

Sommaire

Introduction

Qu'est-ce que la ludothèque municipale ?

Un projet d'établissement pour qui et pour quoi ?

1. Présentation de la ludothèque les Champ'ions	3
1.1 Son histoire	3
1.2 Son rôle et ses valeurs	4
1.3 Ses locaux	5
2. Les moyens mis à disposition de la structure	6
2.1 Moyens matériels	6
2.2 Moyens humains	7
2.3 Moyens financiers	7
3. Public accueilli	8
3.1 Les enfants	8
3.2 Les familles.....	8
3.3 Les écoles	8
3.4 Les adultes	9
4. Fonctionnement actuel de la structure	9
4.1 Ouverture et accueil du public	9
4.2 Prêt de jeux.....	10
4.3 Communication	10
4.4 Partenariats et réseaux.....	11
5. Les outils de pilotage	12
5.1 Le projet pédagogique.....	12
5.1.1 Défendre les valeurs éducatives du jeu	12
5.1.2 Se fixer des objectifs pédagogiques	14
5.1.3 Rôle de l'équipe pédagogique.....	16
5.2 Evaluation et suivi	18
5.2.1 Outils d'évaluation	19
5.2.2. Implication de l'équipe dans l'évaluation	19
5.2.3. Ajustement du projet pédagogique.....	20
5.2.4. Communication des résultats	20
Conclusion	20

INTRODUCTION

Qu'est-ce que la ludothèque municipale ?

La ludothèque municipale est la structure culturelle et sociale mise en place par la collectivité destinée à la promotion, à la diffusion et à la médiation du jeu sous toutes ses formes.

Elle constitue un lieu ressource spécialisé dans la conservation, la gestion et la mise à disposition d'un fonds diversifié de jeux et jouets, accessible en prêt ou en consultation sur place. La ludothèque s'inscrit dans une démarche éducative, sociale et culturelle par le biais du jeu.

Son rôle dépasse la simple location de jeux. Elle agit comme un espace d'animation et de médiation ludique, où des professionnels formés accompagnent les usagers dans la découverte, la pratique et la compréhension des jeux.

Cohésion sociale

Favorise la rencontre intergénérationnelle et interculturelle, l'inclusion, ainsi que la socialisation par le jeu

Patrimoine ludique

Participe à la valorisation du patrimoine ludique et à la sensibilisation aux enjeux liés au jeu (développement cognitif, créativité, respect des règles, esprit d'équipe)

Réseau partenarial et politique publique locale

Réseau de ludothèques, partenariats avec écoles, résidence autonomie – Promotion du jeu comme vecteur d'éducation, de culture et de lien social

Un projet d'établissement pour qui et pour quoi ?

Le projet d'établissement de la ludothèque a vocation à s'adresser à tous : aux habitants, aux usagers, aux extérieurs, aux partenaires institutionnels, aux élus et services... afin de leur offrir une vision cohérente et partagée de l'action menée.

Il sert à expliciter les missions de la ludothèque « *les Champ'ions* », les moyens à disposition, son fonctionnement mais il présente également le projet pédagogique, des indicateurs et les orientations à moyen et long terme.

Il permet ainsi d'assurer une ligne directrice pour le fonctionnement quotidien tout en servant d'outil de pilotage, d'évaluation et de communication.

Son élaboration repose sur la participation active des élus en charge et des agents du service enfance - jeunesse.

Il est établi pour une durée maximale de 5 ans.

1. Présentation de la ludothèque les Champ'ions

1.1 Son histoire

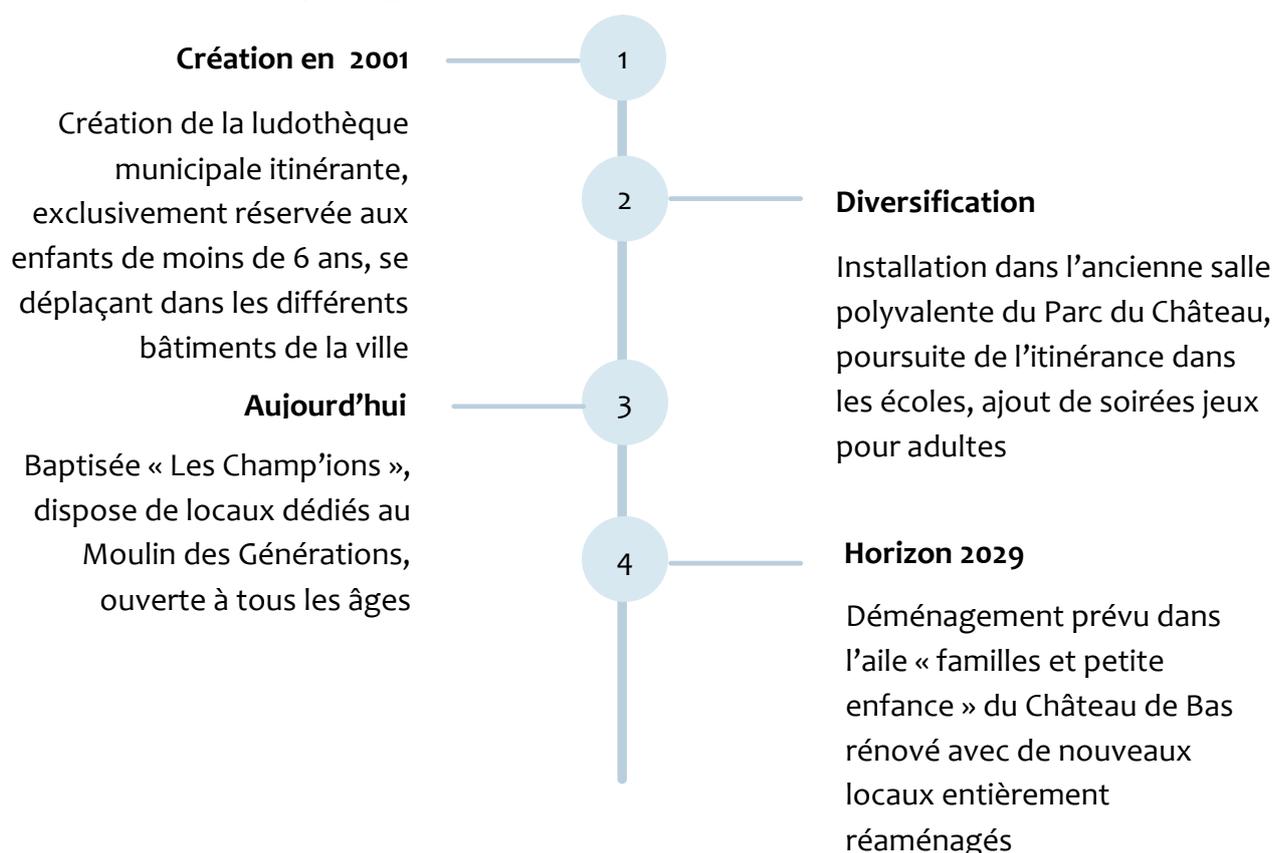
Créée en novembre 2001, la ludothèque municipale a d'abord été une ludothèque itinérante. Elle se déplaçait alors dans les différents bâtiments de la ville et était exclusivement réservée aux enfants de moins de 6 ans.

Elle s'est ensuite diversifiée et s'est installée plus régulièrement dans l'ancienne salle polyvalente du parc du château (qui n'existe plus aujourd'hui) tout en continuant son itinérance dans les écoles. Des soirées jeux pour adultes sont venues compléter le panel des nouvelles actions mises en œuvre.

Elle souffrait néanmoins de l'absence d'une salle pleinement réservée pour ouvrir davantage de créneaux horaires et proposer un lieu plus adapté en termes de convivialité et de sécurité.

Aujourd'hui baptisée « les Cham'pions », elle dispose de locaux dédiés au Moulin des Générations et est ouverte à tous, quel que soit l'âge.

Le plan patrimoine de la Ville prévoit son déménagement dans l'aile « familles et petite enfance » du château de Bas rénové. De nouveaux locaux entièrement réaménagés à son seul usage, mais en proximité immédiate avec la crèche et le relais petite enfance, seront livrés à l'horizon 2029, dans un environnement privilégié en cœur de ville.



1.2 Son rôle et ses valeurs

La ludothèque de Champigneulle remplit un rôle éducatif, social, culturel et intergénérationnel qui fait écho aux valeurs qu'elle défend.



Un rôle éducatif

Le jeu est essentiel à l'apprentissage et au développement harmonieux de l'enfant, il est aussi très enrichissant pour l'adulte.

La ludothèque est un donc un lieu propice à l'apprentissage de l'autonomie, de la règle, mais aussi de la consolidation de savoirs dans une démarche ludique. Elle propose des espaces riches et variés stimulant l'imaginaire, l'attention et la concentration.



Un rôle social

La ludothèque propose à tous ses adhérents, sans distinction, un accès aux jeux. Ils ont les mêmes chances de s'épanouir par le jeu et de découvrir une grande diversité de jeux.

Jouer c'est avant tout passer un bon moment avec les autres. Le jeu favorise les échanges, la ludothèque est donc un espace favorable à la socialisation. A travers le jeu, l'enfant apprend à vivre avec les autres, à les respecter et à créer du lien social.



Un rôle culturel

La ludothèque utilise des jeux traditionnels, anciens ou contemporains issus de différentes cultures. Elle contribue ainsi à préserver un pan du patrimoine immatériel lié aux pratiques ludiques. Ainsi, les usagers découvrent des jeux venus d'autres époques ou régions du monde, favorisant une ouverture culturelle.

La ludothèque ne se limite donc pas à un simple lieu de prêt ou de divertissement : elle est un véritable espace culturel vivant, qui favorise la découverte du monde à travers le jeu.



Un rôle intergénérationnel

Le jeu est un objet de médiation en ce qu'il est médiateur des relations. Il permet notamment de communiquer, de s'exprimer. Il met aussi en interaction des individus de tous âges. La ludothèque permet à plusieurs générations de se rassembler autour d'un même jeu et de partager un moment de plaisir, de convivialité propice à l'échange.

La ludothèque les Champ'ions transmet ainsi des valeurs telles que :

- Le respect des autres
- Le respect des règles, des espaces et de l'environnement
- La coopération, l'entraide
- L'ouverture sur le monde
- L'inclusion
- La citoyenneté
- Le vivre ensemble
- L'empathie

Ces valeurs guident les actions menées et contribuent à créer un lieu convivial favorisant le bien-être de tous.

1.3 Ses locaux

La ludothèque « Les Cham'ions » est située au Moulin des Générations à Champigneulles, en lisière du parc classé de la ville. Elle se trouve dans un cadre privilégié favorisant l'accessibilité pour les familles et les enfants de la commune et des communes voisines.

Un arrêt de bus à proximité en facilite l'accès pour les extérieurs.

Elle dispose de 83 m² de surface, répartis comme suit :

- Une grande salle de jeux avec un comptoir pour l'accueil des familles, des tables et chaises pour jouer, un coin « bébé » ...
- Une petite salle vitrée attenante avec cabane et jeux d'imitation
- Un coin cuisine
- Un bureau et des rangements

Elle dispose également d'un petit espace extérieur privatif et sécurisé.

Elle peut accueillir 35 usagers en simultanément.



2. Les moyens mis à disposition de la structure

1400

Jeux et Jouets

2

Agents à temps plein

2.1 Moyens matériels

Les jeux

La ludothèque dispose aujourd'hui de 1400 jeux et jouets répartis en différentes catégories.

Afin d'organiser la collection de jeux, elle utilise le système de référencement ESAR qui classe les jeux en quatre catégories :

- Les jeux d'exercice
- Les jeux symboliques
- Les jeux d'assemblage
- Les jeux de règle



La ludothèque est équipée du logiciel KAWA qui permet :

- La gestion des jeux
- Les prêts et retours
- Le suivi des membres

Ce logiciel optimise la gestion administrative, améliore l'expérience des usagers et permet à l'équipe de se concentrer davantage sur l'accueil et l'animation.

2.2 Moyens humains

La ludothèque est une composante du service Enfance-Jeunesse, lui-même intégré à la direction Jeunesse Education Sport Culture et Associations (JESCA).

2 agents à temps plein sont affectés à l'enfance et à la ludothèque. Ils sont encadrés par le responsable du service Enfance-Jeunesse. En cas d'absence, ils peuvent être remplacés par des ATSEM (agents qui interviennent dans les écoles maternelles).

Les agents en place sont spécialistes des jeux et des jouets et ont pour principales missions de promouvoir le jeu auprès de tous, de concevoir et d'animer des temps de jeu auprès de tous les publics et de gérer un fonds de jeux et de jouets.

2.3 Moyens financiers

La ludothèque dispose d'une enveloppe budgétaire votée annuellement.

Elle se décompose comme suit :

- Des crédits budgétaires en section de fonctionnement pour les jeux, l'alimentation, les boissons, la décoration, les fournitures administratives ...
- Des crédits budgétaires en section d'investissement, lorsque cela s'avère nécessaire, pour l'achat de meubles, d'équipements et de matériels

Ce budget permet de diversifier et de renouveler régulièrement la collection de jeux. Cela garantit que les usagers puissent découvrir de nouvelles expériences ludiques et s'adapter aux tendances du marché, qui évoluent rapidement. Les enfants, mais aussi les adultes, ont ainsi un accès à des jeux variés, adaptés à leurs âges et à leurs besoins pédagogiques ou récréatifs. Il permet aussi d'assurer l'entretien et le remplacement de jeux abîmés.

3. Public accueilli

La ludothèque est ouverte à tout public, de tout âge : les enfants accompagnés d'un adulte, les adolescent(e)s, les parents, les grands parents, les assistant(e)s maternel(le)s et autres professionnels (écoles, assistants sociaux...).



3.1 Les enfants

Les enfants de moins de 12 ans doivent être accompagnés. A partir de 12 ans, ils peuvent venir jouer à la ludothèque seul mais avec une autorisation parentale.

Pour les enfants, la ludothèque est un espace qui leur permet de découvrir une large gamme de jeux et jouets. Elle leur offre également un espace de jeux de rôle pour se socialiser et développer leurs compétences cognitives et motrices.

3.2 Les familles

Pour les familles, parents et enfants peuvent découvrir ensemble les jeux au travers de moments de partage ludiques et participer à des activités éducatives.

3.3 Les écoles

La ludothèque accueille les élèves des écoles maternelles et élémentaires de la Ville pour leur permettre de découvrir le lieu et les nombreux jeux avec lesquels ils peuvent jouer.

La ludothèque permet également aux professeurs des écoles de renforcer l'apprentissage par le jeu et d'arriver ainsi à capter l'attention des enfants de façon différente. Dans ce sens, la ludothèque est partie-prenante au Projet Educatif de Territoire (PEDT).

3.4 Les adultes

En famille ou entre amis, les adultes se rendent à la ludothèque pour jouer à différents jeux de sociétés ou jeux de rôle devenus très populaires en France.

Elle peut également s'ouvrir à certains professionnels, comme les éducateurs, les animateurs ou des spécialistes de l'éducation et de la santé qui veulent utiliser le jeu dans le cadre de leur travail avec des enfants, personnes porteuses de handicap, personnes âgées... Dans ce sens, la ludothèque peut être mobilisée dans le cadre du projet d'établissement de la Résidence autonomie des Fourasses ou encore du plan d'action Santé du CCAS.

4. Fonctionnement actuel de la structure

4.1 Ouverture et accueil du public

- Créneaux d'ouverture actuels

La ludothèque a des horaires d'ouverture différents en fonction de la période : période scolaire ou période de vacances scolaires.

Elle est ouverte 4 jours par semaine, du mardi au vendredi, le lundi étant réservé à la gestion administrative.

Les créneaux d'ouverture au public, qui peuvent évoluer, correspondent aux créneaux les plus plébiscités par les adhérents, majoritairement en matinée pour l'accueil des moins de 3 ans accompagnés des assistantes maternelles et des créneaux l'après-midi pour les familles en sortie d'école ou les mercredis.

En période scolaire, le nombre d'heures d'ouverture est d'en moyenne 17h par semaine (ouverture au public, animations spécifiques, accueil de groupes scolaires et animations à la résidence autonomie Les Fourasses).

En période des vacances scolaires, il passe à 20h par semaine (animations spécifiques et plages plus importantes d'ouverture au public).

Le reste du temps est consacré à la préparation des ateliers et partenariats, la rédaction de projets et bilans, l'entretien de la collection de jeux et jouets, l'apprentissage des règles du jeu et les tâches administratives.



- L'accueil du public

Le jeu sur place occupe une place fondamentale dans les activités de la structure, il constitue le cœur de ses actions.

Les agents de la ludothèque sont au contact du public, s'occupent du pointage des adhérents dans le logiciel pour chaque entrée dans le lieu, vérifient la bonne installation de chacun (affaires personnelles laissées dans le couloir ou dans des casiers, chaussures enlevées...), font respecter le règlement, expliquent les règles des jeux et apportent des conseils sur les choix de jeux.

Dans le cas d'une première visite, une présentation des locaux, des différents espaces de jeu ainsi que du fonctionnement de la structure est assurée par les agents en charge. Ils expliquent les conditions d'accès du lieu, les différents tarifs et les horaires. Le flyer des animations annuelles ainsi que celui des horaires d'ouverture de la ludothèque est transmis à chaque nouvel adhérent.

Lorsqu'une personne décide d'adhérer à la structure, elle doit au préalable remplir une fiche d'inscription et s'acquitter des frais d'adhésion.

4.2 Prêt de jeux

La ludothèque offre à ses adhérents la possibilité de louer des jeux et jouets. Ainsi, chacun peut emprunter jusqu'à 3 jeux pour une durée de quinze jours. Les tarifs sont fixés annuellement par délibération du Conseil Municipal (tarifs municipaux).

Afin de faciliter la recherche de jeux, il existe un catalogue de jeux en ligne qui répertorie les différents jeux et jouets dont dispose la ludothèque.

Grâce à cet outil, la ludothèque est en mesure de proposer un service « drive » via un message électronique.

4.3 Communication

La ludothèque dispose d'un encart spécifique sur le site internet de la Ville (www.champigneulle.fr) qui permet à tous de disposer des renseignements nécessaires sur le lieu, les modalités d'adhésion, les animations à venir mais aussi de pouvoir naviguer sur le catalogue de jeux.

Pour une communication la plus large possible, des visuels sous formes d'affiches, des flyers sont créés et diffusés sur les réseaux sociaux, le site internet de la Ville et les panneaux électroniques pour informer les usagers, ou toute personne intéressée, des activités de la ludothèque.

L'application ENT/ONE des écoles est utilisée pour diffuser encore plus largement l'information directement aux parents d'élève.

La communication peut également se faire au travers de la presse locale.

Enfin, les adresses mails des adhérents sont un moyen de communication efficace pour transmettre des informations.

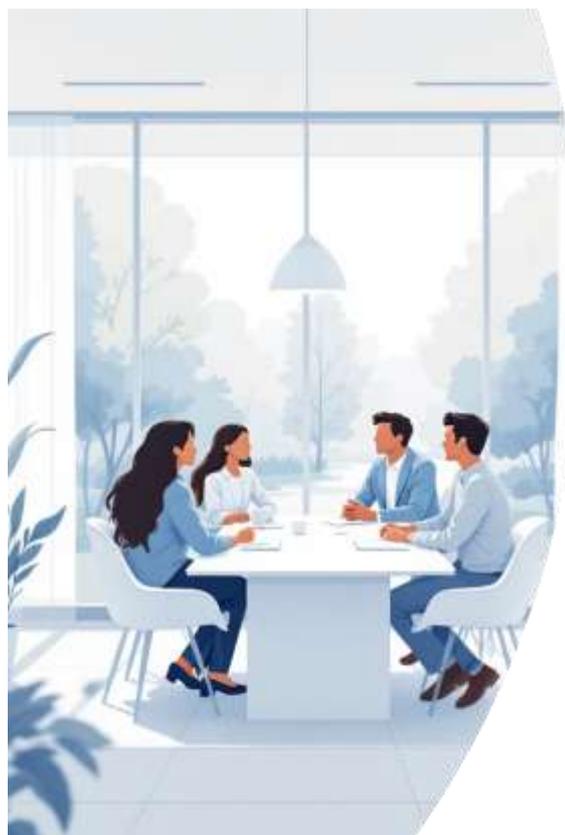
4.4 Partenariats et réseaux

La ludothèque municipale ne fonctionne pas en vase clos, son action s'inscrit dans un réseau de partenariats dynamiques, essentiels au développement de ses activités et à son ancrage local.

Qu'il s'agisse de collaborations avec des structures institutionnelles, éducatives, sociales ou associatives, ces liens renforcent sa mission de service public et favorisent une accessibilité élargie au jeu pour tous les publics.

Les principaux partenaires :

- **La CAF (Caisse des Allocations Familiales)** apporte un accompagnement technique et financier.
- **L'ALF (Association des Ludothèques Françaises)** a pour objet de fédérer, représenter et accompagner les ludothèques et les structures ludiques françaises
- **Les écoles de la Ville** pour des projets éducatifs communs
- **La résidence autonomie les Fourasses**
- **Les associations locales**



Communication digitale

Site internet dédié, réseaux sociaux, panneaux électroniques, application ENT/ONE des écoles



Réseau partenarial

CAF, ALF, écoles de la ville, résidence autonomie Les Fourasses, associations locales



Rayonnement local

Presse locale, mailing adhérents, affiches et flyers pour une communication élargie

5. Les outils de pilotage

5.1 Le projet pédagogique

Le projet pédagogique définit les orientations éducatives, culturelles et sociales de la ludothèque, en cohérence avec les objectifs de la municipalité et les besoins des publics.

5.1.1 Défendre les valeurs éducatives du jeu

Le jeu constitue bien plus qu'un simple divertissement : il est une activité essentielle au développement de la personne, quel que soit son âge. Au sein de la ludothèque municipale, nous considérons le jeu comme un vecteur fondamental d'apprentissage, de lien social, d'expression personnelle et de construction de soi. Les valeurs éducatives portées par le jeu guident l'ensemble de nos actions pédagogiques.

Développement global

Cognitif, moteur, affectif et social par le jeu adapté à chaque étape de la vie

Lien social

Espace de mixité sociale, intergénérationnelle et interculturelle autour du langage commun du jeu

Liberté d'expression

Espace où l'on peut essayer, créer, imaginer sans jugement ni pression, valorisant la créativité

Cadre structurant

Règles à respecter, repères temporels et spatiaux, sécurisation des interactions sociales

Le jeu comme droit fondamental

Le droit au jeu est reconnu par la Convention Internationale des Droits de l'Enfant (article 31), qui affirme que chaque enfant a droit au repos, aux loisirs, au jeu et aux activités récréatives. À travers la ludothèque et en cohérence avec son engagement UNICEF « Ville amie des enfants », la collectivité affirme son engagement à garantir l'accès au jeu pour tous les enfants, mais aussi pour les adolescents, les adultes, les familles et les publics spécifiques.

Le jeu comme outil de développement global

Le jeu permet à chacun de se construire dans toutes les dimensions de sa personne :

- *Développement cognitif* : à travers les règles, les stratégies, les défis, les enfants développent leur mémoire, leur logique, leur langage, leur attention.
- *Développement moteur* : par le jeu de construction, les jeux symboliques, les parcours ludiques, l'enfant affine sa motricité globale et fine.
- *Développement affectif* : le jeu permet de vivre des émotions, de les exprimer, de les comprendre. Il aide à renforcer la confiance en soi et l'estime de soi.
- *Développement social* : jouer avec d'autres apprend à écouter, à coopérer, à attendre son tour, à respecter les règles, à gérer les conflits.

Le jeu est donc un levier d'apprentissage naturel, adapté à chaque étape de la vie.

Le jeu comme vecteur de lien social

Dans une société marquée par le développement de l'individualisme et face aux inégalités, la ludothèque est un espace de mixité sociale, intergénérationnelle et interculturelle. Elle permet à des publics très divers de se rencontrer autour d'un langage commun : le jeu.

Le jeu favorise :

- La communication entre enfants et adultes
- Le partage entre générations
- L'intégration de publics en situation d'isolement ou de handicap
- La coopération et la solidarité à travers des jeux collaboratifs

En ce sens, le jeu est un puissant outil d'inclusion sociale et de renforcement du vivre-ensemble.

Le jeu comme espace de liberté et d'expression

Le jeu offre un espace où l'on peut essayer, rater, recommencer, créer, imaginer, sans jugement ni pression. Il valorise la prise d'initiative, la créativité, l'imaginaire.

Le jeu permet à chacun :

- D'exprimer son identité et ses émotions
- De se projeter dans des rôles, des mondes, des situations fictives
- D'inventer, détourner, transformer les règles ou les objets

Ainsi, la ludothèque encourage un rapport libre, autonome et créatif au jeu.

Le jeu comme cadre structurant

Bien que source de liberté, le jeu offre aussi un cadre contenant et structurant, à travers :

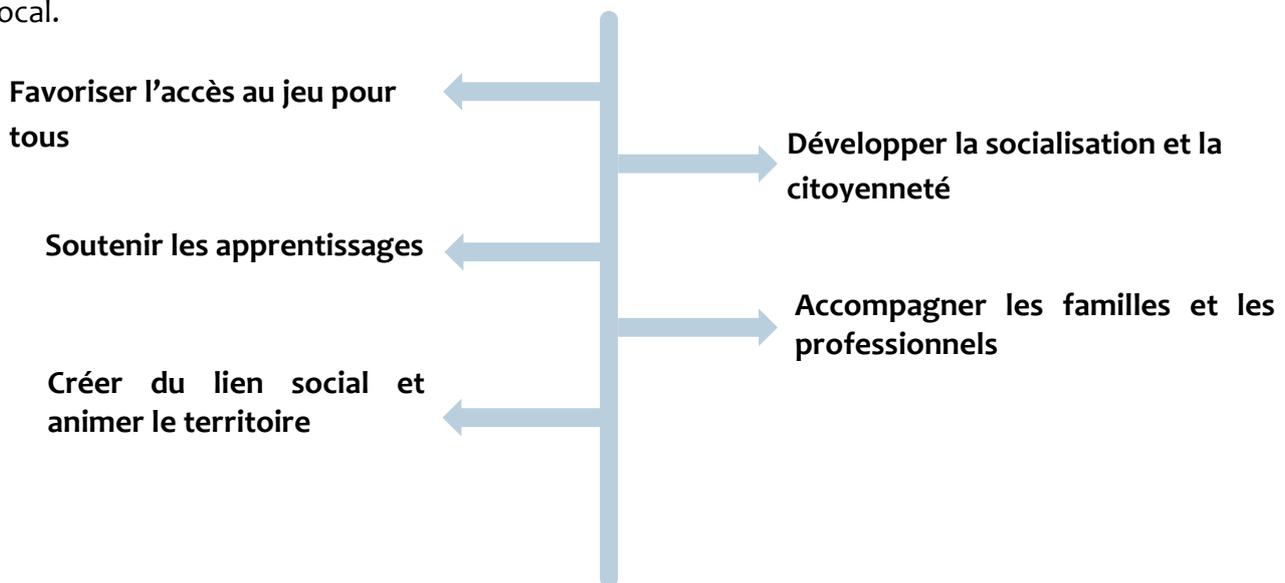
- Des règles à comprendre et à respecter
- Des repères temporels et spatiaux
- Une sécurisation des interactions sociales

Il permet aux enfants d'appivoiser la frustration, la perte, le respect de l'autre, autant de compétences psychosociales nécessaires à la vie en société.

Les valeurs éducatives du jeu fondent l'ensemble de l'action de la ludothèque municipale. En offrant un cadre bienveillant, accessible, ludique et stimulant, la ludothèque contribue au développement harmonieux de chacun et à la construction d'une société plus inclusive, solidaire et épanouissante.

5.1.2 Se fixer des objectifs pédagogiques

Les objectifs pédagogiques de la ludothèque municipale traduisent les valeurs éducatives du jeu en actions concrètes. Ils permettent de structurer les interventions de l'équipe et de garantir une cohérence dans l'accueil, l'animation et la médiation autour du jeu. Ces objectifs s'adressent à la fois aux usagers (enfants, familles, adultes, partenaires) et à l'environnement social et éducatif local.



Favoriser l'accès au jeu pour tous

L'un des fondements de la ludothèque municipale est de rendre le jeu accessible à tous les publics, sans distinction :

- Accueillir la diversité : enfants, adolescents, adultes, personnes âgées, en situation de handicap, familles précaires ou isolées.
- Proposer des jeux adaptés aux besoins, aux capacités et aux centres d'intérêt des différents publics : jeux sensoriels, symboliques, de construction, de société, coopératifs, etc.
- Aménager un espace inclusif et sécurisé : mobilier adapté, signalétique claire, zones différenciées (jeux calmes, jeux moteurs, jeux symboliques...).
- Organiser des temps d'ouverture variés (scolaire, périscolaire, vacances) pour permettre à chacun de fréquenter la ludothèque.

Développer la socialisation et la citoyenneté

Le jeu est une occasion précieuse de vivre des expériences collectives, d'apprendre à interagir avec les autres et de se construire comme citoyen :

- Apprendre à jouer ensemble : respecter les règles, partager, attendre son tour, coopérer, gérer les conflits.
- Encourager le respect des différences : à travers des jeux mettant en valeur la diversité culturelle ou la coopération.
- Valoriser les comportements positifs : respect du matériel, entraide, prise d'initiatives.

Soutenir les apprentissages

La ludothèque complète les apprentissages formels et informels en apportant une approche ludique et expérimentale :

- Développer les compétences cognitives et motrices à travers des jeux d'adresse, de logique, de mémoire, de stratégie.
- Favoriser le langage et la communication grâce aux jeux de rôle, jeux symboliques ou jeux narratifs.
- Travailler avec les partenaires éducatifs (écoles, crèches, centres de loisirs, RASED, enseignants spécialisés) pour intégrer le jeu dans les démarches pédagogiques.

Accompagner les familles et les professionnels

La ludothèque est aussi un lieu-ressource pour les adultes accompagnants :

- Soutenir la parentalité en offrant un espace d'échange, de découverte et de complicité autour du jeu.
- Valoriser le rôle éducatif du parent ou de l'adulte : observer, encourager, guider sans diriger.
- Former et sensibiliser les professionnels (animateurs, éducateurs, enseignants, assistantes maternelles...) à l'usage du jeu comme outil pédagogique ou thérapeutique.

Créer du lien social et animer le territoire

La ludothèque, en tant qu'équipement de proximité, contribue à la vitalité sociale et culturelle de la commune :

- Créer des passerelles entre les générations (ateliers intergénérationnels, jeux traditionnels...).
- Encourager la participation des habitants à la vie de la ludothèque (bénévolat, co-animation, fêtes du jeu...).
- Animer des temps forts dans l'espace public : événements ludiques, partenariats avec la bibliothèque, les écoles, le CCAS...

5.1.3 Rôle de l'équipe pédagogique

L'équipe pédagogique de la ludothèque municipale joue un rôle essentiel dans la mise en œuvre du projet éducatif et dans la qualité de l'accueil proposé aux usagers. Elle ne se contente pas de mettre à disposition des jeux : elle accompagne, observe, anime, éduque et valorise les pratiques ludiques dans une démarche bienveillante, inclusive et professionnelle.

Accueil Bienveillant

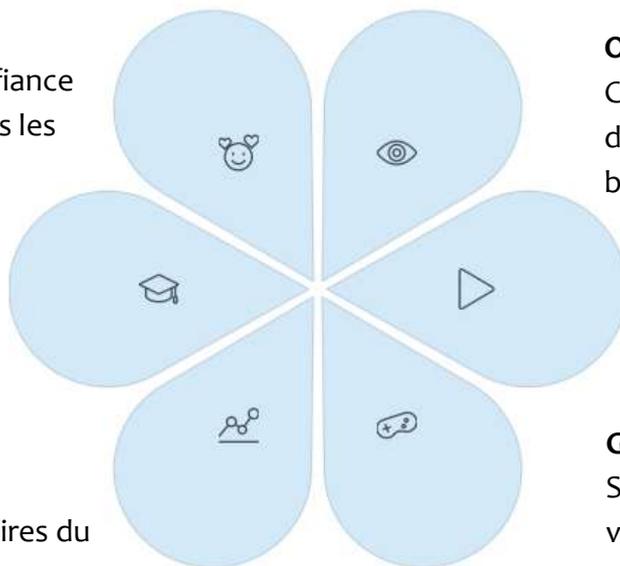
Créer un climat de confiance et de sécurité pour tous les publics

Formation continue

Evoluer avec les pratiques et rester innovant

Médiation sociale

Créer du lien avec familles et partenaires du territoire



Observation fine

Comprendre les dynamiques de jeu et les besoins individuels

Animation adaptée

Accompagner sans diriger, favoriser l'autonomie des joueurs

Gestion du fonds

Sélectionner, entretenir et valoriser un matériel de qualité

Accueillir les publics avec bienveillance et équité

L'équipe pédagogique est en premier lieu garante de la qualité de l'accueil :

- Accueillir chacun avec respect, écoute et attention, quel que soit son âge, son origine, sa condition physique ou sociale.
- Créer un climat de confiance et de sécurité, propice à la détente et à l'engagement dans le jeu.
- Adapter son attitude selon le public (enfants, adolescents, adultes, personnes en situation de handicap, professionnels...).
- Prendre en compte les besoins spécifiques de chaque usager pour proposer un accueil personnalisé.

L'accueil ne se limite pas à l'entrée dans le lieu, il est une posture permanente qui permet à chacun de se sentir légitime pour jouer.

Observer et comprendre les pratiques ludiques

L'observation est au cœur de la posture professionnelle en ludothèque :

- Observer les comportements individuels et collectifs pour mieux comprendre les dynamiques de jeu, les intérêts des enfants, leurs difficultés éventuelles.

- Repérer les besoins particuliers (manque d'estime de soi, de confiance en soi, difficultés à entrer en relation, agressivité, isolement, etc.).
- Adapter les propositions d'animation ou les conseils en fonction des observations fines et bienveillantes.

L'équipe ne juge pas, elle observe pour accompagner au plus juste.

Animer et accompagner les temps de jeu

L'animation en ludothèque repose sur une posture d'accompagnement plus que d'encadrement :

- Proposer des temps d'animation organisés (ateliers thématiques, jeux collectifs, initiations à des jeux de société, etc.).
- Favoriser le jeu libre en aménageant des espaces stimulants et accessibles, tout en restant disponible pour soutenir les besoins exprimés ou observés.
- Encourager l'autonomie des joueurs, sans imposer une manière de jouer.
- Susciter la curiosité et la découverte en renouvelant les jeux, en expliquant les règles ou en mettant en lumière des jeux moins connus.

L'adulte n'est pas là pour diriger le jeu, mais pour en faciliter l'accès et la richesse.

Gérer, valoriser et entretenir le fonds ludique

L'équipe est responsable de la qualité et de la pertinence du matériel mis à disposition :

- Sélectionner des jeux variés, de qualité, adaptés aux publics, aux âges et aux objectifs pédagogiques.
- Assurer la gestion du prêt, le suivi des entrées/sorties de jeux, et leur bon état.
- Entretenir, réparer ou recycler les jeux lorsque c'est possible.
- Mettre en place une présentation attractive et claire des jeux pour favoriser l'autonomie dans le choix.

Le jeu est un outil pédagogique : il mérite d'être soigné, valorisé et respecté.

Créer du lien avec les familles et les partenaires

L'équipe pédagogique agit comme médiatrice entre les différents acteurs du territoire :

- Soutenir les familles dans leur rôle éducatif à travers l'écoute, le dialogue et des conseils autour du jeu.
- Développer des partenariats locaux : écoles, crèches, centres de loisirs, bibliothèques, associations...
- Participer à des projets communs (ateliers en co-animation, interventions extérieures, événements partagés...).
- Sensibiliser à l'importance du jeu comme outil d'éducation, de lien social et de bien-être.

L'équipe ne travaille pas seule : elle s'inscrit dans un réseau éducatif local et dans des dynamiques plus larges (Projet Educatif de Territoire, Plan d'action Santé, territoire EAC...).

Se former et faire évoluer ses pratiques

Parce que le jeu, les publics et les enjeux éducatifs évoluent, l'équipe pédagogique est engagée dans une démarche de formation continue :

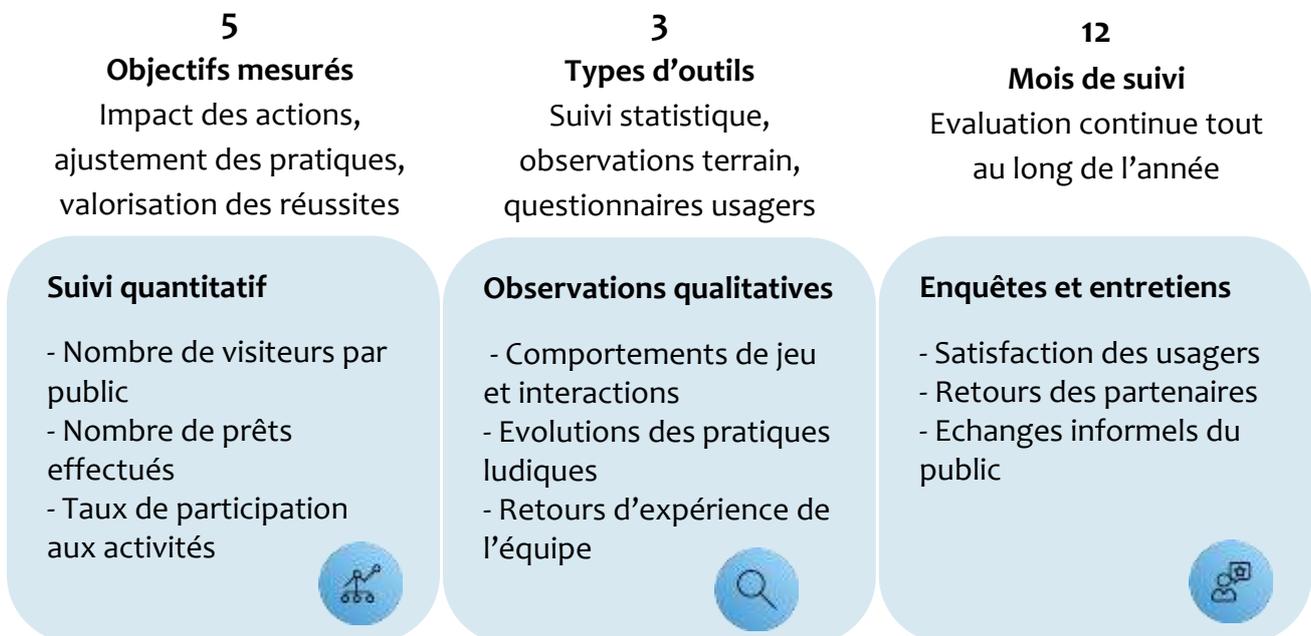
- Se tenir informée des nouveautés ludiques (jeux récents, tendances, pratiques émergentes).
- Approfondir ses compétences professionnelles (observation, médiation, animation, inclusion...).
- Participer à des temps de réflexion et d'échange de pratiques avec d'autres ludothécaires ou partenaires éducatifs.

Cette dynamique de formation permet à l'équipe de rester réactive, pertinente et innovante.

L'équipe pédagogique est le cœur vivant de la ludothèque. Elle ne se limite pas à distribuer des jeux, mais crée des conditions favorables au jeu libre, à l'apprentissage, à la rencontre et à l'épanouissement personnel et collectif. À travers ses actions quotidiennes, elle donne vie au projet pédagogique, en faisant du jeu un outil d'éducation, de citoyenneté et de lien social.

5.2 Evaluation et suivi

Le projet pédagogique de la ludothèque n'est pas figé : il évolue en fonction des besoins du public, des orientations municipales, des enjeux éducatifs et sociaux, ainsi que des réalités du terrain. Pour assurer sa pertinence et son efficacité, une évaluation régulière est indispensable.



L'évaluation permet de :

- Mesurer l'impact des actions menées
- Ajuster les pratiques professionnelles
- Valoriser les réussites

- Identifier les axes d'amélioration
- Rendre compte à la collectivité et aux partenaires

5.2.1 Outils d'évaluation

L'évaluation s'appuie sur des outils qualitatifs et quantitatifs variés, mis en œuvre tout au long de l'année :

a) Suivi statistique

Nombre de visiteurs (fréquentation globale et par public)

Nombre de prêts effectués

Nombre et nature des animations proposées

Taux de participation aux activités

Répartition des publics par tranche d'âge ou par structure partenaire

b) Observations de terrain

Observations des comportements de jeu, des interactions, des dynamiques sociales

Repérage des évolutions dans les pratiques ludiques

Retour d'expérience des membres de l'équipe

c) Questionnaires et entretiens

Enquêtes de satisfaction auprès des usagers (adultes, enfants, familles)

Retours qualitatifs des partenaires (enseignants, animateurs, éducateurs...)

Échanges informels et remontées spontanées du public

5.2.2. Implication de l'équipe dans l'évaluation

L'équipe pédagogique joue un rôle actif dans le processus d'évaluation :

- Chaque membre apporte ses observations et son expertise sur les actions réalisées.
- Des temps de régulation sont organisés régulièrement (réunions internes, synthèses d'animation...).
- Les résultats de l'évaluation servent à ajuster les pratiques professionnelles et les choix pédagogiques.

Ce travail collaboratif permet de garantir une cohérence entre le projet pédagogique et les réalités du terrain.

5.2.3. Ajustement du projet pédagogique

Le projet pédagogique est un document évolutif. Il peut être révisé.

Les retours d'expérience servent à adapter les objectifs, les actions, les méthodes d'animation ou les partenariats.

Les évolutions sociales, culturelles ou politiques du territoire peuvent également nécessiter une mise à jour du projet.

L'objectif est de maintenir une démarche vivante et dynamique, au service des usagers.

5.2.4. Communication des résultats

Les résultats de l'évaluation sont partagés avec les élus et, si nécessaire, avec les partenaires locaux, pour renforcer la coopération et valoriser les synergies et les usagers.

La communication autour de l'évaluation participe à la reconnaissance du travail pédagogique de la ludothèque.

L'évaluation et le suivi sont au cœur d'une démarche qualité et d'amélioration continue. Ils permettent à la ludothèque municipale de rester réactive, pertinente et engagée auprès de ses publics. En analysant ses pratiques et en s'adaptant aux besoins, la ludothèque affirme sa place comme un acteur éducatif et social à part entière au sein du territoire.

Conclusion

Ce projet d'établissement est un cadre évolutif. Il s'adapte en fonction des réalités du territoire, des besoins des publics et des orientations municipales. Il réaffirme l'ambition de faire de la ludothèque municipale un lieu vivant, éducatif, culturel et ouvert à tous.



Annexe : exemples d'animations tout au long de l'année

- **Les Ti'bouts d'choux sportifs**

Une fois par trimestre, une matinée sportive, ludique et festive est proposée aux tout-petits (0-3 ans) sous la bienveillance des adultes qui en ont la garde.

La motricité est un facteur important dans le développement de l'enfant qui l'aide à « grandir » et à prendre confiance en lui.

L'enfant appréhende son schéma corporel ainsi que ses capacités motrices, accompagné d'un adulte sécurisant ses déplacements et ses expérimentations.

Il est proposé aux enfants plusieurs activités et expériences différentes. Il peut donc choisir et changer à sa convenance : parcours de motricité avec modules en mousse, petites poutres, barrières à enjamber, trampoline, parcours avec obstacles, jeux d'adresse et de lancer.



- **Le Carnaval**

Une fois par an, la ludothèque organise le Carnaval à une date proche de mardi gras, un mercredi après-midi pour les enfants scolarisés accompagnés d'un adulte et un jeudi matin pour les enfants de 0 à 3 ans accompagnés par leurs parents ou de leur assistante maternelle. Cette animation festive est ouverte à tous, adhérent ou non, Champigneullais ou extérieur à la ville.

L'objectif est de proposer un moment convivial autour de la fête du carnaval, les enfants et les grands peuvent venir déguisés. Lors de cette animation, il leur est proposé : activités manuelles sur le thème, grands jeux en bois et jeux de société.



- **Jeunesse en Fête**

Le service Jeunesse de la ville organise une fois par an, une fête destinée à la Jeunesse mettant en valeur les dispositifs de la ville vers cette population.

Elle se déroule un samedi après-midi, au mois de mai/juin dans la cour du Moulin des Générations, elle est gratuite et ouverte à tous. La ludothèque y participe ainsi que de nombreux intervenants : pôle jeunesse, école de musique et de théâtre, associations, Conseil Municipal d'Enfants, prestataires extérieurs... C'est une fête qui permet à la ludothèque de faire découvrir ses grands jeux en bois, ses jeux extérieurs et jeux pour plus petits afin de valoriser ses services. La ludothèque propose également deux ateliers créatifs à destination de petits et grands



- **Halloween**

La fête d'Halloween est organisée par la ludothèque depuis maintenant deux ans, un après-midi pendant les vacances scolaires sur une date proche d'Halloween. Cette animation gratuite est ouverte à tous. Elle propose au public une animation sur le thème d'Halloween, une fête qui fait fureur auprès des jeunes. Les enfants et adultes peuvent venir déguisés. Au programme de l'après-midi : des jeux et un atelier créatif pour réaliser des décorations terrifiantes ainsi qu'une distribution de bonbons pour bien finir la journée



- **La Saint- Nicolas**

La ludothèque organise la fête de la Saint-Nicolas chaque année en deux fois, comme pour le carnaval. Le mercredi après-midi pour les familles avec des enfants scolarisés et le jeudi matin pour les enfants de 0 à 3 ans accompagnés de leur parent ou de leur assistante maternelle. Cette animation est ouverte à tous et est gratuite au public. Elle propose aux adhérents, petits et grands un moment convivial autour de la traditionnelle fête du St Nicolas. Au programme : des jeux, un atelier créatif pour réaliser des décorations de Noël ou des dessins pour le St Nicolas, la visite du St Nicolas en personne avec la possibilité d'être photographié avec lui et un goûter de circonstance : pain d'épices alsaciens, boissons et papillotes offert par la ludothèque.



- **Nuit de la lecture**

Depuis janvier 2025, la ludothèque participe désormais à l'opération nationale de la Nuit de la lecture, un rendez-vous culturel incontournable qui célèbre chaque année le plaisir de lire et de partager des histoires.

Traditionnellement associée aux bibliothèques et médiathèques, la Nuit de la lecture s'ouvre désormais aux lieux ludiques et créatifs. En intégrant cette manifestation, la ludothèque propose une approche originale : relier le jeu et la lecture.

Cette participation marque une nouvelle phase à la ludothèque, en élargissant ses missions au domaine culturel de la vie locale, en valorisant le lien entre imaginaire, récit et jeu.

