



## Organiser et animer une ludothèque en bibliothèque

Développer le jeu en faire un vecteur de lien social

### Objectifs :

- **Comprendre** l'intérêt du jeu en bibliothèque
- **Intégrer ou créer** une ludothèque dans sa bibliothèque
- **Acquérir** les techniques pour mettre en place des médiations et des animation en direction de différents publics
- **Découvrir** sa manière personnelle d'animer un atelier

Durée : 2 jours

### Contenu prévisionnel :

#### 1. Les fondamentaux du jeu

- Le jeu et ses fondamentaux
- L'attractivité intergénérationnelle
- L'apport du jeu dans la construction de la personne
- La classification ESAR

#### 2. Le jeu en bibliothèque

- Bibliothèque et ludothèque : différences et complémentarités
- Les différents jeux et les liens possibles avec le livre
- Les genres de jeux proposés en médiathèque
- Les différents mécanismes des jeux de société : quels genres pour quels publics

#### 3. Intégrer et valoriser le jeu dans son établissement

- Faire entrer le jeu en bibliothèque
- Favoriser la pratique ludique pour le néophytes
- Le jeu en pratique : espaces, jours, veille, constitution du fonds, diversification de l'offre, etc.
- Valoriser le jeu – les partenariats (auteurs, éditeurs, boutiques, associations, bars à jeux, etc.

#### 4. Animer des jeux activités de jeu : méthodologie et médiation

- Sélectionner un jeu en fonction des usagers – savoir le présenter le susciter l'envie et l'intérêt
- Expliquer les règles
- Les jeux rapides et les jeux plus impliquants
- Mettre rapidement les joueurs en situation

**FAB'DESIGN**



## Organiser et animer une ludothèque en bibliothèque

Développer le jeu en faire un vecteur de lien social

- Analyser et faire le bilan de l'action ludique

---

**FAB'DESIGN**

06 16 58 95 04 – [contact@fab-design.fr](mailto:contact@fab-design.fr) - [www.fab-design.fr](http://www.fab-design.fr)  
Organisme de formation n°93131371813