

Le jeu de société est un objet culturel à part entière, il a donc toute sa place dans une bibliothèque. Le jeu en bibliothèque implique la participation des bibliothécaires pour la médiation et l'animation.

En bref, les jeux de société aident à :

- ✓ Développer le sens de l'observation. ...
- ✓ Aiguiser sa logique et sa mémoire. ...
- ✓ Exercer sa motricité fine. ...
- ✓ Apprendre à attendre son tour. ...
- ✓ Explorer sa créativité. ...
- ✓ Enrichir son vocabulaire et ses connaissances générales. ...
- ✓ Apprendre à perdre et à gagner. ...
- ✓ Renforcer les liens familiaux.

Prévoir un espace :

- ✓ avec 1 ou plusieurs tables et chaises pour tester les jeux
- ✓ Endroit pour stocker les jeux (armoire, étagère...)
- ✓ Ajouter des livres-jeux à proximité.

Faire vivre les jeux :

- ✓ Prêt à emporter
- ✓ Sur place ou en animation avec le bibliothécaire
- ✓ Savoir ou trouver rapidement au moment du prêt la règle du jeu : s'appuyer sur les notices Orphée (règle et mot matière), le livret d'accompagnement, les vidéos internet
- ✓ Les notices des jeux de société seront envoyées (comme prêt livres)

Accompagnement sur place :

- ✓ Si jeu sur place il faut accepter que la bib s'anime (jeu amène du bruit)

- ✓ Il est conseillé de proposer la mise en route du jeu (savoir installer le jeu et expliquer les règles), parfois même commencer le jeu (ou faire une partie entière) pour qu'ensuite les joueurs soient autonomes
- ✓ Revérifier les jeux ensuite
- ✓ Pour animer un moment jeu à la bibliothèque, s'appuyer sur des associations de joueurs si cela existe ou sur des ludothèques

Prendre connaissance des jeux et répondre aux questions des usagers :

- ✓ Le livret d'accompagnement contient : le descriptif de tous les jeux ainsi que les règles du jeu.
- ✓ Prendre le temps de regarder les jeux que l'on ne connaît pas
- ✓ Les règles du jeu en vidéo sont disponible sur internet sur le site Ludovox (et/ou dans la notice)

Vérification des jeux :

- ✓ Utiliser le descriptif du jeu concerné
- ✓ A vérifier à l'arrivée de la valise dans la bibliothèque et chaque retour de l'adhérent ou après chaque partie si le jeu se fait dans la bibliothèque.

Fiche d'anomalie :

- ✓ Retour d'un jeu où il manquerait des pièces, cartes ou jetons...
- ✓ Jeu trop difficile ou trop facile par rapport à la tranche d'âge sélectionné

Fiche d'évaluation :

- ✓ Document à retourner à la MDO pour évaluer la valise et votre ressenti

Communiquer sur les jeux en bibliothèque :

- ✓ Faire des photos lors des animations
- ✓ Retour d'expérience par écrit