

CATALOGUE

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

**2023
2024**

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

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 **Créer et gérer un ACM**, un guide pratique et complet qui accompagnera les organisateurs à chaque étape de leur rôle essentiel, **Être directeur volume 3** en page 13 ou encore **Renouvelez vos quiz** en page 15.

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.



Les visuels présentés dans ce catalogue ne sont pas contractuels



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 • Plan mercredi • Locaux
- Obligations communes • Hygiène et sécurité • Relations avec l'administration • Activités physiques • Incapacités pénales
- Vaccinations • BAFA et BAFD • Etc.

Réf. HJD230301 - 96 pages - 16,8 x 22 cm

Prix dégressifs	1 à 3 ex.	4 à 10 ex.	11 ex. et +
	12 €	11 €	10,50 €

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 :

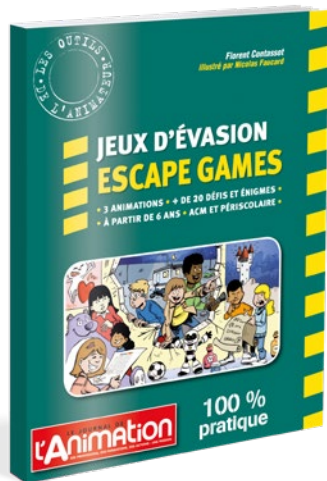
Histoire et utilité de la réglementation • Baignade • Activités nautiques • Ski • Directive Travel • Autorisations de sortie de territoire • Enfants allergiques • Mineurs en situation de handicap • Déplacements à pied ou à vélo • Minibus • Train • Autorité parentale • RGPD • Droit à l'image • Contrat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

Réf. JALIV022 - 384 pages - 16,8 x 22 cm - **42 €**

ÉDITION 2023



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 - **17 €**

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 (sans nécessiter 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 - **21,90 €**



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 - **21,90 €**



Créer et gérer un ACM, le guide de l'organisateur

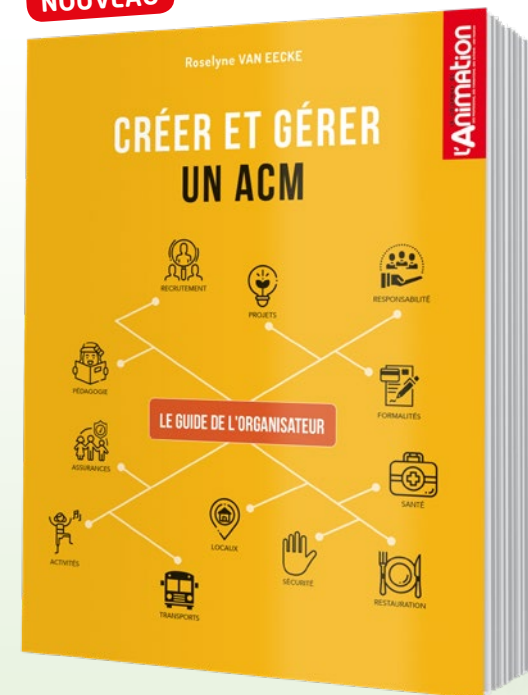
Le guide pratique qui vous accompagne de A à Z dans vos projets d'accueils collectifs de mineurs.

Cet outil pratique s'adresse à **tous les organisateurs d'ACM**, associations, collectivités territoriales, comités d'entreprise ou même groupes de particuliers. Que vous soyez un organisateur débutant qui veut mettre en place pour la première fois un séjour d'été ou un organisateur plus expérimenté, vous trouverez forcément dans cet ouvrage **tous les éléments qui peuvent vous aider dans votre mission**.

Ce livre complet vous accompagnera au quotidien et pas à pas dans toutes les démarches à accomplir pour organiser un ACM et vous aidera à vous **poser les bonnes questions !**

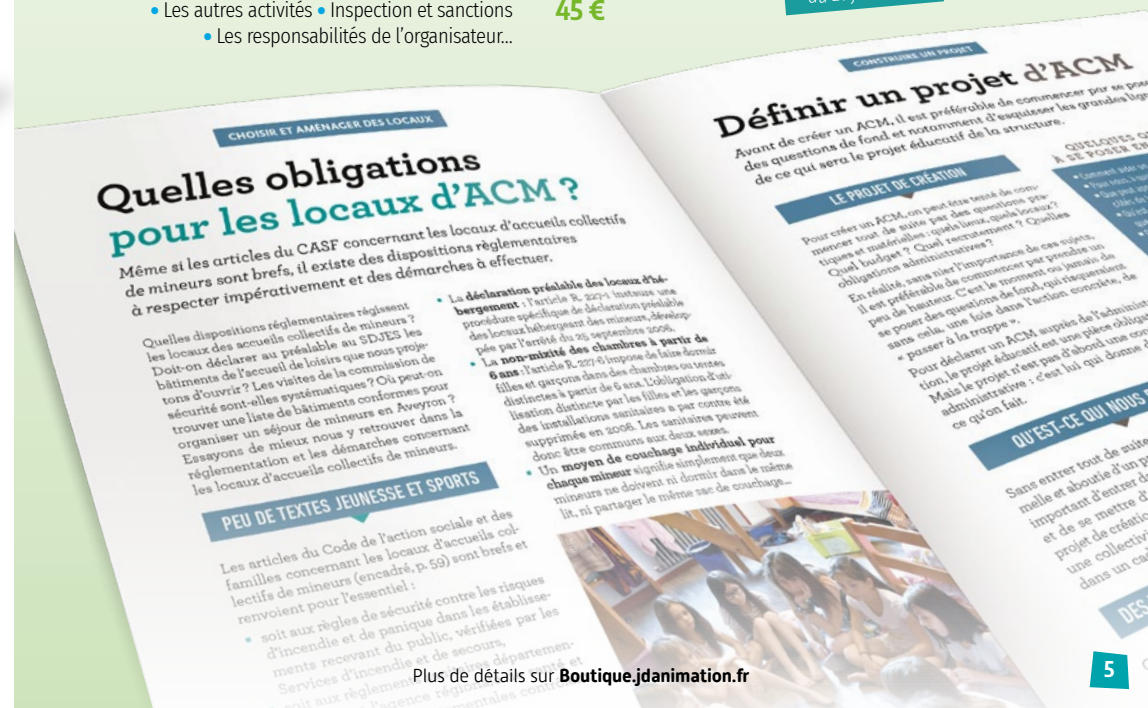
- Construire un projet • Choisir et aménager des locaux • Organiser un séjour avec hébergement • Organiser un accueil sans hébergement
- Déclarer un ACM • L'organisateur/le directeur
- L'encadrement des ACM • Assurances, événements graves, interdictions administratives et incapacités pénales • La restauration collective • La santé en ACM • Le transport de mineurs en ACM • Les activités physiques et sportives
- Les autres activités • Inspection et sanctions • Les responsabilités de l'organisateur...

NOUVEAU



Réf. JALIV034
400 pages - 16,8 x 22 cm
45 €

Disponible à partir du 21 juin 2023



4 semaines à thème en ACM

Préparez une semaine d'animation en 3 heures !

Découvrez des guides résolument pratiques vous proposant des **animations clés en main pour tous publics** avec un temps de préparation optimisé. Ces carnets de 164 pages détaillent chacun **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.



Tome 1

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

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



Tome 2

- Bien dans son corps et dans sa tête
- Cap sur des mondes imaginaires
- Les as du volant
- La tête dans les étoiles

JALIV031 - 16,8 x 22 cm - 164 pages - **29,90 €**

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.

N'attendez plus, proposez des animations toujours plus élaborées et inédites en un temps de préparation record !

PACK

Pack Tome 1 + Tome 2

50,80 € au lieu de ~~59,80 €~~

soit 15% de remise - Réf. JAPACK48



210 jeux d'expression corporelle, orale et théâtrale

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

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

Expression corporelle et théâtrale 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 **21,90 €**



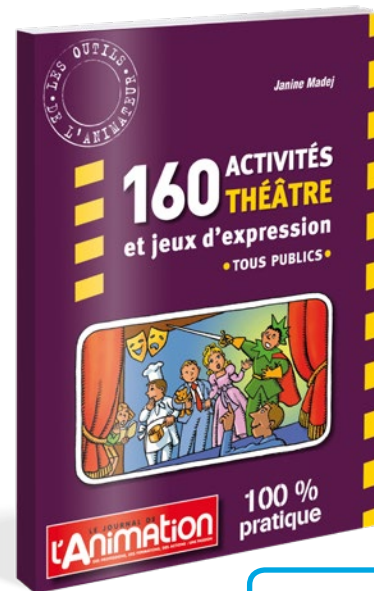
160 activités théâtre et jeux d'expression

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 **26,90 €**



Pack 210 jeux d'expression + 160 activités théâtre

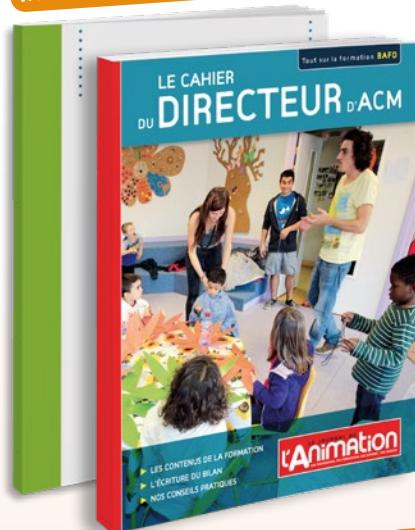
43,90 € au lieu de ~~48,80 €~~

soit 10% de remise - Réf. JAPACK38



PACK

INCONTOURNABLE



Le cahier du directeur d'ACM

L'outil des directeurs stagiaires et des directeurs confirmés.

Ce guide est organisé autour des **5 fonctions du BAFD**, avec des contenus, des fiches mémo 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 BAFD, 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** à télécharger en ligne.

Réf. JALIV012 - 132 + 32 pages - 16,8 x 22 cm - Application

Prix dégressifs	1 à 3 ex.	4 à 10 ex.	11 ex. et +
	23,90 €	21,90 €	19,90 €

INCONTOURNABLE

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 mémo**, 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.	4 à 10 ex.	11 ex. et +
	8,90 €	7,90 €	6,90 €



Le cahier du formateur BAFA

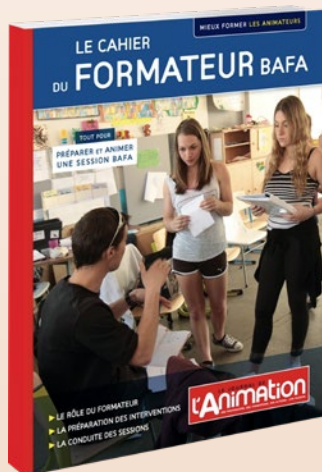
L'essentiel pour préparer et animer une session BAFA.

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.	4 à 10 ex.	11 ex. et +
	21,90 €	19,90 €	17,90 €



Financer ses projets en ACM

Votre nouvel allié indispensable pour des démarches simplifiées et efficaces.

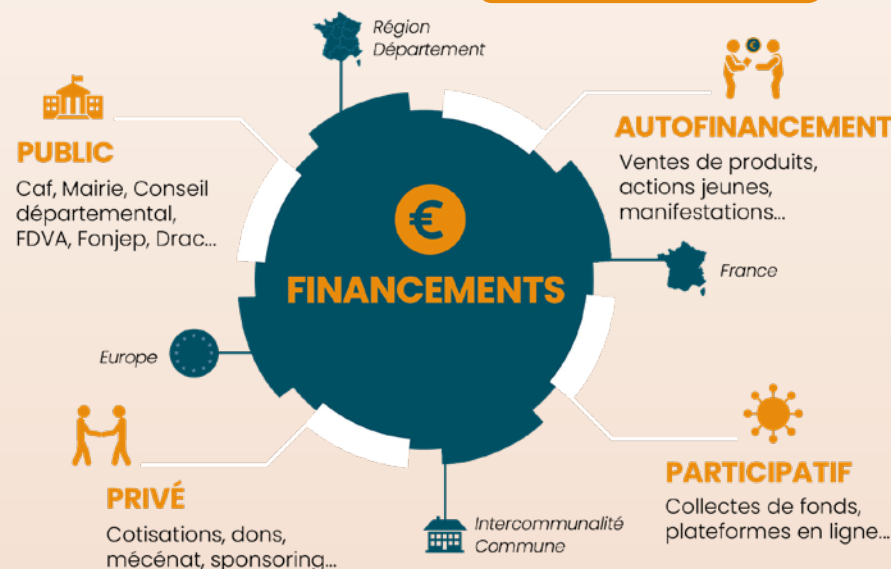
Vous débordez de nouvelles idées pour vos projets d'animation mais ne parvenez pas à les concrétiser faute de financement ? C'est précisément pour vous accompagner dans cette problématique que cet ouvrage a été conçu. La recherche de fonds pour porter vos différentes initiatives peut rapidement se transformer 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.

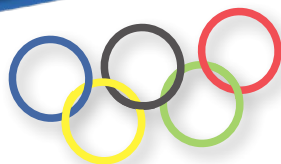
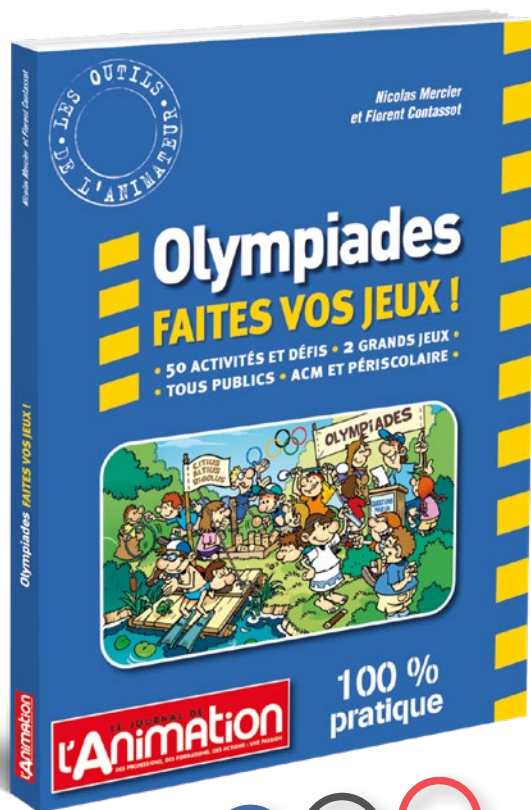
Une présentation de cas concrets ainsi que de témoignages de professionnels confère à ce livre une dimension **résolument pratique** !

Réf. JALIV029 - 148 pages - 16,8 x 22 cm **24,90 €**



+ Retrouvez en bonus des modèles de lettres à télécharger





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 €**

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...

Pour parachever cet ensemble, retrouvez **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 €**



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, chasses 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 €**



PACK

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

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



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 €**

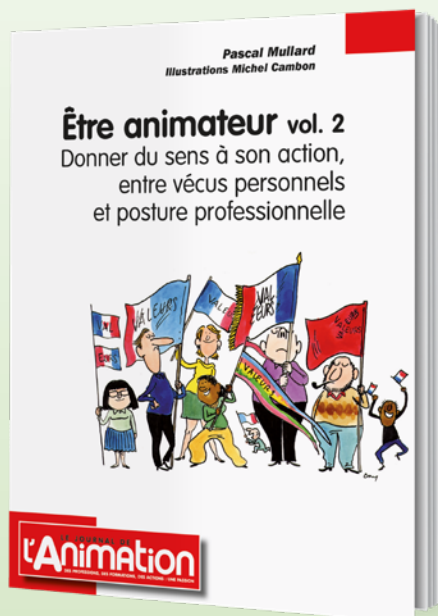
Être animateur, volume 2

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 €**



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 **21,90 €**

Être directeur, volume 2

Outils et conseils pour constituer et gérer 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 **21,90 €**



NOUVEAU



Être directeur, volume 3

Outils et conseils pour accompagner, diriger et impliquer une équipe au quotidien

- **Accompagner l'équipe** : donner des repères à son équipe, favoriser l'épanouissement professionnel, le directeur est au service de son équipe...
- **Quelques outils pour accompagner** : fiches de poste et feuilles de route, organiser un séminaire d'équipe, faire réfléchir les animateurs...
- **Quelques points délicats et/ou difficultés** : mon équipe me déteste : que faire, coopérer quand on sait faire tout seul, avoir de l'autorité quand on est jeune directeur.rice...
- **Une équipe aux commandes** : animer une équipe de manière participative, quelle autorité au sein d'une équipe d'animation, décider ensemble, faire équipe...

JALIV030 - 132 pages - 16,8 x 22 cm **21,90 €**

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



Pack 3 volumes Être directeur

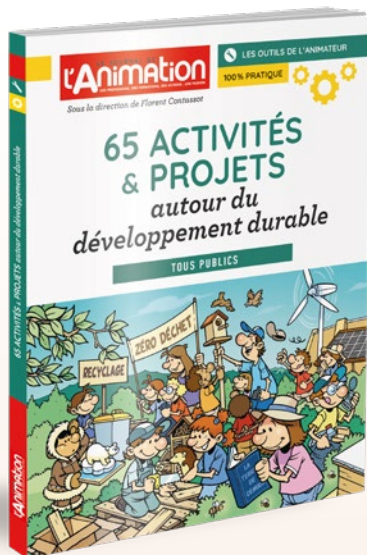
55,90 € au lieu de 65,70 €

soit 15% de remise - Réf. JAPACK47



PACK

65 activités et projets autour du développement durable



Un guide pratique pour agir responsable.

De l'environnement aux inégalités sociales, cet ouvrage unique 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 • La science-fiction : un outil pour sauver notre planète ?

Agir avec les citoyens de demain :

Empruntez les chemins du développement durable • Éduquer au développement durable • 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 - **21,90 €**

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

21,90 €



100 jeux d'extérieur

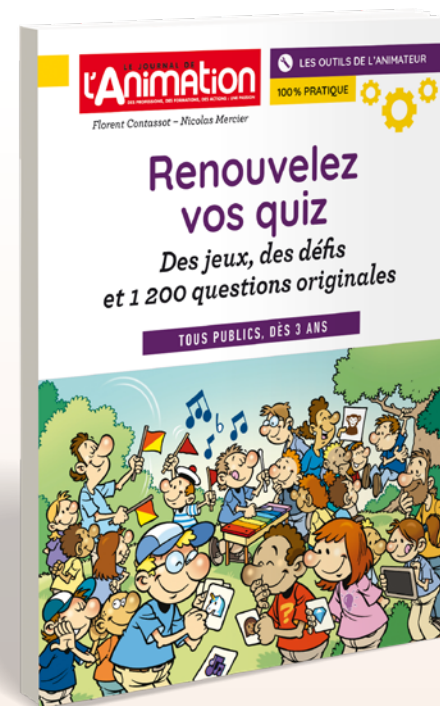
L'indispensable pour animer en plein air.

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 **21,90 €**

Plus de détails sur Boutique.jdanimation.fr



Renouvelez vos quiz **NOUVEAU**

De nombreux conseils pratiques et des structures de quiz originales.

Explorez ici une démarche plus inclusive, constructive et facilement adaptable à vos différents publics.

Des quiz sur tous les sujets ...

Environnement, musique, sexualité, santé... les thématiques à parcourir ne manquent pas. Et les manières de les aborder non plus ! Du rébus aux émojis, en passant par le mime et les jeux de couleurs, c'est toute une panoplie de méthodes de réponse originales que vous aurez l'occasion d'exploiter.

... pour tous !

Construisez des quiz adaptés au plus grand nombre en tenant compte de l'âge des enfants bien sûr mais aussi en favorisant un éventail de compétences diverses : observation, écoute, coopération, communication, sens du mouvement, etc.

Bonus à télécharger : votre base de données de 1 200 questions classées par thématiques et par tranches d'âge + un jeu complet de cartes pour fabriquer des quiz à base d'émojis.

JALIV033 - 16,8 x 22 cm - 96 pages - **19,90 €**

50 activités et projets autour des droits de l'enfant **NOUVEAU**

Donnez un nouveau sens à vos projets pédagogiques !

Découvrez dans cet ouvrage pratique des **outils modulables** et éprouvés sur le terrain pour construire des activités ludiques centrées sur une valeur fondamentale de l'éducation populaire : grandir en citoyen responsable et éclairé.

Animateurs, responsables de structures d'animation, de collectivités territoriales, d'associations... cette sélection d'activités inédites et de ressources vous est destinée. Vous qui souhaitez **connaître et comprendre les droits de l'enfant**, les faire découvrir aux jeunes que vous accueillez, et les faire vivre.

Bonus : + de 60 pages de ressources complémentaires et supports prêts à l'emploi à télécharger !

JALIV032 - 16,8 x 22 cm - 132 pages - **21,90 €**



Plus de détails sur Boutique.jdanimation.fr



INCONTOURNABLE

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 €**

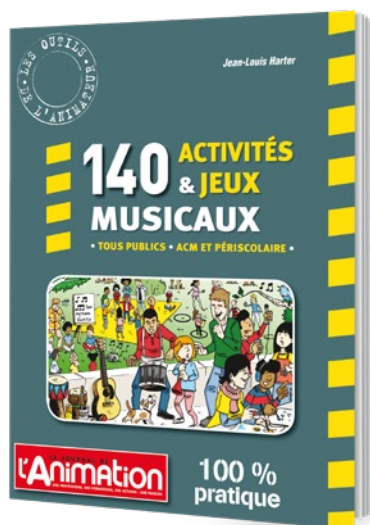
140 Activités et jeux musicaux

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 !

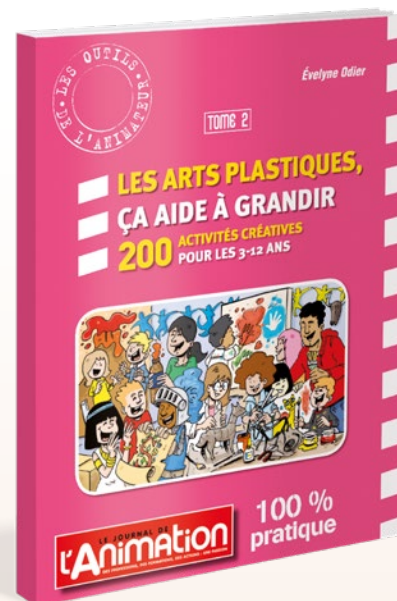
Faire découvrir sa région, sa ville ou un site.

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 pinceaux, 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

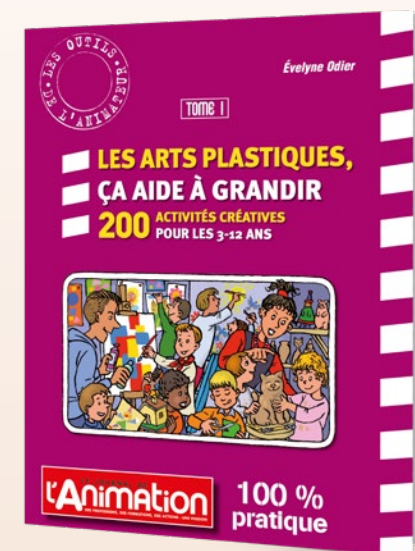
200 activités créatives pour les 3-12 ans.

Retrouvez 200 idées d'activités ludiques pour animer des ateliers d'arts plastiques dans un cadre périscolaire ou scolaire, culturel 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 Les arts plastiques tome 1 + tome 2

35,80 € au lieu de ~~39,80 €~~

soit 10% de remise - Réf. JAPACK34



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 œuvre 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 - **21,90 €**

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, au mal-être...

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

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



PACK

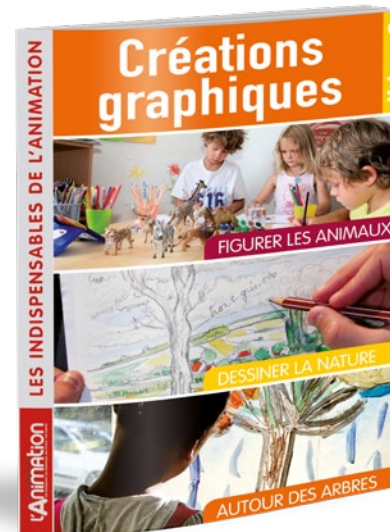
Profitez d'une réduction de 5 € avec le pack Adolescents + Jeunesse en danger

13 € au lieu de 18 € - Réf. JAPACK27

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 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 €**



Plus de détails sur Boutique.jdanimation.fr



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...

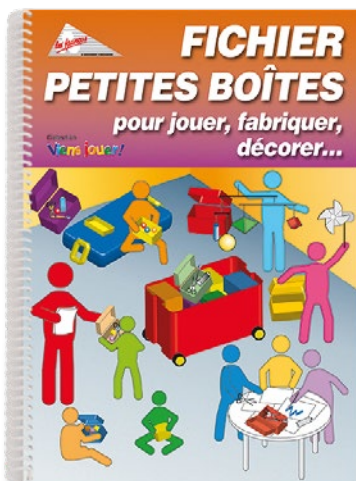
Réf. FICAPE - À partir de 2 ans - 15 x 21 cm - **15,50 €**

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. FICAPE - À partir de 2 ans - 15 x 21 cm
7,75 € au lieu de 15,50 €
soit 50% de remise

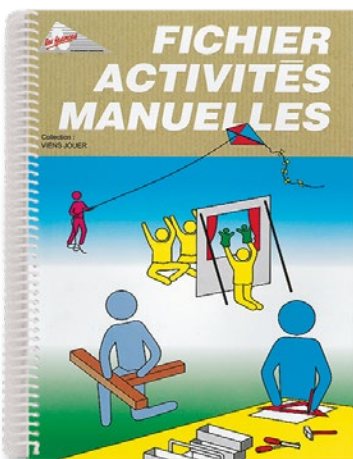


Activités manuelles

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 €**



Offre spéciale
70%
de remise

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 32,50 €

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 32 €





Avec *Le Journal de l'Animation*, **restez informé de l'actualité** de la profession, de l'évolution de la réglementation, des techniques d'animation... et **renouvez vos activités** avec de nombreux dossiers et fiches pratiques éprouvés sur le terrain !

**à vos contenus en ligne sur notre site jdanimation.fr
totalement repensé pour vos besoins :**

- Vos numéros et archives depuis 2012
- Des dossiers et articles exclusifs publiés régulièrement
- Un suivi renforcé de l'actualité du secteur
- Un moteur de recherche performant pour trouver en quelques clics l'information recherchée



Nouvelle formule

1 an d'abonnement

- ➔ **6 numéros** de la revue
- ➔ accès aux **versions numériques** sur application mobile et site web
- ➔ accès aux **dossiers et articles exclusifs** en ligne
- ➔ **l'agenda** de l'animateur
- ➔ **le mémento réglementation** actualisé



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 :

[illegible]

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)

Signature
(uniquement pour CB) :

Cachet

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 KIDA0020

Nom/Prénom

Adresse

Code postal | | | | | Ville

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



Le site incontournable des animateurs !

- ➔ toute l'actualité de l'animation
- ➔ les évolutions de la réglementation et du métier
- ➔ les manifestations à venir
- ➔ plus de 450 fiches d'activités à télécharger...

www.jdanimation.fr

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 : Laurie Bonneau • tél. 01 43 12 38 15 • l.bonneau@anatregie.fr