



LE JEU EN BIBLIOTHEQUE

Faire du jeu un facteur de développement des publics

Objectifs :

- **Comprendre** la cohabitation possible entre livres et jeux
- **Valoriser** l'intérêt du jeu libre dans sa pratique professionnelle
- **Concevoir et animer** autour du jeu

Durée : 2 jours

1. Le jeu en bibliothèque

Définir le « Jeu », comprendre les enjeux de propositions ludiques au sein des bibliothèques

- **Présentation du jeu et des apprentissages fondamentaux**
 - Qu'entend-on par le mot « Jeu » ?
 - Le jeu, une activité intergénérationnelle
 - L'apport du jeu dans la construction de l'être humain
- **Le Jeu en bibliothèque : pourquoi ? Lesquels ? Sous quelles formes ? Cohabitation et appui avec le livre**
 - Bibliothèque et ludothèque : différences mais problématiques communes
 - Pourquoi proposer du jeu en bibliothèque ? Pour quels objectifs ?
 - Focus sur différents jeux de société et les liens possibles avec le livre
- **Présentation de manière concrète et ludique de jeux : croisement des genres et des différents publics**
 - Définition et présentation des jeux suivant la classification ESAR
 - Présentation concise des genres les plus souvent proposés en médiathèque
 - Focus sur les différents mécanismes des jeux de société : quels genres pour quelle typologie de public ?

2. Intégrer et valoriser le jeu dans son établissement

- **Comment favoriser la pratique du jeu en direction des néophytes ?**
- **Le jeu en pratique :**

- Aménagement des espaces, typologie de joueurs, veille documentaire, constitution d'un fonds et diversification de son offre, équipement et catalogage, prêt direct et/ou indirect, jeu sur place et/ou possibilité d'emprunt, gestion des retours (comptage des pièces...)

➤ **Valoriser le jeu :**

- En développant différents partenariats (auteurs de jeu de société, éditeurs, boutiques de jeux, associations et bars à jeux...)

3. Concevoir des projets d'animation

Animer des activités de jeu, méthodologie et médiation

- **Animer un jeu : méthodologie et médiation**
 - Comment sélectionner un jeu de société en fonction des usagers, le présenter pour susciter l'envie et l'intérêt de le découvrir, expliquer les règles d'un jeu et mettre rapidement les joueurs en situation de jeu
- **Mise en pratique – ateliers en groupe**
 - Temps ludique en plusieurs groupes : découverte et animation de plusieurs jeux « rapides »
 - Mise en place de plusieurs tables de « jeux courts » : les stagiaires découvrent et animent différents temps de jeu
 - Présentation et analyse des actions ludiques mises en pratique par chaque groupe de stagiaires
 - Echanges, retours d'expérience et pistes de développement