

Projet d'établissement Ludothèque municipale de Rungis

Ce document s'appuie sur le projet éducatif de la Ville de Rungis.

La ludothèque a pour objectif principal de favoriser la pratique du jeu pour faire reconnaître son importance, tant par son rôle éducatif, que par son rôle social et culturel sur la Ville.

Le public visé pour la salle à jouer est prioritairement les familles du territoire de Rungis et les enfants scolarisés ou habitant à Rungis de 3 à 11 ans. Le Service de prêt est accessible à tous les Rungissois.



« Chaque enfant doit avoir toutes les possibilités et facilités pour grandir en bonne santé, aller à l'école, se cultiver et devenir un adulte libre et responsable. »

Convention internationale des droits de l'enfant, ONU, novembre 1989



Les grands axes du Projet éducatif de la Ville de Rungis :

• Favoriser la curiosité et l'ouverture au monde

- ✓ Cultiver l'ouverture d'esprit
- ✓ Eveiller à la richesse et la diversité des cultures
- ✓ Promouvoir l'éveil à toutes les formes d'expression artistique et sportive
- ✓ Encourager la créativité
- ✓ Développer l'esprit critique
- ✓ Apprendre en expérimentant
- ✓ Sensibiliser aux enjeux environnementaux
- ✓ Aider à appréhender au mieux le monde contemporain

• Contribuer à l'apprentissage du vivre-ensemble

- ✓ Faciliter l'écoute et la bienveillance
- ✓ Faire connaître et respecter des règles de vie partagées
- ✓ Amener à s'approprier, partager et respecter les biens communs
- ✓ Sensibiliser à la différence et encourager vivement les mixités (sociales, culturelles, de genre...)
- ✓ Favoriser l'intégration des publics en situation de handicap
- ✓ Mettre en place des pratiques collectives et de coopération
- ✓ Favoriser les actions multiculturelles
- ✓ Encourager les actions intergénérationnelles
- ✓ Aider à cultiver un esprit citoyen et solidaire
- ✓ Apprendre à s'engager et prendre conscience de sa place et son importance dans le groupe
- ✓ Rendre acteur de la vie de la Cité
- ✓ Impliquer les familles au sein des actions proposées aux enfants et aux jeunes
- ✓ Favoriser les expériences partagées en famille

• Développer la confiance en soi et en les autres

- ✓ Proposer un environnement sécurisant
- ✓ Favoriser l'écoute
- ✓ Permettre à chacun de se connaître pour se construire
- ✓ Aider à prendre conscience de ses émotions pour les gérer au mieux
- ✓ Développer l'autonomie
- ✓ Apprendre à chacun à produire, partager ses idées et argumenter
- ✓ Offrir des opportunités d'expression en public et les valoriser
- ✓ Adapter les propositions à la diversité des aptitudes et des profils
- ✓ Respecter le rythme de chacun et admettre le tâtonnement et les « à côté »
- ✓ Faire comprendre que l'erreur est source d'apprentissage et de progrès
- ✓ Encourager les initiatives et la prise de risque accompagnée
- ✓ Valoriser les efforts et les productions de chacun et du collectif
- ✓ Valoriser la persévérance et le rapport entre effort et plaisir

• Promouvoir le bien-être et la santé

- ✓ Transmettre l'importance des loisirs et de la détente dans le développement de chacun
- ✓ Promouvoir les apprentissages par le ludique
- ✓ Ménager l'espace possible de la non-activité
- ✓ Proposer des activités physiques régulières
- ✓ Concourir à l'apprentissage de bonnes habitudes alimentaires et d'hygiène de vie
- ✓ Lutter contre les addictions
- ✓ Mener des actions de prévention autour de thèmes sociétaux
- ✓ Apporter soutien aux familles en demande.

Introduction : le rôle du jeu dans le développement de l'enfant

- I. Présentation de la structure** **p5**
 - a) Gestionnaire
 - b) Fonctionnement
 - c) Organigramme de la structure

- II. Le projet pédagogique** **p7**
 - a) Le rôle éducatif
 - b) Le rôle culturel
 - c) Le rôle social
 - d) Le rôle des référents
 - e) Le rôle de la responsable

- III. Les projets de service** **p10**
 - a) Actions prioritaires dans les murs
 - b) Actions prioritaires hors les murs et partenariats
 - c) La communication

- IV. Les collections** **p12**
 - a) Gestion des collections : répartition budgétaire
 - b) La politique d'acquisition
 - c) Le désherbage
 - d) Organisation des collections hors et dans les murs
 - e) Le système de classement des jeux : ESAR simplifiée

Le rôle du jeu dans le développement de l'enfant

« Les enfants ne jouent pas pour apprendre, même s'ils apprennent en jouant. »

M. KALLIALA, auteure spécialiste du jeu

Au début du XXème siècle, Maria MONTESSOURI (médecin et pédagogue italienne) et Jean PIAGET (Psychologue, biologiste et logicien Suisse) expliquent que le jeu est primordial dans le développement cognitif de l'enfant. En effet la symbolisation désigne la capacité à développer les représentations mentales. L'incapacité à se construire des représentations mentales, est à l'origine d'une des difficultés que peut rencontrer l'enfant tant dans son épanouissement intellectuel que social.

En parallèle Jean Marie LACAN (psychanalyste français) définit 3 grands registres du psychisme humain :

- Le réel : image vécue comme un être réel
- L'imaginaire : images perçues comme fictive
- Le symbolique : image reçue comme représentation de soi-même

Par le jeu, l'enfant exprime ses représentations les turbulences de sa vie psychique, et en groupe il multiplie les possibilités de projection et d'identification.

Quand un enfant joue il développe de multiples compétences et habilités. Les enfants réfléchissent, résolvent, coopèrent en jouant. Ils échafaudent des théories sur leur monde et les mettent en commun.

Le jeu est donc :

- Une forme d'apprentissage
- Simple, créatif, spontané et coopératif

L'importance du jeu est telle dans notre société contemporaine que les Nations Unies l'ont reconnu comme un droit spécifique de l'enfant aux loisirs et celui de se livrer à des activités récréatives (Article 31 de la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant).

De plus avec l'urbanisation et la circulation automobile ont transformé le territoire naturel de jeu de l'enfant.

C'est pourquoi, il est important d'offrir aux enfants et à leurs parents des espaces de jeux sur leurs territoires de vie. La ludothèque doit garantir un espace de jeu adapté aux besoins physiques et intellectuels des enfants et une sélection de jeux et jouets de qualités et répondant aux attentes des usagers.

La Ville de Rungis s'investit dans une démarche globale autour du bien-être de l'enfant et l'a réaffirmé dans le dossier de renouvellement du titre Ville amie des Enfants – UNICEF 2020-2026.



I Présentation de la structure

a) Le gestionnaire

La situation administrative de la ludothèque est municipale. L'administration de la ludothèque se fait au Pôle Services à la population de la Ville de Rungis :

**Hôtel de Ville
5, rue Sainte Geneviève
94150 Rungis**

La directrice des Services à la population est Jessica TOPER. La ludothèque est rattachée plus spécifiquement au Service éducation.

b) Le fonctionnement

La ludothèque est située au : 1 rue Guillaume Colletet (ouverture le 8 janvier 2019 au public)

Elle est ouverte au public les :

- Les mercredis et samedis de 14h à 18h30
- Les mardis et vendredis de 16h15 à 18h30
- La première semaine des vacances d'hiver et de printemps, de la Toussaint du lundi au vendredi de 13h30 à 18h
- En juillet et les deux dernières semaines d'août du lundi au vendredi de 13h30 à 18h (depuis juillet 2022).

En septembre 2021, la ludothèque a élargi son offre :

- **La salle à jouer**
- **Le service de prêt** : changement du règlement intérieur validé au Conseil Municipal du 6 juillet 2021. Depuis juin 2022, la collection de jeux est informatisée et son catalogue est accessible sur [le portail web de la multithèque](#). Le logiciel de gestion : Orphée – C3rB.

La salle à jouer est constituée de 4 espaces, sur un plateau unique, dédiés :

- Aux jouets de toutes sortes (jeu symbolique) : poupées, château fort, déguisements, dinettes ... Cet espace a été créé par l'équipe de la ludothèque et change selon les années (les murs sont constitués de lego géants, acheté à la société EverBlock)
- Aux jeux de société 6 ans et plus (jeu de règles) : les grands classiques mais aussi des jeux nouveaux à découvrir, jeux de cartes, jeux de plateau, jeux de stratégie...
- Aux jeux de société de 0 à 5 ans et jeux d'exercices (jeux sensoriels et moteurs).
- Aux jeux d'assemblages : lego, kapla, puzzle...

La salle à jouer de la ludothèque est réservée aux enfants de 3 à 11 ans (de la première année de maternelle à la sixième) scolarisés à Rungis ou habitant à Rungis. Depuis mars 2019, les grands-parents Rungissois peuvent inscrire leurs petits-enfants pour fréquenter la ludothèque. Une autorisation des parents est toutefois demandée lors de l'inscription.

Le Service de prêt est accessible à tous les Rungissois sans distinction d'âge. Tous les jeux de société (jeux de règles selon la classification des ludothèques françaises) de la ludothèque sont empruntables. En septembre 2023, l'offre de prêt est élargie. En effet certains jeux d'exercices et assemblages sont empruntables. Pour une question de

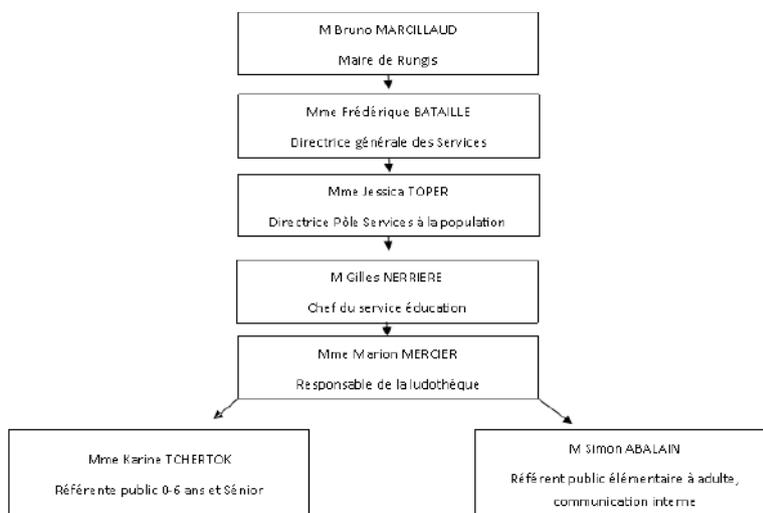
logistique, les puzzles, les jouets, les Kapla ou Lego ne sont pas empruntables (trop de petites pièces et non possibilité de remplacement chez les éditeurs).

Cependant, au vu de la capacité d'accueil de nos locaux, la salle à jouer reste réservée exclusivement aux enfants Rungissois scolarisés de la première année de maternelle à la sixième ainsi qu'à leurs familles. Des événements destinés aux adolescents et aux adultes seront organisés tout au long de l'année, les dates seront transmises par mail.

La ludothèque fonctionne avec une carte de membre. La carte, établie au nom de l'enfant, permet d'accéder à la salle à jouer et / ou emprunter avec le service de prêt durant toute une année scolaire. Pas besoin de carte pour les adultes accompagnants pour la salle à jouer. Des adultes différents peuvent donc venir jouer avec un même enfant.

En octobre 2024, la gratuité est actée par le Conseil municipal.

c) L'organigramme de la structure

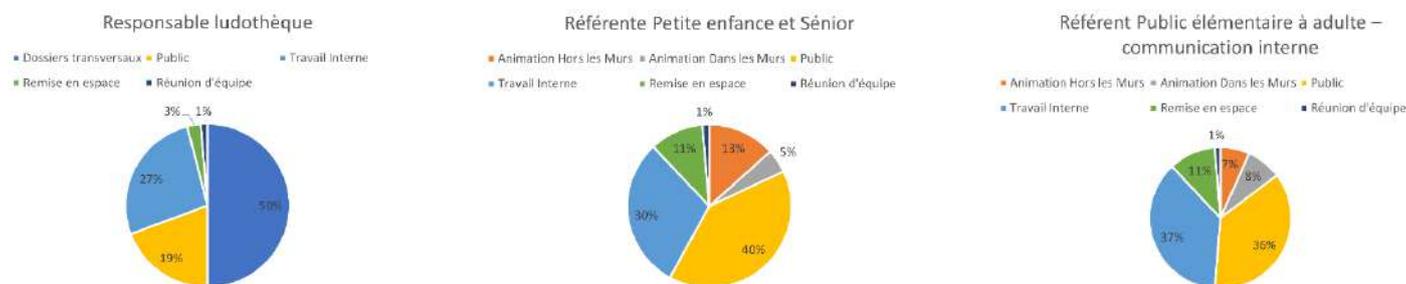


3 agents de la ludothèque :

- Marion MERCIER, responsable de la ludothèque est également coordinatrice du titre Ville Amie des Enfants et projets transversaux du Pôle Services à la population.
- Karine TCHERTOK, référente public 0-6 ans et Sénior et programmation des animations ludiques.
- Simon ABALAIN, référent public élémentaire à adulte et communication interne.

La répartition des tâches se fait de la façon suivante :

- Marion MERCIER : responsable de la Ludothèque, coordinatrice globale,
- Karine TCHERTOK : référente Petite enfance et public Sénior et programmation des animations ludiques,
- Simon ABALAIN : référent public élémentaire à adulte et communication interne,



Les référents travaillent 1607 heures par an pour la ludothèque pour :

Animation Hors les murs :

- **Animer** un groupe.
- **Préparer la séance** : sélection des jeux en fonction des thèmes abordés ou publics, concevoir les livrets de sélection et supports d'animation.
- **Evaluer** les séances et les jeux utilisés.

Animation dans les murs :

- Préparer les animations en direction des différents groupes : **préparer la salle** et les jeux en fonction des âges du public accueilli, des projets et des thèmes, concevoir les livrets de sélection et supports d'animation.
- Mettre à disposition, aux différentes structures de la Ville, les compétences en termes d'acquisition de jeux de société en mettant en place tous les ans des **échanges de pratiques** et rester disponible en cas de projets spécifiques dans les centres.
- **Animer un groupe.**
- **Evaluer** les séances et les jeux utilisés.

Public :

- L'ouverture de la ludothèque au public et la gestion du prêt : Mardis et vendredis de 16h15 à 18h30 et les mercredis et samedis de 14h à 18h30 : rangements des jeux, **être garant du respect des locaux...**
- **Animer** les soirées et évènements : temps pour les nocturnes des adultes, les ateliers parents/enfants, la participation aux différents évènements de la Ville.
- Assurer le **prêt et retour des jeux.**
- **Conseiller** le public.

Remise en espace :

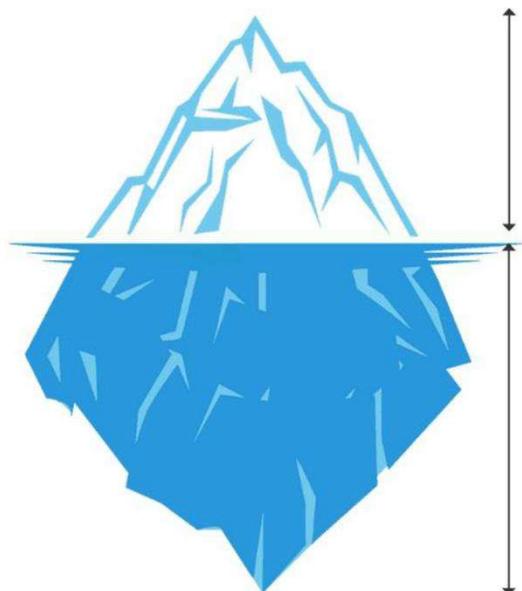
- **Rangement** quotidien des espaces et vérification des jeux.

Travail interne :

- **Se former sur les différentes problématiques d'une ludothèque** : classification des jeux et jouets, accueil des publics, aménagement des locaux, la communication, etc...
- **Participer plus activement aux acquisitions** de la ludothèque en intégrant dans leur temps de travail une veille numérique sur les nouveautés, les jeux primés, les jouets indispensables via les différents sites spécialisés (tric trac net, esprit-jeux, gusandco, jeuxstrategies, l'Association des Ludothèque de France...).
- **Gérer les collections** : couvrir et équiper les jeux, exemplariser les collections, entretenir les jeux et jouets (nettoyage, petite réparation), cataloguer les collections.
- **Préparer les soirées et évènements.**
- **Communiquer** : mise en place d'invitations et affiches, création de livrets de sélections, coup de cœur sur la page Facebook de la Ville, écriture d'article pour le journal de la Ville, mails aux adhérents et partenaires.
- **Gérer les partenariats** : réunions, bilans, écriture et mise à jour des différents projets.
- **Mise en espace de la ludothèque** : vitrine, changement de thématique de l'espace jeu symbolique...
- **Gestion globale de la ludothèque** : coordination des actions, planification des saisons, évaluation des agents, création d'outils d'évaluation et supports de projets, écriture et mise à jour du projet d'établissement, bilan chiffré annuel et prévisionnel, suivi du budget, mise en place des conventions et décisions pour les prestataires, délibérations pour les changements de fonctionnement de la ludothèque (mise en place du Service de prêt, changement du règlement intérieur...), participation à la programmation de la future ludothèque (travail sur plan, organisation des espaces, achat de matériel, notes, participation à différentes réunions, sessions de travail avec le Directeur des Services techniques...).

Réunion d'équipe :

- Validation en équipe des acquisitions, des évènements (prestataires).
- Organisation des espaces à jouets (vitrine, nouveautés à mettre en lumière...).
- Point sur les partenariats...



Le visible

- **L'ouverture au public**
- **Les événements**
- **Les séances d'animation hors et dans les murs**

Le non visible

- **La logistique** : *Réparation des jeux, commande, la veille technologique, la couverture des jeux, gestion des réservations, entretien des jouets, scénographie (vitrine + dans les espaces de la ludothèque), rangement des espaces, vérification des jeux...*
- **L'animation** : *réunion partenariale, préparation des séances...*
- **La communication** : *mail aux adhérents, mails aux partenaires, gestion des retards adhérents ou collectivités, rédaction de coup de cœur et spécificité poste 1 : mise en page de la newsletter, des invitations et affiches...*

Les horaires des agents :

- En période scolaire :

Mardi : 9h-12h/12h45-18h30

Mercredi : 9h-12h/12h45-18h30

Jeudi : 9h-12h/12h45-17h30

Vendredi : 9h-12/12h45-18h30

Samedi : 14h-18h30

Sur un cycle de 3 semaines permettant ainsi 1 samedi libéré.

- En période de vacances scolaires : du lundi au vendredi de 9h30-12h / 13h-18h

Les événements :

- Des ateliers parents/enfants programmés dans l'année les samedis après-midi
- Des nocturnes exclusivement réservées aux adultes : 1 vendredi par mois
- Participation aux événements de la Ville en proposant des jeux pour tous les Rungissois : Journée des associations, Vélo et mobilité douce, Téléthon, Fêtes de la Ville....
- Participation aux temps forts nationaux : [Semaine bleue](#) (en octobre), [Semaine nationale de la Petite Enfance](#) (en mars), [Fête mondiale du jeu](#) (en mai)

Temps de rangement : 30 à 60mn après l'évènement.

Le temps de récupération des heures générées par les différents événements se fait sur le jeudi afin d'éviter un dysfonctionnement du service.

Les vacances scolaires :

- La ludothèque ouvre chaque première semaine des vacances de Noël, printemps et hiver et la Toussaint. De plus, la ludothèque ferme fin juillet au soir et réouvre après le 20 août en horaires vacances scolaires et la première semaine de septembre en horaires scolaires.

Les congés de l'équipe se font en fonction des fermetures de la ludothèque.

II Le projet pédagogique

a) Le rôle éducatif de la ludothèque

La ludothèque vise avant tout à offrir aux enfants toutes les possibilités d'épanouissement de leurs activités ludiques, c'est un lieu de sensibilisation à l'importance du jeu dans le développement harmonieux de l'enfant. Le jeu permet également de stimuler les fonctions cognitives, travailler la mémoire, maintenir les compétences et favoriser les moments de plaisir et d'échanges pour les personnes en situation de handicap ou les publics seniors.

La ludothèque est un lieu propice à l'apprentissage de l'autonomie et de la responsabilisation. Pour favoriser les échanges et les rencontres par l'intermédiaire du jeu, la ludothèque propose des espaces favorables à la socialisation, un lieu ouvert aux différences afin d'encourager l'intégration et la reconnaissance de l'autre.

b) Le rôle culturel de la ludothèque

La ludothèque accueille tous les publics et vise à diversifier cette initiation au monde en s'ouvrant aux autres cultures, aux jeux du monde. Chacun a le droit à la culture et pour cela, il doit accéder aux objets culturels, notamment les jouets, les livres, les jeux de société etc...

La ludothèque est avant tout un lieu de distraction et de découverte à travers le jeu, elle donne à tous les mêmes chances de s'épanouir par le jeu et essaie de proposer la découverte d'une grande diversité de jeux.

En mettant à disposition de tous des objets ludiques de qualité, inconnus ou inaccessibles en raison de sa rareté (différentes époques ou cultures), de son prix, de son encombrement, elle permet aux usagers d'essayer avant d'acheter, elle contribue à l'éducation au choix et à la consommation des jeux et des jouets de qualité et valorise le patrimoine ludique. La ludothèque doit développer des rencontres entre artistes / concepteurs de jeux et les usagers afin de faire découvrir à tous les adhérents cet univers et prendre conscience de la dimension culturelle et artistique des jeux et jouets.

c) Le rôle social de la ludothèque

Le rôle principal de la ludothèque est de donner à jouer à tous sans discrimination d'âge, de culture, de handicap..., de promouvoir l'activité ludique et de faire partager le plaisir de jouer. Cependant elle contribue aussi au processus de socialisation et d'intégration sociale par les rencontres, les échanges, la mixité des publics (cultures, générations...). Elle encourage la libre expression du jeu (jeu libre) et les apprentissages dans tous les domaines du développement global de la personne.

Elle permet une approche privilégiée du respect du bien collectif et des règles de vie en communauté. Elle est donc un outil de lien social et de citoyenneté. De par son fonctionnement, elle favorise les liens parents/enfants et participe à faire rentrer le jeu dans l'espace familial. Elle permet la cohésion et le renforcement des liens familiaux par le jeu.

L'action de la ludothèque s'inscrit dans les domaines, **culturel, éducatif et social**. Elle vise un partenariat large : collectivités, associations, structures spécifiques.

Ses axes forts sont de :

Les axes éducatifs :

- Promouvoir, via le jeu, le développement psychomoteur, cognitif et socioaffectif des enfants et des adultes (Séniors et Publics en situation de handicap).
- **Promouvoir le jeu libre facteur d'épanouissement de la personnalité** dans sa globalité (estime de soi, autonomie, faire des choix...).
- **Contribuer à l'obtention des habitudes** d'autonomie, d'ordre et de vie en communauté.
- Mener des actions dans les murs, en **mettant à leur disposition un espace, un fonds de jeux et jouets permettant de stimuler la créativité, l'expression individuelle et collective, l'expérimentation**.

Les axes culturels :

- Mener une politique d'achat de jeux et jouets permettant **à tous d'accéder à des jeux et des jouets de qualité**,
- Mener des actions *hors les murs* en direction de tous les publics afin de **donner accès à ce média culturel**.
- **Valoriser le patrimoine ludique**.

Les axes sociaux :

- **Favoriser les liens parents/enfants** et participer à faire **rentrer le jeu dans l'espace familial** et favoriser les relations intergénérationnelles.
- **Donner à jouer à tous sans discrimination** d'âge, de culture, de handicap...
- **Contribuer au processus de socialisation et d'intégration sociale** par les rencontres, les échanges, la mixité des publics.
- Créer de **nouveaux rapports avec le jeu** : plaisir, apprentissage, échanges, partage, convivialité.

d) Le rôle des référents ludothèque

Les référents ont en charge le fonctionnement et l'animation de la structure sous la responsabilité de la responsable. Ils favorisent le jeu libre et accompagnent les enfants comme les adultes. Ils ont pour missions de :

- Aménager, proposer et mettre en jeu des espaces adaptés au public accueilli.
- Garantir le plaisir ludique ainsi que la sécurité du public.
- Accompagner le public dans les jeux et le conseiller dans ses choix.
- Veiller au respect du règlement intérieur.
- Gérer le fond de jeux (entretien, suggestions d'achat, de renouvellement, mise en avant, exemplarisation, nettoyage).
- Veiller à l'intégrité du matériel et au rangement de la ludothèque selon la classification ESAR.
- Participer aux actions favorisant le partenariat avec différentes structures de la Ville.
- Gérer les réservations.

e) Le rôle de la responsable

La responsable de la ludothèque est à mi-temps sur cette fonction, elle intervient sur site 1 à 2, ½ journées par semaine, au sein de la structure. Elle est garante du projet d'établissement. Elle a pour missions de :

- Superviser l'aménagement des espaces de jeux.
- Enrichir le fond de la ludothèque en répertoriant les besoins, en procédant aux commandes et en cataloguant le fond.
- Accompagner les référents dans leurs pratiques professionnelles (par la mise en place d'outils informatiques, process et plan de formation) et les évaluer.
- Coordonner les partenariats avec les différentes structures de la ville.
- Superviser le budget et la communication de la structure.
- Réaliser les bilans, les statistiques, le projet d'établissement...

III – Les projets de service

4 actions doivent être menées par une ludothèque :

- 1- le jeu sur place libre ou animé,
- 2- le prêt des jeux,
- 3- manifestations et création d'animations thématiques autour du jeu et du jouet,
- 4- conseil et information sur les jeux, jouets et mise en jeu.

a) Actions prioritaires de la ludothèque dans les murs

Des réceptions de groupes :

- Les ALSH (Service éducation, service jeunesse, service des sports) le mercredi et pendant les vacances scolaires pour que les enfants ou les découvrent le lieu et la collection de jeux de la ludothèque.
- Le GEM- Les colibris à un créneau réservé 1 fois par semaine.
- Les unités de Grands et Moyens de la Maison de la Petite Enfance (2 crèches, 1 halte-garderie) ont des séances réservées en fin d'année scolaire dans la ludothèque.
- Le CISL, le mercredi après-midi et pendant les vacances scolaires.
- Le service jeunesse, pendant les vacances scolaires.
- Les Assistantes maternelles de la ville.

Des évènements :

- La ludothèque propose des après-midi participatives (ateliers parents/enfants) les samedis (à la demande des plus petits, le samedi après-midi) ou le vendredi soir pour les adultes (toutes les mois) et selon les disponibilités du calendrier des évènements sur la Ville. Ces après-midi ou soirées mêlent le ludique et l'imagination. Ces temps d'activités libres et conviviaux permettent des échanges entre les familles accueillies et également de conseiller et faire découvrir les aspects éducatifs et ludiques du jeu. Durant ces temps forts, l'équipe est soucieuse de valoriser les actions menées par la ludothèque. Les évènements évoluent au fur et à mesure des demandes des usagers et selon bien sûr nos possibilités. Tous les évènements **sont accessibles à tous les rungissois** (pas besoin d'être adhérent), cela **permet de faire découvrir ce service à toute la population**.

Le centre de ressource autour du jeu :

- La ludothèque propose aux différents acteurs de la Ville des créneaux afin de d'échanger sur les pratiques autour du jeu (Animateurs Services éducation et jeunesse, Aides à domicile, EJE de la MPE, animateurs du GEM-Les colibris, le SSIAD, les écoles, le collège, Assistantes maternelles...).

b) Actions prioritaires hors les murs et partenariats

- Le support de jeu permet l'échange, la coopération et des rencontres entre les habitants du territoire. La ludothèque planifie des temps forts, à la découverte de jeux (jeux surdimensionnés, jeux du monde, jeux en bois, parcours ludiques...) : journée des associations, Téléthon, Fête des jardins, Marché de Noël, fête de la Ville...
- Développement des malles pour le CISL, Service jeunesse, ALSH, le GEM Les colibris de Rungis, le SSIAD, les écoles de la ville, le collège, la Maison de la Petite Enfance, le théâtre, le conservatoire, la médiathèque, les Assistantes maternelles.
- La référente public Sénior participe aux après-midi jeux à la Bergerie par le CCAS.
- La référente Petite enfance met en place des séances pour les enfants de la Maison de Petite enfance.
- Le référent public ado va à l'Espace 11-17 ans et au collège.

c) La communication

La ludothèque communique sur différentes actions par plusieurs biais :

- E-article sur le site internet et la page [FaceBook de la Ville](#).
- Newsletters envoyées par mails aux adhérents mais également en les mettant en ligne sur [le site web de la Ville](#) tous les mois.
- Des sélections thématiques sont réalisées pour mettre en valeur les collections de jeux, celles-ci sont mises en ligne sur le [site web de la ville](#).
- [Articles dans le journal de la Ville](#) pour les grands évènements « tout public » ainsi que pour des coups de projecteur sur la ludothèque.
- Les collections de jeux empruntables sont accessibles sur le portail [de la Multithèque](#), les adhérents peuvent réserver en ligne, faire des suggestions, indiquer leurs coups de cœur...

IV – Les collections

Tous les types de jeux y sont représentés : jeux de cartes, jeux de société, jeux d'observation, jeux de stratégie, jouets, grands jeux etc... En donnant à voir et à pratiquer des jeux traditionnels de notre patrimoine, en ouvrant aux jeux du monde entier, la ludothèque s'inscrit tout-à-fait dans la reconnaissance du caractère culturel du jeu.

a) Gestion des collections : répartition budgétaire

A ce jour la répartition budgétaire se fait ainsi :

Imputations	Rubriques	Sommes allouées
6042	Achats prestations services	3000€
60 623	Alimentation	500€
60 628	Autres fournitures non stockées	5500€

La ludothèque est affiliée à l'Association des Ludothèque de France (ALF).

b) La politique d'acquisition

Les acquisitions se font équipe, à base de 4 réunions par ans pour cela. Les coups de cœurs sont pris en compte dans nos commandes dans la limite du budget. Un système de suggestions est mis en place et celles-ci sont prises en compte et étudiées dans des délais raisonnables. Cette démarche co-participative, contributive des citoyens favorise les actions de partage et d'échange, comportements très usités et appréciés au sein des structures. Le refus d'un achat suggéré par le public doit constituer une exception clairement motivée.

Les professionnels concernés par certains domaines couverts par les collections ou en situation d'accompagnement de certains publics (éducatrices de jeunes enfants, enseignants, SSIAD, animateurs ...), usagers « éclairés » dans certains domaines de la connaissance, peuvent être sollicités pour évaluer certains pans de nos collections et proposer des pistes de nouvelles acquisitions. Une fiche d'évaluation des jeux, pour les partenaires, est envoyée dans le cadre de tous les partenariats de la ludothèque.

L'accès aux collections doit être facilité le plus largement possible. Un jeu ou jouet ne devrait être exclu du prêt que si l'on identifie de manière précise un motif pour lequel il ne peut être emprunté à domicile (Volume du jeu, nombre de pièces importantes et pièces non remplaçables chez l'éditeur) et devrait rester sur place à disposition des publics (jouets dans l'Espace jeu symbolique). Tout exclu du prêt est explicitement justifié et notifié dans le règlement intérieur.

Il y a quatre types d'acquisition :

- Les nouveautés représentatives de l'offre éditoriale.
- Le remplacement en cas de perte ou de détérioration d'un document, s'il est encore disponible chez l'éditeur.
- Les achats répondant aux suggestions des adhérents.
- L'enrichissement d'un fonds à l'occasion d'une manifestation locale, culturelle ou d'une décision des autorités de tutelle (par exemple création d'un fonds pour mal voyants), ou bien encore enrichissement du fonds dans un secteur particulier, déterminé par le plan de développement (par exemple : création d'un fonds de jeux d'exercices pour les parents et les éducateurs).

c) Le désherbage

Le retrait d'un document des collections en libre accès constitue un acte de désherbage, ce qui n'implique pas obligatoirement l'élimination physique du document (le pilon). Le jeu ou jouet désherbé peut ainsi être relégué en réserve (accès indirect).

Le désherbage obéit à des motifs pluriels :

- Libérer de la place sur les rayonnages afin d'accueillir les nouvelles acquisitions.
- Mettre en valeur les collections en libre accès.

Désherber c'est aussi et surtout mieux valoriser, mieux prêter et mieux communiquer sur la collection.

La saturation des espaces de libre accès comme de stockage impose de privilégier la règle de la non extension des collections, et le principe d'une sortie des collections pour une entrée, dans les espaces en libre accès comme dans la réserve.

Les critères de désherbage :

- L'état physique du document : non seulement les documents détériorés mais aussi les documents d'aspect vieillissant, qui se relèvent de ce fait peu attractifs (sauf s'ils ne sont plus réédités et présentent un réel intérêt pour les publics).
- L'intérêt du document, qui revêt ici plusieurs aspects :
 - ✓ Un point de vue intellectuel : Les documents au contenu périmé seront sujets au désherbage, notamment sur les jeux de questionnaires.
 - ✓ Une dimension d'intérêt local : intérêt du document du point de vue de la production culturelle régionale ou locale.
- La cohérence du document dans la collection : un document qui viendrait apporter un éclairage particulier sur un sujet peut être éliminé à condition de lui substituer un autre document traitant de ce sujet dans la même perspective (préservation de la pluralité des points de vue). De même les documents présentant une mécanique de jeu ou scénario redondant avec d'autres et n'apportant aucun élément nouveau.
- Les usages des publics : il reste nécessaire de ne pas se couper de la demande, et de maintenir dans la collection les jeux consultés et empruntés par les publics.
- Les contraintes physiques de l'établissement : importance de la réserve, volumétrie du bâtiment.

Rythme de désherbage des collections : selon la situation. La ludothèque n'est pas confrontée actuellement à une planification du désherbage (Création des collections en 2015).

d) Organisation des collections hors et dans les murs

La ludothèque a à ce jour : 79 jeux d'exercice, 188 jeux symbolique (et 73 jeux de rôle), 86 jeux d'assemblage et jeux et 1565 jeux de règles (dont 60 jeux XXL). Ils sont stockés à la ludothèque. Dans les espaces de la ludothèque, les collections sont réparties :

- Espace 1 : jeu symbolique.
- Espace 2 : jeu d'assemblage / jeu d'exercice.
- Espace 3 : jeu de règles.

L'attrait de la nouveauté et le pluralisme des collections (des genres, des tranches d'âges) est important pour fidéliser nos adhérents. Nous pouvons constater que lorsque la newsletter annonce l'arrivée des nouveaux jeux, il y'a une plus forte présence des adhérents dans la ludothèque.

Des malles sont disponibles pour les autres structures de la Ville à partir de la collection pour :

- Les ALSH, les séjours.
- Le service jeunesse, les séjours.
- Le CISL.
- Le GEM Les colibris de Rungis, le SSIAD.
- La Maison de la Petite Enfance.
- Le collège, les écoles de la Ville et les classes transplantées.
- Les Assistantes maternelles de la Ville de Rungis.
- Les Aides à domicile.

Chaque malle contient des jeux qui sont utilisés pour une découverte d'un genre de jeu (voir classification ESAR) soit autour d'un thème développé par la structure emprunteuse.

Les malles tournent dans les structures pour une durée de 21 jours minimum à 6 semaines maximum.

e) Le système de classement des jeux : ESAR simplifiée

L'acronyme ESAR est composé des premières lettres des 4 types de jeux (**E**xercices, **S**ymboliques, **A**ssemblages et **R**ègles).

Cette classification ESAR repose sur des théories du développement de l'enfant et des théories documentaires, elle est utilisée pour observer, décrire, décomposer et comprendre les compétences du joueur et les objets du jeu, afin de répondre le mieux possible aux besoins et intérêts de celui qui joue.

ESAR classe les jeux et les jouets selon leur nature. Créé par la psychopédagogue Denise Garon et par le professeur de psychologie Rolande Fillon, il est inspiré par les travaux du psychologue Jean Piaget :

- **E** pour Exercice : jeu d'exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats. (ex : hochet, corde à sauter).
- **S** pour Symbolique : jeu permettant de faire-semblant, d'imiter les objets, de jouer des rôles, de créer des scénarios (ex : déguisements, dinettes, petites voitures).
- **A** pour Assemblage : jeu qui consiste à réunir, à combiner, à agencer, à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis (ex : bloc de bois, Légo).
- **R** pour Règle : jeu comportant un code précis à respecter et des règles acceptées par les joueurs (ex : jeux de société, jeux vidéo).

ESAR permet de classer les grandes familles de jeux en 4 types de jeux (facette A), Elle peut également s'accompagner d'une analyse psychologique qui décrit les habilités intellectuelles ou cognitives (facette B), fonctionnelles ou motrices (facette C), sociales (facette D), langagières (facette E) et affectives (facette F).

La ludothèque de Rungis a donc commencé la classification des jeux par la facette A afin que cela soit le plus simple pour tous (usagers et médiateurs du jeu).

Un document est disponible à tous les agents afin d'uniformiser les pratiques et charter les documents empruntables de la ludothèque.

JEU D'EXERCICE - E1		JEU SYMBOLIQUE - S2		JEU D'ASSEMBLAGE - A3		JEU DE REGLES - R4	
Jeu d'exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats.		Jeu permettant de faire-semblant, d'imiter les objets et les autres, de jouer des rôles, de créer des scénarios, de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles.		Jeu qui consiste à réunir, à combiner, à agencer, à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis.		Jeu comportant un code précis à respecter et des règles acceptées par le ou les joueurs.	
jeu sensoriel sonore	E 101	jeu de rôle	S 201	jeu de construction	A 301	jeu d'association	R 401
jeu sensoriel visuel	E 102	jeu de mise en scène	S 202	jeu d'agencement	A 302	jeu de séquence	R 402
jeu sensoriel tactile	E 103	jeu de production graphique	S 203	jeu de montage mécanique	A 303	jeu de circuit ou parcours	R 403
jeu sensoriel olfactif	E 104	jeu de production 3D et de simulation virtuel	S 204	jeu de montage électromécanique	A 304	jeu d'adresse	R 404
jeu sensoriel gustatif	E 105			jeu de montage électronique	A 305	jeu sportif	R 405
jeu moteur	E 106			jeu de montage scientifique	A 306	jeu de stratégie	R 406
jeu de manipulation / action-réaction virtuel	E 107			jeu de montage virtuel	A 307	jeu de hasard	R 407
						jeu de questionnaire	R 408
						jeu mathématiques	R 409
						jeu de langage	R 410
						jeu d'énigme	R 411