



<b>IDENTIFICATION</b>	
Intitulé de l'Unité de formation : <b>BIBLIOTHECAIRE : FORMATION SOCIO-CULTURELLE</b>	Niveau d'études : A – <b>B</b> – C - D
Intitulé du cours : <b>Ludothèque : animation et organisation</b>	Nombre de crédits ECTS :
Nombre de périodes : 10 P.	Code : N°UF <b>412-4</b>

<b>DESCRIPTION</b>
<b>Prérequis :</b> <b>FORMATION SOCIO -CULTURELLE : COMPETENCES DE BASE</b>
<b>Documents de référence pour une préparation préalable au cours :</b>
<p><b>Objectifs généraux :</b></p> <p>L'étudiant sera capable</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ de s'approprier des connaissances, des concepts de base, des techniques d'animation pour la promotion de la lecture auprès des publics jeunes ;</li> <li>◆ d'établir des liens objectifs entre les valeurs et les pratiques de l'animation culturelle spécifiques aux bibliothèques ;</li> <li>◆ de prendre conscience, à travers ces différentes pratiques, de l'évolution de la profession de bibliothécaire et de la nécessité de s'investir dans son auto - formation ;</li> </ul>
<p><b>Contenu du cours :</b></p> <p><b><u>LUDOTHECONOMIE</u></b></p> <p><b>I. DEFINITIONS</b></p> <p><b>II. HISTORIQUE</b></p> <p><b>III. DES ORGANISMES</b></p> <p style="margin-left: 20px;">A. ASBL Ludo : Association des Ludothèques et des ludothécaires de la Communauté française de Belgique</p> <p style="margin-left: 20px;">B. La Commission Communautaire française (COCOF)</p> <p><b>IV. ROLES DES LUDOTHEQUES</b></p> <p style="margin-left: 20px;">A. Rôle éducatif</p> <p style="margin-left: 20px;">B. Rôle social</p> <p style="margin-left: 20px;">C. Rôle culturel</p> <p style="margin-left: 20px;">D. Ludothèque, lieu de loisir et de détente</p> <p><b>V. ANIMATION EN LUDOTHEQUE</b></p> <p style="margin-left: 20px;">A. Définition</p> <p style="margin-left: 20px;">B. Objectifs</p> <p><b>VI. CREATION ET ORGANISATION D'UNE LUDOTHEQUE</b></p> <p style="margin-left: 20px;">A. Tenir compte des besoins spécifiques liés à l'environnement</p> <p style="margin-left: 20px;">B. Moyens dont la ludothèque va disposer</p> <p style="margin-left: 20px;">C. Ressources financières</p> <p><b>VII. LUDOTHECONOMIE : La ludothèque au quotidien</b></p>

- A. LE PUBLIC CONCERNE
- B. LE FONDS DE JOUETS EXISTANT
- C. CRITERES DE SELECTION DE JEUX

## **LE JEU ET LE JOUET**

### **I. DEFINITIONS**

- A. Le jouet
- B. Le jeu
- C. Critères

### **II. L'IMPORTANCE DU JEU DANS LE DEVELOPPEMENT DE L'ENFANT**

- A. Les avantages du jeu
- B. L'importance du jeu dans le développement cognitif
- C. L'importance du jeu dans les compétences sociales
- D. L'importance du jeu dans le développement moteur
- E. L'influence du jeu dans le développement de l'enfant

### **III. CLASSIFICATION DES JEUX :**

- A. Définition de Piaget
- B. Le système ESAR

### **Bibliographie :**

- « **Les Ludothèques** »; Chiarroto, Annie; préf. Wittwer Jacques. - Paris : Editions du cercle de la librairie, 1991. - « Collection Bibliothèques ». - ISBN 2-7654-0463-1. -PP 89-90
- BONNERT C. **L'expérience de la Commission française de la Culture : la ludothèque, outil de démocratisation, d'information et de formation.** Dans : *Mouvement communal : revue mensuelle de l'Union des Villes et Communes Belges.* - Bruxelles : Union des Villes et Communes Belges, 1978. - P. 170-171

### **Webographie/Sitographie**

- [www.ludotheques.be](http://www.ludotheques.be)
- <http://www.ludotheques.be/files/animer.pdf>

**Statut du cours : Obligatoire**

## **PERSONNEL ENSEIGNANT**

**Mme LAI Valeria**

## **METHODOLOGIE**

- (quels supports pédagogiques utilisez-vous ?, quelles est la méthode utilisée ?)
- Mise en situation : dans la peau d'une ludothécaire, découverte d'un nouveau jeu
  - Utilisation d'un Powerpoint
  - Découverte de la matière à travers des articles de presse reflétant la réalité de terrain
  - Rencontre avec un bibliothécaire/auteur en classe
  - Travaux de groupes

## **MODES D'EVALUATION**

Evaluation en deux parties :

- Rapport écrit argumenté portant sur la présentation d'un nouveau jeu à un public jeune et réflexion sur la notion de "jeu de société"
- Evaluation pratique : Présentation orale du jeu choisi