

# LUDOTHEQUE ITINERANTE MOULIENNE

Elle s'inscrit dans le cadre  
du Contrat Enfance Jeunesse



# SOMMAIRE

◆ Les objectifs du Contrat « enfance et jeunesse ».....	page 1
◆ Définition des ludothèques .....	page 2
◆ La Charte de qualité des ludothèques .....	page 4
◆ Définition du jeu .....	page 5
◆ Axes du projet .....	page 6
◆ Objectif général .....	page 7
◆ Public concerné .....	page 8
◆ Siège de la Ludothèque Itinérante Moulienne .....	page 9
◆ Les actions autour de la Ludothèque .....	page 10
◆ Partenaires .....	page 11
◆ Moyens stratégiques (logiciel PMB, système ESAR).....	page 12
◆ Etapes de développement de l'enfant .....	page 14
◆ Classement des jeux (exercice, symbolique, assemblage, règle) .....	page 15
◆ Planning d'accueil .....	page 19
◆ Comment adhérer à la ludothèque ? .....	page 20
◆ Infos .....	page 23

# Les objectifs du Contrat «enfance et jeunesse»

Le Contrat “enfance et jeunesse” répond prioritairement à deux objectifs :

## 1- Favoriser le développement et optimiser l’offre d’accueil par :

- ⇒ un soutien ciblé sur les territoires les moins bien servis, au regard des besoins repérés ;
- ⇒ une réponse adaptée aux besoins des familles et de leurs enfants ;  
un encadrement de qualité ;
- ⇒ une implication des enfants, des jeunes et de leurs parents dans la définition des besoins, la mise en œuvre et l’évaluation des actions ;
- ⇒ une politique tarifaire accessible aux enfants des familles les plus modestes

**2 - Contribuer à l’épanouissement des enfants et des jeunes et à leur intégration dans la société par les actions favorisant l’apprentissage de la vie sociale et la responsabilisation pour les plus grands.**

## Définition des ludothèques :

Les ludothèques sont des équipements culturels qui mènent des actions autour du jeu en tant que pratique : l'acte de jouer, et en tant que patrimoine: les jeux et les jouets (Jeu sur place, prêt, animation, conseil/formation, animations itinérantes...)

Ce sont des lieux ressources gérés par des ludothécaires, ouverts à toutes et tous, qui ont pour mission de donner à jouer, d'accompagner les mises en jeu, de diffuser la culture ludique, et de préserver le jeu de toute récupération.

Les ludothèques sont régies par la [charte de qualité des ludothèques](#) qui est le cadre de référence pour toutes les ludothèques françaises.

**Elles accueillent ensemble des publics de tout âge et sont ouvertes aux collectivités les plus diverses (écoles, crèches, centres de loisirs, institutions spécialisées, etc.). Fixes ou itinérantes, elles proposent du jeu sur place, du prêt, des animations, du conseil. Ce sont des lieux ressources pour les parents et les professionnels.**

**Convivialité, éducation, socialisation et plaisir font le quotidien des ludothèques. En favorisant le jeu, les ludothèques aident les enfants à grandir et les parents à vivre des moments privilégiés avec eux.**

# Les ludothèques sont régies par la charte de qualité des ludothèques qui est le cadre de référence pour toutes les ludothèques françaises.

Adoptée par l'assemblée générale du 21 mars 2003, la charte de qualité des ludothèques est désormais un cadre de référence pour toutes les ludothèques françaises.

Tout en précisant l'identité de la structure ludothèque, la charte de qualité des ludothèques est à caractère incitatif. Elle détermine ce vers quoi les ludothèques doivent tendre pour aller vers plus de professionnalisme et plus de qualité, et par conséquence une meilleure reconnaissance.

Attention ! Les différents éléments contenus dans la charte ne sont en aucun cas des normes, avec l'obligation d'application que comporte une norme.

Cette charte de qualité est le résultat de réflexions, de débats et d'écritures menés depuis 1997, dans le réseau des ludothèques, avec la participation de ludothécaires volontaires de 15 régions françaises, à savoir 408 personnes. Le croisement des données recueillies sur chaque région a été ensuite finalisé par une commission de délégués des associations régionales, soit 27 ludothécaires réunis pendant 3 jours en 2002 à La Rochelle.

Expérimentée au Québec autour de la reconnaissance de métiers sociaux nouveaux, la méthodologie employée pour élaborer cette charte de qualité a fait appel à l'analyse de la pratique quotidienne, aux réalités concrètes dans les échanges et a sollicité chaque participant.

Toutes les décisions ont été prises par consensus, excepté dans la phase finale où le vote a parfois été nécessaire. Dans le cadre de l'analyse institutionnelle, la technique appelée « du groupe nominal » a été ici adaptée au contexte. Initié et supervisé par Denise Garon, psychopédagogue québécoise, ce travail a été dirigé et animé par Alice Lucot, déléguée nationale de l'ALF.

Le résultat se présente sous la forme de 11 thèmes généraux couvrant toutes les composantes de la ludothèque, avec la déclinaison sous chacun des thèmes de 10 critères objectifs de qualité s'y rapportant. De même que pour la conception, l'application de cette charte de qualité relève d'un processus dynamique et progressif. Il doit aboutir à une libre appropriation de cet outil par les ludothécaires pour auto-évaluer leur travail, mais aussi pour négocier des moyens vis à vis des pouvoirs publics et des employeurs. La charte de qualité part de l'existant, elle se veut fédérative, ouverte, et en même temps elle a l'ambition d'aller de l'avant.

Construite par les ludothécaires (tout statut, toute fonction et tout grade confondus, bénévoles et salariés ensemble), elle a été pensée en fonction du ludothécaire, de l'utilisateur de la ludothèque et de la structure ludothèque. Elle concerne tous les types de ludothèques et tous les ludothécaires. Elle énonce les critères de qualité à rencontrer et sur certains critères elle précise les aspects à observer.

Cette charte de qualité sera évolutive dans le temps. Une grille d'auto-évaluation, réalisée ultérieurement, y sera jointe. Elle devra énumérer systématiquement les aspects à observer et à mesurer. Elle pourra donner des pistes et des recommandations.

La formulation des principales conditions d'exercice d'une profession est une responsabilité qui revient naturellement à ceux qui vivent quotidiennement au cœur de l'action. C'est pourquoi l'ALF s'est investie dans cette vaste entreprise pendant plusieurs années afin que, pour les ludothèques, ce soit le milieu lui-même qui se donne des critères de qualité.

# DEFINITION DU JEU ?

**Activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure.**

## Les enjeux induits du jeu :

### Enjeux culturels

La pratique ludique est un vecteur d'enrichissement culturel. Les ludothèques sont avant tout des lieux de distraction à travers le jeu, des lieux de détente et de loisirs à travers un objet culturel parfois méconnu.. Le jeu est le reflet des cultures, sa pratique ainsi que les formes qu'il prend diffèrent d'un pays à l'autre.

### Enjeux sociaux :

Le jeu permet de développer des liens sociaux et de soutenir la fonction parentale par la possibilité d'échanger et de confrontation dans un cadre fictif, normé et lié au plaisir. Il est l'occasion d'apprentissage des règles collectives et de citoyenneté.

### Enjeux éducatifs

Le jeu est un outil de développement cognitif de l'individu générant des processus intellectuels d'adaptation d'apprentissage au réel. Le jeu permet d'affirmer sa personnalité et mobilise de nombreuses compétences.

## Axes du projet :

- ⇒ Permettre aux familles ainsi que les enfants et adolescents de bénéficier d'un accès gratuit à des jeux éducatifs et de société
- ⇒ Faire jouer la proximité, en permettant l'itinérance des jeux auprès des différents quartiers et institutions, afin de conquérir de nouveaux publics en bibliothèque et dans les maisons de quartiers de la ville de Le Moule.

## Objectif général :

Créer un lieu d'échange, de rencontre des générations et des cultures autour du jeu pour le plaisir de tous

## Objectifs :

- ⇒ Favoriser le lien social, les échanges et les rencontres
- ⇒ Intégrer des publics en difficultés ou marginalisés
- ⇒ Développer la notion de respect des biens collectifs
- ⇒ Accompagner la fonction parentale
- ⇒ Etre un lieu de ressources du domaine ludique

## Public concerné :

Enfants et adolescents âgés de 1-6 ans, 7-12 ans, 13-17 ans, adultes, séniors, sans distinctions de cultures, de niveau social ou de handicaps.

- ⇒ Ecole maternelle et primaire
  - ⇒ Collège, lycée
- ⇒ Accueil de loisirs et périscolaires
  - ⇒ Quartier prioritaire
  - ⇒ Instituts spécialisés
  - ⇒ Bibliothèque municipale

# Le siège de la Ludothèque Itinérante Moulienne

Bibliothèque multimédia, au 48 rue Saint-Jean 97160 LE MOULE

0590 23 09 30

Mail : [ludothequeitinerantemoule@gmail.com](mailto:ludothequeitinerantemoule@gmail.com)

# Différentes actions autour de la ludothèque :

## **Sur place :**

- ⇒ Accueil autour du jeu libre
- ⇒ Animation thématique
- ⇒ Prêt du jeu
- ⇒ Soirée jeu
- ⇒ Atelier création de jeu
- Atelier de découverte autour du jeu

## **Quartiers prioritaires :**

- ⇒ Animation jeux
- ⇒ Prêt de jeux
- ⇒ Fabrication de jeux

## **A l'extérieur :**

- ⇒ Intervention et animation sur site avec jeux
- ⇒ Animation partenariale
- ⇒ Sortie familiale autour du jeu
- ⇒ Conseil et information sur les différents jeux et la culture ludique
- ⇒ Aide et constitution à la conservation d'un fond de jeu
- ⇒ Information sur le réseau des ludothèques
- ⇒ Formation sur le jeu auprès de divers professionnels (ATSEM, Animateur d'accueil de loisirs)

## **Manifestations événementielles :**

- ⇒ Fête mondiale du jeu
- ⇒ Fête locale de quartier
- ⇒ Journée spécifique (carnaval etc...)

## Partenaires :

**CAF (Contrat Enfance Jeunesse)**

**Département**

**L'Instance Régionale d'Education  
et de Promotion de la Santé**

# Moyens stratégiques

## Pour le catalogage des jeux :

### Le logiciel PMB de la Bibliothèque

**PMB** est un système intégré de gestion de bibliothèque (SIGB). Il s'agit d'un **logiciel** libre et open source sous licence CeCILL, développé en continu par l'entreprise **PMBServices**.

Il est utilisé pour le catalogage des livres et des jeux de la bibliothèque Multimédia, il permet la gestion informatique des différentes tâches de la bibliothèque et de la ludothèque.

Gestion des jeux, catalogage, gestions des prêts, consultation et demande de réservation des jeux destinés au prêt dans le catalogue en ligne (l'OPAC), statistiques (nombre de prêts de jeux, nombre de prêt par tranche d'âge, et type de jeux...)

## Le système ESAR est l'un des systèmes de référence pour la classification des activités ludiques.

Le mot **ESAR** est composé de la première lettre de chacune des catégories ludiques. L'acronyme **ESAR** sert donc à la fois à nommer la méthode d'analyse et à mémoriser la progression des formes de jeux dans l'ordre où elles sont acquises au cours des étapes de développement de l'enfant. Denise Garon, s'appuyant sur la théorie de Piaget a présenté une classification de jeu.

Elle intègre les formes ludiques fondamentales en recherchant la prédominance dans le temps des intérêts particuliers pour certains types de jeux.

# Etapes de développement de l'enfant

<b>AGE</b>	<b>STADE</b>	<b>TYPE DE JEUX</b>
<b>0-2 ans</b>	<b>Sensori-Moteur</b>	<b>Jeux d'exercice</b>
<b>2-4 ans</b>	<b>Représentatif</b>	<b>Jeux symboliques</b>
<b>4-6 ans</b>	<b>Intuitif</b>	<b>Jeux d'assemblage</b>
<b>7- 11 ans</b>	<b>Opération concret</b>	<b>Jeux de règles simples</b>
<b>12 ans et plus</b>	<b>Formel</b>	<b>Jeux de règles complexes</b>

# Ce système les classes en 4 catégories :

**E**

## **JEU D'EXERCICE**

Exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats.  
Exemple : hochet, boulier, bâton de pluie...

### **Activités ludiques**

Jeu sensoriel : sonore, visuel, tactile, olfactif, gustatif, Jeu moteur, jeu de manipulation

# S

## JEU SYMBOLIQUE

Jeu permettant de faire semblant, d'imiter les objets et les autres, de jouer des rôles, de créer des scénarios et de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles.

### Activités ludiques

Jouets de rôle, de mise en scène, de représentation

# A

## JEU D'ASSEMBLAGE

Jeu qui consiste à réunir, à combiner, à construire, à agencer et à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis.

Exemple : puzzle, Kappla, lego, mécano...

### Activités ludiques

Jeu de construction, d'agencement, de montage mécanique, électronique, scientifique, d'assemblage artistique, jeux de fabrication, d'expérimentation.

# R

## JEU DE REGLES

Jeu comportant un code précis à respecter et des règles acceptées par tous les joueurs.

Exemple : loto, échec, mémoire, jeu vidéo...

### Activités ludiques

#### Jeu de règles simples :

Jeu de loto, jeu de domino, jeu de séquence, jeu de circuit, jeu d'adresse, jeu sportif élémentaire, jeu de vocabulaire, jeu mathématique, jeu de théâtre

#### Jeu de règles complexe :

Jeu de réflexion, sportif complexe, de stratégie complexe, de hasard, de « question-réponses complexe, de vocabulaire complexe, d'analyse mathématique, d'assemblage complexe, jeu de représentation, de scène

# Planning d'accueil :

## Mardi et vendredi

**Pour les scolaires : (maternelle, primaire, collège, lycée)**

**Uniquement sur rendez-vous**

- ⇒ Initiation aux jeux de société
- ⇒ Initiation et entraînement au scrabble duplicate
  - ⇒ (organisation de tournois inter-école)

## Mercredi et Vacances scolaires

**Pour les accueils de loisirs et tout public :**

- Initiation aux jeux de société
- Kermesse (tombola)
- Echange inter-centre (jeux traditionnels, jeux de société...)

# Comment adhérer ?

**S'inscrire à la Bibliothèque Multimédia  
ou en Maison de quartier**

**Fournir un justificatif de domicile**

**Votre inscription vous permet d'avoir accès  
à tous les services de la bibliothèque**

**Les enfants âgés de moins de 8 ans doivent obligatoirement être accompagnés d'un adulte**

# COMPLÉTER LES FICHES D'INSCRIPTION

Cette fiche alimente un fichier informatique des lecteurs. Les informations recueillies ne sont accessibles qu'au personnel de la bibliothèque. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 6 janvier 1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent. L'adresse électronique pourra être utilisée par la bibliothèque dans le cadre de ses missions.



## Fiche d'inscription individuelle (moins de 18 ans)



Merci de la compléter en lettres capitales

Je soussigné(e)

M.  Mme  Mlle      NOM d'usage : .....  
Prénom : .....      NOM de naissance : .....  
Adresse : .....  
Quartier<sup>1</sup> : .....      Section : .....  
Code postal : .....      Ville : .....  
Numéros de téléphone où l'on peut me joindre :  
Domicile .....      Travail .....      Mobile .....

Responsable légal de

Prénom : .....      NOM : .....  
Année de naissance : .....      Sexe  
Etablissement scolaire fréquenté : .....  
Classe : .....  
Adresse : .....  
Quartier<sup>1</sup> : .....      Section : .....  
Code postal : .....      Ville : .....

accepte son inscription à la bibliothèque et l'autorise à consulter et emprunter des documents, à utiliser tous les services proposés et à consulter Internet. J'atteste avoir pris connaissance du règlement intérieur, m'engage à le respecter et à ce que mon enfant s'y conforme et me déclare responsable des documents empruntés.

J'atteste l'exactitude des renseignements ci-dessus.

Je m'engage à signaler à la bibliothèque tout changement d'adresse survenant dans l'année.

Le Moulès, le .....

Signature :  
précédée de la mention « lu et approuvé »

### Cadre réservé à la Bibliothèque

N° de CARTE DE LECTEUR :

GROUPE D'EMPRUNTEUR :

Nouvelle inscription :  Réinscription :  Réinscription après interruption :

Date d'inscription :

Observations :

Présenter cette fiche remplie, signée et accompagnée de l'original et la copie d'une pièce justificative d'identité officielle (carte d'identité, passeport, permis de conduire, livret militaire, carte de séjour, carte scolaire, carte d'étudiant) ou livret de famille pour les enfants, d'un justificatif de domicile datant de moins de 2 mois (facture d'eau, d'électricité, de téléphone, certificat d'imposition ou de non imposition, quittance d'assurance pour le logement, titre de propriété ou quittance de loyer)

1 uniquement pour Le Moulès

Bibliothèque Multimédia – 48, rue Saint-Jean – 97160 Le Moulès  
☎ : 0590 230 930 – Portail: <https://lemoules.bibil.fr/> - [www.lemoules.fr](http://www.lemoules.fr)  
Email : [ludothequeitinerantemoules@gmail.com](mailto:ludothequeitinerantemoules@gmail.com)

Cette fiche alimente un fichier informatique des lecteurs. Les informations recueillies ne sont accessibles qu'au personnel de la bibliothèque. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 6 janvier 1978, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent. L'adresse électronique pourra être utilisée par la bibliothèque dans le cadre de ses missions.



## Fiche d'inscription individuelle (plus de 18 ans)



Merci de la compléter en lettres capitales

M.  Mme  Mlle      NOM d'usage : .....

Prénom : .....      NOM de naissance : .....

Année de naissance : .....      Sexe : Masculin  Féminin

Profession : .....

### Code statistique

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Agriculteurs                                      | <input type="checkbox"/> Retraités           |
| <input type="checkbox"/> Artisans, commerçants et chefs d'entreprises      | <input type="checkbox"/> Sans emploi         |
| <input type="checkbox"/> Cadres et professions intellectuelles supérieures | <input type="checkbox"/> Demandeurs d'emploi |
| <input type="checkbox"/> Professions intermédiaires                        | <input type="checkbox"/> Lycéens + de 18 ans |
| <input type="checkbox"/> Employés  | <input type="checkbox"/> Étudiants           |
| <input type="checkbox"/> Ouvriers  |  |

Adresse : .....

Quartier<sup>1</sup> : .....      Section : .....

Code postal : .....      Ville : .....

Numéros de téléphone où l'on peut me joindre :  
Domicile .....      Travail .....      Mobile .....

Adresse électronique : .....@.....

J'atteste l'exactitude des renseignements ci-dessus.

Je m'engage à signaler à la bibliothèque tout changement d'adresse survenant dans l'année.

J'atteste également avoir pris connaissance du règlement intérieur, m'engage à le respecter et me déclare responsable des documents écrits, sonores et audiovisuels empruntés.

Le Moulès, le .....

Signature :  
précédée de la mention « lu et approuvé »

### Cadre réservé à la Bibliothèque

N° de CARTE DE LECTEUR :

GROUPE D'EMPRUNTEUR :

Nouvelle inscription :  Réinscription :  Réinscription après interruption :

Date d'inscription :

Observations :

Présenter cette fiche remplie, signée et accompagnée de l'original et la copie d'une pièce justificative d'identité officielle (carte d'identité, passeport, permis de conduire, livret militaire, carte de séjour, carte scolaire, carte d'étudiant) ou livret de famille pour les enfants, d'un justificatif de domicile datant de moins de 2 mois (facture d'eau, d'électricité, de téléphone, certificat d'imposition ou de non imposition, quittance d'assurance pour le logement, titre de propriété ou quittance de loyer)

1 uniquement pour Le Moulès

Bibliothèque Multimédia – 48, rue Saint-Jean – 97160 Le Moulès  
☎ : 0590 230 930 – Portail: <https://lemoules.bibil.fr/> - [www.lemoules.fr](http://www.lemoules.fr)  
Email : [ludothequeitinerantemoules@gmail.com](mailto:ludothequeitinerantemoules@gmail.com)

Les usagers qui sont déjà inscrits à la bibliothèque et ayant des enfants âgés de 1 an à 17 ans  
peuvent bénéficier des services de la Ludothèque Itinérante

# Votre inscription à la ludothèque vous permet d'avoir accès

- Au portail de la bibliothèque
- Une soixantaine de jeux vidéo
- Des pièces de théâtre en ligne classiques, contemporaines et jeune public
  - 30 000 livres en ligne
- De la presse internationale, nationale et régionale en ligne
  - Des films de cinéma et documentaires
- Des cours d'apprentissage des langues, d'informatique, de développement personnel.
  - de la musique illimitée

# INFOS :

Inscription au portail associé sur le site : <https://lemoule.bibli.fr/>

**Mes identifiants sont la 1ère lettre de mon prénom + mon nom de famille et mon année de naissance en mot de passe (à changer dès la 1ère connexion)**

J'accède à :

- ♦ **La Médiathèque numérique de Guadeloupe** pour me former à la bureautique, aux langues, au code de la route, profiter du soutien scolaire (illimité), consulter la presse quotidienne et magazines, visionner des films, écouter de la musique, lire des livres (illimité) ou de la BD.
- ♦ **Europress.com** ; Bibliothèque numérique caraïbes-Guyane, e-publication LAMECA ; Littérature caraïbe ; Le kioske périodique

# Pour tous renseignements

0590 23 09 30

Mail : [ludothequeitinerantemoule@gmail.com](mailto:ludothequeitinerantemoule@gmail.com)

[www.lemoule.fr](http://www.lemoule.fr)

<https://lemoule.bibli.fr/>

# Conception et mise en œuvre du projet Ludothèque Itinérante Moulienne

Hélène ABOUNA

Animatrice socio-éducative et culturelle

Ville du Moule

[ludothequeitinerantemoule@gmail.com](mailto:ludothequeitinerantemoule@gmail.com)

