

Joue, jouons, jouez... en médiathèque

Sophie Golay Gasser

Résumé

Le jeu a-t-il sa place en médiathèque ? Faut-il le valoriser par des actions de médiations ? Dans le cadre d'une médiathèque de Haute Ecole Pédagogique, quels sont les bénéfices et les bénéficiaires d'une telle animation ? Retour sur une expérience jurassienne.

Mots-clés

Jeu, médiathèque, médiation, animation, apprentissage littéraire

⇒ Titel, Lead und Schlüsselwörter auf Deutsch am Schluss des Artikels

⇒ Titolo, riassunto e parole chiave in italiano alla fine dell'articolo

Auteure

Sophie Golay Gasser, Médiathèque HEP-BEJUNE, Route de Moutier 14, 2800 Delémont
sophie.golaygasser@hep-bejune.ch

Joue, jouons, jouez... en médiathèque

Sophie Golay Gasser

Alors que les supports numériques se multiplient dans nos médiathèques, alors que le métier de bibliothécaire est bousculé entre recherche documentaire, promotion de la lecture, numérisation et animation d'un lieu devenu 3e du nom¹, est-il utile de proposer des journées de jeux en médiathèque ? Selon quelles modalités ? Pour en retirer quels bénéfices ? Petite promenade dans une animation ludique...

Le jeu en médiathèque

La médiathèque de la HEP-BEJUNE est répartie sur les 3 sites de formation de l'institution, Bienne, La Chaux-de-Fonds et Delémont. Elle fonctionne comme une seule entité, avec des pratiques, des directives, des collections et des services partagés. Les services proposés sont destinés au personnel académique et au corps étudiant de la HEP-BEJUNE, ainsi qu'aux acteurs de l'éducation de l'espace BEJUNE, et à travers eux, aux élèves de l'arc jurassien. Ses locaux sont également ouverts à un large public, avec quelques restrictions de prêt. Bien sûr, chaque site est unique, ne serait-ce que par les personnalités multiples qui y travaillent, mais également grâce à la possibilité qui lui est laissée de mettre en place des ateliers, des activités, des expositions, en fonction des principaux publics, des ressources ou de l'espace à disposition. L'expérience décrite ici part d'une de ces initiatives.



Image 1 : Jouer en médiathèque, un plaisir partagé

Dans les années 90, au Docav (DOCumentation et Audio-Visuel), qui deviendra par la suite la médiathèque jurassienne de la HEP-BEJUNE, le rayon des jeux contenait une quinzaine de boîtes ; essentiellement des jeux éducatifs « sérieux », comme ceux édités par la maison Schubi.

¹ Le concept de bibliothèque troisième lieu a été popularisé dans le milieu des bibliothèques françaises par le mémoire d'études du diplôme de conservateur des bibliothèques de Mathilde Servet (janvier 2009). Elle définit ainsi les caractéristiques principales de la bibliothèque troisième lieu : un ancrage physique fort, une vocation sociale affirmée, et une nouvelle approche culturelle. <https://www.enssib.fr/le-dictionnaire/bibliotheque-troisieme-lieu>

Au fil des ans, cette collection s'est étoffée et diversifiée, pour répondre aux attentes du public, mais aussi parce que les bibliothécaires ont jugé indispensable d'ajouter de nouvelles catégories de jeux à la proposition initiale. A côté de jeux purement didactiques, traitant de l'apprentissage des langues ou des mathématiques, sont apparus des jeux d'adresse comme *Mölki*, *Go go gelato*, *Le roi en équilibre*, de hasard, tels que les jeux de loto, *Yatzee*, *La course aux rennes* ; de réflexion et de stratégie à l'exemple de *Blokus*, *Carcassone*, *Battle Sheep* ; d'observation et de mémorisation à l'instar de *Memory Switzerland*, *Sardines*, *Léo va couper sa crinière* ; d'ambiance comme *Loup-garou*, *Times-up*, *Fiesta de los Muertos* ; d'expression orale ou de jeux de mots, tel que *Speech*, *Nonsense* ou le très novateur *Kosmopolit*.

Il a fallu attendre les années 2000 et une collection bien plus étoffée pour que se fasse sentir le besoin de promouvoir le jeu à travers une animation destinée aux classes des écoles proches. C'est ainsi qu'est née l'action *Joue, jouons, jouez*, encore proposée aujourd'hui, adoptée et adaptée sous le nom de *Printemps du Jeu* par la médiathèque de La Chaux-de-Fonds depuis quelques années².

Le concept *Joue jouons jouez* et son évolution

En 2012, lors du lancement de la première journée de jeux, les bibliothécaires ont déjà l'habitude de recevoir des classes pour un club de lecture, animé par une enseignante, ainsi que pour des animations ponctuelles. Le personnel de la médiathèque s'est bien rendu compte de l'importance de ces actions, qui lui permettent d'aller à la rencontre des élèves et du corps enseignant des écoles proches.

La collection de jeux est maintenant importante, et nous nous demandons alors comment promouvoir et faire découvrir cette nouvelle richesse. Nous proposons donc 1, 2, 3 Jouez ! qui rencontre tout de suite son public.

Voici les principales lignes directrices de ce projet :

La personne responsable de l'animation sélectionne les jeux qui seront présentés selon différents critères :

- Nouveauté : nous présentons les jeux les plus récents de nos acquisitions annuelles;
- Ludique : nous écartons d'office tous les éditeurs clairement éducatifs tels que *Grand Cerf*, *Oiseau magique*, *Schubi*, *Orthoédition* pour nous concentrer uniquement sur les jeux purement ludiques. Le but de ces journées n'est pas de remplacer une leçon ordinaire, mais d'offrir une pause récréative aux classes qui y participeront. Nous tenons également à bien marquer la différence entre notre fonction de bibliothécaire et le métier d'enseignant;
- Âge conseillé : nous avons défini des classes d'âge, en fonction de notre public : 4-5 ans, 6-7 ans, 8-9 ans, 10-12 ans, 13-14, 15 ans et plus. En principe, les jeux pour les 4-5 ans peuvent encore se jouer avec des enfants de 6, voire 7 ans. Ils ne fonctionnent pas, ou rarement, avec les plus grands. Les jeux annoncés par l'éditeur à partir de 8 ans peuvent très bien plaire à tous les enfants plus grands ainsi qu'aux adultes;
- Nombre de joueurs : pour cette animation, nous avons besoin de jeux pour minimum 4 joueurs. Les jeux qui peuvent se jouer à plus de 4 nous sont bien utiles et sont presque systématiquement sélectionnés, car ils permettent plus de souplesse lors de la création des groupes;
- Type de jeux : nous veillons à varier les mécanismes de jeu : mémoire, observation, logique, motricité, expression orale, tactique... afin de solliciter différentes compétences chez les futurs joueurs et ne pas favoriser un seul type d'intelligence.

D'autres critères peuvent être pris en compte :

- Durée de la partie : même si nous partons du principe que nous ne pourrions pas finir toutes les parties, nous avons remarqué que les élèves étaient frustrés de ne pas avoir terminé leur jeu. Mais un jeu dont la partie est longue peut tout à fait être sélectionné malgré tout, si le mécanisme de jeu n'est pas déjà représenté ;

² La médiathèque de Bienne a une offre parallèle, destinée corps étudiantin de la HEP-BEJUNE et non pas aux écoles publiques.

- Les règles du jeu : le jeu peut être complexe, en cumulant plusieurs actions à chaque tour, ou en exigeant un bon niveau tactique, mais les règles doivent être faciles à expliquer. Nous évitons de choisir des jeux pour lesquels il faut une trop longue introduction avant de pouvoir jouer. Nous apprécions tout spécialement les jeux pour lesquels nous pouvons expliquer les règles en jouant une première partie « pour du beurre » ;
- Nos envies : nous savons que nous allons jouer plusieurs fois avec le même jeu, durant toute une semaine. Il faut que nous ayons du plaisir à partager ce moment avec les élèves. Impossible d'y arriver avec un jeu qui nous déplaît. La notion de plaisir est très importante lors de ces journées. Et le plaisir se partage...

Afin de faciliter les déplacements et d'éviter de devoir refuser trop de classes, nous invitons les enseignants et les enseignantes des écoles de la ville de Delémont et des localités proches. Nous souhaiterions bien évidemment pouvoir élargir le cercle de nos invitations. Mais nous ne pouvons recevoir qu'un nombre limité de classes et le facteur de proximité nous semblait important à intégrer.

En plus des courriels aux directions des écoles primaires, nous actionnons notre programme de communication habituel : affiches à l'interne, papillons à distribuer en médiathèque, information sur notre site internet. Les inscriptions se font par téléphone. Les premiers arrivés sont les premiers servis.

Nous ne sélectionnons ni le nombre d'élèves, ni leur âge. Nous pouvons mettre 12 plages à dispositions et nous les remplissons au fur et à mesure des demandes de réservations. Et c'est là que commence le challenge organisationnel !

Nous devons combiner plusieurs paramètres pour une animation réussie :

- Quel est l'âge des élèves qui participent à la semaine jeux ?
- Combien sont-ils par session ? Et donc, combien de groupe devons-nous créer ?
- Quels sont les jeux disponibles selon le degré scolaire des classes inscrites ?
- Qui dans l'équipe est disponible et quand pour animer les groupes ?
- L'enseignant vient-il seul ou accompagné ? Devons-nous lui faire prendre en charge un groupe ?

Il s'agit ensuite de se répartir les jeux à apprendre. Nous avons d'ailleurs évolué dans notre façon de procéder.

Les premières années, toutes les bibliothécaires apprenaient tous les jeux. Quand les élèves arrivaient, ils choisissaient eux-mêmes à quoi ils voulaient jouer. Nous faisons une partie complète, puis la même animatrice proposait un second, voir un troisième jeu.

Le gros avantage de cette façon de faire, c'est que l'organisation en est grandement simplifiée. Les classes arrivent, se répartissent en groupe, chaque groupe est géré par une seule personne durant toute l'animation. C'est simple.

Mais les désavantages sont nombreux :

- Il faut apprendre beaucoup, beaucoup plus de jeux ; ce qui demande beaucoup, beaucoup plus de temps de préparation, pour chaque bibliothécaire participant à l'évènement ;
- Les élèves ne jouent pas tous aux mêmes jeux, ce qui peut créer un sentiment d'envie et de frustration (il y a toujours un jeu bien mieux que tous les autres, et c'est généralement celui fait par le groupe d'à côté) ;
- Le plus gros écueil est au niveau relationnel : il y a, sur une semaine de jeux, un ou deux groupes impossibles à gérer. Nous ne sommes pas des enseignant·es ; nous ne sommes donc pas outillé·es pour faire de la gestion de classe et nous nous sentons parfois débordé·es par le manque de coopération ou d'envie, l'impertinence, la mauvaise foi, les réactions parfois brutales de certains enfants. Si c'est sur un temps court, nous pouvons passer un mauvais moment, vite rattrapé avec un autre groupe, qui lui sera plein de bonne volonté, d'envie, de plaisir, de curiosité, de respect mutuel, de patience et de tolérance.

Ces diverses expériences nous ont poussés à chercher une nouvelle organisation. Voici donc ce que nous pratiquons depuis quelques années.

Une fois que les jeux sont sélectionnés, chacune d'entre nous en apprend quelques-uns, que nous veillons à nous répartir selon nos jours de présence. À l'arrivée des classes, nous expliquons brièvement ce que nous faisons habituellement dans nos murs, le fonctionnement pratique de l'animation. Nous précisons également qu'il s'agit de parties « découvertes » et qu'il est possible que le temps manque pour certains jeux et que certains groupes ne pourront peut-être pas finir la partie en cours. Enfin, nous expliquons également que les élèves ne peuvent pas venir chercher ces jeux en famille, qu'il y a une ludothèque en ville pour ça, mais que les enseignant·es peuvent les emprunter pour leur classe. Nous demandons ensuite aux personnes qui encadrent la classe de créer des groupes qui fonctionnent bien. Nous avons remarqué qu'il était vraiment utile de procéder ainsi. Pour bien jouer, il faut un groupe hétérogène. Il doit y avoir des caractères extravertis dans chaque groupe, mais aussi des élèves conciliants, patients, malins, drôles ou sérieux. Bref, plus le groupe est mélangé, plus la dynamique de jeu est intéressante. Les enseignants et les enseignantes savent très bien réaliser cette belle alchimie de personnalités qui font qu'un groupe fonctionne.

Enfin, chaque groupe est confié à un membre du personnel de la médiathèque. Il commence une partie qui durera 15 minutes, qu'importe sa durée effective. Il arrive ainsi que l'on puisse enchaîner plusieurs parties du même jeu, ou que le temps se soit écoulé sans que l'on soit arrivé au bout de la première partie. A la fin du temps imparti, les groupes changent de maître du jeu et entament une nouvelle partie.

Il y a plusieurs avantages à ce fonctionnement :

- Nous passons beaucoup moins de temps à apprendre des jeux auxquels nous ne jouerons peut-être pas en raison de nos disponibilités;
- Nous pouvons jouer avec plusieurs groupes d'élèves et c'est un véritable bonheur que de découvrir autant de personnalités et de dynamiques;
- Les élèves découvrent tous (ou presque tous) les mêmes jeux. Ils peuvent en discuter ensuite en classe ou entre eux. Cela leur fait une expérience commune.

Les règles sont claires dès le début, équitables, il n'y a pas de sentiment de frustration (à part au moment de quitter une partie passionnante... et qu'on allait gagner, en plus !).

Le fait de ne pas terminer une partie a aussi un autre avantage : tout reste en suspens, il n'y a pas de gagnant officiel, parce que tout aurait encore pu changer avant la fin de la partie. Cette posture nous permet de mettre en avant le plaisir de jouer, d'apprendre quelque chose de nouveau, de passer du bon temps ensemble, plutôt que l'aspect compétitif.

Le grand désavantage est que ce système demande beaucoup plus de travail de planification en amont. C'est un gros investissement temps, qui repose sur une seule personne. Et un sacré casse-tête !

Mais pourquoi jouer en médiathèque ?

Voici nos observations et motivations à organiser ces semaines de jeux en médiathèque. Nous avons demandé aux enseignantes (ce sont toutes des femmes) des 12 classes inscrites de nous donner leur avis sur ces journées. Six d'entre elles ont eu la gentillesse de nous répondre. Afin de respecter leur anonymat, elles seront identifiées par leurs initiales. Nous les remercions vivement de leur contribution.

Les élèves qui viennent dans notre médiathèque profitent d'un lieu et d'un moment extra-scolaire. Ils découvrent un endroit dont ils ont déjà entendu parler, sans en avoir une représentation mentale. En effet, les enseignants et les enseignantes mentionnent souvent notre service en classe : - « voici ce que je vous ai rapporté de la médiathèque de la HEP ». Mais les enfants n'y viennent que rarement. Inviter les élèves à jouer dans nos murs, c'est aussi leur permettre de voir à quoi ressemble une médiathèque de Haute école. Leur permettre de passer un moment agréable et ludique dans un lieu habituellement réservé au corps enseignant rend cet univers plus accessible et leur permettra peut-être, plus tard, d'entrer dans des lieux culturels sans appréhension.

« J'ai inscrit mes élèves à cette animation, car je trouve important de vivre aussi des expériences de classe en dehors des murs de notre école. J'essaie dans ma pratique scolaire de faire jouer mes élèves donc ce lien

était tout bien trouvé. Le fait que cela se passe à la médiathèque de la HEP fait que c'est un lieu dont j'ai souvent parlé en classe, puisqu'il est fréquent que j'emprunte des livres ou des jeux et les élèves ont maintenant une image associée à cela. (CQ, 5P) »

C'est aussi l'occasion pour eux de jouer avec des adultes inconnus, bienveillants, et qui ne sont pas enseignants : « En temps qu'enseignante, j'ai vraiment apprécié que mes élèves jouent à des jeux avec des adultes extérieurs à l'école. Ça m'a permis d'observer une autre approche, très enrichissante. (JB, 2P) »

Les enfants découvrent de nouveaux jeux, mais parfois aussi de nouveaux mécanismes de jeux, par exemple les jeux coopératifs. C'est intéressant de voir comment les élèves intègrent les objectifs à atteindre, comment ils s'adaptent à chaque règle du jeu. Pour nous, c'est l'occasion aussi de tester si les jeux « fonctionnent », s'ils plaisent et s'ils semblent apporter quelques choses aux élèves. Les retours donnés par les adultes accompagnant les classes sont aussi très intéressants et nous permettent ensuite de mieux conseiller notre public. Enfin, nous devons sans cesse nous remettre en question quant à la façon que nous avons de transmettre l'information. Les enfants nous obligent à être très claires dans nos directives, à reformuler nos attentes, à trouver des astuces pour leur faire comprendre ce que nous attendons d'eux. Pour des professionnelles de l'information, c'est un bel exercice de style.

Avec ces journées, nous offrons un temps expressément défini pour jouer ensemble. Ces moments ne sont pas si fréquents pour les élèves en fin de cycle 1. Ils deviennent exceptionnels dès le cycle 2. « J'ai participé à cet après-midi jeux avec mes 16 élèves de 3P pour qu'ils puissent passer un moment agréable et encadré autour des jeux. En classe, ce n'est pas toujours facile de passer du temps avec un groupe d'élèves autour d'un jeu et de pouvoir profiter pleinement de ces moments. (AE, 3P) »

Les élèves acquièrent, développent ou perfectionnent des compétences spécifiquement liées au jeu de table tel que lancer le dé, tenir les cartes, compter des cases, comprendre et appliquer des règles, adopter une vision imaginaire commune (le temps d'une partie, ces pièces en plastiques valent vraiment de l'or)... Jouer à des jeux de plateau, c'est aussi développer le vivre-ensemble. Il faut respecter les règles fixées, pour que le jeu soit intéressant. Il faut également respecter l'autre, dans sa façon de jouer, mais aussi dans sa personnalité. Lors de ces séances, nous n'admettons aucune vantardise, aucune moquerie et nous sommes très vigilantes au respect de chacun et chacune. Pour que la partie soit agréable pour tous, il faut aussi que chacun attende son tour, écoute les autres, donne ou accepte les conseils... et accepte de ne pas forcément être le meilleur.

Certains jeux permettent d'exercer sa dextérité, d'autre sa rapidité ou sa mémoire. Le langage est également très important. Il fait parfois partie du mécanisme du jeu, comme dans *Nonsense* ou *Dream on*. Le succès de ces jeux nous interpelle d'ailleurs régulièrement. Nous les trouvons souvent difficiles d'accès, trop engageants ou trop lents. Mais les enfants entrent en fait volontiers dans les jeux mettant en avant l'expression orale et l'imagination.

Ainsi, l'année passée, nous avons proposé *Fabulia*, un jeu basé sur la lecture : *Fabulia* propose 10 histoires qui font vivre 10 aventures merveilleuses. Un joueur ou une joueuse lira l'histoire en 7 chapitres aux autres joueurs et joueuses. Dans notre cas, c'est un ou une bibliothécaire, mais ça peut aussi être un enfant qui s'exerce à la lecture. Le texte est joli, avec un vocabulaire soutenu ne cherchant pas du tout à infantiliser son public. Il donne l'occasion d'expliquer certains mots. Nous avons hésité à choisir ce jeu, qui nous semblait long et un peu laborieux. Il plaisait à l'une d'entre nous et nous avons fini par le sélectionner. Lorsque nous l'avons proposé à une classe de 4P, l'enseignante a paru très dubitative. Et pourtant... de retour en classe, quand elle a demandé à ses élèves quel jeu avait été leur préféré, c'est celui-ci qui est sorti en premier, à son grand étonnement... et au nôtre !



Image 2 : Fabulia

Le jeu peut aussi parfois servir de vecteur pour entrer en littérature, un prétexte pour parler d'œuvres littéraires, comme *Cyrano* ou le très récent *Pessoa*. Sans oublier que de nombreux jeux exigent de lire des consignes, des cartes, de composer des mots, de jouer avec la langue comme *Just one*, le célèbre *Times Up* ou encore *Comment j'ai adopté un gnou* ?

Il serait bien sûr présomptueux et trompeur que d'affirmer que tout est parfait. Si les enseignantes questionnées soulignent la qualité de l'animation, elles relèvent également des améliorations possibles, comme par exemple un mobilier peu adapté aux petits, des temps de jeux trop longs- ou trop courts- des jeux parfois trop compliqués, une certaine redondance dans les types de jeux, par exemple, trop de jeux de cartes.

« Pour des élèves de 6-7 ans, faire 2-3 jeux est amplement suffisant car ils ont encore un temps de concentration assez faible. Lors de la 4ème partie, il était visible que les enfants commençaient à "caler". » (AE, 3P)

« Avec les élèves de 1-2P, je suggérerais toutefois de jouer avec les élèves plutôt que d'animer le jeu. En effet, les jeunes élèves entrent beaucoup plus facilement dans le jeu lorsque l'adulte joue aussi. » (JB, 2P)

« Le bémol serait pour moi de présenter des jeux trop « complexes » qui demandent une longue préparation et des explications trop complexes. » (CV, 5P)

« Ce qui peut parfois poser problème est le mobilier non adapté à nos élèves. La hauteur des tables et des chaises, surtout pour être assis de façon à pouvoir bien prendre part au jeu. Jouer au sol, peut-être pas pour toutes les activités, serait-il envisageable pour vous ? » (AD, 1-2P)

« Augmenter la durée de jeu à au moins 2h afin de pouvoir réaliser des parties entières mais également jouer aux mêmes jeux que les camarades. » (RK, 8P)

Autant de suggestions à prendre en compte pour la prochaine session qui aura lieu en novembre 2022 !

Mais surtout, lors de ces journées les élèves ont du plaisir !

« Tous les élèves ont adoré cette activité. » (RK, 8P)

« Mes élèves ont beaucoup apprécié ce temps de jeux et ils en parlent encore parfois. » (AE, 3P)

« Mes élèves étaient très satisfaits de ce moment de jeu. Ils en ont parlé très positivement durant les jours suivants. » (JB 2P)

« [...] chaque fois que nous passons avec le bus devant le bâtiment de Strate J, les enfants me rappellent la matinée passée chez vous. » (AD, 1-2P)

Aux enseignants et enseignantes, nous offrons une activité bien rôdée, clé en main et gratuite. Ils peuvent également découvrir de nouveaux jeux et voir s'il est possible de les intégrer dans leur programme scolaire. Ils partagent aussi une activité agréable avec leurs élèves, dans un cadre sécurisant, facile d'accès. Ces moments leur permettent d'interagir de façon différente avec leurs élèves.

« Le fait de pouvoir compter sur vos interventions pendant les jeux est vraiment parfait et essentiel. Ce que j'ai aussi trouvé très chouette, c'était la variété des jeux. Stratégie, mémoire, motricité... vraiment top ! » (AD, 1-2P)

« Pour moi, il est important en classe d'octroyer des moments jeux afin de permettre aux élèves de collaborer, de découvrir et tout simplement de jouer sans aucune autre forme que de s'amuser. Le vivre ensemble est primordial dans une classe et les jeux sont un bon moyen de créer tout cela.[...] La formule de présenter plusieurs jeux et de « tourner » est pour moi très bonne. Ils découvrent ainsi plusieurs jeux et le fait d'être en petits groupes permet à chacun de jouer. » (CV, 5P)

« Je ne connaissais pas les jeux proposés, ce qui m'a permis de découvrir du matériel de jeu intéressant que je vais réutiliser. » (JB, 2P)

« La visée prioritaire de cet après-midi-là était que les enfants de ma classe aient du plaisir tout en profitant d'un réel temps de jeu encadré. » (AE, 3P)

Les bénéfices d'une telle animation sont également nombreux pour la médiathèque.

C'est l'occasion de présenter la diversité de notre collection. En effet, nous profitons de cette activité pour réunir toutes les nouveautés de l'année et faire venir des médiathèques de Bienne et de La Chaux-de-Fonds leurs dernières acquisitions.

Nous sélectionnons, apprenons et pratiquons de nouveaux jeux chaque année. Au fil des ans, notre connaissance de cette collection s'agrandit et il nous est de plus en plus facile d'en faire la promotion lors du prêt.

Proposer des animations en médiathèque, c'est aussi l'occasion de faire venir de nouveaux usagers, qui ne viendraient pas sans cette activité.

Nous espérons qu'en permettant aux élèves de vivre une expérience positive dans une médiathèque, ils auront ensuite moins de réticence à fréquenter d'autres lieux de culture.

Il est important pour nous de rencontrer des élèves et des enseignantes et des enseignants d'une façon à la fois très personnelle, très proche (difficile de cacher qui on est quand on joue...) et joyeuse.

Cet évènement implique tout le personnel de la médiathèque, y compris les technicien·nes et notre secrétaire, qui y participent de façon active. C'est un moment qui compte pour chacune et chacun d'entre nous et où chaque présence est indispensable. Régulièrement remis en question pour des raisons de disponibilités, il est à chaque fois plébiscité par l'ensemble du personnel de la médiathèque. Cette activité est un facteur fort de cohésion professionnelle.

Mais au fait...

Alors, faut-il jouer en médiathèque ? Est-ce notre rôle ? Est-ce que nous usurpons la place des ludothèques³ ?

Nous n'avons pas de réponse formelle à donner. Mais à la médiathèque HEP-BEJUNE de Delémont, chaque automne, on *Joue, jouons, jouez*, pour le plus grand plaisir de tous. Les mots de la fin seront ceux d'une enseignante. Ils justifient selon nous à eux seuls le temps consacré à cette animation :

« Vos moments de jeux offerts à nos classes sont de magnifiques cadeaux ».



Image 3 : la notion de plaisir est très importante

Bibliographie

Keymeulen, R., Van Langendonck, M., Massin, C., & Hourst, B. (2018). *Motiver les enfants par le jeu : Utilisez les intelligences multiples (Clés pour enseigner & apprendre)*. Louvain-la-Neuve: De Boeck Supérieur

Auteure

Sophie Golay Gasser est bibliothécaire, responsable de la gestion de la médiathèque de Delémont. Elle s'occupe également depuis plus de 10 ans de l'organisation de journées jeux dans le cadre de sa pratique professionnelle.

Cet article a été publié dans le numéro 3/2022 de forumlecture.ch

³ Nous pensons que l'offre culturelle de chaque institution renforce l'offre culturelle des autres. Voici ce qu'en dit de façon spontanée une enseignante : « Suite à la visite, nous avons parlé ensemble [avec ses élèves] de la ludothèque et des possibilités d'emprunter un jeu pour jouer en famille. Lorsque nous passons en vieille ville, nous faisons toujours un détour par la ludothèque pour montrer encore où elle se trouve » (AE,3P)

Spielen, spielen, spielen ... in der Mediathek

Sophie Golay Gasser

Abstract

Hat das Spiel seinen Platz in der Mediathek? Muss es durch Vermittlungsaktionen aufgewertet werden? Was sind im Umfeld der Mediathek einer Pädagogischen Hochschule die Vorteile von Spielen und wer die Nutzniesser:innen von solchen Animationen? Ein Erfahrungsbericht aus dem Kanton Jura.

Schlüsselwörter

Spiel, Mediathek, Vermittlung, Animation, Literarisches Lernen

Dieser Beitrag wurde in der Nummer 3/2022 von leseforum.ch veröffentlicht.

Gioca, giochiamo, giocate... nella mediateca

Sophie Golay Gasser

Riassunto

C'è posto per i giochi nelle mediateche? Il gioco dovrebbe essere promosso attraverso azioni di mediazione? Nel contesto della mediateca di un'Alta scuola pedagogica, quali sono i benefici e i beneficiari di tale animazione? Un bilancio di un'esperienza condotta nel Giura.

Parole chiave

Gioco, mediateca, mediazione, animazione, apprendimento letterario

Questo articolo è stato pubblicato nel numero 3/2022 di forumlettura.ch