



PROJET D'ÉTABLISSEMENT 2021 - 2025



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 local et ouvert sur notre territoire. Depuis 30 ans, elle rassemble et crée du lien entre les 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 chacun autour d'activités ludiques.

Ce projet d'établissement 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 les publics au cœur de son projet et de donner les moyens à la ludothèque de devenir un espace de jeu pour tous proposant une offre plus diversifiée tout en déployant des actions spécifiques à certains publics. Elle souhaite également donner à cette structure la visibilité qu'elle mérite et permettre ainsi à tous les charrapontains de pouvoir profiter de ce service public culturel de proximité.

Ce 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 tous secteurs confondus (culture, enfance, petite enfance, social, jeunesse, associatif...). Je remercie chaleureusement 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.

Christophe Borg,
Maire

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° Des jeux mixtes
- 4° Enjeux du jeu

B. Les actions portées par la ludothèque

- 1° Sur place
 - a. L'accueil autour du jeu libre
 - b. Le prêt de jeu
 - c. Les animations et temps thématiques
- 2° Hors les murs
 - a. Interventions extérieures récurrentes
 - b. Événementiel
- 3° La ludothèque, un lieu ressources

III. PROJET D'ÉTABLISSEMENT 2021 – 2025 : LE JEU ENSEMBLE ET POUR TOUS

A. Les publics au cœur du projet

- 1° Une ludothèque au plus près des habitants
- 2° Une ludothèque identifiée

B. Les moyens au service du projet

- 1° Améliorer les conditions d'accueil du public
- 2° Mettre en adéquation les moyens matériels avec le projet

ANNEXE 1 : Les espaces jeu

ANNEXE 2 : Quelques éléments de la charte graphique

MÉTHODOLOGIE

L'écriture de ce projet d'établissement 2021 – 2025 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. A 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 à la mise en œuvre du projet en question 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 mise en œuvre



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 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 quart 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.

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 habitants comme un lieu d'échanges, de liens et de découvertes.

En 2021, la ludothèque compte un grand nombre d'adhérents de Pontcharra mais également des communes avoisinantes (Barraux, Chapareillan...).

	Pontcharra	Territoire du Grésivaudan hors Pontcharra	Savoie
Familles	107	31	15
Collectivités, établissements scolaires et ALSH	3	6	
Associations	7	2	

B. LES MOYENS DÉDIÉS À LA STRUCTURE

Afin de pouvoir mettre en œuvre dans un contexte favorable le projet d'établissement de la ludothèque, la Municipalité souhaite progressivement adapter les moyens sur lesquels s'appuie la structure.



1° Moyens humains

L'équipe de la ludothèque, sur l'année 2021-2022 est composée de deux ludothécaires titulaires à temps non complet.

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 intra pour approfondir notamment une thématique spécifique.

La ludothèque de Pontcharra fait partie du Réseau des Animations Ludiques Rhône-Alpes (RAL), 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 professionnel·le·s de la région et de se questionner sur les pratiques ludiques.

Par ailleurs, la participation volontaire de bénévoles à la vie de la structure est encouragée et valorisée. Ces contributeurs et contributrices n'ont pas vocation à assurer les tâches des professionnel·le·s mais à mettre leurs compétences, quel que soit leur âge ou leur qualification, au service du public. Chacun·e d'entre eux/elles signe la convention d'accueil d'un bénévole avec la commune, le document qui précise le cadre de cet engagement.

Les bénévoles peuvent par exemple être amené·e·s à soutenir l'équipe de la ludothèque dans les activités suivantes :

- Inventaire, réfection des jeux et des jouets ;
- Réflexion et création d'espace de jeux dans le cadre des actions ;
- Renfort ponctuel sur des animations portées par la ludothèque auprès des publics.

Enfin, l'association La Récré des Familles a été créée en 2019 dont le but d'accueillir des enfants, en présence et avec le soutien des adultes accompagnant, dans un endroit favorable à leur développement et par l'intermédiaire du jeu. Elle s'inscrit dans la démarche d'accompagnement à la fonction parentale qui est l'une des missions de la ludothèque. A ce titre, et par voie de conventionnement, l'association organise des temps d'ouverture et d'accueil du public et des activités en dehors de la présence des ludothécaires de la structure.

Les locaux leur sont mis à disposition gracieusement sur des créneaux définis chaque année en accord avec les agents de la commune. L'association peut, sur ces temps, utiliser le matériel de la structure.



2° Moyens matériels

La ludothèque est située à l'entrée du groupe scolaire Villard-Benoît, place Vachez-Seytoux à Pontcharra. Ce bâtiment comprend :

- Trois garages pour le stockage des jeux d'extérieurs, jeux en bois, structures ;
- Un espace extérieur à l'avant de la structure ;
- Deux salles aménagées en espaces de jeu ;
- Une salle de stockage des jeux ;
- Une cuisine ;
- Des sanitaires enfants et adultes.

L'équipe de la ludothèque utilise le logiciel Ludoprêt pour la gestion de son stock.

3° Moyens financiers

Bien qu'administrativement et hiérarchiquement rattachée à la direction culture de la commune, la ludothèque dispose d'un budget propre géré directement par le 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.

4° Outils de communication

La Ville de Pontcharra dispose de nombreux outils de communication (site Internet, magazine trimestriel municipal « Le Mag », panneaux à messages variables sur la commune, relais presse locale...). Bien que déjà utilisés pour présenter la ludothèque et son travail, ces outils pourraient encore être largement développés dans les années à venir (cf. page 20).



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 attend rien ;
- Régulée : 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° 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 19^{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 garçons d'expérimenter des jeux d'imitation « ménage » et aux filles des jeux d'imitation « bricolage » pour que les enfants puissent, dès le plus jeune âge, se projeter dans n'importe quel métier ou rôle.

Le besoin de jeu de l'enfant est spécifique à une tranche d'âge ², pas à un genre, et intervient directement dans son développement global (cognitif, moteur, affectif, social).

A la ludothèque, les propositions de thème sur les espaces jeux sont donc non genrées, par exemple « le marché » plutôt que « la marchande », proposent des objets ludiques sans stéréotypes « rose ou bleu » et ouvre la possibilité à toutes et tous d'expérimenter différents rôles, féminins ou masculins qui correspondent au besoin d'imitation puis ouvrent sur l'imaginaire.

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

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. Le jeu 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 (éditeurs, auteurs, concepteurs, illustrateurs, festivals, concours...) qui ne cesse de grandir et mérite d'être connu. Les ludothécaires emmènent les adhérents à la découverte de cette culture ludique.

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

² Les catégories de jeu ne s'enferment pas des tranches d'âge, elles suivent le développement de l'enfant et s'adaptent aux compétences de tout à chacun.

Mais avant tout, la ludothèque est un lieu de vie, ancré dans le quotidien des habitant.e.s. 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. A la ludothèque, on joue ensemble ce qui permet à des 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 propice à l'échange. La ludothèque a également 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 professionnel-le-s de tous secteurs (enfance, petite enfance, culture, social, handicap, 3^{ème} âge...). Ces collaborations permettent aux différents publics des structures de découvrir les autres structures du territoire et surtout de trouver un espace commun de partage et d'échange.

Il est nécessaire de souligner que la ludothèque au titre de ses actions a intégré depuis de nombreuses années le Contrat d'objectifs « enfance et jeunesse » (Cej) signé entre la ville de Pontcharra et la Caisse d'Allocations Familiales. Le Cej vise à favoriser le développement de l'offre d'accueil pour les mineurs avec : un soutien ciblé sur les territoires « les moins bien servis » ; une réponse adaptée aux besoins des familles et de leurs enfants ; un encadrement de qualité ; une implication des enfants, des jeunes et de leurs parents dans la définition des besoins et une politique tarifaire accessible aux enfants des familles les plus modestes. Le Cej a également pour objectif de contribuer à l'épanouissement des enfants et des jeunes et à leur intégration dans la société par des actions favorisant l'apprentissage de la vie sociale et la responsabilisation pour les plus grands. Autant d'objectifs qui sont au cœur des actions portées par la ludothèque de Pontcharra.



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 tous : familles, collectivités, associations... Afin de pouvoir venir jouer à la ludothèque, il convient de remplir un dossier d'inscription et de s'acquitter d'une adhésion. Les conditions d'accès (horaires d'ouverture, modalités d'adhésion, tarification...) 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 créneaux de jeu sur place sont ouverts 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...).

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 chacun dans le jeu, par tranche d'âge. Chaque espace correspond ainsi à une catégorie de jeux et jouets adaptés aux compétences de 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 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 professionnel·le·s : assistant·e·s maternel·le·s, techniciens et techniciennes de l'intervention sociale et familiale (TISF)...



b. Le prêt de jeu

La ludothèque dispose de près de 2000 jeux et jouets, comprenant jeux d'exercice, jeux symboliques, jeux d'assemblage, jeux de règles et jeux surdimensionnés.

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, sanctions 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/ludotheque/>). 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 jeu pour des événements spécifiques (kermesses, après-midis jeux...).

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

c. Les 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.



Animations et activités manuelles autour d'un thème

La ludothèque organise régulièrement des activités en lien avec des thèmes retenus par l'équipe, soit à l'occasion de festivités (Halloween, Pâques, Noël...) soit en lien avec les thèmes proposés par les espaces jeux (ferme, pirate, grand Nord...).

La journée est alors scindée en deux. Le matin, les activités sont proposées et adaptées aux tous petits en binôme avec un adulte. Et l'après-midi, elles s'adressent au plus grands qui peuvent venir seuls ainsi qu'aux parents qui souhaiteraient participer.

Ces activités ont pour objectifs d'une part de permettre à l'enfant de créer, manipuler, expérimenter et découvrir, d'être autonome dans l'activité sans recherche d'un résultat de la part de l'adulte et d'autre part de permettre un moment de partage enfant/adulte.





Soirées jeu

Plusieurs fois par an, les ludothécaires organisent des soirées jeu. Celles-ci offrent aux familles des temps de jeux de découverte pour les avertis comme 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 adhérents et à la découverte de l'univers ludique.



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 Dynamots relaie cette initiative sur Pontcharra et coordonne la récupération et la suspension des dessins. A l'instar du multi-accueil municipal Les p'tits chapontains, des écoles maternelles et primaires de Pontcharra ou du RAM, l'équipe de la ludothèque invite ses 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 (« Une semaine au ciel », « Jeux autour de la différence », « Origami »...) et invitent les adhérents de la ludothèque et les spectateurs 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 au public.



Matinée manipulation avec le RAM

Trois fois par an, l'équipe, en partenariat avec le RAM organise une animation « manipulation » sur une matinée à destination des adhérents de la ludothèque et des professionnel·le·s du secteur de la petite enfance permettant à toutes et tous de découvrir des ateliers et animations simples qui peuvent être reproduits par la suite à la maison. Ces matinées représentent également l'occasion de passer un moment privilégié avec l'enfant.



Participation à la Semaine Nationale de la Petite Enfance

En partenariat avec l'association Agir pour la Petite Enfance et le Relais Assistants Maternels (RAM), 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 (« Pareil, pas pareil », « Drôles d'histoires ! » ...).



Journées dédiées aux centres de loisirs

Pendant les vacances scolaires, excepté en août, les centres de loisirs peuvent prendre attache avec la ludothèque pour venir ponctuellement. Les ludothécaires mettent à disposition des jeux dans ces locaux 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 animateurs.

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. Voici quelques exemples d'animations récurrentes.

a. Interventions extérieures récurrentes



Projet « On joue ensemble » à l'école maternelle Villard-Benoît

En partenariat avec l'Education Nationale, la communauté de communes Le Grésivaudan, le Département de l'Isère et le RASED, depuis une dizaine d'années, l'équipe de la structure intervient dans le dispositif « On joue ensemble ». Tous les jeudis matin en période scolaire, de 8h30 à 9h30, les parents accompagnés de leurs enfants, l'enseignante du RASED, des enseignant·e·s ainsi que des assistants sociaux et assistantes sociales, TISF, médiathécaires, se retrouvent dans une salle de l'école afin de partager un café/thé et des jeux puis une histoire.

Les ludothécaires choisissent les jeux en amont et les installent sur les tables « prêt à jouer ». Les familles se sont appropriées ce lieu où il fait bon jouer et s'installent volontiers à une table pour débiter le jeu avec d'autres familles, des intervenant·e·s ou avec leurs enfants.

« On joue ensemble » ouvre un espace sécurisant d'échange et de bienveillance et développe des liens entre tous les utilisateurs, notamment entre l'« école » et les parents, ce qui amène notamment à dénouer des situations parfois compliquées. « On joue ensemble » est inscrit dans le règlement de l'école Villard-Benoît.



Participation à la Semaine de l'Enfance

Chaque année, au mois de mars, la commune de Pontcharra en partenariat avec le RAM, le multi-accueil et la médiathèque Jean Pellerin organise au Coléo, salle de spectacles municipale, la Semaine de l'Enfance. Pendant une semaine, chaque structure organise des activités à destination des familles et professionnel·le·s 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 à un moment privilégié avec les enfants de moins de trois ans. C'est également l'occasion de proposer aussi aux visiteurs des activités riches en expérience, promouvoir le jeu ainsi que l'autonomie de l'enfant à travers la motricité libre et le jeu libre. Les familles peuvent par ailleurs échanger avec les professionnel·le·s présent·e·s sur différents sujets : la propreté, le sommeil, les écrans....

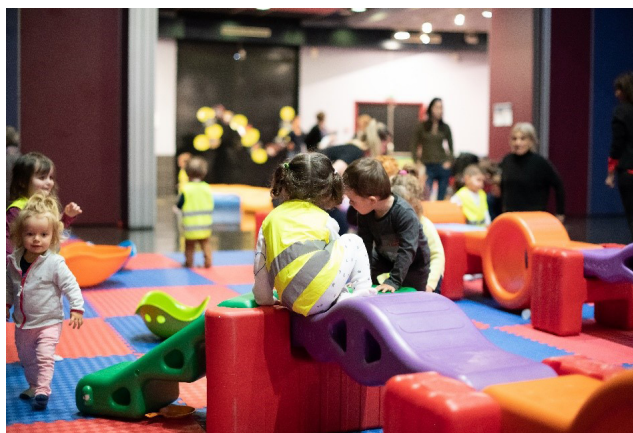


Animations en partenariat avec la médiathèque Jean Pellerin

Ponctuellement, la médiathèque invite les agents de la ludothèque à animer un temps de jeu au sein de sa structure en lien avec une thématique définie.

En 2020, une soirée « Escape Game » avait par exemple été organisée. Alors que l'équipe de la médiathèque avait organisé une animation « Escape Game » et jeux vidéo, les ludothécaires proposaient une sélection de jeux de société en lien avec le thème en jeu sur place.

Ce type d'actions permet à la fois de mixer les publics des deux structures et de les faire connaître à leurs publics respectifs.





Animations au sein de structures partenaires

Enfin, 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. Par exemple, en 2021, l'équipe se rend plusieurs fois par mois à l'Ehpad de Pontcharra pour animer des temps de jeu aux résidents.

b. Événementiel

Enfin, les ludothécaires sont amenées à organiser des animations ou actions hors les murs lors d'événements le plus souvent communaux. Les ludothécaires participent activement à la coordination d'événements comme le carnaval ou les festivités de la Rosière et apportent leur expertise ludique à cette organisation.

Par ailleurs, pendant de nombreuses années, la ludothèque organisait chaque année un Festival du Jeu afin de faire connaître, le temps d'une journée, la ludothèque et proposer des activités ludiques aux charrapontains. Cet événement pourrait être de nouveau organisé à partir de 2022 (cf. page 20).

La ludothèque municipale de Pontcharra fait également partie du collectif Parent'folies. Ce collectif, né de l'envie de professionnel·le·s de la commune de Crolles d'œuvrer autour de la parentalité, est à l'initiative du festival dédié aux parents « Parent'folies ». Chaque année, le festival se déroule sur une commune du Grésivaudan. Cette commune s'engage à porter l'édition du festival et met à disposition un coordinateur ou une coordinatrice. En 2019, la responsable de la ludothèque portait la coordination du festival, organisé au sein du groupe scolaire Villard-Benoît. Une vingtaine d'intervenants étaient présents, proposant différents ateliers parents-enfants et tous publics (danse écossaise, jeux vidéo, motricité libre, massage bébé, espace écriture, espace ludothèque...). Ce festival ouvert à tous et en accès libre, a accueilli de nombreuses familles du Grésivaudan.

3° La ludothèque, un lieu ressources

Enfin, la ludothèque est 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...) ;
- Information sur le jeu auprès de divers professionnel·le·s (ATSEM, assistant·e·s maternel·le·s, enseignant·e·s...) ;
- Mise en place de temps autour de la parentalité.

III. PROJET D'ÉTABLISSEMENT 2021-2025 : LE JEU, ENSEMBLE ET POUR TOUS

A. LES PUBLICS AU CŒUR DU PROJET

1° Une ludothèque au plus près des habitants

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 2021-2025, 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 à certains publics.



Développement d'animations et d'ateliers autour du jeu en milieu scolaire et pendant les temps périscolaires

L'équipe de la ludothèque a déjà été amenée à travailler en partenariat avec les équipes enseignantes des écoles et le personnel en charge des activités périscolaires. Toutefois, hormis le projet récurrent « On joue ensemble » (cf. page 16), ces interventions sont généralement restées très ponctuelles et la plupart du temps uniquement en lien avec le groupe scolaire Villard-Benoît.

Il semble aujourd'hui essentiel de pouvoir travailler en partenariat avec les enseignants des écoles de la commune ainsi qu'avec les animateurs et animatrices des temps périscolaires afin de développer l'accès au jeu pour un plus grand nombre d'enfants charrapontains et leur permettre de découvrir la ludothèque.

Dans le cadre de la rédaction du projet d'établissement, un questionnaire a été envoyé à l'ensemble des enseignants de maternelle et de primaire de Pontcharra afin de savoir s'ils souhaitaient développer des projets autour du jeu en lien avec la ludothèque et sous quelles formes. 13 enseignants ont fait part de leurs envies. Partant de leurs retours et après rencontre, différents projets pourront se construire dès la rentrée 2021-2022 et se développer par la suite sur les années de mise en œuvre du projet d'établissement. En parallèle, l'équipe de la ludothèque a pu rencontrer les agents en charge de la coordination des actions périscolaires pour échanger sur les projets à construire ensemble.

Ces projets pourront prendre de nombreuses formes : mise à disposition de jeux et de malles thématiques par la ludothèque aux enseignants et animateurs (cf. page 21), création d'espaces jeu par la ludothèque dans les classes, ateliers de création et fabrication de jeux animés par les ludothécaires en milieu scolaire ou périscolaire, interventions de l'équipe ludique sur des événements spécifiques...



Formation des animateurs, animatrices des temps périscolaires et des ATSEM au jeu

Le jeu est un outil indispensable pendant les temps périscolaires. Toutefois, les animateurs, animatrices et ATSEM se retrouvent régulièrement en difficulté avec cet outil. Une formation dédiée et dispensée par l'équipe de la ludothèque leur permettra de pouvoir mieux accueillir les enfants en mettant en place des espaces jeux efficaces. Le personnel pourra ainsi renforcer ses compétences en animation et développer le jeu libre à l'école.



Création de créneaux d'accueil dédiés pour les centres de loisirs

La ludothèque de Pontcharra est régulièrement sollicitée pour l'accueil de groupes de centres de loisirs, ce qu'elle faisait peu jusqu'à présent. Dans le cadre du projet d'établissement, il est proposé d'ouvrir des créneaux dédiés à ces accueils, nécessaires sur le territoire. Ces créneaux seront différents de ceux de l'accueil des adhérents afin de permettre une meilleure gestion des groupes mais aussi une plus grande tranquillité pour chacun. L'accueil de ces groupes permettra notamment de faire connaître la ludothèque à des enfants de Pontcharra mais également à ceux d'autres communes qui ne connaîtraient pas la structure.



Développement des soirées jeux

Depuis quelques années, l'équipe de la ludothèque organise ponctuellement des soirées jeu (cf. page 14). Ces soirées, ouvertes au tout public sans nécessité d'adhésion sont à destination d'un public d'adolescents et d'adultes. Dans le cadre du projet d'établissement et afin de d'élargir l'accueil au public adulte qui vient habituellement peu jouer sur place à la ludothèque, ces soirées jeu seront amenées à devenir récurrentes à raison d'au moins six soirées par an.



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 pourra être amenée à accueillir des groupes d'adultes constitués. L'accueil de groupes ne devra 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 ou d'inciter des publics peu mobiles à rompre leur isolement (personnes âgées, personnes handicapées...).



Ouverture à l'univers des jeux vidéo

L'un des objectifs de la ludothèque est de promouvoir la culture ludique sous toutes ses formes. Or, le jeu vidéo, activité ludique à part entière, était jusqu'à présent complètement absent de l'offre de jeux proposée par la structure. Dans le cadre du développement du projet d'établissement 2021-2025, la ludothèque travaillera en lien avec d'autres structures du territoire (médiathèque, Maison des Jeunes) au développement d'actions ponctuelles en lien avec l'univers des jeux vidéo tout en veillant à respecter un cadre clair pour sensibiliser aux risques des écrans.

2° Une ludothèque identifiée

Le second axe du projet d'établissement concerne l'identification de la structure. En effet, s'il est important de créer de nouvelles actions ou de développer des projets spécifiques afin de permettre au plus grand nombre de trouver sa place à la ludothèque, il semble d'autant plus important de s'assurer que cet équipement communal et ses actions soient connues et comprises des habitants.

- **Développement de la communication dédiée à la structure**

La municipalité a déployé début 2017 son nouveau logo accompagné de sa nouvelle charte graphique. Toutefois, le constat est que, plusieurs années après la mise en place de la nouvelle charte, la ludothèque municipale manque encore d'une identité définie.

Dans le cadre du lancement du projet d'établissement 2021 – 2025, une consultation a donc été lancée fin 2020 pour définir une nouvelle identité visuelle pour la ludothèque dans le but de renforcer son identité globale, créer une meilleure visibilité et lisibilité des actions et assurer la cohérence des outils de communication et d'information.

Le prestataire retenu a ainsi pu travailler étroitement avec l'équipe de la ludothèque, le service culture, le service communication et les élus de la commune à la création d'une charte graphique qui reflète le projet de la structure (cf. Annexe 2).

Cette charte graphique sera déclinée dès l'été 2020 en suivant l'évolution du projet d'établissement, sur de nombreux supports de communication qu'ils soient administratifs (tête de lettre, cartes de visite, signature mail, stickers boîtes jeux), liés à la signalétique (intérieure, extérieure) ou événementiels (affiches, invitations, programmes, kakémonos, goodies, vêtements...).

- **Organisation d'une Fête du jeu**

Afin de permettre aux habitants de découvrir la ludothèque et le jeu plus largement, il est également proposé, dans le cadre du projet d'établissement, de reprendre l'organisation sur la commune d'une Fête du jeu. Il s'agirait de proposer ainsi tous les ans sur une période identifiée, une journée conviviale et accessible à tous autour du jeu. Cette journée permettrait de faire connaître la ludothèque et ses actions et favoriserait le partenariat avec d'autres structures.

B. LES MOYENS AU SERVICE DU PROJET

1° Améliorer les conditions d'accueil du public

La ludothèque est un lieu de partage et d'échange. Il se doit donc d'être le plus accueillant possible. Afin d'améliorer les conditions d'accueil du public, dans un premier temps, les murs intérieurs seront repeints aux couleurs de la charte graphique, lui redonnant ainsi plus de vitalité et de clarté. Dans un second temps, des mesures sont envisagées pour insonoriser partiellement les deux salles de jeux, afin de faciliter les échanges entre les joueurs mais aussi de pouvoir jouer en toute tranquillité. Enfin, du mobilier pourra être acheté afin de remplacer le mobilier existant et ainsi créer des espaces d'accueil plus chaleureux mais également de pouvoir gérer le stock de jeux plus aisément.

Il sera également nécessaire de retravailler les documents administratifs existants afin qu'ils soient en adéquation avec le nouveau projet d'établissement : règlement intérieur, fiche d'inscription, charte...

2° Mettre en adéquation les moyens matériels avec le projet

- **Création de malles de jeux thématiques**

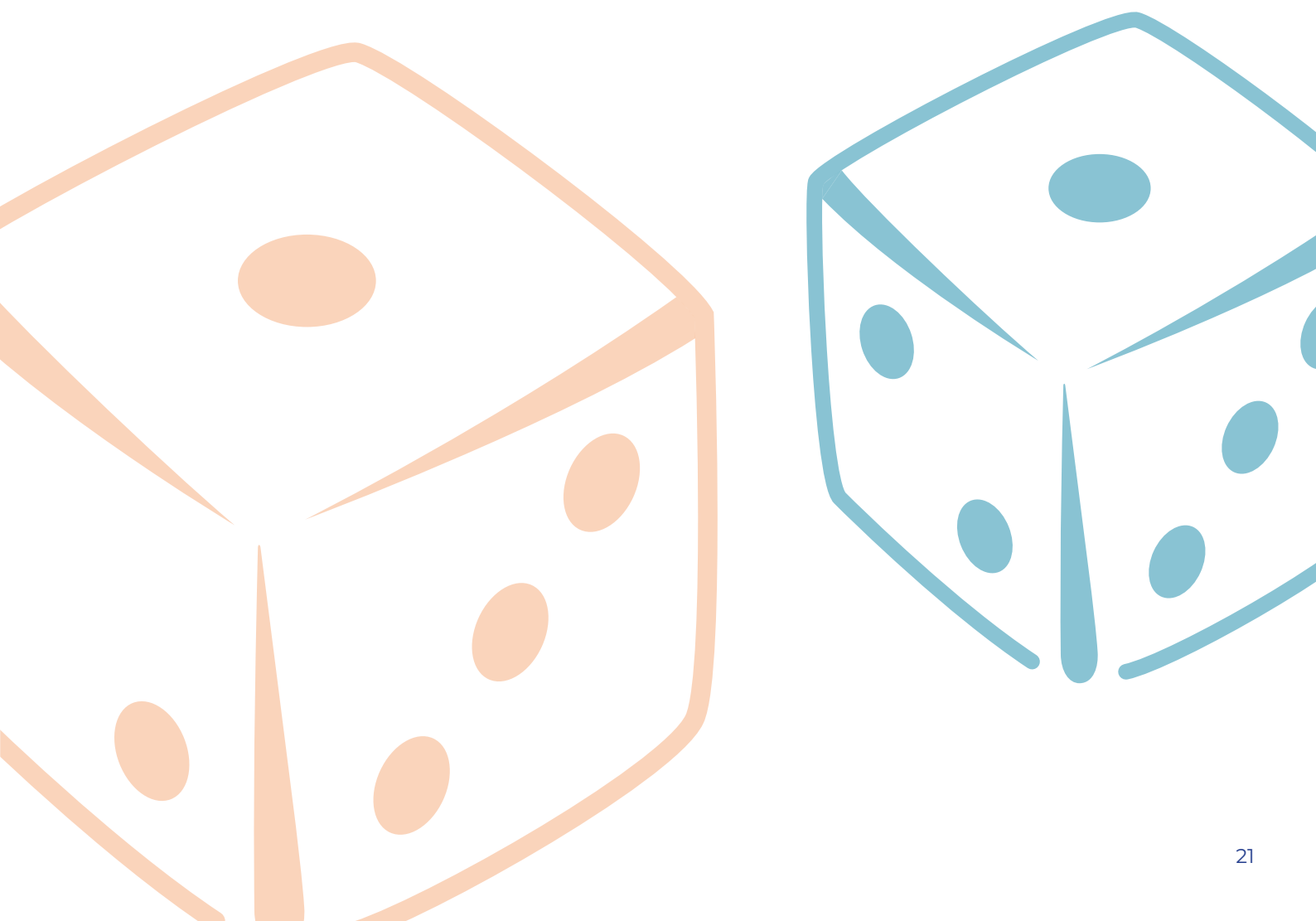
Afin de permettre une meilleure valorisation des fonds de la ludothèque mais aussi une meilleure qualité de prestation, il est envisagé de créer des malles de jeux thématiques (environnement, différence, émotions, coopération, mécanique et construction...). Ces malles pourraient être utilisées à la ludothèque pour créer des espaces temporaires de jeu sur un thème spécifique. Elles pourraient également être prêtées ou louées aux établissements scolaires, au périscolaire, aux ALSH... en fonction des projets développés avec les partenaires.

- **Création d'un catalogue de jeu accessible en ligne**

Afin de permettre aux publics de prendre connaissance à distance de l'offre existante à la ludothèque mais également de pouvoir avoir une meilleure visibilité sur cette offre, il est envisagé de travailler à la création d'un catalogue de jeu accessible en ligne d'ici à 2025.

- **Achat de structures de jeu en extérieur**

La ludothèque dispose d'un espace extérieur très apprécié des adhérents. Il est proposé progressivement de constituer un fond de structures de jeu adaptées pour développer les ateliers et animations en extérieur (toboggans, cabanes, trottinettes, porteurs, draisienues...).



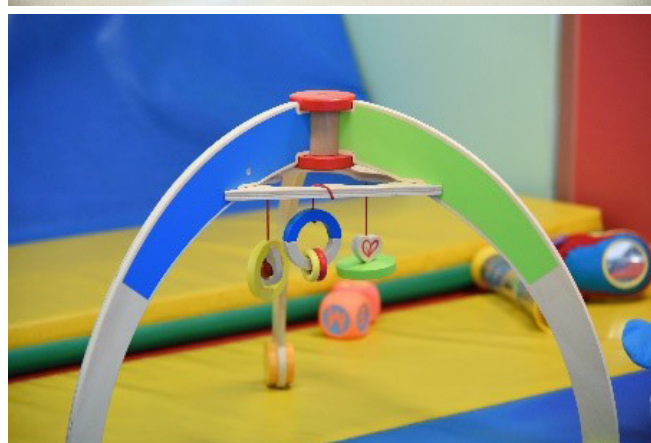
ANNEXE 1 - LES ESPACES JEUX



L'aménagement des espaces est primordial pour inviter à jouer, offrir une expérience de jeu optimale pour chacun 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 est situé à l'endroit le plus sécurisé d'une 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 y 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 y est présent mais doit pouvoir laisser l'enfant faire des expériences seul avec les jouets afin de favoriser son développement. Les enfants y 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, voir 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'y entre que si l'enfant l'y invite. L'espace symbolique autorise également à l'enfant de se détacher de ses parents en toute sécurité.

Enfin, cet espace permet d'arriver à accepter les 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 le 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.

Ici aussi 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 entre enfants, enfants et adultes, de coopération et de valorisation.



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'on acquiert progressivement l'acceptation de règles imposées.

Les jeux proposés doivent être adaptés au niveau de compétences des joueurs leur permettant ainsi de les approfondir et les consolider et jouer avec plaisir.

Le jeu de règle 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. On a le droit de se tromper.

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



ANNEXE 2 - QUELQUES ÉLÉMENTS DE LA CHARTE GRAPHIQUE

1. Logo
2. Panneau signalétique extérieure
3. Exemple d'application sur écogobelet
4. Exemple de slide Powerpoint

1.



2.



4.

3.

