

Médiathèque départementale de Seine-et-Marne

ZOOM SUR CULTURES CONTEMPORAINES

JOUER EN BIBLIOTHÈQUE



Le jeu est culture. Retour sur la formation.



Créé le: 16/03/2020

Retour sur la formation animée dans la bonne humeur par **Guillaume Marza**, intervenant auprès du Cabinet Fabienne Aumont. En tant que loisir culturel, le jeu a toute sa place en bibliothèque. Il permet de se divertir mais aussi d'acquérir de nouvelles compétences. Il favorise le lien social et intergénérationnel. Proposer du jeu en bibliothèque offre une nouvelle image et peut attirer de nouveaux publics.

Jouer, c'est prendre du plaisir



Définition : « *Activité de loisirs, d'ordre physique ou psychique, soumise à des règles à laquelle on s'adonne pour se divertir et prendre du plaisir* » source Wikipédia.

Le jeu doit être...

Libre, je choisis de jouer ou pas,

Séparé, je me donne un temps et un espace pour jouer,

Incertain, je ne connais pas l'issue du jeu au départ,
Improductif, je ne produis ni bien ni argent,
Régulé, je respecte les règles,
Fictif, je sais que ce n'est pas la réalité.

Quelques dates dans l'histoire du jeu :

- 6000 avant JC : premières toupies
- 500 avant JC : premier jeu d'Échecs
- 1931 : invention du Monopoly
- 1974 : premiers jeux de rôles (Donjon et dragons)
- 2008 : premiers Escape Games

Il y en a pour tout le monde...

Chaque public peut trouver son mode de jeu. Les plus petits joueront à la poupée, à se déguiser, apprécieront les jeux de sociétés, d'association ou de mémoire. Les enfants choisiront les jeux de courses, de coopération ou de rôles. Les adolescents et adultes rechercheront des jeux de règles ou de simulation. Pour les séniors, les jeux seront l'occasion de relations sociales et intergénérationnelles ainsi que d'entretien intellectuel. Les personnes en situation de handicap pourront également y trouver des bénéfices.

Faites entrer le jeu dans votre bibliothèque !

Comme pour toute action, l'élaboration d'un projet est indispensable.

- Commencer par préciser l'idée/l'envie,
- Puis faire un état des lieux des moyens disponibles et un budget prévisionnel,
- Formaliser ensuite l'action par une fiche projet précise (objectifs, moyens, actions, partenaires, communication, évaluation, suite...)
- Penser à communiquer et solliciter l'équipe.

L'animateur prépare l'espace de jeu, accueille et accompagne les joueurs pendant toute l'activité jusqu'au rangement. Il énonce clairement les règles et consignes de jeu. Il est à l'écoute de tous, sans être directif.

Astuces pour découvrir de nouveaux jeux :

Ouvrez la boîte et explorez, installez approximativement les différents éléments et immergez-vous dans son atmosphère. Si possible, observez une partie ou une vidéo en ligne.

Lisez plusieurs fois les règles.

Lancez une partie et bon jeu !

Il existe de nombreuses propositions, des animations courtes pour tous ou des ateliers plus spécifiques, ouverts à un public expert.

- Les jeux sociaux pour tous (Dobble, Qui est-ce ?) simples et courts, favorisent les interactions entre les usagers.
- Les jeux traditionnels connus de tous comme le Scrabble, les jeux de cartes (le Mistigri, la bataille) permettent de se retrouver en territoire rassurant.
- D'autres jeux de cartes, de plateaux ou éducatifs (Citadelle, Tempête sur l'échiquier, Il était une fois, Trivial Poursuit, Taboo, Timeline) nécessiteront la présence d'un animateur pour préciser les règles.
- De très grands jeux favorisent les échanges intergénérationnels (puzzle, mikado géant, etc.).
- Les jeux vidéo (A blind legend, A normal lost phone, Happy kits) offrent une infinité de possibilités de jeux à découvrir.
- Des jeux de rôles (Warhammer, City Hall, Venezia, Kuala) ou de stratégie (Galaxy Trucker, This war of mine) s'adressent à un public spécifique sur des temps plus longs.