 164 pages + CD-Rom • 16.8 x 22 cm **24,90 €**

Grands jeux et journées à thème tome 3

Plus de 130 pages d'animations inédites.

7 thématiques originales de grands jeux et journées à thème à destination d'un public jeune et adolescent.

- Préhistoire • Concours de cuisine • Les Aztèques • Jeux d'aventure • Réalités virtuelles • L'après-fin-du-monde • Inventions extravagantes.

Profitez **d'animations clés en main** et de nombreuses ressources pour mettre en œuvre vos grands jeux : voyagez dans le temps, faites vivre des moments uniques, organisez des épreuves surprenantes, bousculez le quotidien des participants !

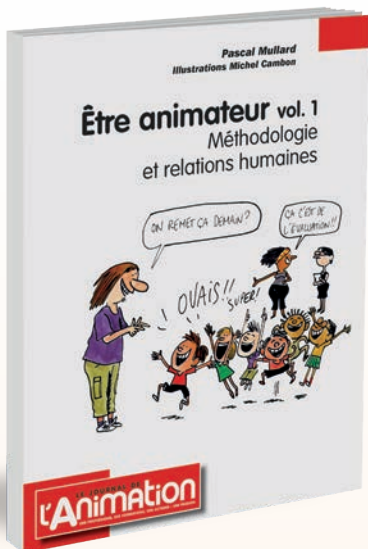
Réf GJV3 • 132 pages • 16.8 x 22 cm **19,90 €**



Profitez d'une réduction de **6,50 €** avec le pack **Grands jeux tome 1 + 2 + 3**

58,20 € au lieu de **64,70 €** • Réf. GJV1V2V3

PACK



Être animateur volume 1

Méthodologie et relations humaines.

Être animateur, c'est avant tout savoir gérer la communication et les interactions avec différents interlocuteurs : les publics, les collègues, les partenaires... Mais c'est aussi être capable de **mener un projet pertinent avec méthode.**

- **Public** : impliquer la population dans une action, adapter une activité à votre public, mettre en place des règles dans un groupe...
- **Réseau** : entretenir des relations constructives avec les parents des enfants, collaborer efficacement avec un intervenant extérieur...
- **En action** : faire travailler ensemble professionnels et bénévoles...

Réf. JALIV014 • 128 pages • 16,8 x 22 cm **19,90 €**

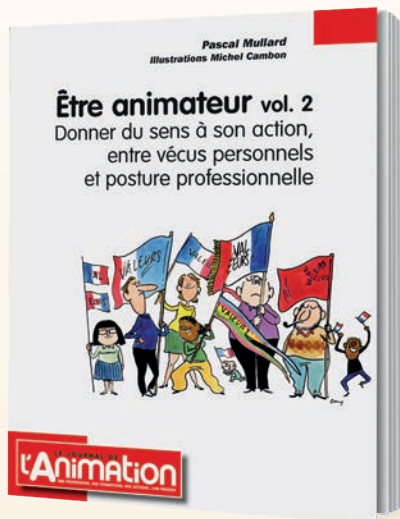
Être animateur volume 2

Donner du sens à son action, entre vécus personnels et posture professionnelle.

Grâce à des apports théoriques et des outils pratiques, ce livre vous permettra de donner du sens à votre action en gérant plus efficacement les relations humaines et en résolvant les problèmes rencontrés.

- **Prendre en compte les affects** : travail en équipe, relations affectives, gestion des conflits, différence de générations...
- **Donner du sens à son quotidien** : engagement professionnel, convictions personnelles et contraintes extérieures, militantisme...
- **S'adapter** : intégration à une équipe, changements d'organisation...

Réf. JALIV010 • 148 pages • 16,8 x 22 cm **19,90 €**



PACK

Profitez d'une réduction de **6 €** avec le pack
Être animateur volume 1 + volume 2

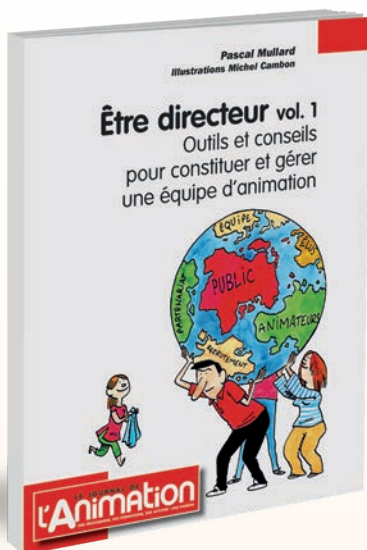
33,80 € au lieu de **39,80 €**

• Réf. JAPACK22



+





Être directeur volume 1

Outils et conseils pour constituer et gérer une équipe d'animation.

De nombreuses pistes pour améliorer votre pratique quotidienne.

- **Recruter et diriger une équipe** : gérer les compétences, conduire le changement, soutenir un animateur en difficulté...
- **Les relations en dehors de l'équipe** : collaborer avec des partenaires extérieurs, les élus, le conseil d'administration, négocier un partenariat...
- **Le directeur est une personne** : articuler vie professionnelle et vie personnelle, concilier travail et formation...

Réf JALIV011 • 116 pages • 16,8 x 22 cm **19,90 €**



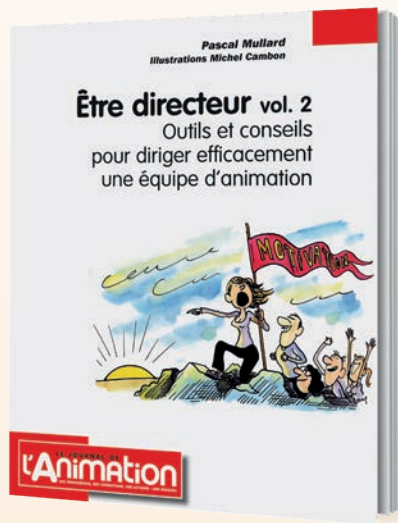
Être directeur volume 2

Outils et conseils pour diriger efficacement une équipe d'animation.

Les infos essentielles pour comprendre, construire et dynamiser une équipe, prendre du recul sur la fonction de directeur.

- **Comprendre la dynamique des groupes** : culture et vie de groupe, leadership, départ et intégration de collaborateurs.
- **Savoir intervenir en cas de conflit** : gestion, résolution, prévention.
- **Construire et stimuler une équipe** : fiches de poste, réunions...
- **Faire le point sur son parcours** : bilan, renouvellement, formation...

Réf JALIV09 • 132 pages • 16,8 x 22 cm **19,90 €**



PACK

Profitez d'une réduction de **6 €** avec le pack
Être directeur volume 1 + volume 2

33,80 € au lieu de **39,80 €**

• Réf. JAPACED



+





500 Jeux et activités créatives

La boîte à outils indispensable à l'animateur.

Découvrez la compil' idéale de jeux, elle ne vous quittera plus, que vous **soyez novice ou vieux routard de l'animation !**

Les jeux sont regroupés par catégories et classés par mots-clés :

- Petits jeux • Jeux d'équipes • Casse-tête • Code • Devinettes et quiz • Jeux de plateau • Dessiner • Peindre • Avec du papier
- Origami • Bricolages utiles • Brico récup' • Petits jeux à fabriquer
- Modeler • Sculpter • Sur la tête • Brico nature • Avec des ballons.

Réf JALIV004 • 516 pages • 16,8 x 22 cm **29,90 €**

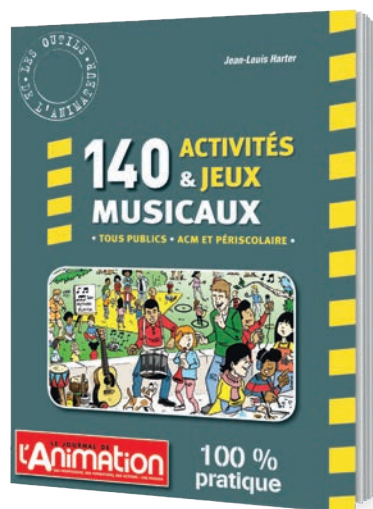
140 Activités et jeux musicaux

Le guide pour organiser vos activités musicales pour tous les publics.

Des fiches et des conseils pour mettre en place des activités d'écoute et de productions musicales, jouer de la musique et jouer avec la musique, chanter et jouer avec sa voix, fabriquer des instruments, monter des projets musicaux... **Et nul besoin d'être musicien pour cela !**

- Animer et préparer une activité musicale • Jeux musicaux • Exercices chantés • Monter des animations avec des musiques enregistrées
- Fabriquer des instruments de musique : du sifflet et tambour abordables à partir de 6 ans, aux instruments plus complexes pour les grands • Etc.

Réf JALIV021 • 164 pages • 16,8 x 22 cm **21,90 €**



Patrimoine : suivez le guide !

Faire découvrir sa région, sa ville ou un site.

Profitez de conseils pratiques et méthodologiques pour élaborer des activités manuelles, artistiques, culturelles... enfin, des projets éducatifs d'envergure autour du patrimoine.

- 6 projets clés en main :** Restaurer un site • Créer un musée • Lire un paysage et observer l'empreinte de l'homme • Faire un voyage dans le temps (costumes, traditions...) • Élaborer des carnets du patrimoine
- Des traditions aux métiers oubliés.

Le patrimoine est un trésor à partager !

Réf JALIV008 • 128 pages • 16,8 x 22 cm **19,90 €**





Les arts plastiques, ça aide à grandir - Tome 2

Encore plus d'activités créatives pour les 3-12 ans.

Ce deuxième volume consacré aux arts plastiques vise à **développer le goût des enfants pour les arts** ainsi que de multiples compétences et savoirs transversaux : on y découvre des techniques et des médiums, des cultures, des traditions et des artistes ; on y invite l'enfant à s'exprimer avec des pincesaux, des fourchettes ou encore ses doigts... à colorier, peindre, déchirer, tracer, coller et manipuler.

La diversité est source d'enthousiasme et d'attrait, l'auteure Évelyne Odier ne l'oublie jamais : elle multiplie donc les entrées sans jamais s'éloigner des préoccupations des jeunes participants.

Réf JALIV024 • 128 pages • 16,8 x 22 cm **19,90 €**

Les arts plastiques, ça aide à grandir - Tome 1

200 activités créatives pour les 3-12 ans.

Retrouvez 200 idées d'activités ludiques pour animer des ateliers d'arts plastiques dans un cadre périscolaire ou scolaire, culture ou éducatif. Profitez de fiches clés en main, de conseils pédagogiques et pratiques pour donner du sens à vos activités !

Ces fiches répondent aux préoccupations et aux goûts des enfants tout en développant de **multiples compétences transversales** : faire connaissance avec leur corps, développer leur habileté, stimuler leur imagination et leur capacité à créer...

Réf JALIV017 • 128 pages • 16,8 x 22 cm **19,90 €**



PACK

Pack **Les arts plastiques**
tome 1 + tome 2

35,80 € au lieu de **39,80 €**

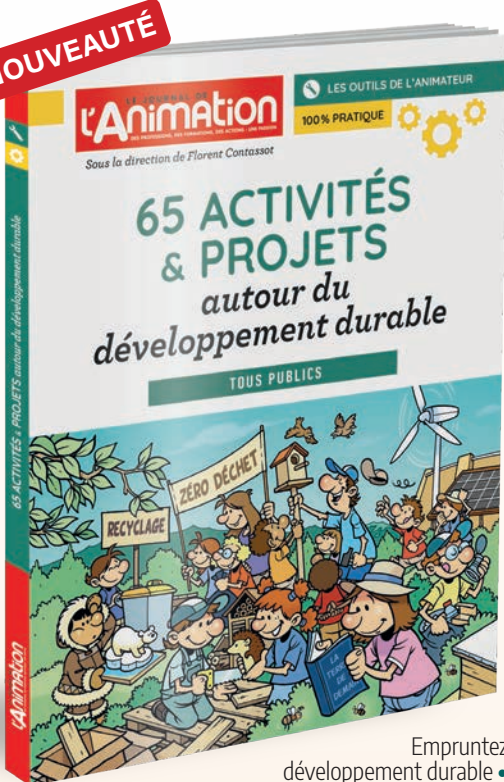
soit 10% de remise • Réf. JAPACK34



+



NOUVEAUTÉ



65 activités et projets autour du développement durable

Un guide pratique pour agir responsable.

Le développement durable est une réalité économique, sociétale et environnementale, dans laquelle les animateurs doivent s'investir. C'est pour vous accompagner dans cette démarche que nous avons conçu cet ouvrage unique en son genre. De l'environnement aux inégalités sociales, **il aborde le développement durable sous toutes ses facettes et vous propose une approche pratique avec des activités et projets éprouvés sur le terrain.** Vous aurez toutes les clés en main pour proposer des animations engagées, riches et structurées !

Faire découvrir le développement durable :

Le développement durable, c'est quoi ? • S'engager au quotidien pour mieux transmettre • La planète en danger : mythes et réalités • Un agenda pour la planète • La science-fiction : un outil pour sauver notre planète ? • Les futurs de la terre.

Agir avec les citoyens de demain :

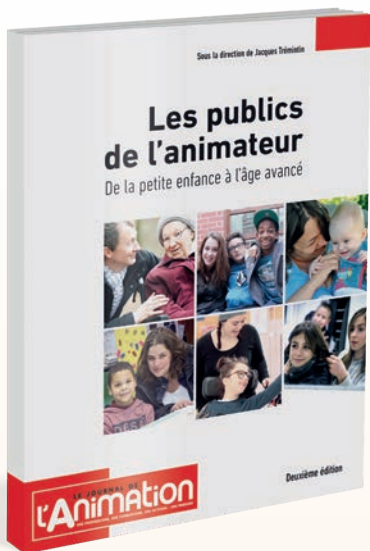
Empruntez les chemins du développement durable • Éduquer au développement durable • Il est grand temps de changer de cap ! • Découvrons les énergies renouvelables.

Faire vivre le développement durable dans sa structure : On est tous acteurs de la transition écologique

- « Zéro déchet », c'est possible ! • Comment faire vivre l'ESS en ACM ? • Faites entrer l'ESS !

Réf. **JALIV028** • 132 pages • 16.8 x 22 cm **19,90 €**





Les publics de l'animateur

Mieux comprendre ses publics pour mieux agir.

Deuxième édition entièrement mise à jour et enrichie. Ce livre vous facilitera la mise en oeuvre de projets et d'activités destinés à des types de publics dont les aptitudes, les tranches d'âge, les comportements, les besoins, les attentes et les réactions varient.

Des apports théoriques et des conseils pour mieux appréhender :

- La petite enfance • Les 7-12 ans • Les ados • Les post-ados
- Le public adulte • Les personnes âgées
- Les personnes en situation de handicap et leur insertion sociale.

Réf JALIV020 • 144 pages • 16,8 x 22 cm **19,90 €**

Les adolescents

Communiquer et partager avec les ados.

Cette tranche d'âge ô combien attachante mérite toutes les attentions. Elle requiert des repères, des idées, des réactions adaptées. Bénéficiez de nombreux témoignages et de **conseils spécifiques**.

- Connaître les adolescents.
- Comment les comprendre, les motiver ?
- Toutes les activités les plus adaptées.

Réf JA-HS014 • 152 pages • 16,8 x 22 cm **8 €**



Jeunesse en danger

Une aide précieuse sur le rôle préventif de l'animateur.

Vous êtes mobilisé face aux risques qui menacent l'équilibre, l'épanouissement et la plénitude des enfants et des jeunes.

Sachez comment interpréter, comprendre et réagir face aux conduites addictives (drogues, alcool, tabac), à la violence, à la délinquance, aux maltraitements, à l'échec scolaire, à l'illettrisme, aux suicides...

Avec des fiches pratiques : pistes d'action, dispositifs, associations...

Réf JA-HS007 • 168 pages • 16,8 x 22 cm **10 €**



Profitez d'une réduction de **5 €** avec le pack **Adolescents + Jeunesse en danger**

13 € au lieu de ~~18 €~~ • Réf. JAPACK27

PACK

Plus de détails sur Boutique.jdanimation.fr

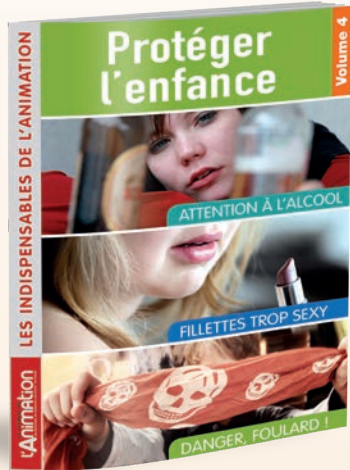
Les indispensables de l'animation

La rédaction du *Journal de l'Animation* a sélectionné les meilleurs dossiers publiés dans son magazine pour vous permettre d'avoir sous la main des **outils pratiques ou de réflexion** qui constitueront au fil du temps une véritable encyclopédie thématique de l'animation.

Volume 3 : Activités créatives

- Découvrez un fabuleux matériau qui propose des modelages à tous les âges : la terre-papier.
- Créez de la déco de fête en papier alvéolé.
- Exploitez des idées sur le thème du Moyen Âge : confection d'armures, maquettes de châteaux forts...

Réf INDISV3 • 40 pages • 16,8 x 22 cm **9,90 €**

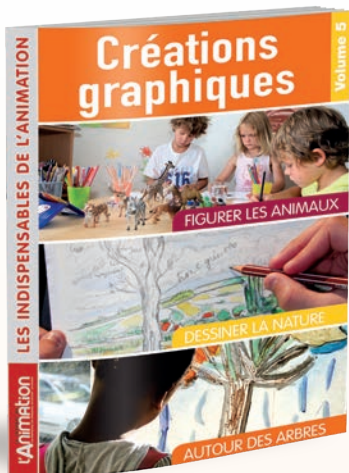


Volume 4 : Protéger l'enfance

- Abordez l'alcoolisation des jeunes sans préjugé, menez des actions préventives et tenez le bon discours.
- Sachez réagir face à des enfants victimes d'une mode qui les incite à adopter très tôt des attitudes sexualisées.
- Mettez en place un dispositif de prévention par rapport au très dangereux jeu du foulard.

Réf INDISV4 • 40 pages • 16,8 x 22 cm **9,90 €**





Volume 5 : Créations graphiques

- Regardez les animaux d'un autre œil et dessinez-les !
- Croquez sur le papier un paysage, un lieu ou un animal croisé lors d'une sortie nature.
- Proposez des activités graphiques et plastiques autour du thème de l'arbre.

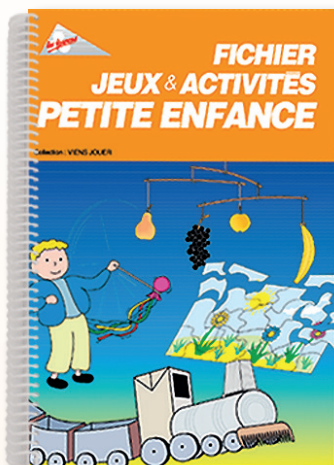
Réf. INDISV5 • 40 pages • 16.8 x 22 cm **9,90 €**

Volume 6 : Regarder, écouter, plier

- Abordez l'art contemporain avec des jeunes.
- Mettez les musiques en avant puis laissez le corps s'exprimer et le mouvement naître.
- Réalisez des personnages en papier plié et montez un spectacle avec ces créations.

Réf. INDISV6 • 40 pages • 16.8 x 22 cm **9,90 €**





Jeux et activités petite enfance

Du pratique pour répondre aux besoins des tout-petits.

- Un dossier pédagogique avec des repères sur le développement de l'enfant de 0 à 6 ans et les activités spécifiques à la petite enfance.
- 20 fiches d'activités individuelles ou de groupe : exploitation d'histoires, la ville, la fête, la nature...
- 48 fiches techniques sur des recettes culinaires, la flore, les jouets, les costumes et chapeaux, les kermesses...

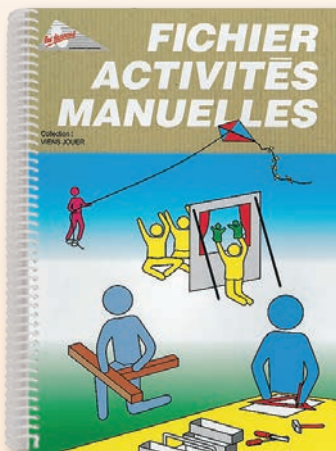
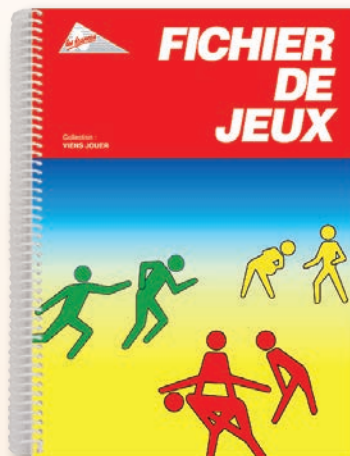
Réf. FICAPE • À partir de 2 ans • 15 x 21 cm **15,50 €**

Jeux

La compil incontournable.

- Un dossier pédagogique avec l'importance du jeu chez l'enfant, la classification des jeux et le rôle de l'animateur.
- 90 fiches techniques pour organiser des jeux de poursuite, de relais, d'approche, d'orientation, d'esquive...
- Une classification des fiches par maîtrises : du corps, de l'espace et du temps, d'un engin, des relations.

Réf. FIQX • De 4 à 12 ans • 15 x 21 cm **15,50 €**



Activités manuelles

Développez la motricité, l'expression et la création.

- Un dossier sur les activités à pratiquer selon le type d'accueil et le type de séjour, les objectifs pédagogiques, l'attitude de l'animateur.
- Des activités à partir des éléments naturels (jouer avec l'air), des phénomènes physiques (équilibre, ombre), de matériaux (peinture, argile, aluminium, bois...), de techniques simples (impression, masques, marionnettes...) et de matériel (fils, perles...).

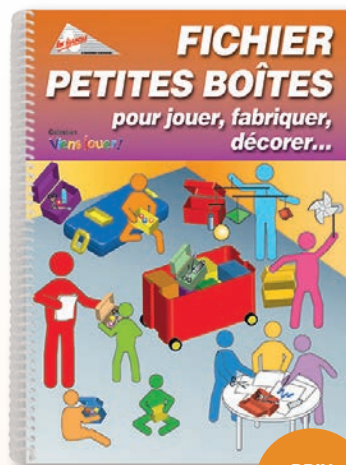
Réf. FICAM • À partir de 6 ans • 15 x 21 cm **15,50 €**

Petites boîtes pour jouer, fabriquer, décorer...

Activités variées pour favoriser autonomie et créativité.

- Un dossier pédagogique pour trouver des réponses en termes de jeux face à des publics hétérogènes en âge et en expérience d'activités.
- 40 fiches d'activités réparties en plusieurs familles : jeux à fabriquer, jeux de société, objets décoratifs, réalisations à déguster, jeux pour développer les expressions musicales, corporelles, écrites...
- Conseils pour alléger la gestion matérielle des animateurs, afin de se consacrer mieux et davantage aux activités pédagogiques.

Réf FICBTE • De 4 à 12 ans • 15 x 21 cm **7,75 €**



**PRIX
SACRIFIÉS**

Profitez de **50 %** de réduction
7,75 € au lieu de **15,50 €**

2 cahiers Viens Jouer :

Jeux et activités musicales Petite enfance
+ Chants et activités musicales

Réf PVJMUS • 15 x 21 cm

- À partir de 2 ans (Petite enfance)
- de 6 à 14 ans (Chants et activités musicales)

9,90 € au lieu de **31 €**

2 cahiers Viens Jouer :

Jeux et activités pour vivre sa ville
+ Espace et Astronomie

Réf PVJDEC • 15 x 21 cm • de 6 à 16 ans et +

9,90 € au lieu de **31 €**



ABONNEMENT

LES OUTILS N°1 DE L'ANIMATEUR

L'abonnement 1 an comprend

10 numéros de la revue

que vous recevez chaque mois de septembre à juin.



l'accès aux versions numériques et numéros parus depuis 2012 sur tablette et smartphone



le Mémento de la réglementation des ACM



l'agenda de l'animateur au format numérique

39,90 € au lieu de ~~81,90 €~~*

50% D'ÉCONOMIE

*prix au numéro

ANNONCES DE MARCHÉS ET DÉLÉGATIONS DE SERVICE PUBLIC SPÉCIALISÉS DANS L'ANIMATION

Pour vos annonces légales spécialisées dans l'animation,
(avis de marchés publics, appels à concurrence et à projets,
délégations de service public...)

pensez au Journal de l'Animation !

Anat Régie : Marie Ughetto • tél. 01 43 12 38 15 • m.ughetto@anatregie.fr



BON DE COMMANDE

À renvoyer à : Le Journal de l'Animation • CDE • 10, avenue Victor-Hugo
• CS 60051 • 55800 Revigny-sur-Ornain • Tél. : 03 29 70 56 33
• Fax : 03 29 70 57 44 • www.jdanimation.fr • Boutique.jdanimation.fr

Je désire recevoir les ouvrages suivants :

Réf.	Titre	Qté	Prix unitaire	Montant

Participation aux frais de port: 5€

☐ Je m'abonne pour 1 an au *Journal de l'Animation*

39,90 €

Tous les ouvrages et les abonnements
peuvent être commandés sur Boutique.jdanimation.fr

Total

Mode de règlement :

☐ par chèque joint à l'ordre du Journal de l'Animation

☐ par carte bancaire n°

Date d'expiration Code CVC

☐ par mandat administratif (cachet obligatoire)

Cachet

Signature
(uniquement pour CB) :

Coordonnées de notre compte postal :
La Banque Postale – Nancy
20041 01010 0222889Y031 03

Adresse de livraison :

Nom/Prénom

Adresse

Code postal Ville

E-mail

J'accepte de recevoir par e-mail les informations et offres du Journal de l'Animation : ☐ Oui ☐ Non

Adresse de facturation (si différente) :

Code

Nom/Prénom

Adresse

Code postal Ville

* Les tarifs sont valables pour la France métropolitaine. Autres destinations, consultez Boutique.jdanimation.fr

LE SITE INCONTOURNABLE DES ANIMATEURS



TOUTES LES INFOS SUR L'ACTUALITÉ
DE L'ANIMATION, LES ÉVOLUTIONS
DE LA RÉGLEMENTATION, DU MÉTIER
ET LES MANIFESTATIONS À VENIR

- ✓ Plus de 450 fiches d'activités à télécharger gratuitement
- ✓ Tous les numéros et les dossiers détaillés

www.jdanimation.fr