



FICHE DE POSTE

♦ **Intitulé de la fonction :** ANIMATEUR LUDOTHEQUE - MAISON DU TEMPS LIBRE

♦ **Cadre statutaire :**

Catégorie : B

Filière : Animation

Cadre d'emploi : animateur territorial

Horaires : 37 heures hebdomadaires

♦ **Résumé des missions :**

- Participe à l'élaboration du projet d'équipement.
- Elabore, prépare, anime et évalue les projets d'activités ludiques.
- Assure un service de prêt.
- Conçoit et met en place des animations extérieures autour du jeu.
- Veille à l'organisation de l'espace de jeu.
- Accueille un public diversifié : petite enfance, enfance, adolescents, adultes, familles et seniors
- Participe aux manifestations organisées sur la Ville (Fête de la Ville et des Associations, Droits de l'enfant, etc.).
- Elabore et encadre des activités et des sorties en lien avec la thématique « Jeux ».
- Participe à des week-ends, séjours familles autour d'animations ludiques.

♦ **Activités**

- Assure l'accueil, l'encadrement et l'animation de personnes, de groupes et de familles autour du jeu.
- Teste les jeux et en connaît toutes les règles.
- Catalogue les jeux, les range et les trie.
- Etiquette et protège chaque jeu en vue d'un prêt.
- Conseille, guide et joue avec les usagers.
- Mène des actions et des initiations en extérieur dans les écoles, ALSH, etc.
- Forme les partenaires et les professionnels à la pratique du jeu (outil éducatif).
- Gère les stocks et entretient les fonds de jeux.

♦ **Savoirs requis :**

- Connaissance de l'environnement juridique, social et culturel de l'animation.
- Maîtrise de la langue orale et écrite.
- Connaissance de la Fonction Publique Territoriale.
- Connaissance en pédagogie et relations humaines.
- Connaissance des publics.

♦ **Savoir faire requis :**

- Capacité d'analyse : être capable d'établir un diagnostic et en tirer des propositions d'actions, de les mettre en œuvre et de les évaluer.
- Maîtriser la technique de projet (menée d'activités, être capable d'établir un diagnostic, pratique de l'écrit...)
- Être en capacité de mettre en œuvre des activités éducatives, innovantes, ludiques et diversifiées en adéquation avec le projet pédagogique.
- Être en mesure d'analyser et évaluer ses pratiques
- Travailler en équipe : collaborer activement à la mise en œuvre d'un projet commun.

♦ **Savoir être requis :**

- Appétence pour le jeu.
- Assiduité, rigueur, disponibilité, discrétion.
- Capacité d'adaptation et d'innovation.
- Ouverture culturelle, qualités relationnelles.
- Etre force de proposition.

♦ **Moyens :**

- Poste de travail informatisé.
- Moyens de communication.

♦ **Relations hiérarchiques :**

- Responsable de la Maison du Temps Libre.

♦ **Relations fonctionnelles :**

- **Internes :** Personnels œuvrant au sein de la Maison du Temps Libre, services municipaux.
- **Externes :** Acteurs locaux (Institutions et associations) - Partenaires extérieurs.

♦ **Contraintes :**