

Médiathèque René-Char

**GUIDE DE
FONCTIONNEMENT
ET DE MISE EN
PLACE D'UNE
LUDOTHÈQUE**

GARCIA Dorian

GAUTIER Aurore

ROYER Charline

DAUSSE Cécile

Table des matières

Préambule.....	1
Les ludothèques.....	2
Définition.....	2
Le ludothécaire.....	3
Les formations.....	5
Les acquisitions.....	6
Les publics.....	7
Jeux par profil de public.....	8
Fonctionnement.....	9
Le Personnel.....	9
Les systèmes de Classification.....	11
Les logiciels.....	12
L'équipement des jeux.....	13
La sélection des fonds.....	15
L'intégration dans les collections.....	17
L'organisation.....	18
Typologie de jeux et jouets.....	20
Le jeu d'exercice.....	20
Le jeu symbolique.....	21
Les jeux d'assemblages.....	22
Les jeux de règles.....	23
Aménagement.....	24
Les espaces.....	24
L'espace enfants.....	25

Mobilier	26
Signalétique	27
Animations	28
Régulières	28
Ponctuelles	29
Recommandations	30
Le budget.....	30
Fournisseurs en Auvergne	31
Partenariats possibles.....	32
Communication.....	33
Pour aller plus loin.....	34
Bibliographie / sitographie	35

Préambule

Ludothèques et bibliothèques : Deux structures qui se ressemblent

« Les ludothèques sont des équipements culturels centrés sur le jeu, très impliqués dans la vie locale. Elles accueillent ensemble des publics de tout âge et sont ouvertes aux collectivités les plus diverses (écoles, crèches, centres de loisirs, institutions spécialisées...). Elles proposent du jeu sur place, du prêt, des animations, du conseil. Ce sont des lieux ressources pour les parents et les professionnels. En favorisant le jeu, les ludothèques aident les enfants à grandir et les parents à vivre des moments privilégiés avec eux. Convivialité, éducation, socialisation et plaisir font le quotidien des ludothèques. »

Définition de la ludothèque par l'Association des Ludothèques Françaises

Que ce soit d'un point de vue des missions, du public ou encore de la mise en œuvre les médiathèques et ludothèques présentent **de nombreux points communs**. Ainsi les deux structures partagent toutes les deux un caractère culturel, ont pour but de valoriser la culture. Elles vont ainsi offrir l'accès à un certain nombre de ressources, bien que différentes : documents écrits et multimédias pour les médiathèques et jeux pour les ludothèques. De même elles visent toutes deux un public intergénérationnel. Sur la mise en œuvre, les chartes et fiches métiers des médiathèques et ludothèques nous montrent des similitudes, que ce soit dans leur fonctionnement de base, le prêt et le traitement des collections ou encore sur le développement du lien social. Ainsi, elles semblent toutes deux avoir en commun ce terme de « troisième lieu » et le rôle social qui en découle.

Malgré tout on peut aussi constater **des différences importantes** entre les deux structures. La plus évidente est le **type de documents proposés**, pourtant les médiathèques tendent à gommer cette différence en intégrant de plus en plus le jeu (de société ou vidéo) dans leurs collections. Cette divergence de collections induit des différences **du point de vue des logiciels, des systèmes de classification utilisés** ou même **des compétences inhérentes au métier**. Un autre élément – peut-être le plus essentiel – vecteur de différences se tient dans l'origine des structures. En effet ces dernières ont **une origine très majoritairement associative**, même si aujourd'hui environ **55% relèvent de collectivités territoriales**. Cela se traduit pour les ludothèques par un éloignement des médiathèques du point de vue du prêt, en effet l'inscription à ces dernières est gratuite alors que les ludothèques peuvent faire payer l'emprunt d'un jeu à un usager.

Ce guide – destiné à la médiathèque René-Char à Issoire – a pour but de fournir les informations essentielles quant au fonctionnement d'une ludothèque afin de faciliter la mise en place d'un service ludothèque au sein de la structure. Il donnera les informations de bases quant aux ludothèques, leur fonctionnement, les jeux, leurs aménagements et les animations. Enfin il sera fourni quelques recommandations à destination de la médiathèque René-Char.

Les ludothèques

Définition

Ayant pour mission de donner à jouer, d'accompagner les mises en jeu, de diffuser la culture ludique et valoriser le jeu comme un objet purement ludique, les ludothèques sont des équipements culturels menant des actions autour du jeu en tant que pratique et en tant que patrimoine. Les ludothèques vont ainsi – dans leurs activités – proposer des espaces de jeu (dédié ou en itinérance), organiser des manifestations récurrentes ou ponctuelles, mettre en place un prêt de jeux ou encore servir de « ressource », c'est à dire avoir un rôle d'expertise et de conseil.

Afin d'assurer leur première fonction qui est de donner à jouer et donc de garantir l'accès au jeu - et à un cadre le permettant - à tout un chacun, les ludothèques vont assumer 3 rôles :

- **Un rôle social.** En effet la ludothèque est un lieu de sociabilité favorisant non seulement l'égalité grâce à un accès égal à tout un chacun au jeu en tant que loisir culturel, mais aussi en favorisant la mixité sociale et les échanges intergénérationnels et interculturels. Ainsi, toute personne – qu'elle soit enfant, adulte, parent, en situation de handicap etc... - peut y trouver un partenaire de jeu. Enfin les ludothèques apportent un réel soutien aux parents et les aident à épanouir leur relation avec les enfants autour du jeu, étant donné leurs spécificités elles sont donc un lieu d'écoute et d'accompagnement de l'enfant ou du parent.
- **Un rôle culturel.** En effet le jeu peut être considéré comme un objet culturel puisqu'il se retrouve être le marqueur du pays et de la culture dans lequel il naît. Ainsi quel que soit le temps ou le pays nous retrouverons des jeux différents. La ludothèque, par la diversité de ses collections, participe à la diffusion et à la préservation d'un patrimoine culturel ludique. Ainsi elle a un rôle de sensibilisation et d'information important autour des questions liées à la pratique du jeu. La ludothèque est donc un lieu de médiation pour l'accès à la culture ludique.
- **Un rôle éducatif.** Le jeu est en effet vecteur de développement puisqu'il sollicite de nombreuses compétences – qu'elles soient motrices, affectives, cognitives etc... - et peut provoquer différents effets (plaisir, exercice physique, capacités intellectuelles et relationnelles etc...). Les ludothèques participent donc au développement de son public. De plus elles offrent une éducation à la consommation et permettent d'acquérir un regard critique sur le matériel. Les ludothèques permettent d'acquérir un savoir sur les jeux et jouets et incitent à l'exigence dans les pratiques ludiques et le choix des jeux des usagers.



Les fonctions de la ludothèque

Source : Porter un projet de création de ludothèque - ALF

Les ludothèques

Le ludothécaire

Le dictionnaire Larousse définit le ludothécaire comme une « personne chargée d'animer une ludothèque ». Cette définition est cependant réductrice, en effet le poste de ludothécaire est bien plus riche que ce qu'elle laisse entendre. Ainsi, selon l'Association des Ludothèques Françaises, un ludothécaire est celui qui :

- Est chargé de la mise à disposition et de la valorisation d'un espace social et culturel autour du jeu.
- S'occupe de la sélection, la gestion et l'enrichissement d'un fonds de jeux et jouets et de son adaptation au prêt.
- Accueil – autour d'animations ludiques régulières ou ponctuelles – un public venant de tous les horizons.
- Par des partenariats avec l'ensemble des acteurs du territoire, valorise la culture ludique.

Le ludothécaire développe ainsi plusieurs compétences essentielles :

- Concernant l'accueil du public et leur mise en relation avec la collection de jeux.
 - o Le ludothécaire doit ainsi garantir l'accessibilité de tous au jeu, concevoir l'aménagement de la ludothèque et valoriser le jeu comme objet culturel, accueillir, informer et inscrire le public et répondre à ses demandes, gérer le prêt, accompagner le public et garantir les bonnes conditions de jeux.
- Concernant la constitution, la maintenance, la gestion et l'enrichissement d'un fonds de jeux et de jouets.
 - o Le ludothécaire est alors chargé d'élaborer une politique d'acquisition, d'enrichir les fonds et d'assurer leur traitement (que ce soit au travers de l'équipement matériel et de leur analyse et enregistrement) et effectuer la maintenance du fond.

*« Au quotidien un ludothécaire fait des missions de veille, de recherches, de sélections de jeux pour préparer des commandes, ensuite il y a le catalogage, le traitement intellectuel du jeu, puis le traitement matériel et après c'est la présence en salle pour conseiller, vérifier et ranger les documents et pour finir assurer les temps d'action culturelle... »
Laure UBALDINO, responsable du pôle enfance-ludothèque de la médiathèque du Bassin d'Aurillac*

Les ludothèques

Le ludothécaire

Ainsi le ludothécaire doit accomplir de nombreuses tâches divisibles en 4 catégories :

- **L'accueil du public.** Le ludothécaire est sans arrêt en contact avec le public, il doit s'occuper du prêt et du retour des collections (par exemple en vérifiant l'intégrité des jeux rendus)
- **La médiation :** Il doit assurer une médiation constante afin de conseiller le public, répondre à ses demandes et l'accompagner dans le jeu, ce qui se traduit par des postures professionnelles diverses en fonction du jeu (par exemple : observation active, garantie du cadre, transmission des règles ou encore non-intervention). Le ludothécaire peut aussi se rendre disponible pour jouer avec les usagers qui en font la demande.
- **L'animation culturelle.** Le ludothécaire doit proposer des moments autour du jeu – des rendez-vous – afin de le valoriser et faire vivre la structure.
- **La gestion.** En effet le ludothécaire doit mettre en place une veille constante, sélectionner les nouveautés et enrichir son fonds de jeu. Après ce travail d'approvisionnement du fonds il y a toute une étape d'équipement du jeu et de catalogage pour préparer la mise en rayon. Il doit aussi s'occuper de toute la partie administrative de la structure et de la gestion des adhérents.

« Ce qui prend le plus de temps c'est la vérification dans la mesure où les jeux sont passés en retour de façon informatique [...] puis il y a un contrôle du jeu qui prend énormément de temps. »

Laure UBALDINO, responsable du pôle enfance-ludothèque de la médiathèque du Bassin d'Aurillac

Les ludothèques

Les formations

Afin de pouvoir mener un projet de création de ludothèque à bien et dans les meilleures conditions possibles, il semble souhaitable d'avoir un personnel formé. Ainsi il existe plusieurs possibilités de formation.

Dans un premier temps, l'Association des Ludothèques Françaises propose plusieurs formations :

- **Des formations continues** à destination des adhérents. Ces formations se font au siège social de l'ALF à Paris. Ces formations peuvent ainsi par exemple prendre comme sujet le jeu et les projets de ludothèques, la gestion d'un fonds de jeux, les enjeux sociétaux des ludothèques etc...
- **Des formations d'été.**
- **Des formations à la demande** pouvant être courtes et se dérouler sur une journée ou plus. Ces formations peuvent se dérouler sur place ou au siège de l'ALF

Les programmes des formations sont retrouvables sur le site internet de l'association.

Outre les formations de l'ALF, on peut retrouver des formations auprès du **centre de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet de Lyon (FM2J)** qui propose un catalogue de 40 formations courtes, une **formation certifiée** pour les ludothécaires qui donne lieu à une réelle professionnalisation, et une formation d'animateur jeu entre autres.

L'IUT Bordeaux Montaigne propose quant à elle 2 formations continues à destination des salariés :

- **Le DU Gestion et Animation de Ludothèques.** Ce diplôme est accessible aux personnes possédant le Bac et justifiant d'une expérience de 3 ans en ludothèque.
- **La Licence Professionnelle Médiation par le jeu et gestion de ludothèque.** Cette licence professionnelle est accessible aux personnes possédant un Bac+2 et pouvant justifier d'une expérience en ludothèque ou un accès par la VAP.



Logo de l'ALF

Les ludothèques

Les acquisitions

A l'image de tout autre support présent en médiathèque, les acquisitions de jeux et jouets doivent se faire dans le cadre de **la politique d'acquisition** décidée par l'établissement et sont réalisées dans **le respect des procédures de marchés publics**. De nombreux éléments doivent être pris en comptes et notamment l'aspect juridique que ce soit par rapport aux droits de prêts et de consultation mais aussi pour les normes de sécurité à respecter.

Les jeux de société ne sont pas considérés de nos jours comme des œuvres au niveau juridique, il n'y a donc **pas de droits particuliers à acquérir pour pouvoir proposer du jeu** sur place et du prêt. Néanmoins, de nombreux acteurs liés à ce secteur essayent de faire reconnaître le jeu comme produit et pratique culturelle, notamment La société des auteurs de jeux qui demandent l'inclusion de ce média dans le code de la propriété intellectuelle sous le statut d'œuvre de l'esprit.

« Nous sommes rémunérés par le système du droit d'auteur qui caractérise une œuvre de création. Le Jeu de société étant une œuvre de l'esprit, il doit être inclus à l'article L112.2 du Code de la Propriété Intellectuelle, afin d'être formellement reconnu en tant qu'œuvre de l'esprit par la loi. » extrait du manifeste de la société des auteurs de jeux

En ce qui concerne les jeux vidéo, ceux-ci sont considérés comme des œuvres de l'esprit et ont le statut d'œuvre audiovisuelle de collaboration depuis l'arrêt Nintendo du Tribunal de grande instance de Paris du 30 Septembre 2011. **L'obtention des droits de prêt est donc requise** pour rester dans un cadre légal et peut se faire par négociation directe avec les ayants-droits ou en passant par des fournisseurs ayant eux-mêmes déjà négociés ces droits, mais les offres proposées sont souvent réduites et n'incluent pas les jeux vidéo réalisés de façon indépendante. Quant à l'utilisation sur place de jeux vidéo, **il n'est théoriquement pas nécessaire d'acquérir de droits** mais il existe toujours un flou juridique sur ce sujet. Cependant, dans le rapport *jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile* réalisé en 2015 à l'intention de madame la ministre de la culture et de la communication, il est indiqué que de nombreuses ludothèques ne respectent pas les droits d'auteurs liés aux jeux vidéo car cette pratique est pour le moment tolérée par les éditeurs, une clarification juridique a été demandée sur ce sujet. Il faut aussi savoir que **l'utilisation de consoles n'est pas explicitement autorisée ou interdite** dans leurs conditions générales d'utilisation ce qui contribue également à l'entretien d'un certain flou de la part des fabricants. Les jouets, quant à eux, ne relèvent pas de la propriété intellectuelle, il n'y a donc pas de droits de prêts ou de consultation à acquérir à l'image des jeux de société.

Les ludothèques

Les publics

Le public qui va en ludothèque est **très varié** et est **de tout âge**. Si les adolescents ont tendance à ne pas se rendre en bibliothèque, ils sont davantage présents en ludothèque. Ils viennent souvent en groupe, soit pour jouer sur place soit pour emprunter un jeu. Il reste toutefois un public difficile à approcher sauf pour les supports informatiques et les jeux vidéos auxquels ils sont plus réceptifs.

Il est conseillé aux parents d'amener régulièrement leurs enfants à la ludothèque dès leurs plus jeunes âges pour les habituer aux jeux qui sont un atout pour développer leurs capacités de réflexion.

De plus, **nombreuses sont les familles qui cherchent des jeux afin de jouer ensemble** et qui puissent combler à la fois les enfants, les parents et même les grands-parents.

Il y a également **un public adulte**, qu'ils soient de simples amateurs qui aiment jouer de temps en temps, ou de véritables passionnés qui vont chercher des jeux plus complexes.

La création de la **ludothèque Handilud** à Lyon, spécialisée pour les personnes en situation de handicap, a notamment confirmé à quel point il pouvait être difficile pour ce public de trouver des jeux adéquats et espère que les ludothèques sauront conseiller davantage de jeux pour eux. Cette sélection devrait aider aussi bien les adultes que les enfants pour les aides soignants et les parents qui souhaitent un moment convivial ou aider à améliorer leurs capacités.



Source : <https://ville-fontaine.fr/>

*« Je pense que la notion de « publics » est très importante car ce sont eux qui ont leurs propres besoins et spécificités et qui s'orientent vers ces collections. »
Laure UBALDINO, responsable du pôle enfance-ludothèque de la médiathèque du Bassin d'Aurillac*

Ludothèque

Jeux par profil de public

Bien que tous les jeux puissent être pratiqués à tout âge, au fil de nos entretiens nous avons pu constater des affinités pour certains genres suivant le profil de l'utilisateur. Cette fiche met ainsi en avant ces penchants sur les jeux empruntés par ces publics. Il faut cependant garder à l'esprit que chaque type de jeu peut être pratiqué par tous. Un des rôles des ludothécaires est justement de leur proposer des jeux différents, qui pourraient tout aussi bien leur convenir.

Les enfants ont tendances à se tourner vers des jeux sur leur développement :

- **Les 0-2 ans**, vont se tourner vers des **jeux d'exercices** (tapis sensoriels...),
- **Les 2 à 12** pratiquent davantage **les jeux symboliques**. De plus, **à partir de 4 ans**, les enfants vont commencer s'intéresser **aux premiers jeux de société** (Memories...).

Les adolescents se concentrent à la fois sur les **jeux de société** plus ou moins complexes et sur **les jeux vidéo**.

Côté adulte, **les 20 ans et plus** se tournent surtout vers les **jeux d'ambiances** comme Cranium ou le Time's Up mais aussi vers des jeux de **stratégie**, **d'enquête** ou de **naration** par exemple.

Nous devons cependant préciser que ces constatations ont été faites dans les ludothèques interrogées pour créer ce guide et qu'elles ne constituent pas une généralité.

« Les 20 ans et plus se tournent en particulier vers les jeux d'ambiances[...] » Jonathan Pupil, ludothécaire à Brignoud.

Fonctionnement

Le Personnel

Le personnel est un élément important parmi les moyens à mettre en place pour assurer le bon fonctionnement d'une ludothèque. Les effectifs doivent correspondre aux services que l'on souhaite proposer et le temps de travail réparti de façon à pouvoir assurer la gestion des collections mais aussi de la médiation.

La charte de qualité des ludothèques françaises réalisée par l'ALF atteste de l'importance d'avoir du personnel salarié et diplômé qui soit qualifié pour assurer les tâches liées à cette activité, mais aussi d'avoir des effectifs suffisants. S'il n'est pas possible de recruter des employés formés, il reste toutefois indispensable que le personnel ayant la responsabilité de la ludothèque suive des journées de formation car **le métier de ludothécaire nécessite des compétences et un savoir-faire spécifique**. L'effectif minimum dépend du projet et des services que l'on souhaite mettre en place mais il est recommandé d'avoir au moins une personne référente travaillant à temps-plein ou un équivalent avec deux personnes travaillant à mi-temps uniquement sur l'espace ludothèque. L'avantage d'avoir plus d'une personne travaillant sur ce même espace est que cela permet de tester les jeux pour pouvoir les recommander au mieux mais aussi et surtout de pouvoir assurer un temps de présence plus important auprès des usagers. Par exemple, le pôle ludothèque de la médiathèque du Bassin d'Aurillac comporte une responsable de pôle qui s'occupe également du pôle enfance, trois ludothécaires qui ont suivi des journées de formation dont une personne qui possède une licence professionnelle "Médiation par le jeu et gestion de ludothèque" et un agent qui aide à l'équipement des jeux, ce qui leur permet de faire de la médiation et d'accompagner les usagers dans leurs choix de jeux.

*« C'est un véritable métier et on ne traite pas le média jeu comme le média livre » Viviane Robledillo, responsable de la ludothèque
« La vache carrée » à Riom*

Pour réussir au mieux l'intégration d'un espace ludothèque dans une médiathèque, il est également recommandé d'**impliquer tout le personnel** afin de les rassurer sur la place du jeu dans l'établissement mais aussi pour que ceux-ci puissent répondre aux éventuelles questions des usagers. Certains ludothécaires, comme ceux de la médiathèque Blaise-Cendrars dans les Yvelines par exemple, ont proposé à leurs collègues des temps pour jouer avant l'ouverture au public afin de présenter certains jeux pour démontrer leur légitimité et l'importance du jeu. L'implication du personnel peut aussi passer par des retours d'expériences sous formes de bilans qui pourront également permettre de prendre en compte leurs avis et d'évaluer les usages du public.

Fonctionnement

Le Personnel

*« Toutes les missions prennent du temps, c'est ce qui montre que l'on fait bien notre travail », Laure Ubaldino,
Responsable du pôle enfance-ludothèque à la
médiathèque du Bassin d'Aurillac*

En ce qui concerne la répartition des tâches et du temps de travail, il faut réussir à **trouver un équilibre entre la présence auprès du public et le travail interne**. L'animation dans le sens « mise en avant ponctuelle des jeux » n'est pas forcément nécessaire, en revanche il faut pouvoir **accompagner les usagers dans le jeu** pour leur expliquer les règles et faire la mise en jeu, quitte à laisser sa place à un autre usager pour poursuivre la partie par la suite. La présence du personnel permet de faciliter l'intégration de l'espace ludothèque dans la médiathèque mais il faut toutefois savoir **encourager le jeu sans imposer sa présence** si celle-ci ne semble pas nécessaire. Quant au travail interne, il est très chronophage et notamment l'équipement des jeux qui est plus exigeant que pour le support livre ainsi que la vérification qui peut s'étendre dans la durée si l'on ne dispose pas d'une balance pour peser directement le contenu du jeu. La réalisation d'un planning type sur l'espace d'une semaine est recommandée car cela peut-être un bon moyen d'assurer la bonne répartition des tâches pour ensuite effectuer des ajustements si cela est nécessaire.

Fonctionnement

Les systèmes de Classification

Définir un système de classification préalable est important pour le catalogage des jeux dans les collections mais aussi pour le rangement et la façon dont il apparaîtra dans les rayonnages. Ainsi il existe plusieurs façons de faire.

Le système le plus utilisé par les ludothèques est le système **ESAR**. S'appuyant sur les travaux de **Jean Piaget**, ce système permet la classification des jeux et jouets mais aussi leur analyse psychologique.

Ainsi, avec cette méthode les jeux et jouets sont identifiés par un code de référence composé de lettres et de chiffres. Ce code est constitué grâce à l'utilisation de **6 facettes** allant de A à F. La première facette fait référence au 4 types de jeux définis par Piaget : Exercice, Symbolique, Assemblage et Règles. A ces 4 catégories vont s'ajouter des sous-catégories permettant d'affiner l'analyse des jeux et jouets.

Les 5 autres facettes – bien que permettant d'affiner l'analyse des jeux – ne sont pas toujours utilisées. Ces facettes sont les suivantes :

- B : habilités intellectuelles et cognitives
- C : Habilités fonctionnelles et motrices
- D : Types d'activités sociales
- E : Habilités langagières
- F : Conduites effectives.



*Cette classification permet de témoigner de ce que le jeu peut induire, en termes de compétences ou d'habiletés et d'en dégager sa portée ludique et psychologique »
(Extrait du livre Le système ESAR).*

Cependant le système ESAR – bien que très performant pour l'analyse – peut être difficile à appréhender pour le public. Ainsi il existe d'autres systèmes employés pour les ludothécaires. Le **COL (classement des objets ludiques)** est ainsi un autre système pouvant être considéré comme une simplification d'ESAR et donc plus facile à prendre en main et plus abordable pour le public, notamment pour tout ce qui sera rangement dans les rayonnages. Le COL est cependant moins précis pour l'analyse – le traitement intellectuel – du jeu.

Outre ces 2 systèmes il est aussi possible de créer des systèmes maisons avec rangements par tranches d'âges, types de jeux, tailles des boîtes, par ordre alphabétique etc...

Fonctionnement

Les logiciels

Comme les bibliothèques avec les SIGB, les ludothèques possèdent leur propres logiciels de gestions. Ces logiciels permettent ainsi de gérer tout ce qui a un rapport à la structure, que ce soit les collections ou les comptes adhérents, la gestion financière, ou encore les statistiques de la structure. Durant nos entretiens avec les ludothécaires et bibliothécaires, nous avons pu identifier plusieurs logiciels :

- **Ludoprêt** : il s'agit d'un logiciel libre créé par un ancien ludothécaire. Il permet de classer les jeux suivant les systèmes ESAR et COL ou bien un système personnalisé. Le logiciel comporte notamment une base collaborative de 5261 jeux.
- **Kawa Ludothèque** : développé par la société *Dyade*, il s'agit du système utilisé par Ludod'Ys. Il permet lui aussi la gestion de tout élément constitutif de l'organisation d'une ludothèque.
- **Eludéo**
- **Ludomax**
- **Joujoutech**

Dans le cadre d'une bibliothèque, **il n'est cependant pas obligé de souscrire à de telles offres**. En effet il est tout à fait possible d'utiliser un logiciel SIGB afin de rentrer les jeux sur le catalogue. Ainsi la médiathèque d'Aurillac utilise Orphée. La bibliothèque départementale de l'Allier quant à elle récupère les grilles chez **Wikiludo** et les modifie lorsque c'est nécessaire pour les intégrer sur leur logiciel « Archimède ».

Ainsi, il est tout à fait possible de récupérer les notices des jeux sur **Wikiludo**. Il s'agit en effet d'un réservoir de notice de jeux, jouets et jeux vidéo à destination des ludothèques de France et pays francophone. Le catalogage s'y fait à partir d'une grille de saisie simplifiée, chacun des composants de la grille correspondant à un champ UNIMARC. Du fait de la correspondance avec UNIMARC, il n'y a en général que peu de difficultés à reprendre une notice, il peut cependant manquer quelques champs ou y avoir des problèmes au niveau des filtres, produisant ainsi une notice incomplète.



Interface de Ludoprêt

Fonctionnement

L'équipement des jeux

L'équipement des jeux est une étape incontournable en ludothèque afin de leur assurer une certaine longévité, signaler leur appartenance à l'établissement propriétaire et permettre leur repérage dans les collections que ce soit pour être rangé ou utilisé. Le procédé a de nombreux points communs avec le support livre mais comporte toutefois des contraintes supplémentaires liées au nombre parfois important de pièces détachées.

Prolonger la durée de vie des jeux en les plastifiant comporte des avantages, cela permet notamment de faire des économies en évitant des rachats, mais aussi de protéger ceux qui seraient difficiles à remplacer comme les jeux anciens ou ceux dont l'édition est limitée. Cependant, cette action représente un **coût important en termes de temps et de budget**, certaines ludothèques ont donc choisi de plastifier uniquement les jeux les plus fragiles ainsi que les angles des autres boîtes car ce sont les parties qui s'abîment le plus vite.



Exemple d'équipement d'un jeu
Source : médiathèque du Bassin d'Aurillac

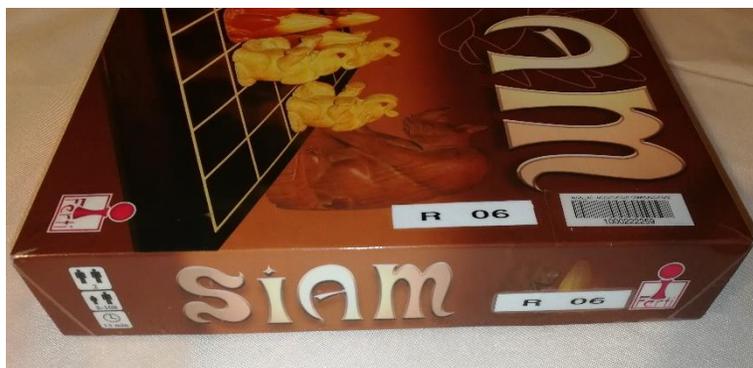
En ce qui concerne les jouets, il peut être également avantageux de les **plastifier lorsque cela est possible**, en revanche cela n'est pas nécessaire pour les boîtiers de jeux vidéo car la plupart sont en plastique et peuvent être remplacés facilement.

Indiquer la liste des pièces devant se trouver dans la boîte d'un jeu fait également partie des moyens permettant de maintenir ceux-ci en bon état car cela **facilite la vérification du contenu** et le repérage d'éléments manquants. Il est aussi recommandé de disposer les pièces détachées les plus petites dans des sachets en plastique car ce sont des éléments qui peuvent être facilement perdus. Concernant les notices de jeux, **les versions originales doivent être conservées et photocopiées** pour éviter les pertes, puis plastifiées et laissées à disposition dans les boîtes de jeux.

Fonctionnement

L'équipement des jeux

A l'image de tout autre document présent en médiathèque, l'appartenance à l'établissement doit être visible sur le jeu et le jouet afin de **signaler la propriété** de ceux-ci, ainsi que le numéro d'inventaire de l'exemplaire et le code barre. L'estampillage peut se faire de la même manière que les autres documents de la médiathèque par le biais de tampons ou d'autocollants, quant au numéro d'identification il peut être inscrit à la main ou imprimé sur une étiquette. Le service ludothèque de la médiathèque d'Aurillac a par exemple décidé de disposer le numéro d'inventaire ainsi que le code barre et le nom de la médiathèque sur une même étiquette qui est apposée sur la face principale des boîtes de jeux. Un antivol peut également être mis en place à l'intérieur des boîtes dans les établissements disposant de ce système.



Exemple d'équipement d'un jeu
Source : médiathèque du Bassin d'Aurillac

La dernière fonction de l'équipement des jeux en ludothèque, **faciliter leur repérage dans les collections**, ne doit également pas être négligée car un jeu peu ou mal signalé peut passer inaperçu auprès des usagers. La cote réalisée en fonction du système de classification choisi doit être bien visible en utilisant des couleurs par exemple ou en les imprimant en gros caractères. Un système d'étiquettes de couleurs peut également être utilisé en fonction de la stratégie de signalétique choisie pour faciliter la compréhension du système de rangement et faire gagner du temps au personnel. Les jouets dont l'équipement s'avère difficile à cause de leur matière ou de leur forme peuvent être disposés dans des boîtes qui posséderont les éléments cités précédemment à leur place.

Fonctionnement

La sélection des fonds

La sélection des jeux et jouets qui feront partis du fonds de la ludothèque peut dépendre de nombreux éléments et notamment : le budget de l'établissement, les objectifs à atteindre, les besoins du public, les contraintes matérielles et humaines ainsi que l'offre présente sur le territoire.

Afin de pouvoir effectuer la sélection dans les meilleures conditions possibles, il est recommandé d'**effectuer de la veille** sur les jeux et jouets comme pour les autres supports présents en médiathèque. Celle-ci peut être faite grâce aux magazines spécialisés sur le jeu comme :

- **Plato**, un mensuel spécialisé sur le jeu de société proposant des chroniques particulièrement intéressantes pour orienter la sélection de jeux (à savoir qu'il existe une offre d'abonnement promotionnelle disponible pour les ludothèques adhérentes à l'ALF)
- **Ravage jeux de plateaux** qui propose notamment des dossiers de présentation de jeux.

En ce qui concerne les jeux vidéo il existe de nombreux magazines comme :

- **Jeux Vidéo Magazine** qui présente essentiellement les plus grosses sorties
- **Rôle Playing Game**, spécialisé dans le jeu de rôle sur console
- **JV : Culture jeu vidéo** qui préfère mettre l'accent sur les dossiers plutôt que sur les tests de jeux.

Pour les jouets, les catalogues d'éditeurs ou de certains magasins spécialisés en format papier ou en ligne permettent de se faire une idée de l'offre disponible. Il est également possible d'effectuer de la veille sur internet avec par exemple le site « **TricTrac.net** » qui présente les actualités liées au jeu et recense plus de 18.000 références de jeux.

*« Pour que les gens viennent en ludothèque il faut forcément avoir du jeu qu'ils vont voir dans le commerce, des valeurs sûres, mais il faut aussi avoir un petit panel de 15 à 20% de petits éditeurs comme **Space Cowboy** avec « **Splendor** » ou **les jeux du lac** à Annecy pour apporter, comme pour le livre, une petite richesse en plus. »*

Floriand Briand, responsable des fonds discothèque et ludothèque de la Médiathèque Départementale de l'Allier

Fonctionnement

La sélection des fonds

Les jeux et jouets destinés à la constitution du fonds de départ doivent être choisis en fonction des **objectifs de la ludothèque** et des **critères fixés par la politique d'acquisition**, de même pour ceux qui serviront ensuite à l'entretien et au renouvellement. Lors de la constitution du fonds l'objectif pourra être par exemple (lorsque les moyens en termes d'espace et de budget le permettent) de parvenir à un équilibre pour convenir à différents publics, il faudra donc sélectionner des jeux et jouets représentant les différents genres tandis qu'il sera possible par la suite de se concentrer plus particulièrement sur les nouveautés par exemple ou encore les recommandations des usagers. L'idéal serait également de parvenir à trouver un juste milieu entre proposer des éléments déjà connus du public dont le succès sera assuré et en faire découvrir de nouveaux.

De nombreux autres critères sont possibles quant à la sélection en elle-même, en voici quelques exemples :

- Eviter les jeux trop semblables à ceux déjà présents dans le fonds
- Eviter les jouets affectifs, fragiles ou qui comportent des substances consommables qui peuvent être dangereuses et coûteuses à remplacer
- Eviter les jeux vidéo qui proposent d'être associés à un compte utilisateur car ils pourraient entraîner des difficultés d'accès
- Acheter les jeux les plus populaires en plusieurs exemplaires
- Valoriser les jeux ayant été produits localement
- Opter pour des jeux qui restent jouables malgré l'absence d'une pièce
- Le besoin de renouvellement de certains jeux

En plus des éléments cités précédemment, les ludothécaires peuvent également sélectionner en fonction du crédit accordé à certains éditeurs. Par exemple, **DJECO** et **HABA** sont des éditeurs à destination des publics les plus jeunes particulièrement fiables et reconnus pour la solidité de leurs produits ainsi que **Asmodée**, distributeur spécialisé dans les jeux de société, qui se positionne comme leader de ce secteur. Il existe aussi des prix qui sont décernés chaque année comme « **L'As d'Or** » au festival international des jeux de Cannes ou encore le « **Spiel des Jahres** » qui est le prix du jeu de l'année en Allemagne. Pour finir, le temps de jeu nécessaire à la conduite d'une partie peut également représenter un critère à prendre en compte car les usagers n'ont pas forcément le temps de faire des parties trop longues que ce soit sur place ou chez eux.

Fonctionnement

L'intégration dans les collections

L'intégration d'une ludothèque au sein d'une médiathèque implique l'arrivée de nouveaux fonds. Peu importe la nature de ces fonds de jeux et jouets, ils faut alors les incorporer aux collections déjà existantes. Cela passe par l'intégration des notices sur le catalogue mais aussi par l'inclusion physique des collections.

Pour intégrer au mieux les jeux et jouets dans une médiathèque, **il faut les considérer comme des documents à part entière**. La chose à éviter est d'utiliser le jeu pour d'autres fins que de jouer. Même si certains jeux ont une valeur éducative, elle ne doit pas primée sur le reste. De plus, même si la ludothèque permettra à la médiathèque d'attirer des publics qui ne viennent pas ou peu, il faut accepter que certains n'utiliseront pas les autres services que proposent la médiathèque.

L'intégration des jeux au sein d'une médiathèque se fait également par la médiation faite par les agents autour des jeux. Si tous ne peuvent pas être ludothécaires, la médiation autour de ce type de support doit pouvoir être faite comme pour les autres tels que les CD ou DVD dans l'ensemble de l'établissement.

« Idéalement, je verrai bien la présence du jeu dans tous les espaces. Après cela ne veut pas dire que tout le monde sera ludothécaire [...] il y a des personnes spécialisées en musique ou en documentaire par exemple mais qu'il y ait une valorisation du jeu dans l'ensemble de l'établissement » - Laure Ubaldino, Responsable du pôle Enfance-Ludothèque à la médiathèque d'Aurillac

Fonctionnement

L'organisation

L'intégration d'un espace ludothèque en médiathèque implique de devoir réfléchir à l'organisation de celui-ci et notamment la mise en place d'un règlement, le type d'accueil qui sera proposé ainsi que le fonctionnement des emprunts, retours et jeu sur place.

L'établissement d'un règlement à faire respecter est un incontournable pour assurer le bon fonctionnement de ce nouvel espace car il va **permettre l'instauration d'un cadre d'utilisation des services** proposés pour favoriser le respect des autres usagers, du personnel et des collections. Il peut également permettre de **présenter les objectifs de la ludothèque** et peut être intégré dans la charte globale de la médiathèque pour renforcer l'association des nouveaux services proposés avec l'établissement.

« Le plus gros à faire restait l'accueil car si vous n'êtes pas proche des gens ils ne vont rien vous demander. » Martine Heusquin, responsable de la ludothèque Ludod'Ys à Issoire

L'accueil est un élément très important à prendre en compte dans l'organisation des services car **si les usagers ont une impression de distance avec les ludothécaires ils risquent de ne pas oser demander d'informations en cas de besoin**. Cependant, il peut être compliqué d'effectuer cette tâche en continu, une réflexion devra donc être menée sur la possibilité d'instaurer des temps dédiés à l'accueil tout public et l'accueil de groupes en fonction des horaires d'ouverture de la médiathèque.

En ce qui concerne le fonctionnement des emprunts, un abonnement spécifique n'est généralement pas demandé et une **inscription à la médiathèque suffit pour emprunter**. Le temps et le nombre d'emprunts varie en fonction des établissements, par exemple la médiathèque du bassin d'Aurillac a fait le choix de proposer à ses adhérents d'emprunter 1 jeu par carte pour une durée semblable à celle des autres documents, 28 jours, tandis que la médiathèque Valéry-Larbaud de Vichy propose d'emprunter 1 jeu de société et 1 jeu vidéo pendant 21 jours. Des **conventions de prêt** peuvent être établies pour permettre des emprunts plus importants sur une période donnée avec des associations par exemple et être accompagnées de séances de prêts qui peuvent être mises en place de façon régulière. Les emprunts peuvent être effectués à la banque de prêt de la médiathèque et retournés au même endroit ou être directement amenés en retour à l'espace ludothèque pour que la vérification des jeux puisse être effectuée, cela dépendra des choix de fonctionnement effectués par l'établissement.

Fonctionnement

L'organisation

*« Il faut accepter que ce soit abîmé ou perdu. » Florian Briand,
responsable des fonds discothèque et ludothèque de la
Médiathèque Départementale de l'Allier*

De manière générale **il faut accepter le fait que les jeux vont s'abîmer et que des pièces peuvent être perdues** et ne pas hésiter à demander aux usagers de vérifier chez eux pour essayer de retrouver les éléments manquants. Il est recommandé d'avoir un **stock de pièces de rechanges** pour éviter d'avoir à faire les démarches pour racheter les éléments manquants à chaque perte ou d'avoir à racheter les jeux lorsque les pièces en question ne sont plus disponibles. La vérification des jeux se fait le plus souvent au retour des jeux, mais elle peut également être effectuée au moment de l'emprunt si le jeu en question ne comporte pas un nombre conséquent d'éléments à vérifier.

L'organisation du jeu sur place va quant à elle dépendre des services et collections que l'on souhaite proposer. Certaines ludothèques proposant du jeu vidéo sur place ont décidé d'organiser des **séances sur inscriptions** avec une durée et un nombre de joueurs limités afin d'éviter des rassemblements trop importants autour des consoles ou encore pour permettre aux adultes de jouer aux jeux PEGI 16 et PEGI 18 sans que les plus jeunes y aient accès. Il est aussi possible d'**exclure du prêt** des jouets et jeux lorsqu'ils sont fragiles ou surdimensionnés par exemple.

Typologie de jeux et jouets

Le jeu d'exercice

Selon le système de classification ESAR, il existe 4 catégories de jeux sous lesquels sont classées plusieurs sous-catégories. La première lettre le « E », concerne les jeux d'exercices qui se répartissent ainsi :

- Jeu sensoriel sonore
- Jeu sensoriel visuel
- Jeu sensoriel tactile
- Jeu sensoriel olfactif
- Jeu moteur
- Jeu de manipulation
- Jeu d'action-réaction virtuel



Jeux qui renforcent les sens
Source : unmaxdidees.com

Exemples de jeux :

Le lot des odeurs

Jeux de Karaoké

Anneaux à empiler

Tapis sensoriels

Typologie des jeux et jouets

Le jeu symbolique

La deuxième lettre d'ESAR concerne les jeux Symboliques. Ce sont des jeux qui permettent d'imiter des choses ou des personnes, de jouer des rôles, de créer des scénarios, des mises en scène et de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles.

Ses sous-catégories sont :

- Jeu de rôle
- Jeu de mise en scène
- Jeu de production graphique à deux dimensions
- Jeu de production à trois dimensions
- Jeu de simulation virtuel

Exemples de jeux :

Déguisement

Mallette de menuiserie

Pochoirs

Craies



Jeu de rôle et mise en scène pour jouer à la marchande.
Source : enfance-positive.com

Typologie des jeux et jouets

Les jeux d'assemblages

La troisième lettre d'ESAR rassemble les jeux d'assemblages.

Il s'agit des jeux qui consistent à combiner ou à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis.

Cette catégorie comprend :

- Jeu de construction à trois dimensions
- Jeu d'agencement à deux dimensions
- Jeu de montage scientifique
- Jeu de montage virtuel.

Exemples de jeux :

Lego

Playmobil

Blocs de mosaïque

Kapla

Dominos



Jeu de construction en bois
Source : roseoubleu.fr

Typologie des jeux et jouets

Les jeux de règles

Concernant la dernière lettre d'ESAR, il s'agit des jeux de règles. C'est la catégorie qui possède le plus de sous-catégories. Elle représente les jeux qui ont un certain nombre de règles que les joueurs doivent respecter ou qu'ils peuvent contourner quand cela leur est possible.

Cette catégorie comprend :

- Les jeux d'association
- Les jeux de séquence
- Les jeux de circuit et de parcours
- Les jeux d'adresse
- Les jeux sportifs et moteurs
- Les jeux de stratégie
- Les jeux de hasard
- Les jeux questionnaire
- Les jeux mathématiques
- Les jeux de langage et d'expression
- Les jeux d'énigme
- Les jeux de règles virtuel



*Plateau de jeu de 7 Wonders, un des jeux de stratégie les plus populaires.
Source : idealo.fr*

Exemples de jeux :

Mysterium

Code Name

Escapes Games sous forme de jeu de société

Dream Runners

Mû

Renature

Aménagement

Les espaces

En Ludothèque la définition des espaces est très importante. Un espace correspond souvent à un public précis ou à un type de jeu et jouet.

Lorsque l'on pense ces espaces il faut toutefois prendre en compte deux éléments : la place à lui attribuer et le bruit qu'ils peuvent engendrer. En effet, les jeux et jouets prennent d'avantage de place que les autres documents que l'on peut trouver en médiathèque. De même, les boites de jeux ont des tailles parfois très diverses. Aussi, si la ludothèque prévoit de mettre à disposition du jeu sur place, il faut prévoir suffisamment d'espace pour les tables, chaises et la circulation. D'une autre part les jeux symboliques et d'imitations demandent naturellement plus de place, d'une part parce que les boites ou les équipements sont plus imposants (par exemple : une petite cuisine en bois) et nécessite également de l'espace autour pour que les enfants puissent jouer avec.

Pour définir les espaces, il faut prendre en compte les fonds de la ludothèque, son public et l'espace disponible. Mais dans la majorité des cas, on peut voir 4 grands espaces se dessiner qui peuvent correspondre au classement des jeux et jouets du système ESAR mais pas seulement :

- **L'espace des tout petits** avec les jeux d'Exercices : espace qui réunit les jeux d'éveils moteurs et sensoriels
- **L'espace des jeux et jouets Symboliques** : plus pour les enfants, il s'agit de l'espace où sont la plupart des jouets imitant le monde des adultes ou représentant des objets ou lieux de la réalité
- **L'espace des jeux d'Assemblages** : en 2 ou 3 dimensions, souvent il s'agit de puzzle ou de jeux consistant à assembler plusieurs pièces entres elles
- **L'espace des jeux de société ou des jeux de Règles**, qui sont souvent une partie importante des fonds de ludothèque, rangés sur des étagères proches de l'espace pour jouer sur place
- **Les espaces de jeux sur place**
- Si les fonds le permettent : **un espace jeux vidéo**, que ce soit du prêt ou du jeu sur place.

« [l'aménagement], c'est une question d'agencement, de circulation et de projet selon l'affluence qu'il peut y avoir dans la ludothèque » Antonin Merieux, chargé de missions à l'ALF

Aménagement

L'espace enfants

Parmi tous les espaces qu'il peut y avoir en ludothèque, un en particulier demande une **attention particulière**. Il s'agit de **l'espace dédié au jeu sur place pour les enfants**.

Que ce soit du jeu d'Exercice pour les plus jeunes ou les jeux d'imitation, Symboliques, il faut penser cet ou ces espaces (dans le cas où jeux d'Exercice et d'imitation sont séparés) en fonction du public visé.

Les enfants étant souvent très présents en ludothèque, la plupart ont un espace qui leur est dédié. Le plus souvent, il s'agit de jeux d'imitations comme une petite cuisine en bois ou plastique par exemple.

Dans ces espaces, **le mobilier doit être adapté à l'âge et la taille des enfants**. Des bords ronds sont préférables afin d'éviter des accidents. De plus, il est préférable de **créer des espaces un petit peu à l'abri des regards**, ce qui permet aux enfants d'être plus à l'aise pour jouer.

Enfin, cet **espace ne doit pas être mis trop près de l'entrée ou du passage de la ludothèque**. D'une part parce que cela dissuaderait les enfants d'y jouer car ils n'y seraient pas forcément à l'aise. D'une autre part parce que cela rebuterait les adolescents et jeunes adultes qui risquent d'associer le lieu comme étant pour les familles ou les enfants.



Ludothèque Les 4 coins de Belin-Béliet

« Ce qui me semble essentiel c'est d'avoir de l'espace pour que chaque enfant en fonction de son âge ait l'espace nécessaire pour pouvoir jouer correctement. »

Viviane Robledillo, responsable de la ludothèque « La vache carrée » à Riom

Aménagement

Mobilier

Le mobilier en ludothèque est un petit peu différent de celui des médiathèques, bien qu'ayant certaines similitudes.

Le mobilier présent en ludothèque doit être adapté au public et conforme aux normes des établissements recevant du public.

Même si les étagères sont le principal mobilier nécessaire aux ludothèques. Celles-ci doivent être suffisamment larges pour ranger les boîtes de jeux parfois volumineuses.

Les tables et les chaises sont aussi des éléments importants, notamment lorsque les structures proposent du jeu sur place. Ces éléments sont déjà présents en médiathèque. Toutefois, il faut parfois les adapter au public, notamment pour les enfants. Pour eux, il convient d'avoir du mobilier adapté à leur taille mais aussi à bords ronds afin d'éviter les accidents.

Enfin, une banque d'accueil pour les agents doit être aménagée non loin des rayonnages ou de l'espace de jeu sur place. Cela afin que les agents aident les usagers si besoin, gardent un œil sur la ludothèque et enregistrent les prêts et retours des jeux.

Le mobilier présent en ludothèque dépend des services qu'elle propose. Il peut y avoir une aire de jeu symbolique plus importante, des jeux vidéo voir des espaces extérieurs.



Ludothèque de Joigny

« Donc il faut de l'espace, du matériel adapté, du mobilier adapté »

Viviane Robledillo, responsable de la ludothèque « La vache carrée » à Riom

Pistes pour l'acquisition du mobilier adapté :

- WESCO
- Hop'toys
- Editions HABA

Aménagement

Signalétique

La signalétique en ludothèque est quelque chose qui peut varier selon les fonds, et être légèrement différente par rapport aux médiathèques.

Contrairement aux médiathèques, les espaces en ludothèque n'ont généralement pas besoin de signalétique. En effet, par le mobilier ou un jeu de couleurs, les espaces sont identifiables très vite.

En ludothèque, **la signalétique porte sur les fonds, les types de jeux et jouets**. Le système ESAR seul ne convient pas à une signalétique claire pour le public. Chaque ludothèque a donc souvent recouru à des signalétiques « maisons ».

Il y a tout de même certaines manières de signaler les jeux que l'on retrouve fréquemment :

- **Une ESAR simplifiée ou le COL** avec parfois des explications ou des fiches au sein de la ludothèque pour la rendre accessible par le public,
- **Un classement par âge** ou **complexité** des jeux
- **Un rangement par éditions**, comme les éditions Haba, reconnaissables à leurs boîtes jaunes

Cependant, même si le classement et rangement des jeux se fait par tranches d'âges, **l'ALF conseille plutôt de les ranger par complexité**. Cela afin d'éviter d'enfermer les publics dans certains types de jeux en fonction de leur âge.



Exemple des rayonnages de Ludod'ys, à Issoire.

« Si on veut que notre public soit autonome il faut leur donner les clefs »

Viviane Robledillo, responsable de la ludothèque « La vache carrée » à Riom

Animations

Régulières

Au même titre que les médiathèques, les ludothèques proposent des animations. Qu'elles soient régulières ou ponctuelles, elles permettent à la structure de se faire connaître et de proposer aux usagers une autre dimension du jeu

Les animations régulières, c'est-à-dire qui sont réorganisées régulièrement (une fois par semaine, par mois, par an, etc), permettent généralement soit de toucher un public plus large, soit de proposer aux usagers une autre dimension du jeu. Elles permettent également à la ludothèque d'élargir leur offre et parfois de créer une communauté d'usagers.

Parmi les animations courantes et régulières en ludothèque, on retrouve :

- **Des animations toutes les semaines ou deux semaines.** Par exemple : un atelier jeu de rôle, des sessions de jeux avec les ludothécaires ou une association.
- **Des animations tous les mois environ (ou tous les trois mois).** Par exemple : des présentations de jeux ou de créateurs de jeux, des nouveautés, coups de cœur, etc.
- **Une fois par an :** un grand évènement, comme la fête mondiale du jeu, par exemple, qui peut être hors les murs.



Fête du jeu 2019 organisée par la ludothèque d'Aurillac

« -Proposez-vous des animations autour du jeu ?

-Mais oui ! Nous sommes une ludothèque (et non pas que gestionnaire de jeux et jouets !). »

Sandrine Descrulhes Passelaigue, ludothécaire à « Temps de Jeu », ludothèque de Cournon d'Auvergne.

Animations

Ponctuelles

En ludothèque, certaines animations sont exceptionnelles, c'est-à-dire qui ne sont pas forcément reprises d'une année sur l'autre. Il arrive toutefois que ces animations soient reprises plus régulièrement car elles ont fonctionné auprès du public ou qu'elles sont demandées. Comme pour les animations régulières, les principes de ces actions sont les mêmes qu'en médiathèque. Il s'agit de faire connaître la structure, mettre en avant certains fonds et toucher un public qui ne vient pas forcément en ludothèque.

Ces animations peuvent être très diverses et de tout types : dans les locaux de la structure, hors les murs, avec ou sans partenariats, etc.

Les possibilités sont diverses, mais ce type d'action dépend des possibilités de la structure et de ses moyens (financiers et humains).

Voici des exemples qui peuvent être des animations possibles en ludothèque :

- Faire venir une association en lien avec le jeu et faire jouer le public
- Organiser un événement avec des jeux en extérieur comme le « manège à énergie parentale » venu à la fête du jeu d'Aurillac en 2019
- Des animations à thème en lien avec des structures, associations ou concepts, comme pour l'anniversaire de l'Union Européenne, de l'UNESCO, etc
- La Fête Mondiale du Jeu, qui peut être organisée de manière ponctuelle ou organisée chaque année selon la programmation de la structure.



« Manège à énergie parentale », fête du jeu 2019 à Aurillac.

Recommandations

Le budget

Avant de traiter le sujet du budget en ludothèque, il semble pertinent d'évoquer dans un premier temps quelques chiffres concernant le marché du jeu et du jouet en France.

La France représente le plus gros marché européen des jeux de société avec un chiffre d'affaire de 328 millions d'euros en 2019 et se classe en **deuxième position concernant les jouets** avec un chiffre d'affaire de 3,5 milliards d'euros durant cette même année, d'après les chiffres des rapports de la NPD (National Purchase Diary Panel Inc) sur ces sujets. En ce qui concerne le marché du jeu vidéo en France, il représentait 4.8 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2019 d'après le rapport du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL).

Le budget d'une ludothèque doit être défini en fonction de l'importance que l'on souhaite lui donner en termes de fonds, d'espace et d'usagers potentiels. En général, la majeure partie de celui-ci est destinée à **l'achat du fonds** et au **renouvellement** de celui-ci si l'on ne compte pas les frais liés au personnel. Afin d'établir un budget, il est donc intéressant de savoir que le prix moyen pour l'achat d'un jeu de société ou d'un jouet est d'environ entre 20 et 30 euros, qui peut augmenter jusqu'à environ 400 et 500 euros pour les grands jeux (grosses structures). En ce qui concerne les jeux vidéo, il faudra compter entre 40 et 70 euros pour un jeu et entre 200 et 500 euros pour l'achat d'une console.

De nombreux autres éléments devront également être pris en compte et notamment :

- Les frais de protection des jeux et des jouets
- Le remplacement de certaines pièces voir des jeux ou jouets dans leur intégralité
- Les frais liés aux potentielles animations
- Les abonnements à des revues pour effectuer la veille

Le prix du mobilier, de l'équipement informatique et logiciels si nécessaires sont également à prendre en compte dans le budget de départ. A titre d'exemple, le budget annuel alloué au service ludothèque de la médiathèque du Bassin d'Aurillac se situe entre 10.000 et 10.500 euros pour un fonds de plus de 6000 jeux, un espace de 107 m² sans compter la réserve et 4788 adhérents ayant emprunté un jeu au moins une fois durant l'année 2019

La réalisation d'un **budget prévisionnel** devrait permettre d'établir un budget de départ et un budget de fonctionnement afin de se rendre compte des moyens qui pourront être alloués à la structure. En cas de financement insuffisant, des **partenariats financiers** peuvent être mis en place et notamment avec la CAF qui peut apporter un soutien financier dans le cadre des contrats enfance jeunesse. Les bibliothèques départementales peuvent également apporter leur aide en accompagnant la structure pour constituer un dossier de demande de subventions auprès de la DRAC.

Recommandations

Fournisseurs en Auvergne

Les jeux et jouets sont des produits ancrés dans le quotidien des français, on peut donc en trouver dans de nombreux établissements de tailles et statuts différents ainsi que sur internet. Néanmoins, contrairement au livre, ils ne sont pas soumis à une loi de prix unique ce qui explique pourquoi ceux-ci ne sont pas toujours les mêmes.

La France compte environ **1700 entreprises spécialisées dans le commerce de détails de jeux et jouets** dont les plus grosses enseignes sont : La Grande Récré, JouéClub, King Jouet, Maxi Toys et PicWicToys. Ces entreprises doivent toutefois faire face à la concurrence des grandes surfaces alimentaires qui proposent également ces produits à la vente ainsi que la vente en ligne qui représentait déjà 19% du marché en 2018 contre seulement 12% en 2013.

La structure commanditaire de ce guide se situe à Issoire en Auvergne, il est donc intéressant de présenter les potentiels fournisseurs les plus proches. Les grosses enseignes de magasins spécialisés en jeux et jouets évoquées précédemment sont bien sûr présentes aux côtés d'autres établissements avec notamment les boutiques **King Jouet** situées à Issoire, Brioude et Aubière, une boutique **Joué Club** située à Clermont-Ferrand, une boutique **Maxi toys** située à Lempdes et **Oxybul** située à Clermont-Ferrand. De plus, il y a également le **Lego Store** à Clermont-Ferrand qui est une boutique officielle de la gamme de jouets Lego, **Objectif découverte** qui est le dernier magasin de jouets indépendants situé dans le centre-ville de Clermont-Ferrand, la boutique **Peekabou** et pour finir **La Centrale, Labyrinthe et Power Nine** toujours situés dans cette même ville. En ce qui concerne les magasins spécialisés de jeux vidéo, il y a la boutique **Ciné Games** à Issoire ou encore **Game Cash, Micromania et Dynamite games** à Clermont-Ferrand.

« Nous avons fait le choix d'acquérir nos jeux, chaque fois que cela été possible, avec des fournisseurs locaux, dans un souci de soutien et de fidélité aux professionnels ayant apportés leurs conseils et ayant fait preuve d'une grande disponibilité » Bibliothèque départementale du Puy-De-Dôme

L'avantage de se fournir dans les magasins spécialisés est la possibilité de recevoir des conseils personnalisés, un accompagnement dans le choix des jeux et jouets et parfois de bénéficier de démonstrations lorsque cela est possible, néanmoins il est possible de faire le choix d'acheter en ligne. Parmi les boutiques en lignes spécialisées dans la vente de jeux et jouets, la plus connue est probablement **Philibert** qui est spécialisée dans le jeu de société, elle possède plus de 35000 références et existe depuis plus de 40 ans, mais on peut également citer **Didacto** qui vend des jeux éducatifs et du matériel pédagogique ou encore **Hop'Toys** qui propose des jeux et jouets à destination des personnes porteuses de handicap. Il y a également la possibilité d'acheter directement auprès de certains éditeurs disposant de boutiques en lignes, comme **HABA** ou **Ravensburger** par exemple.

Recommandations

Partenariats possibles

Ces propositions sont spécifiques à l'environnement de la médiathèque René-Char d'Issoire, commanditaire de ce guide. Le but est de diriger la médiathèque vers d'autres structures ou associations avec lesquelles des partenariats dans le cadre d'animations ou d'actions de médiations seraient envisageables.

Le territoire d'Issoire est notamment doté d'associations qui utilisent le jeu dans leurs activités. Parmi elles, nous avons relevé :

- **Le club activité loisir**, qui lutte contre l'isolement des personnes de plus de 60 ans et intègre les jeux dans leurs méthodes,
- **L'amicale de Bridge Issoirien et les clubs Scrabble des Couzes et le club Khépas** qui se sont chacun spécialisé dans un jeu particulier,
- **L'Association des Rôlistes Auvergnats** qui propose du jeu de rôle et de plateau, ciblant un public adolescent ou de jeunes adultes,
- **FNATH – accidentés de la vie**, qui est une association pour l'accès au sport pour les personnes en situation de handicap. Ils peuvent utiliser le jeu dans leurs actions ou alors proposer des pistes pour accueillir ce type de public.



Logo de l'Association des rôlistes auvergnats

Certaines institutions peuvent aussi être partenaires de la ludothèque, comme elles le sont parfois avec les médiathèques. Nous avons relevé celles-ci :

- La médiathèque départementale du Pays de Dôme
- L'ALF (Association des Ludothèques Française)
- Les maisons de retraite
- Les écoles, collège et lycées
- Les centres sociaux ou sociaux-culturels

Recommandations

Communication

Si le projet consiste en un hébergement, ou en la cohabitation de deux structures, il n'est pas nécessaire de repenser les actions de communication. Cependant, dans le cadre de l'intégration d'une ludothèque en médiathèque, il faut également intégrer la communication de ce nouveau service.

Ainsi lorsqu'on crée ou intègre un service, il est nécessaire de (re)penser la communication.

Si l'on peut être tenté de créer une communication totalement à part, il vaut pourtant mieux **intégrer la ludothèque au plan de communication générale** de la médiathèque. Ainsi, elle apparaît bien comme faisant partie de la structure. De plus, cela permet de simplifier la mise en place de la communication, puisque les outils sont déjà présents

L'intégration du service au site internet et les posts sur les réseaux sociaux sont donc indispensables afin de correctement communiquer autour de la création et des activités de la ludothèque.

De même, certains concepts comme les « coups de cœurs des bibliothécaires » ou « livre du mois » peuvent être repris pour les jeux. Le but étant que la communication autour de la ludothèque soit claire et visible pour tous les usagers.

« Avec l'arrivée de la ludothèque, il y a eu différentes étapes dans la mise en œuvre d'une stratégie de communication pour permettre la visibilité de la ludothèque » Sandrine Descrulhes Passelaigue, ludothécaire à « Temps de Jeu », ludothèque de Cournon d'Auvergne.

Pour aller plus loin

Le site de l'Association des Ludothèques Françaises propose de nombreux documents sur des sujets divers du monde des ludothèques, il y a notamment une partie de ces ressources destinées aux ludothèques en bibliothèque. On y retrouve également une programmation des différentes formations proposées.

<http://www.kananas.com/associationdesludothequesfrancaises/>

De plus, il ne faut pas hésiter à contacter l'antenne régionale de l'association correspondant au territoire de l'établissement pour toute question ou besoin de renseignement.

L'ouvrage « **Jouer en bibliothèque** » publié par les Presses de l'ENSSIB est consacré aux ludothèques intégrées en bibliothèque. Il s'organise en quatre parties :

- Connaître le contexte (les espaces, les équipes, le droit)
- Acquérir/valoriser (les fonds, jouets et serious game)
- Animer / créer (projet de service, partenariats, médiation)
- Participer

Cet ouvrage est disponible sur OpenEdition Books à l'adresse suivante :
<https://books.openedition.org/pressesenssib/4181?lang=en>

En ce qui concerne **les systèmes de classification**, on peut trouver **deux ouvrages de références** :

- Le Système ESAR. Pour analyser, classifier des jeux et aménager des espaces. Revu et augmenté par Rolande Filion Éd. À la page, 2015, 352p. couleurs. ISBN 9782981537003.
- COL : Comment classer ses jeux et ses jouets ?. Périno, Odile. FM2J Lyon, 2017. 10-Livres.

Bibliographie / sitographie

ANNE, de MIOLLIS, 2014. *Une redéfinition du travail de ludothécaire fondée sur une analyse de leur activité effective* [en ligne]. Mémoire de MASTER 2 Éducation, Enseignement, Formation. Nice : Université de Nice Sophia-Antipolis. Disponible à l'adresse : <https://cutt.ly/2kmNIU4>

ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES, 2003. *Charte de Qualité des Ludothèques Françaises* [en ligne]. juin 2003. S.l. : ALF. Disponible à l'adresse : <http://www.kanas.com/associationdesludothequesfrancaises/la-charte/>.

ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES, 2012. *Fiche métier : Ludothécaire* [en ligne]. septembre 2012. S.l. : ALF. Disponible à l'adresse : <http://www.kanas.com/associationdesludothequesfrancaises/ressources/>.

ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES, 2019. *Porter un projet de création de ludothèque* [en ligne]. 2019. S.l. : ALF. Disponible à l'adresse : <https://cutt.ly/mkmNHVO>

ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES, 2020a. Formation d'été (ex UE) – Association des Ludothèques Françaises. In : *Association des Ludothèques Françaises* [en ligne]. 25 novembre 2020. [Consulté le 7 février 2021]. Disponible à l'adresse : <http://www.kanas.com/associationdesludothequesfrancaises/universite-dete-ludothe-caires/>.

ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES, 2020b. Formations à la demande – Association des Ludothèques Françaises. In : *Association des Ludothèques Françaises* [en ligne]. 1 décembre 2020. [Consulté le 7 février 2021]. Disponible à l'adresse : <http://www.kanas.com/associationdesludothequesfrancaises/formations-a-la-demande/>.

ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES, 2020c. Formations continues – Association des Ludothèques Françaises. In : *Association des Ludothèques Françaises* [en ligne]. 22 octobre 2020. [Consulté le 7 février 2021]. Disponible à l'adresse : <http://www.kanas.com/associationdesludothequesfrancaises/les-formations-continues/>.

D'ANDRÉA, Nicolas, CRENN, Chantal, HERNANDEZ, Yannick, ROUYER, Véronique, RUBI, Stéphanie et TOZZI, Pascal, 2019. Univers normatif et institutionnalisation du métier de ludothécaire : regards croisés sur des pratiques professionnelles en ludothèque. In : *Sciences & Actions Sociales*. 2019. Vol. 11, n° 1, pp. 42-68. Cairn.info

DEVRIENDT, Julien, 2015. *Jouer en Bibliothèque* [en ligne]. S.l. : Presses de l'enssib. [Consulté le 7 février 2021]. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : <https://books.openedition.org/pressesenssib/4181>.

DIRECTION GÉNÉRALE DE LA CONCURRENCE, DE LA CONSOMMATION ET DE LA RÉPRESSION DES FRAUDES, 2012. Sécurité des jouets : optez pour un produit adapté à l'âge de l'enfant ! In : *Ministère de l'économie, des finances et de la relance* [en ligne]. 21 décembre 2012. [Consulté le 7 février 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.economie.gouv.fr/dgccrf/Publications/Vie-pratique/Fiches-pratiques/securite-des-jouets>.

DRES, Hélène, 2010. *Le jeu et la bibliothèque Un outil pour changer d'image ou un réel changement ?* [en ligne]. Mémoire. Saint-Cloud : Université Paris Ouest - Nanterre - La défense. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/49083-le-jeu-et-la-bibliotheque-un-outil-pour-changer-d-image-ou-un-reel-changement.pdf>.

ENSSIB, 2016. Quel est le cadre légal du prêt de jeux de société en bibliothèque ? In : [en ligne]. 11 juillet 2016. [Consulté le 7 février 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/services-et-ressources/questions-reponses/quel-est-le-cadre-legal-du-pret-de-jeux-de-societe-en>.

GEM-EF, 2011. *Guide de l'achat public de jeux et de jouets* [en ligne]. juillet 2011. S.I. : Observatoire économique de la commande publique. Disponible à l'adresse : https://www.economie.gouv.fr/files/files/directions_services/daj/marches_publics/oeap/gem/jeux-jouets/jeux-jouets.pdf.

INDEXPRESSE, 2019. *Face à la domination des grandes surfaces et à la hausse de l'e-commerce, un nouveau modèle pour le circuit spécialisé ?* [en ligne]. Grenoble. IndexPresse Business Etude. Disponible à l'adresse : https://etudes.indexpresse.fr/wp-content/uploads/1_mai2019.pdf.

LECOMTE, Véronique, 2017. *Savoirs CDI: Le jeu en bibliothèque* [en ligne]. Page web. juin 2017. S.I. : s.n. [Consulté le 7 février 2021]. Disponible à l'adresse : <https://cutt.ly/pkmNCfZ>

LEGENDRE, Françoise, 2015. 2015-009 : *jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile* [en ligne]. S.I. Inspection générale des Bibliothèques. Disponible à l'adresse : <https://cutt.ly/gkmN9vl>

MAISON DES ASSOCIATION, Ville d'Issoire, 2019. Annuaire des associations Issoire 2019 / 2020. In : *calameo.com* [en ligne]. août 2019. [Consulté le 15 septembre 2020]. Disponible à l'adresse : <https://www.calameo.com/read/005390586dd485f067e65>.

MATHILDE, JEAN, 2019. *L'évolution des ludothèques en France, de 1967 à nos jours* [en ligne]. Mémoire de recherche. Angers : Université d'Angers. Disponible à l'adresse : <http://dune.univ-angers.fr/fichiers/18008271/2019HMSIB11290/fichier/11290F.pdf>.

MAURIN, Philippe et LEBOURG, Thierry, 2000. Tric Trac, le site communautaire autour des jeux de société. In : *Tric Trac, le site communautaire autour des jeux de société* [en ligne]. 2000. [Consulté le 7 février 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.trictrac.net/>.

MONSIEUR PHAL, 2017. Handilud, le guide Jeu et handicaps. In : *Tric Trac* [en ligne]. 22 août 2017. [Consulté le 8 février 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.trictrac.net/actus/handilud-le-guide-jeu-et-handicaps>.

NDPGROUP, 2020. Les Français se prennent au jeu. In : [en ligne]. 11 décembre 2020. [Consulté le 7 février 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.npdgroup.fr/wps/portal/npd/fr/actu/communiqués-de-presse/les-français-se-prennent-au-jeu/>.

OGER, Patricia, 2014. Classifier et ranger les jeux et les jouets en ludothèque avec le système E.S.A.R. In : *Création-ludothèque* [en ligne]. 29 avril 2014. [Consulté le 8 février 2021]. Disponible à l'adresse : <http://www.creation-ludothèque.fr/blog/tag/e-s-a-r/>.

OGER, Patricia, 2015a. Aménagement d'une ludothèque | Patricia Oger. In : [en ligne]. 8 août 2015. [Consulté le 19 novembre 2020]. Disponible à l'adresse : <http://www.creation-ludothèque.fr/blog/amenagement-dune-ludothèque/>.

OGER, Patricia, 2015b. Cohabitation des ludothèques et des bibliothèques | Patricia Oger. In : [en ligne]. 4 janvier 2015. [Consulté le 12 novembre 2018]. Disponible à l'adresse : <http://www.creation-ludothèque.fr/blog/la-cohabitation-des-ludothèques-et-des-bibliothèques/>.

OPALE, 2009. *La Ludothèque - Définition, organisation, économie des services, problématiques d'accompagnement* [en ligne]. Paris. Les repères de l'avisé. Les Repères de l'Avise. Disponible à l'adresse : https://www.opale.asso.fr/IMG/pdf/2009_fiche_reperes_ludothèque_avise_france.pdf.

POCHET, Nicolas, 2020. *Droit d'Auteur et Jeux de Société* [en ligne]. Travail de Fin d'Études présenté en vue de l'obtention du diplôme de Bachelier en Sciences et Techniques du Jeu. Ixelles : Haute Ecole Bruxelles-Brabant. Disponible à l'adresse : http://www.societedesauteursdejeux.fr/wp-content/uploads/2020/10/Droit.dAuteur.et_JdS-Nicolas.Pochet.pdf.

RASTELLO, Eliane, FAILLAT, Laura, BADOUARD, Thiphanie, PONTART, Mélanie et FÉRIAULT, Aurélie, 2015. *Nouveaux supports culturels en bibliothèque* [en ligne]. 2015. S.l. : s.n. Disponible à l'adresse : http://www.doyoubuzz.com/var/fk/na/kgnahcfe1SlpqxtJ983G_Yk0n-MbiVKRPayHEgQ2Zso_master.pdf.

SAINTE-FOY, Service des communications, Cégep de, [sans date]. *Template Sites généraux 2018v02 : ESAR en 4 lettres*. In : *Template Sites généraux 2018v02* [en ligne]. [Consulté le 8 février 2021 a]. Disponible à l'adresse : <https://www.systeme-esar.org/systeme-esar/accueil/esar-cest-quoi/esar-en-4-lettres/>.

SAINTE-FOY, Service des communications, Cégep de, [sans date]. *Template Sites généraux 2018v02 : ESAR en 4 lettres*. In : *Template Sites généraux 2018v02* [en ligne]. [Consulté le 8 février 2021 b]. Disponible à l'adresse : <https://www.systeme-esar.org/systeme-esar/accueil/esar-cest-quoi/esar-en-4-lettres/>.

SELL, 2019. *Bilan du marché français 2019* [en ligne]. Paris. L'essentiel du jeu vidéo. Disponible à l'adresse : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/sell_-_essentiel_du_jeu_video_-_fevrier_2020.pdf.

TELLIER, Maxime, 2020. *Les jeux de société ont toujours la cote malgré le numérique*. In : *France Culture* [en ligne]. 21 février 2020. [Consulté le 7 février 2021]. Disponible à l'adresse : <https://www.franceculture.fr/societe/les-jeux-de-societe-ont-toujours-la-cote-malgre-le-numerique>.