



PROJET D'ÉTABLISSEMENT 2025 - 2030



ÉDITO

Créée en 1989 sous format associatif avant de devenir municipale en 2014, la ludothèque de Pontcharra est un équipement culturel impliqué dans la vie locale et ouvert sur notre territoire. Depuis bientôt 40 ans, elle rassemble et crée du lien entre les habitantes et habitants par le biais du jeu. Vecteur de convivialité, de socialisation, d'éducation mais surtout d'épanouissement, le jeu apporte une réponse aux besoins de chacune et chacun autour d'activités ludiques.

Ce document a pour vocation à la fois de présenter les ambitions du projet de la ludothèque, les actions qu'elle porte mais également d'amener les axes de développement de la structure pour les années à venir. La volonté de la commune est avant tout de placer tous les publics au cœur de ce projet d'établissement et de donner les moyens à la ludothèque de devenir un espace de jeu inclusif et adapté à chacune et chacun. Elle souhaite également donner à cette structure la visibilité qu'elle mérite et permettre ainsi à toutes les Charrapontaines et tous les Charrapontains de pouvoir profiter de ce service public culturel de proximité.

Ce nouveau projet d'établissement reprend l'ensemble des actions menées par la ludothèque mais également les orientations futures pour les cinq prochaines années. La ludothèque développera deux nouvelles thématiques au cours de ces cinq années : « Toutes et tous différents ? » et « Imaginer, créer, fabriquer ». Elle fêtera aussi un bel anniversaire, sa quarantième année d'existence et 2029 sera donc une année de célébration pour cet équipement qui fait la fierté de la commune.

Le projet d'établissement est destiné à l'équipe de la ludothèque, aux bénévoles, aux adhérents et usagers de la structure mais aussi à tous les partenaires de la commune de tous secteurs confondus (culture, enfance, petite enfance, social, jeunesse, associatif...). Je remercie chaleureusement toutes celles et tous ceux qui ont participé à la réalisation de ce document qui permet d'exposer les actions existantes et de dessiner les contours des projets futurs.

Vous souhaitant une très belle lecture,

Cécile Robin,
Maire de Pontcharra

TABLE DES MATIÈRES

Méthodologie

I. CONTEXTE GÉNÉRAL

A. Un contexte historique et géographique

- 1° Une histoire singulière
- 2° Une structure ancrée sur le territoire

B. Les moyens dédiés à la structure

- 1° Moyens humains
- 2° Moyens matériels
- 3° Moyens financiers
- 4° Outils de communication

II. FONCTIONNEMENT DE LA LUDOTHÈQUE MUNICIPALE

A. Une conception du jeu

- 1° Définition du jeu
- 2° Modalités de classification
- 3° Une ludothèque inclusive
 - a. Des jeux mixtes
 - b. Des jeux accessibles à toutes et tous
 - c. La vigilance sur les valeurs véhiculées par le jeu
- 4° Enjeux du jeu

B. Les actions portées par la ludothèque

- 1° Sur place
 - a. L'accueil autour du jeu libre
 - b. Prêt de jeu
 - c. Animations et temps thématiques
- 2° Hors les murs
 - a. Interventions extérieures récurrentes
 - b. Événementiel
- 3° La ludothèque, un lieu ressources
- 4° Ludothécaire : un métier méconnu

III. PROJET D'ÉTABLISSEMENT 2025 – 2030 : LE JEU ENSEMBLE ET POUR TOUTES ET TOUS

A. La diversité au cœur du projet

- 1° Deux nouvelles thématiques
- 2° Une ludothèque au service de tous les publics

B. Une ludothèque qui fête ses 40 ans

ANNEXE 1 : Les espaces jeux
ANNEXE 2 : Le règlement intérieur
ANNEXE 3 : La règle du jeu

MÉTHODOLOGIE

L'écriture de ce projet d'établissement 2025 – 2030 s'est faite en étroite collaboration avec l'équipe de la structure. Celle-ci s'est réunie à plusieurs reprises avec la directrice du service culture et l'adjointe à la culture pour faire ensemble le point sur l'activité existante de la ludothèque et les envies d'évolutions. De nombreuses suggestions d'évolutions et de projets sont sorties de ces échanges. À la suite de cette première étape de réflexion, un tableau a été créé pour lister les multiples pistes évoquées et les détailler. Pour chaque piste, un travail a été mené à la fois sur les impacts positifs, les risques et les points de vigilance mais aussi sur les conditions de mise en œuvre (délais, moyens humains, financiers et matériels...). L'idée étant que la Municipalité puisse se positionner sur l'ensemble des propositions en lien avec les orientations de la politique culturelle développée. De nouveaux temps de travail ont ensuite été organisés au sein de l'équipe culture pour affiner les propositions retenues et définir leurs conditions de réalisation.



I. CONTEXTE GÉNÉRAL

A. UN CONTEXTE HISTORIQUE ET GÉOGRAPHIQUE

1° Une histoire singulière

La première ludothèque ouvre en France à Dijon en 1967. En 1985, le pays compte seulement 485 ludothèques. Celle de Pontcharra ouvre ses portes en 1989. Imaginée par des bénévoles du centre social René Cassin, elle était associative et a tout d'abord été développée pour favoriser la rencontre et l'échange autour du jeu. L'association disposait d'une salle au deuxième étage du centre social et d'un fond de 100 jeux à son ouverture.

En 1999, la ludothèque s'installe à l'Espace Jacques Prévert, dans le quartier de la Marquise. En effet, face au succès de cette activité, la mairie invite l'équipe à s'installer dans les locaux de l'ancienne bibliothèque. La mairie met également à disposition de l'association un emploi jeune de 2001 à 2006 et décide ensuite de pérenniser le poste en créant un poste d'agent communal dédié à mi-temps. La ludothèque développant de nombreux projets en partenariat avec les structures charrapontaines et s'investissant de plus en plus dans les événements de la commune, le poste d'agent communal évolue à trois quarts de temps. En 2014, la ludothèque devient municipale. En 2015, la ludothèque déménage pour s'installer à proximité de l'école Villard-Benoît, dans des locaux plus spacieux où elle dispose de deux grandes salles d'animation et d'une salle dédiée au prêt. Depuis 2022, la ludothèque est désormais pourvue de deux ludothécaires à temps-plein. En 2025, le déménagement de l'école Villard-Benoît au Cairn permet à la ludothèque de récupérer de manière temporaire la grande salle périscolaire - anciennement utilisée par l'école - pour l'accueil de groupes et pour avoir un espace dédié à la fabrication-réparation de jeux.

2° Une structure ancrée sur le territoire

La ludothèque a toujours été proche du quartier « Villard-Benoît » ce qui a amené de nombreuses familles de ce quartier à se familiariser avec le jeu. Pendant quelques années, elle proposait d'ailleurs des animations de quartier en extérieur dans le parc des Tours Bayard. Elle est reconnue par les habitantes et habitants comme un lieu d'échanges, de liens et de découvertes.

En 2025, la ludothèque compte un grand nombre d'adhérentes et adhérents de Pontcharra mais également des communes avoisinantes (Barraux, Chapareillan...).

	Pontcharra	Territoire du Grésivaudan hors Pontcharra	Savoie
Familles	169	102	10
Collectivités, établissements scolaires et ALSH	8	2	
Associations	4	6	

À titre indicatif pour l'année 2024, 5251 personnes ont visité la ludothèque et plus de 4000 jeux ont été empruntés .

B. LES MOYENS DÉDIÉS À LA STRUCTURE

Afin de pouvoir mettre en œuvre dans un contexte favorable le projet d'établissement de la ludothèque, l'accroissement de projets et l'augmentation des adhésions, la Municipalité a adapté les moyens sur lesquels s'appuie la structure.



1° Moyens humains

L'équipe de la ludothèque, sur l'année 2024-2025 est composée de deux ludothécaires titulaires à temps complet et de sept bénévoles. L'équipe de la ludothèque restera à au moins deux temps-plein le temps de ce nouveau projet d'établissement.

La participation volontaire de bénévoles à la vie de la structure est encouragée et valorisée. Ces contributrices et contributeurs n'ont pas vocation à assurer les tâches des professionnels mais à mettre leurs compétences, quel que soit leur âge ou leur qualification, au service du public. Chacune et chacun signent la convention d'accueil d'un bénévole avec la commune, document qui précise le cadre de cet engagement.

Les bénévoles peuvent par exemple être amenés à soutenir l'équipe de la ludothèque dans les activités suivantes :

- Inventaire, réfection des jeux et des jouets ;
- Réflexion et création d'espaces de jeux dans le cadre des actions ;
- Renfort ponctuel sur des animations portées par la ludothèque auprès des publics (notamment lors de la fête annuelle : « Éclats ludiques »).

Dans le cadre de leur formation professionnelle continue, les ludothécaires peuvent bénéficier de formations dispensées par différents organismes : FM2J, CNFPT, Maison des Jeux de Grenoble... Des rencontres avec des intervenants extérieurs peuvent également être organisées en interne pour approfondir notamment une thématique spécifique.

La ludothèque de Pontcharra fait partie du RAL (Réseau des Animations Ludiques Rhône-Alpes), créé en 2003, qui regroupe plus d'une trentaine d'acteurs du jeu en région Auvergne-Rhône-Alpes et dont les objectifs sont de mutualiser les compétences et ressources afin :

- de promouvoir le jeu selon les valeurs énoncées dans le texte fondateur du réseau au travers du soutien à la création de projets, actions et événements autour du jeu ;
- d'échanger et d'enrichir les pratiques par des rencontres entre acteurs du jeu et des formations.

Ces temps d'échanges permettent de rencontrer d'autres professionnels de la région et de se questionner sur les pratiques ludiques.



2° Moyens matériels

La ludothèque est située place Vachez-Seytoux à Pontcharra. Ce bâtiment comprend :

- Trois garages pour le stockage des jeux d'extérieurs, jeux en bois, structures ;
- Un espace extérieur abrité à l'avant de la structure ;
- Deux salles aménagées en espaces de jeu ;
- Une salle de stockage des jeux ;
- Une grande salle (ancienne salle périscolaire) dédiée à l'accueil de groupes ;
- Un espace d'atelier ;
- Une cuisine ;
- Des sanitaires enfants, adultes et PMR.

Depuis 2025, l'équipe de la ludothèque utilise le logiciel Éludéo pour la gestion de son stock. Ce nouveau logiciel métier permet à la ludothèque de répondre plus exactement aux méthodes de travail des agents, aux exigences du Trésor Public sur le suivi de la régie et aux demandes de la commune pour la conservation des données numériques.

À partir de 2026, un renouvellement du mobilier est à prévoir afin d'accueillir au mieux les publics. Dans le cadre du projet d'établissement précédent, le renouvellement du mobilier de l'accueil avait déjà permis de rendre plus accessible et fonctionnel cet espace (banque d'accueil, armoire et fauteuils). Pour ce nouveau projet d'établissement, il semble pertinent de prévoir également l'achat de tables pliables roulantes, de chaises moins larges et plus confortables et des tables et des chaises pour enfants. Une partie du mobilier de l'école Villard-Benoît pourra être récupéré par la ludothèque afin de limiter les coûts et faire du réemploi de matériel.

3° Moyens financiers

Bien qu'administrativement et hiérarchiquement rattachée à la direction du service culture de la commune, la ludothèque dispose d'un budget propre géré directement par la personne responsable de la structure. Ce budget est voté en Conseil Municipal chaque année au moment du vote du budget global de la commune sur l'année civile à venir. La Ville de Pontcharra assume la charge de la structure.

En 2025, le budget dédié à la ludothèque était pour son fonctionnement de 10 200 euros (hors ressources humaines) et de 2000 euros pour son investissement.

4° Outils de communication

La Ville de Pontcharra dispose de nombreux outils de communication : site Internet, magazine trimestriel municipal, panneaux à messages variables sur la commune, relais presse locale, newsletter...

Dans le cadre du précédent projet d'établissement, ces outils ont été largement développés pour gagner en visibilité et renforcer l'image de la ludothèque. Des focus thématiques réguliers sont faits dans « Le Mag », magazine municipal, sur les actions portées par la ludothèque et la presse est systématiquement invitée aux événements portés par la structure.

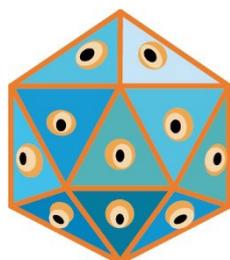
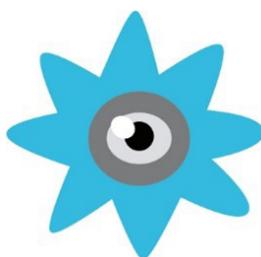
La page de la ludothèque sur le site Internet de la commune est très régulièrement mise à jour pour être le reflet de son activité. Par ailleurs, la ludothèque envoie une lettre d'information mensuelle « Lud'infos » à l'ensemble des adhérentes, adhérents et partenaires.

La ludothèque a depuis 2020 un stand communal chaque année au forum des associations de la ville pour présenter son activité.

Prévue par le précédent projet d'établissement, une charte graphique a été créée spécifiquement pour la ludothèque en 2020, en cohérence avec la charte graphique de la commune.

Définir une nouvelle identité visuelle pour la ludothèque a permis de renforcer son identité globale, créer une meilleure visibilité et lisibilité des actions et assurer la cohérence des outils de communication et d'information.

Un logo a ainsi été créé et un ensemble de déclinaisons ont été conçues pour les différentes composantes de la communication visuelle de la ludothèque telles que : panneau devant la ludothèque, tête de lettre, cartes de visite, signatures mail, stickers pour le matériel, invitations/affiches/programmes pour les événements, kakémonos, signalétique intérieure du bâtiment et également des pictogrammes pour les différentes actions menées par et avec la ludothèque.



II. FONCTIONNEMENT DE LA LUDOTHÈQUE MUNICIPALE

A. UNE CONCEPTION DU JEU

1° Définition du jeu

La définition retenue par l'équipe de la ludothèque pour le jeu libre est celle de l'écrivain et sociologue Roger Caillois, dans son ouvrage *Les jeux et des hommes*.

Le jeu est avant tout une activité qui est :

- Libre : on joue par choix et par invitation, jamais par obligation ;
- Séparée : circonscrite dans les limites d'espace et de temps ;
- Incertaine : dont on ne connaît pas l'issue ;
- Improductive : qui ne produit rien, dont on n'attend rien ;
- Réglée : le jeu est soumis à des règles qui suspendent les lois ordinaires ;
- Fictive : en dehors de la réalité.

Et de cette définition découle une dernière notion chère à la ludothèque : le plaisir de jouer.

2° Modalités de classification



L'équipe de la ludothèque a choisi de travailler avec la classification COL (Classement des Objets Ludiques) élaborée par le Quai des Ludes de Lyon, une des toutes premières ludothèques françaises. Elle s'appuie sur la classification ESAR qui offre une méthode d'analyse et de mémorisation des différentes formes de jeux dans l'ordre où elles sont acquises dans le développement de l'enfant. Le COL reprend les lettres de la classification ESAR en simplifiant les sous-catégories. Les catégories principales sont les suivantes :

E - Jeu d'exercice : utilisant des objets sensoriels ou moteurs pour obtenir un résultat ou effet immédiat.

S - Jeu symbolique : jeu de faire semblant en jouant un rôle, en créant des scènes imaginaires ou en s'inspirant d'un vécu et de la compréhension que l'on en a.

A - Jeu d'assemblage : jeu permettant d'assembler plusieurs éléments en vue de réaliser un nouvel ensemble.

R - Jeu comportant un ensemble de conventions, de règles. Il suppose l'acceptation de ces règles et l'obligation de s'y conformer.

3° Une ludothèque inclusive

La ludothèque se veut « inclusive ». En choisissant la méthode de classement COL, la ludothèque se réfère aux compétences de chacune et chacun qui peuvent faire référence à un âge sans pour autant que ce soit une barrière. Ainsi, lors des ouvertures au public, les espaces, aménagés en rapport avec les compétences, sont accessibles en permanence à tous les publics qu'importe l'âge des joueuses et joueurs.

a. Des jeux mixtes

Il est important de noter que la ludothèque porte une volonté de mixité, aussi bien dans la classification de ses jeux et jouets que dans les actions qu'elle coordonne. Le jeu doit pouvoir être la première marche vers l'égalité femme-homme.

Pour la petite histoire... quelques mots sur le rose et le bleu ¹

Jusqu'au XIX^{ème} siècle : c'est le blanc qui est la couleur le plus utilisée pour les bébés et les enfants, quel que soit leur sexe. Le développement de l'industrie du textile permet d'habiller les enfants avec des couleurs, sans distinction entre les sexes. Cependant, dans les habits folkloriques et de baptême, on observe une distinction : un ruban bleu est attribué aux filles (en référence à la Vierge Marie) et un ruban rose pour les garçons (peut-être en référence à leur tempérament, supposé « sanguin »). Puis, pour des raisons mal identifiées, cette tradition s'inverse vers les années 1940, diminue dans les années 1960 (avec la montée du féminisme) et revient en force dans le milieu les années 1980. Le maintien de cette déclinaison est fortement renforcé par les fabricants de vêtements et de jouets.

L'idée est de progressivement faire disparaître le rose attribué aux filles et le bleu aux garçons mais aussi par exemple de donner la possibilité aux enfants de jouer à des jeux en ne tenant pas compte des stéréotypes associés à leur genre. Par exemple, les garçons peuvent expérimenter des jeux d'imitation « ménage » et les filles, des jeux d'imitation « bricolage ».

À la ludothèque, les thèmes des espaces jeux sont donc non genrés (par exemple « le marché » plutôt que « la marchande »). Des objets ludiques sans stéréotypes « rose ou bleu » sont proposés. Ils ouvrent la possibilité à toutes et tous d'expérimenter différents rôles, féminins ou masculins qui correspondent aux besoins d'imitation et nourrit l'imaginaire.

Le besoin de jeu de l'enfant est présent qu'importe son genre et intervient directement dans son développement global (cognitif, moteur, affectif, social).

b. Des jeux accessibles à toutes et tous

La ludothèque se veut être un endroit accessible à toutes et tous. Ainsi, une attention toute particulière est apportée à avoir des jeux adaptés à l'ensemble des publics. La ludothèque a donc fait l'acquisition de jeux de règles surdimensionnés pour les animations auprès de tout public mais plus spécialement pour le public âgé et/ou en situation de handicap.

¹ Cf. Egaligone <http://www.egaligone.org/> - Fiches « histoire des couleurs de l'enfance » et « histoire des vêtements »

Aussi, pour sécuriser également les plus jeunes, les plus sensibles ou encore les personnes qui présentent un trouble du spectre de l'autisme, des casques anti-bruit peuvent être mis à disposition du public.

La ludothèque accueille également l'ensemble des publics quel que soit leur niveau de maîtrise de la langue française. En effet, plusieurs jeux ne nécessitant pas la compréhension de la langue française sont proposés aux familles. Une attention toute particulière est donnée lors des explications de règles de jeux parfois complexes à appréhender.

C'est ainsi que la ludothèque accueille sur des créneaux en dehors des horaires d'ouverture, plusieurs associations afin de sécuriser les publics et leur permettre d'appréhender au mieux son fonctionnement. C'est le cas notamment avec l'association l'A.T.E.L.I.E.R. qui aide les familles ne parlant pas couramment le français ou encore avec le CAMSP (Centre d'Action Médico-Sociale Précoce) qui accueille des enfants de 0 à 6 ans.

c. La vigilance sur les valeurs véhiculées par le jeu

La ludothèque sélectionne aussi les jeux en prenant garde aux « valeurs qu'ils véhiculent ». Certains jeux peuvent sous-entendre la dévalorisation d'un genre et bien souvent, le genre féminin.

Les ludothécaires restent vigilantes lors d'achat de jeux quant aux thèmes abordés mais aussi au matériel inclus dans les boîtes.

Certains jeux très intéressants de par leur mécanique de jeu peuvent heurter la sensibilité de certaines personnes. Par exemple, le jeu « Les Bâisseurs Antiquité » propose des cartes « esclaves », il est donc nécessaire de se remettre dans le contexte historique.

Les ludothécaires gardent un regard avisé sur l'offre de jeu et préviennent systématiquement lorsque les jeux que ce soit à cause du thème ou du matériel peuvent heurter ou choquer la sensibilité des publics.

4° Enjeux du jeu

La ludothèque est un lieu de détente et de loisir par le biais d'un objet culturel parfois méconnu : le jeu. Il est le reflet des cultures ; sa pratique ainsi que les formes qu'il prend diffèrent d'un pays à l'autre. Il amène une forme d'ouverture sur le monde, favorise l'épanouissement créatif et développe la curiosité des publics.

Il existe par ailleurs aujourd'hui un univers ludique (le monde de l'édition, autrices et auteurs, conceptrices et concepteurs, illustratrices et illustrateurs, festivals, concours...) qui ne cesse de grandir et mérite d'être connu. Les ludothécaires emmènent les adhérentes et adhérents à la découverte de cette culture ludique.

Mais avant tout, la ludothèque est un lieu de vie, ancré dans le quotidien des habitantes et habitants.

Elle donne à toutes et tous la possibilité d'accéder à un média culturel souvent onéreux, offrant ainsi aux publics de tous milieux et de toutes catégories sociales les mêmes chances de s'épanouir par le jeu.

Il est important de noter que l'équipe veille à proposer des espaces propices au développement du lien social pour les petits comme pour les grands. C'est un lieu ouvert à toutes et tous, ouvert aux différences et qui valorise le partage et l'écoute. À la ludothèque, on joue ensemble ce qui permet à des habitantes et habitants de plusieurs générations et de cultures différentes de se rassembler autour d'un même jeu et de partager un moment de plaisir, de convivialité et d'échange.

La ludothèque a une fonction d'accompagnement et de soutien à la fonction parentale. Le jeu libre, dans un lieu collectif en sécurité physique mais aussi affective (présence des parents) encourage la socialisation des jeunes enfants et leur permet également de découvrir le monde qui les entoure et d'expérimenter. La ludothèque est un lieu propice à l'apprentissage de la responsabilisation, de l'autonomie, des règles... Mais elle est surtout un endroit où l'on ose s'aventurer, essayer, se tromper, réussir... Le jeu stimule l'imaginaire et la cognition ; il est un média essentiel à l'éveil et à l'épanouissement de l'enfant.

Enfin, la ludothèque est un lieu ouvert sur son territoire qui favorise le développement de partenariats locaux avec les professionnels de tous secteurs (enfance, petite enfance, culture, social, handicap, 3^{ème} âge...). Ces collaborations permettent aux différents publics de découvrir les autres structures du territoire et surtout de trouver un espace commun de partage et d'échange.



B. LES ACTIONS PORTÉES PAR LA LUDOTHÈQUE

La ludothèque propose une diversité de services au public en lien avec ses objectifs pédagogiques, en s'attachant à l'importance des notions de partage et de convivialité.

1° Sur place

a. L'accueil autour du jeu libre

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

Le jeu sur place est ouvert à toutes et tous : familles, collectivités, associations...

Les créneaux de jeu sur place sont ouverts aux adhérentes, aux adhérents, en familles, entre amis.

Ponctuellement, la structure est également ouverte à des groupes adhérents sur d'autres créneaux (professionnels de la petite enfance, EHPAD, groupes scolaires et périscolaires centre de loisirs, Maison des Jeunes, associations...).

Les ludothécaires mettent en place dans les salles d'animation un cadre ludique et aménagent des espaces jeux conçus spécialement pour répondre aux besoins et à la sécurité de chacune et chacun dans le jeu. Chaque espace correspond ainsi à une catégorie de jeux et jouets adaptés aux compétences de chacune et chacun en suivant la classification ESAR (cf. Annexe 1). Ces espaces sont une invitation à jouer librement. Ils sont modulables et peuvent évoluer en fonction du public accueilli.

Le stock ou « fond » de jeu est à disposition du public souhaitant jouer sur place.

Le cadre est aussi aménagé de manière à créer du lien entre les adhérentes et adhérents. Par exemple, pour l'espace des plus petits, des canapés adaptés sont disposés pour que les adultes puissent s'installer confortablement auprès des bébés. Cet aménagement favorise également les échanges entre les familles mais aussi entre les professionnels : assistantes maternelles et TISF (Techniciens et Techniciennes de l'Intervention Sociale et Familiale)...



b. Prêt de jeu

La ludothèque dispose de plus de 3000 jeux et jouets, comprenant jeux d'exercice, jeux symboliques, jeux d'assemblage, jeux de règles et jeux surdimensionnés.

Les ludothécaires se tiennent informées des nouveautés et se déplacent à des festivals de jeux pour essayer de nouveaux jeux et en faire l'acquisition afin d'enrichir la collection. Le prêt de jeu est très sollicité par les familles, notamment pour les enfants. Toutefois, il est à noter que la demande a nettement augmenté ces dernières années pour les jeux à destination d'un public adulte et jeune adulte. Le jeu de société retrouve une place importante au sein des foyers et la ludothèque permet de pouvoir essayer les jeux avant, pourquoi pas, de les acheter ou encore de pouvoir jouer à un nombre de jeux plus important.

Afin de pouvoir emprunter des jeux, il est nécessaire d'être adhérent à la ludothèque. Les conditions de prêt (modalités de prêt, tarification, dédommagements en cas de perte de pièce ou endommagement d'un jeu...) peuvent évoluer au fil des années. Elles sont consultables sur place ou sur le site de la ville de Pontcharra :

<https://pontcharra.fr/sortir/culture/ludothèque/>.

Les collectivités, les écoles, les centres de loisirs peuvent également emprunter les jeux, leur donnant la possibilité ainsi de diversifier leur offre de jeu au sein de leur structure. Les associations peuvent également être intéressées par l'emprunt de jeux pour des événements spécifiques (kermesses, après-midis jeux...). Il convient également de remplir une fiche d'adhésion pour les groupes.

Le prêt implique aussi la notion de respect du matériel emprunté ainsi que celui des autres usagers ; les jeux étant communs au public emprunteur.

Prévu par le précédent projet d'établissement, la création d'un catalogue de jeux en ligne a été abandonnée pour des raisons techniques et structurelles. En effet, ce projet de catalogue en ligne faisait sens dans le cadre de la crise sanitaire liée à la Covid-19. Mais au regard de la difficulté technique que cela impliquait (le logiciel de la ludothèque ne permettait pas de proposer un catalogue en ligne approprié) et également de la volonté de garder un contact privilégié avec les adhérentes et adhérents, ce projet n'a pas abouti.

c. Animations et temps thématiques

Le jeu sur place et le prêt de jeux sont complétés très régulièrement par l'organisation d'animations à la ludothèque. Ce document présente des exemples d'animations proposées par la ludothèque mais ne se veut pas exhaustif. En effet, les animations varient en fonction des publics accueillis, de l'actualité de la commune, des envies de partenaires du territoire... Les animations se suivent donc mais ne se ressemblent pas.





Les soirées-jeux

Plusieurs fois par an, les ludothécaires organisent des soirées-jeux. Celles-ci offrent aux familles des temps de jeux de découverte pour les avertis comme pour les moins avertis. Le principe de ces soirées est de permettre aux adultes et adolescents de jouer entre eux à des jeux de leur choix. Elles incitent à la rencontre de nouvelles personnes, aux retrouvailles entre adhérentes et adhérents et à la découverte de l'univers ludique.

Prévues par le précédent projet d'établissement, ces soirées-jeux pourraient être amenées à évoluer pendant les cinq prochaines années. Afin de les rendre plus attractives, elles pourraient être davantage en lien avec la programmation culturelle de la ville et des événements particuliers (exemple : en juin 2025, pour la Fête de la musique, une soirée-jeux autour de la musique a été organisée avec la présence de petits ensembles de l'École municipale de musique).



Participation à La Grande Lessive

La Grande Lessive est une initiative nationale invitant le public, deux fois par an, autour d'une thématique retenue en lien avec la nature (« Fleurir ensemble ! », « Paysages au bord de Terre », « De la couleur ! », « Pierres à images », « Ma vie vue d'ici... et là »...) à créer une œuvre collective et à l'exposer sur de grands fils avec des pinces à linge. Chaque année, l'association charrapontaine « Les Mary Poppins » relaie cette initiative à Pontcharra et coordonne la récupération et la suspension des dessins. À l'instar de la crèche municipale L'Empreinte, des écoles maternelles et primaires de Pontcharra ou du RPE (Relais Petite Enfance), l'équipe invite ses adhérentes et adhérents à créer et exposer leurs œuvres devant la structure.



Partenariat avec le Coléo

Les ludothécaires proposent chaque saison des ateliers et animations en lien avec des spectacles présentés dans le cadre de la saison culturelle du Coléo, salle de spectacles municipale. Ces animations explorent une thématique ou un univers en lien avec le spectacle programmé (« Atelier de magie », « Jeux autour de la ferme », etc.) et invitent les adhérentes et adhérents de la ludothèque et les spectateurs et spectatrices du Coléo à suivre un parcours culturel d'une structure à l'autre. Ces animations peuvent être organisées sur site en amont ou a posteriori des représentations au Coléo. Ponctuellement l'équipe de la ludothèque peut être amenée à intervenir également dans le hall du Coléo avant l'ouverture de la salle. La ludothèque propose aussi des ateliers aux classes des écoles de Pontcharra qui vont voir les spectacles.



Les journées manipulation avec le RPE « Les Mômes en Fête »

Trois ou quatre fois par an, l'équipe de la ludothèque, en partenariat avec le RPE, organise une animation « manipulation, sensoriel » sur une matinée. Cette animation est à destination des adhérentes et adhérents de la ludothèque et des professionnels du secteur de la petite enfance et permet à toutes et tous de découvrir des ateliers et animations simples qui peuvent être reproduits par la suite à la maison. Ces matinées sont organisées de façon à ce que les enfants soient libres et autonomes sur les ateliers proposés. Elles représentent également l'occasion de passer un moment privilégié avec l'enfant.

Chaque année, en octobre, dans le cadre de son partenariat, la ludothèque et le RPE proposent également une journée familiale et invitent des intervenants extérieurs. Instruments musicaux géants et matériel de récupération avec les Structures musicales d'Étienne Favre ou encore construction en bois (de récupération) avec l'association « Et colegramm » ont fait le bonheur des petits et des grands lors de cette journée. L'idée est de faire des propositions proches des besoins de chacune et chacun et dans le respect de l'environnement en choisissant des intervenants sensibles à ce sujet.





Participation à la Semaine Nationale de la Petite Enfance

En partenariat avec l'association Agir pour la Petite Enfance et le RPE « Les Mômes en Fête », les ludothécaires proposent chaque année, lors de la Semaine Nationale de la Petite Enfance, divers ateliers thématiques à destination des enfants de moins de trois ans. Les ateliers varient chaque année selon le thème retenu par l'association Agir (« Viens, je t'emmène », « Encore ! jouer à l'infini »).



Journées dédiées aux centres de loisirs, MJ

Pendant les vacances scolaires, les centres de loisirs peuvent prendre contact avec la ludothèque pour venir ponctuellement dans ses locaux. Les ludothécaires mettent à disposition des jeux adaptés au public accueilli avec éventuellement une thématique définie en lien avec le centre de loisirs. Les enfants peuvent ainsi, par ce biais, essayer des jeux mais aussi découvrir la ludothèque et le jeu libre.

Ces animations favorisent également l'échange avec et entre les animatrices et animateurs.



Création de créneaux ponctuels d'accueil pour les groupes d'adultes

Bien qu'il ne s'agisse pas de l'un des objectifs prioritaires de la structure, le projet étant axé sur l'accueil et la libre-circulation des usagers, la ludothèque peut être amenée à accueillir des groupes d'adultes constitués. L'accueil de groupes ne doit alors avoir comme objectif que de faire connaître la ludothèque et toutes les possibilités qu'elle offre à un public qui n'y viendrait pas spontanément. Cela permet également à des publics peu mobiles de rompre leur isolement (personnes âgées, personnes handicapées...).



FOCUS SUR ÉCLATS LUDIQUES

Prévue par le précédent projet d'établissement, l'organisation d'une fête du jeu annuelle entre mai et juin a été instaurée depuis 2022 sous le nom d'Éclats ludiques.

L'envie de la ludothèque était de proposer une journée familiale et conviviale autour du jeu.

Le nom « éclats ludiques » a été choisi car il reflète le souhait de la ludothèque de faire briller le jeu sous toutes ses formes mais aussi de voir des étincelles dans les yeux des visiteuses et visiteurs. C'est une journée familiale où tous les publics se côtoient et trouvent un lieu pour passer un moment de plaisir autour du jeu.





La première édition en 2022 sur le thème « Les années 80 » a accueilli environ 250 personnes. Découverte de certains jeux pour les plus jeunes et retrouvailles pour les plus grands, cette journée a été une belle réussite. Forte de ce succès, la ludothèque a renouvelé ce projet les années suivantes sur des thématiques différentes : « Le jeu à travers le temps » en 2023 et « Rêves et imaginaires » en 2024.

Les thèmes varient chaque année et la ludothèque essaye de proposer des animations toujours proches de son public, respectueuses de l'environnement mais aussi où le public peut être acteur et pas uniquement spectateur (par exemple, grâce à des jeux comme Orgarêves, Le manège à traction parentale ou les Cabanes infinies).

L'édition 2025 sur la thématique « À l'abordage » a accueilli plus de 400 personnes.

Les espaces conçus autour du thème « ateliers de fabrication en carton », jeux surdimensionnés en bois, jeux de règles et bien sûr la buvette ont permis aux familles de rester toute la journée pour participer aux ateliers et jouer. Les « combats » parents/enfants organisés grâce à la fabrication d'épées en carton a eu notamment un grand succès.

2° Hors les murs

En lien avec les partenaires, l'équipe de la structure peut être amenée à effectuer des interventions dans d'autres établissements ou en extérieur. Le type d'animation, la sélection de jeux, le nombre d'intervenants ainsi que la jauge sont adaptés au type de public et au lieu où se déroule l'animation.

Les ludothécaires interviennent également lors d'événements en proposant des espaces et animations ludiques s'appuyant sur son fond de jeux et la connaissance de ses agents.

a. Interventions extérieures récurrentes



Dispositif « On joue ensemble » à l'école maternelle Villard-Benoît et à l'école César Terrier

Depuis une quinzaine d'années, en partenariat avec l'Éducation Nationale, la communauté de communes Le Grésivaudan, le Département de l'Isère et le RASED (Réseau d'Aides Spécialisées aux Élèves en Difficulté), l'équipe de la structure intervient dans le dispositif « On joue ensemble », à l'école Villard-Benoît. Depuis septembre 2023, ce projet s'est étendu également à l'école César Terrier.

Tous les mardis et jeudis matin en période scolaire, de 8h30 à 9h30, les parents accompagnés de leurs enfants, l'enseignante du RASED, des enseignants ainsi qu'assistantes sociales, TISF, médiathécaires, se retrouvent dans une salle de l'école afin de partager un café/thé autour des jeux et d'une histoire.

Les ludothécaires choisissent les jeux en amont et les installent sur les tables « prêt à jouer ».

Les familles s'approprient ce lieu où il fait bon jouer et s'installent volontiers à une table pour débiter le jeu avec d'autres familles, des intervenantes et intervenants ou avec leurs enfants.

Par l'intermédiaire du jeu, le dispositif « On joue ensemble » ouvre un espace sécurisant d'échanges et de bienveillance et développe des liens entre tous les utilisateurs, notamment entre l'« école » et les parents, ce qui peut entraîner un dialogue constructif.

Ce projet continue avec le déménagement de l'école Villard-Benoît au Pôle Enfance le Cairn.

Ce dispositif a eu un rayonnement au-delà de Pontcharra. En effet, il a été repris et mis en place dans plusieurs écoles de différents départements et a même traversé le Pacifique pour être implanté dans une école de Tahiti.



Participation à la Semaine de l'Enfance

Chaque année, au mois de mars, la commune de Pontcharra (service enfance-jeunesse) en partenariat avec la ludothèque, le RPE, le multi-accueil et la médiathèque Jean Pellerin organise au Coléo, la Semaine de l'Enfance. Pendant une semaine, chaque structure met en place des activités à destination des familles et professionnels du secteur de la petite enfance du territoire. Les ludothécaires amènent des jeux symboliques, d'exercices et de manipulation. Cette action a pour but d'inviter les familles et partenaires de la petite enfance à un moment privilégié avec les enfants de moins de trois ans. C'est également l'occasion de proposer aussi aux visiteuses et visiteurs des activités riches en expériences, promouvoir le jeu ainsi que l'autonomie de l'enfant à travers la motricité et le jeu libres. Les familles peuvent par ailleurs échanger avec les professionnels présents sur différents sujets : la propreté, le sommeil, les écrans...



Animations au sein de structures partenaires

Ponctuellement et en fonction des projets, l'équipe de la ludothèque peut être amenée à se déplacer au sein de structures pour animer des temps de jeu, soit en amenant une sélection de jeux soit en développant des animations spécifiques.

Pour exemple, en 2025, l'équipe se rend une fois par mois à l'EHPAD Le Granier de Pontcharra afin d'animer des temps de jeu auprès des résidentes et résidents. La ludothèque propose également, deux à trois fois par an, à la Petite Unité de Vie de Pontcharra des temps d'animation auprès des résidentes et résidents.

De plus, la ludothèque participe activement à la kermesse annuelle de l'EHPAD organisée conjointement par le Conseil Municipal Jeunes et l'EHPAD Le Granier.

b. Événementiel

Enfin, les ludothécaires sont amenées à organiser des animations ou actions hors les murs lors d'événements le plus souvent communaux mais également intercommunaux.

Les ludothécaires participent activement aux événements de la commune comme les festivités de la Rosière et le marché de Noël.



Elles apportent leur expertise ludique à cette organisation. En effet, pendant les festivités de la Rosière, la ludothèque installe des jeux en bois surdimensionnés.

De même, la ludothèque participe à l'événement « Giboulivres » avec les médiathèques et bibliothèques intercommunales.

La ludothèque peut être amenée à être en renfort sur d'autres événements communaux (carnaval, semaine bleue, semaine verte) par le prêt de jeux ou la présence des ludothécaires.

3° La ludothèque, un lieu ressources

La ludothèque est aussi un lieu ressources :

- Conseils auprès des familles sur les différentes formes de jeux ;
- Aide et conseils à la constitution d'un stock de jeux en vue de prêts pour les animations à thème (école, kermesse, fête...) ;
- Conseils et information sur le jeu auprès de divers professionnels (ATSEM, assistantes maternelles, enseignants et enseignantes...) ;
- Accompagnement autour de la fonction parentale.

Prévue par le précédent projet d'établissement, la formation des animatrices périscolaires et ATSEM au jeu n'a pas pu être mise en place, les agentes ayant déjà un planning hebdomadaire très chargé. Cependant, les ludothécaires apportent toujours des conseils avisés en direction des professionnelles.

4° Ludothécaire : un métier méconnu

Lors des accueils de public, les ludothécaires sont à l'écoute, conseillent, mettent en jeu, observent et veillent à la sécurité des usagers.

En dehors des heures d'ouverture au public, dans l'ombre, les ludothécaires œuvrent pour que tout soit prêt lors de l'accueil des différents publics, pour enrichir le stock, gérer les tâches administratives et bien d'autres tâches qui leur incombent.

Comme le montre l'illustration suivante, le métier de ludothécaire ne se limite pas à l'accueil, le conseil et les emprunts de jeux, il y a la partie immergée très peu connue avec des missions comme la veille ludique, l'inventaire ou encore la réflexion autour des espaces de jeux.



III. PROJET D'ÉTABLISSEMENT 2025-2030 : LE JEU, ENSEMBLE ET POUR TOUTES ET TOUS

La ludothèque est un équipement communal qui se veut ouvert sur le territoire et accessible à toutes et à tous. Dans le cadre du développement du projet d'établissement 2025-2030, la commune souhaite que cette structure puisse s'ouvrir encore plus afin de devenir un espace de jeu pour tous les publics en proposant une offre plus diversifiée et en développant des actions spécifiques en direction de certains publics.

A. LA DIVERSITÉ AU CŒUR DU PROJET

1° Deux nouvelles thématiques

Dans le cadre de ce projet d'établissement 2025-2030, l'équipe de la ludothèque propose de développer deux thématiques :



« Toutes différentes / tous différents ? »

Cette thématique a comme objectif de mettre à l'honneur la tolérance, la bienveillance, le respect de l'autre et donc de soi. La ludothèque accueille un public mixte, familial ou professionnel. Il s'agit de recevoir chaque individu pas seulement dans sa différence mais aussi dans sa singularité qui est une richesse. Les espaces sont pensés de façon à ce que tout le monde puisse bénéficier des jeux et jouets sans que cela n'engendre une quelconque gêne. Les ludothécaires souhaitent poursuivre ce travail d'accueil de l'ensemble des publics et de construction de l'espace pour toutes et tous. Dans le cadre de cette thématique, des temps ponctuels et des sensibilisations pourront également être imaginés auprès des agents communaux.

Une malle thématique existe déjà sur ce sujet et pourra être encore plus développée. Cette malle contient des jeux sensoriels et surtout des mallettes de mise en situation de différents handicaps (visuels, auditifs, moteurs, sensoriels, cognitifs...) ainsi que des jeux symboliques. Les ludothécaires se forment chaque année sur le sujet de la différence, le handicap et l'inclusion.





« Imaginer, créer, fabriquer »

Cette thématique permettra aux adhérentes et adhérents et aux scolaires de créer leur propre jeu, de la conception à la rédaction des règles du jeu.

L'équipe de la ludothèque souhaite proposer une réflexion autour du jeu, sous toutes ses formes et répondre à la question suivante : Comment devient-on créateur d'un jeu ?

Il s'agira de partir de l'instant où l'idée surgit, puis de réfléchir au thème et à la mécanique de jeu. Ensuite, il conviendra d'aborder l'ensemble des phases de création du jeu notamment l'emploi des matériaux de construction du jeu jusqu'à la phase finale : jouer. Cette réflexion sera donc tournée vers la jouabilité du jeu. L'idée sera également de favoriser le réemploi de matériaux pour la construction des jeux.

Il s'agira vraiment de proposer des ateliers coopératifs de création, de fabrication dans lesquels chacune et chacun auront une place et un rôle à jouer.

Chacune de ces deux thématiques pourra être développée au sein de projets et dispositifs déjà existants à la ludothèque :

- l'achat de jeux en lien avec le thème,
- la création de parcours en milieu scolaire ou périscolaire,
- les soirées-jeux ou les animations ponctuelles thématiques,
- la création de malles thématiques,
- les animations thématiques lors d'événements communaux non portés par la ludothèque (saison culturelle du Coléo, semaine verte, semaine bleue, Rosière, marché de Noël...).

L'idée est de pouvoir développer des projets différemment avec les partenaires du territoire sur du moyen ou long terme autour de ces deux thématiques.

2° Une ludothèque au service de tous les publics



Acquisition de nouveaux jeux

Afin de répondre aux besoins et souhaits de l'ensemble des publics, la ludothèque fait régulièrement l'acquisition de nouveaux jeux. Deux axes seront particulièrement développés au cours des cinq prochaines années :

- l'achat de jeux de règles surdimensionnés pour les animations auprès de tout public mais plus spécialement pour le public âgé et/ou en situation de handicap ;
- l'acquisition de matériaux naturels pour la création d'un jardin sensoriel naturel. Ce jardin pourra être constitué de dalles amovibles qui resteront en extérieur, de différentes fleurs et plantes. Il sera à destination de tout public, de la petite enfance aux personnes âgées. Pour que le jeu continue à vivre à l'extérieur, l'idée est d'inviter le public à jouer avec la nature et d'éveiller ses sens. Le public sera donc invité à découvrir que l'ensemble des différents éléments composant la nature (plantes, fleurs, etc...) sont harmonieux et complémentaires.



Jardin ludique à la ludothèque de Lormont



Élaboration de propositions ludiques pour tous les publics

Le précédent projet d'établissement a permis la création de créneaux ponctuels à destination de groupes de centres de loisirs et de la Maison des Jeunes. Il s'agit ici de proposer d'augmenter le temps de travail dédié à la préparation de ces accueils de groupe afin d'élaborer des propositions ludiques plus qualitatives en lien avec les thèmes et projets pédagogiques des structures.



Amélioration des malles thématiques de la ludothèque

Imaginées et mises en œuvre dans le cadre du précédent projet d'établissement, les malles thématiques ont finalement été peu utilisées. Il est proposé de les retravailler afin qu'elles correspondent aux attentes des partenaires et responsables de groupe.

Pour cela, plusieurs axes de réflexion seront à mener :

- Choisir des thèmes plus concrets contrairement aux malles actuelles basées plus sur des typologies de jeu (construction, coopération, stratégie...). On pourra parler de malles «univers». Par exemple : les pirates, la ferme, les émotions, la différence... Ces thèmes pourront être choisis à travers un sondage à la ludothèque et envoyés aux professeurs des écoles.
- Choisir des jeux simples et rapides d'utilisation.
- Intégrer des costumes et décors aux malles thématiques qui s'y prêtent.
- Travailler avec la médiathèque pour intégrer à ces malles des livres en correspondance avec le thème.
- Prévoir une liste des contenus de la malle à donner avec, quand cela est nécessaire, une petite notice explicative.



Actions ponctuelles autour des jeux vidéos et autour de la sensibilisation aux écrans

Dans le cadre du précédent projet d'établissement, des actions ponctuelles portées par la ludothèque autour des jeux vidéos étaient envisagées. Toutefois, cet axe du projet d'établissement avait été abandonné du fait d'une prise de compétence claire du réseau des médiathèques du Grésivaudan sur cet axe jeux vidéos (création de fonds de jeux, recrutement d'agents dédiés...).

Dans le cadre d'un partenariat ponctuel entre les deux structures, il pourrait être envisagé que la médiathèque intervienne occasionnellement à la ludothèque autour des jeux vidéos en lien avec les thématiques d'animation de la ludothèque (Éclats ludiques ou soirées-jeux). De la même manière, la ludothèque pourrait animer des jeux physiques à la médiathèque lors de temps thématiques dédiés aux jeux vidéos.

L'équipe de la ludothèque est confrontée très régulièrement aux enjeux de l'omniprésence des écrans dans le quotidien des usagers. Elle souhaite mettre en place des petites actions à destination des publics afin de les sensibiliser sans les culpabiliser à l'impact des écrans. Ces actions de sensibilisation pourraient également être menées conjointement avec la médiathèque Jean Pellerin.

Une mention dans la règle du jeu de la ludothèque a été ajoutée dans ce sens.

B. UNE LUDOTHÈQUE QUI FÊTE SES 40 ANS

En 2029, la ludothèque fêtera ses 40 ans d'existence. Afin de mettre en avant à la fois son histoire, son savoir-faire et l'importance qu'occupe cet équipement dans la vie de la commune, plusieurs temps forts et événements seront à imaginer sur l'ensemble de l'année.

Ces 40 ans seront également un moment pour célébrer l'implication des ludothécaires et de l'ensemble des personnes qui font vivre la ludothèque (les bénévoles, les associations, les partenaires et surtout les adhérentes et adhérents).

Plusieurs idées ont déjà émergé sur l'organisation de cette célébration : une exposition-photo sur l'évolution de la ludothèque sur ses quatre décennies, de nombreuses animations festives ou encore un « Éclats ludiques » grand format.

L'idée sera également d'écrire un ouvrage sur l'histoire de la ludothèque depuis sa naissance en 1989. Il retracera son évolution au fil des années en reprenant des témoignages et des anecdotes.

Ainsi, la ludothèque est un lieu essentiel à la vie charrapontaine du fait notamment de son travail d'accompagnement, de lien social et de sensibilisation sur le sujet de la parentalité.



ANNEXE 1 - LES ESPACES JEUX

L'aménagement des espaces est primordial pour inviter à jouer, offrir une expérience de jeu optimale pour toutes et tous et que chacun y trouve sa place. Ainsi, les espaces sont pensés de manière à donner l'envie et le plaisir de jouer, à permettre le jeu immédiat et stimuler l'imaginaire. Chaque aménagement est réfléchi en fonction du public accueilli et du type de jeu installé sur l'espace, en répondant aux contraintes qui leurs sont propres.

La ludothèque propose un cadre ludique et dispose de 5 espaces jeux :

Exercice, l'espace sensori-moteur :

Cet espace se situe à l'endroit le plus sécurisant de la ludothèque. Loin du passage, les jeunes enfants doivent pouvoir évoluer tranquillement sur les tapis et manipuler les jouets mis à disposition, sans être dérangés. Des canapés sont installés pour que les adultes accompagnateurs puissent s'installer confortablement. Cet espace est dédié à l'échange de l'adulte et de l'enfant. L'adulte est présent mais doit pouvoir laisser l'enfant faire des expériences seul avec les jouets afin de favoriser son développement. Les enfants sont en sécurité physique et affective. Cet espace propose des jouets de manipulation sensoriels, des jeux d'exercice, tout ce qui permet à l'enfant d'expérimenter afin de développer des compétences diverses, cognitives, affectives, relationnelles...



Symbolique, jeu de rôle :

Cet espace se situe non loin du premier ; en effet, lorsque l'enfant quitte l'espace sensorimoteur, il a acquis les compétences nécessaires pour jouer au jeu symbolique. Cet endroit est délimité par des paravents afin que les enfants puissent jouer loin des regards. Il s'adapte à l'âge des enfants et recrée un espace de leur quotidien (marché, vétérinaire, docteur, crèche...). L'enfant tout petit a besoin d'imiter les situations vécues qui peuvent être banales mais aussi préoccupantes, voire angoissantes pour un petit (préparer le repas ou aller chez le médecin pour un vaccin...). Cet espace permet à l'enfant de revivre certains passages de sa vie, l'amenant notamment à pouvoir mieux appréhender certaines situations. Cet espace permet la socialisation. Les enfants prennent un rôle, qui change et se mettent « à la place de », ce qui favorise l'empathie.

L'adulte ne doit jamais être très loin de cet espace mais n'entre que si l'enfant l'y invite. L'espace symbolique permet également à l'enfant de se détacher de ses parents en toute sécurité.

Enfin, cet espace contribue à l'acceptation des règles. Les enfants dans cet espace s'imposent des règles de jeu (« On dirait que je suis le docteur »).



Symbolique, mise en scène :

L'enfant est plus précis dans son jeu. Il n'est plus acteur mais metteur en scène.

Les éléments de ce type de jeu sont plus petits (style Playmobil) et ne font pas nécessairement référence à une situation vécue.

Même si, à l'instar du jeu de rôle, il permet à l'enfant de revivre des situations, il favorise surtout le développement de l'imaginaire dans lequel l'enfant entre. C'est l'âge de : « j'ai vu un éléphant rose et des monstres cachés sous mon lit... ».

L'enfant va restreindre son espace de jeu et augmenter le temps de jeu. Il se concentre plus longtemps et s'impose là aussi des règles de jeu.

Il va pouvoir développer son langage en faisant parler les figurines.

Dans cet espace, l'adulte peut être invité par l'enfant mais ne doit en aucun cas diriger le jeu.

Assemblage, l'espace construction :

Les jeux de construction répondent aux besoins de tous les âges. Ils permettent le développement de la motricité fine pour les petits mais aussi de la créativité et de l'imagination pour tous. C'est un espace d'échange de coopération et de valorisation, entre enfants, enfants et adultes.



Règles :

L'espace jeux de règles est adapté à tous les âges à partir de 6 ans, parfois un peu moins en présence d'un adulte.

Dans cet espace, l'objectif est d'acquérir progressivement l'acceptation de règles imposées. Les jeux proposés doivent être adaptés au niveau de compétences des joueuses et joueurs leur permettant ainsi de les approfondir, les consolider tout en jouant avec plaisir.

Le jeu de règles permet aussi de jouer des rôles fictifs, d'être en compétition, en coopération, de réussir ou pas mais jamais d'être en échec. Il favorise l'autonomie et développe la prise de décision, aide à faire des choix. Les participantes et participants ont le droit de se tromper.

Disposant de tables de hauteurs différentes, l'espace jeux de règles nécessite une grande place afin de permettre aux adhérentes et adhérents de se retrouver ou de faire connaissance confortablement autour d'un jeu.



ANNEXE 2 - LE RÈGLEMENT INTÉRIEUR DE LA LUDOTHÈQUE

La ludothèque est un service public proposé par la Ville de Pontcharra. C'est un lieu de convivialité et de partage ouvert à toutes et à tous et dédié au jeu sous toutes ses formes.

Afin de bénéficier des services proposés par la ludothèque, il faut devenir adhérent. La ludothèque permet à ses adhérents de jouer sur place sur les horaires d'ouverture de la structure ou d'emprunter des jeux et jouets pour les emmener chez eux. Ponctuellement, l'équipe de la ludothèque organise également des animations et ateliers thématiques ainsi que des soirées-jeux.

Les ludothécaires accueillent le public, animent l'espace, conseillent, informent sur le matériel ludique et s'assurent du respect du règlement intérieur et de la charte adhérent.

Tous les adhérents s'engagent à respecter ce présent règlement ainsi que la charte adhérents.

Toute modification du présent règlement intérieur sera notifiée par voie d'affichage à la ludothèque et sur le site de la Ville.



Créneaux d'ouverture

La ludothèque est habituellement ouverte aux particuliers et aux familles selon les horaires indiqués dans le tableau ci-dessous. Ces horaires peuvent toutefois être amenés à évoluer en fonction de l'activité de la structure. Les horaires d'ouverture des mois de juillet et août sont amenés à évoluer tous les ans. Les horaires en vigueur sont toujours affichés à l'entrée de la structure et accessibles à l'adresse :

<https://pontcharra.fr/sortir/culture/ludotheque/>

	EN PERIODE SCOLAIRE	PENDANT LES VACANCES DE LA TOUSSAINT, DE FÉVRIER ET DE PÂQUES
LUNDI	-	De 10h à 12h et de 14h à 17h
MARDI	De 16h30 à 18h30	
MERCREDI	De 8h30 à 12h et de 14h à 18h	
SAMEDI	De 10h à 12h	-

L'accueil de groupes (scolaires, associatifs, institutionnels...) pour du jeu sur place est possible sur réservation en dehors des heures d'ouverture mentionnées ci-dessus dans la mesure des créneaux disponibles.



Modalités d'adhésion et tarification

L'adhésion est nécessaire pour pouvoir profiter des services de la ludothèque.

L'adhésion est valable un an de date à date.

Pour les particuliers, l'adhésion est familiale, elle concerne tous les membres d'un même foyer.

Pièces à fournir pour valider l'adhésion d'une famille ou d'un particulier :

- La fiche de renseignement complétée et signée (document à récupérer sur place ou téléchargeable à l'adresse : <https://pontcharra.fr/sortir/culture/ludothèque/>) ;
 - Une pièce d'identité du responsable de l'inscription ;
 - Un justificatif de domicile de moins de trois mois pour les adhérents charrapontains ;
 - Le livret de famille ;
 - La charte signée ;
 - Le montant dû pour l'adhésion (cf. tableau tarification) ;
- Le paiement se fait par chèque libellé à l'ordre du Trésor Public ou en espèces.

Pièces à fournir pour l'adhésion d'un groupe :

- La fiche de renseignement complétée, tamponnée et signée par un responsable (document à récupérer sur place ou téléchargeable à l'adresse ; <https://pontcharra.fr/sortir/culture/ludothèque/>)
 - La charte signée ;
 - Le montant dû pour l'adhésion (cf. tableau tarification) ;
- Le paiement se fait par chèque libellé à l'ordre du Trésor Public ou en espèces. Si la structure ne peut pas régler par chèque ou espèces, elle peut régler par mandat administratif. Une facture peut alors être envoyée à la structure à la suite du dépôt du dossier. Dans ce cas, l'adhésion n'est validée qu'à réception du paiement.

Il existe 3 types d'adhésions annuelles à la ludothèque :

- Jeu sur place et emprunt de jeux ;
- Jeu sur place uniquement ;
- Emprunt de jeux uniquement.

Le jeu sur place comprend : jeu sur place aux horaires d'ouverture au public, participation aux ateliers/animations/soirées-jeux à la ludothèque.

Le prêt de jeu permet d'emprunter des jeux selon les modalités de prêt précisées ci-après.

TARIFS LUDOTHÈQUE MUNICIPALE	ADHÉSION ANNUELLE Jeu sur place OU Emprunt de jeux	ADHÉSION ANNUELLE Jeu sur place ET Emprunt de jeux
Famille ou particulier de Pontcharra	10	13
Famille ou particulier extérieur·e	15	20
Association Collectivité Etablissement scolaire hors Pontcharra Centre de loisirs Relai assistant·e·s maternel·le·s Accueil petite enfance (crèche, multi-accueil...) Structure sanitaire et sociale (CCAS, Ehpad, clinique, hôpital...) Espace jeune ou MJC hors Pontcharra	33	43
Entreprise	55	65
Services communaux de la Ville de Pontcharra Ecoles maternelles et primaires de Pontcharra	0	0

Suppléments tarifaires :

- Pour tous les adhérents : à partir du 2^{ème} emprunt de jeux en bois et jeux surdimensionnés : 3 euros par jeu emprunté ;
- Pour les groupes : emprunt de malle thématique : 15 euros par malle.



Modalités de prêt et retour de jeu

Afin de rendre les jeux disponibles à toutes et tous, le nombre de jeux et la durée d'emprunt sont limités.

Particuliers et familles :

- Le prêt de jeux et jouets est de 3 semaines maximum et est limité à un jeu/jouet (hors jeux en bois et surdimensionnés) par membre de la famille inscrit lors de l'adhésion.
Il est possible de renouveler l'emprunt deux fois, soit pour un total de 9 semaines, dans le cas où les jeux concernés ne seraient pas réservés.
- L'adhésion permet également d'emprunter un maximum de cinq jeux en bois et surdimensionnés, une fois par an, pour une durée de cinq jours maximum. À partir du 2^{ème} emprunt de jeux en bois et jeux surdimensionnés, un supplément de 3 euros par jeu emprunté est facturé.

Groupes :

- Le prêt de jeux et jouets est de 8 semaines maximum et est limité à 9 jeux et jouets (hors jeux en bois et surdimensionnés). Il est possible de renouveler l'emprunt une fois, soit pour un total de 16 semaines, dans le cas où les jeux concernés ne seraient pas réservés.
- L'adhésion permet également d'emprunter un maximum de cinq jeux en bois et surdimensionnés, une fois par an, pour une durée de quinze jours maximum. À partir du 2^{ème} emprunt de jeux en bois et jeux surdimensionnés, un supplément de 3 euros par jeu emprunté est facturé.

Les établissements scolaires et centres de loisirs peuvent également emprunter les malles thématiques de la ludothèque. Chaque malle peut être empruntée pour une durée de 8 semaines.

Pour tout emprunt de jeux en bois et surdimensionnés, il est obligatoire de prendre rendez-vous avec l'équipe de la ludothèque pour la commande et la récupération des jeux.

Attention, le prêt de jeux s'arrête 15 min avant la fermeture de la structure.

Les jeux empruntés sont complets et en bon état de fonctionnement. Si toutefois l'emprunteur constate qu'un des jeux est incomplet ou abîmé au moment de l'emprunt ou à l'arrivée à son domicile, il doit en aviser l'équipe de la ludothèque dans les 24h suivant l'emprunt.

À son retour, chaque jeu doit être rendu complet et en bon état à la ludothèque.

Toute perte ou détérioration du fait de l'emprunteur doit être signalée à l'équipe au retour du jeu. L'équipe jugera alors de la possibilité de réparation, de remplacement ou de remboursement de la pièce manquante.

Aucune réparation ne doit être effectuée sur les jeux par l'emprunteur.

Toute pièce constatée manquante devra être rapportée par l'adhérent dans un délai maximal de deux semaines. Passé ce délai, une amende de 1 euro sera facturée par pièce manquante.

Tout jeu perdu ou rendu inutilisable (exclusion faite d'un défaut de fabrication ou de l'usure normale constatée par les ludothécaires) devra être racheté par l'adhérent.

Tout retard est sujet à des pénalités financières appliquées comme suit :

- 1 euro par jeu et par semaine de retard dès la 2^{ème} semaine de retard ;
- Au-delà de la 8^{ème} semaine de retard, le jeu devra être racheté par l'adhérent.



Fonctionnement du jeu sur place

Le jeu sur place est ouvert aux adhérents famille et associations adhérentes dont les professionnels accompagnent des familles (ADMR).

Les bénévoles d'associations doivent prendre une adhésion famille pour bénéficier du jeu sur place et emprunt de jeux à titre individuel.

Des animations sont organisées régulièrement. Les modalités de participations aux animations sont précisées pour chaque évènement.

Un enfant peut venir sans adulte à la ludothèque à partir de 10 ans, sous réserve que l'enfant soit adhérent et qu'il ne soit pas accompagné d'un enfant plus jeune.

Chaque responsable d'association, lors de son adhésion, prend connaissance du règlement intérieur et de la charte adhérents. En cas de manquement à l'un ou à l'autre, les sanctions peuvent aller de l'interdiction d'emprunter des jeux jusqu'à la radiation sans qu'aucune demande de remboursement puisse être exigée.

En cas d'affluence, les ludothécaires peuvent limiter le temps de présence dans la ludothèque.

ANNEXE 3 – LA RÈGLE DU JEU DE LA LUDOTHÈQUE MUNICIPALE DE PONTCHARRA

Description et mise en place :

Les ludothécaires ont conçu spécialement des espaces jeux qui répondent à vos besoins et à la sécurité dans le jeu, par tranche d'âge et par compétences. Ces espaces sont à votre disposition et vous invitent au jeu libre.

Mais ce n'est pas tout, les ludothécaires vous accueillent, vous conseillent, vous proposent des animations et gèrent les prêts et retours.

L'équipe de la ludothèque est disponible pour toutes et tous en général mais ne peuvent pas l'être pour chacun en particulier, c'est pourquoi la complicité dans le jeu de l'adulte et le jeune enfant est nécessaire.

Un enfant de plus de 10 ans peut venir jouer seul s'il n'est pas accompagné d'un enfant plus jeune.

But du jeu :

Passer un moment de plaisir et de convivialité, découvrir des jeux et/ou les emmener chez soi.

Règles du jeu :

- Enlever ses chaussures et les déposer à l'endroit prévu à cet effet
- Mettre son téléphone portable sur silencieux et le ranger (dans son sac ou sa poche)
- Parler doucement et correctement
- Demander aux animatrices les jeux et jouets
- Pour les moins de 3 ans, la présence d'un adulte est obligatoire dans la même salle que l'enfant
- Respecter autrui et le matériel
- Prendre le goûter à l'endroit prévu à cet effet
- Laisser son animal à la maison
- Choisir un jeu en ayant vérifié qu'il est adapté à l'âge de l'enfant

Variante : en extérieur

- Respecter le voisinage en évitant les nuisances sonores (bruit, cris...)
- Jouer à des jeux de règles aux endroits prévus à cet effet
- Ne pas entrer dans les garages
- Prendre un goûter en veillant à laisser l'endroit propre.

Fin de partie :

La partie s'achève lorsque les joueurs ont profité pleinement du moment de jeu ou lorsque c'est la fermeture de la structure. Je range alors, les jeux et jouets aux endroits prévus à cet effet.