

Une ludothèque dans ma SEA-S

Guide questions-réponses



Mentions légales

Éditeur :
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
Agence de développement de la qualité
dans les secteurs de l'Enfance et de la Jeunesse
33, Rives de Clausen
L-2165 Luxembourg
Tél. : (+352) 247-65925
Email. : aquen@men.lu
www.aquen.lu

Illustrations : Simon Garot

© Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse
Luxembourg, janvier 2026

Remerciements

Ce guide a été élaboré dans le cadre du projet « Une ludothèque dans ma SEA-S », initié par le Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse. Il a pour objectif d'accompagner les structures SEA-S dans la mise en place et le développement d'une ludothèque.

Nous tenons à remercier les sept structures Maison Relais Renert, Maison Relais Pinocchio, Foyer scolaire Belair Kayser, SEA-S Bei de Kueben, Maison Relais Schoulkauz, SEA Woiwer et Maison Relais Mini-Reewiermercher, qui ont participé à la phase pilote du projet. Leur engage-

ment, leurs retours d'expérience ainsi que leurs idées concrètes ont permis d'ancrer ce guide dans la réalité du terrain, le rendant pratique et accessible à tous.

Nos remerciements s'adressent également au F.USE de l'IFEN pour son support et sa participation au projet.

Grâce à la collaboration de chacun, ce guide devient non seulement un support pratique, mais aussi le reflet d'une démarche collective visant à promouvoir une véritable culture du jeu dans les structures d'éducation et d'accueil.



Table des matières

Remerciements	3
1) Ludothèques : de l'idée à une culture du jeu durable	5
2) Approche méthodologique et déroulement du projet	6
Phases et déroulement du projet	6
3) Définition et objectifs d'une ludothèque	8
4) Créer une ludothèque : étapes pratiques et conditions de succès	9
5) Promotion d'une culture du jeu	10
6) Ressources humaines	12
7) Participation des enfants	13
8) Localisation	14
9) Choix et nombre de jeux	16
10) Système de prêt	17
Durée et période d'emprunt	17
Conditions de prêt	17
Gestion des prêts	18
Contrôle des jeux	19
11) Promotion du prêt	21
12) Coopération avec l'école	22
13) Budget	23



Ludothèques : de l'idée à une culture du jeu durable

Le ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse (MENJE) a lancé le projet Ludothèques dans le cadre de la campagne «Screen-Life-Balance – Manner Ecran, méi beweegen, entdecken, erliewen». Le projet vise à offrir une alternative aux écrans tout en renforçant, à travers le jeu, les compétences socio-émotionnelles des enfants.

L'ambition est de permettre aux SEA-S de mettre en place leurs propres ludothèques, c'est-à-dire des espaces où enfants et familles peuvent emprunter des jeux de société, à l'image d'une bibliothèque.

Au-delà du simple prêt de jeux, l'objectif est de renforcer les compétences socio-émotionnelles des enfants, de développer une culture du jeu au sein des structures et de promouvoir le jeu en famille sans écran.



Le projet s'est déroulé selon l'approche LumiQ (Lumière sur l'innovation et la Qualité), qui est basée sur une collaboration étroite avec les acteurs du terrain. Cette approche met en place des échanges pour identifier les besoins et faire émerger des pistes de solutions innovantes (consultation). Ces solutions sont testées sous forme de projets en collaboration avec le personnel éducatif, les enfants et les parents. Celles-ci sont accompagnées scientifiquement (incubation). Les projets pilotes concluants sont ensuite diffusés au niveau national (multiplication).

Phases et déroulement du projet

Phase 1 : Consultation

(novembre 2024 – janvier 2025)

Après un appel à participation le 18 novembre 2024, 40 SEAS ont manifesté leur intérêt. Deux réunions de consultation (16.12.2024 et 09.01.2025), réunissant 24 structures, ont permis de clarifier plusieurs questions essentielles :

- Que représente une ludothèque pour chaque établissement ?
- Quels défis accompagnent sa mise en œuvre ?
- Quelles conditions sont nécessaires pour réussir sa mise en place pratique ?

À travers un travail collaboratif, les participants ont dressé une cartographie des défis et solutions autour de la gestion des jeux, de la motivation du personnel, de la coopération avec les parents, de l'aménagement des locaux et des systèmes d'emprunt.

Cette première phase a posé les bases solides d'un projet participatif et évolutif, pensé pour répondre aux besoins réels du terrain.

Phase 2 : Incubation

(février – avril 2025)

Sept structures pilotes ont participé : Maison Relais Renert, Maison Relais Pinocchio, Foyer scolaire Belair Kayser, SEAS Bei de Kueben, Maison Relais Schoulkauz, SEA Woïwer et Maison Relais Mini-Reewiermercher.

La mise en place du projet s'est structurée autour de quatre moments phares :

12 février : un atelier de co-construction a posé les bases du concept en définissant ensemble les lieux, le système d'emprunt et la répartition des responsabilités.

26 février : une formation continue a permis aux équipes de renforcer leurs compétences autour de la culture du jeu et de s'approprier les jeux sélectionnés.

23 mars et 11 juin : deux rencontres d'échanges ont réuni les participants pour partager leurs expériences, identifier les réussites et élaborer collectivement des solutions aux défis rencontrés.



Bilan pratique

La phase pilote du projet a livré des résultats concrets et encourageants :

- 168 prêts de jeux effectués en deux mois.
- Créneaux de jeu réguliers instaurés, avec une forte fréquentation les lundis et vendredis.
- Implication active des enfants, qui ont participé à la gestion des emprunts, à l'explication des règles et au contrôle du matériel.
- Flexibilité organisationnelle, par exemple le déplacement des activités à l'extérieur en cas de beau temps.
- Seulement 7 % de jeux abîmés au retour, confirmant le respect et le soin apportés par les familles.

Accompagnement scientifique

Le projet a été accompagné par une évaluation, articulée autour de trois volets complémentaires :

- la réalisation de pré- et post-tests auprès du personnel éducatif,
- des enquêtes menées auprès des parents,
- ainsi qu'une documentation continue des activités dans les structures participantes.

Principaux résultats

- 100 % des membres du personnel reconnaissent désormais les jeux de société comme une véritable méthode pédagogique,
- extension du nombre de structures proposant des créneaux réguliers de jeu : de 1 à 6,
- un temps hebdomadaire de jeu parfois supérieur à 9 heures,
- 70 % des familles déclarent jouer ensemble seulement 0 à 3 heures par semaine,
- les adultes restent les partenaires de jeu principaux des enfants.

Phase 3 : Multiplication

Guide avec des recommandations

Toutes les conclusions du projet ont été réunies dans ce guide pratique au format questions-réponses, qui aborde notamment l'aménagement et le choix de l'emplacement de la ludothèque, la sélection des jeux, la gestion du matériel, le système d'emprunt et la promotion d'une culture de jeux.

Ludoteca. Le jeu des 6 piliers

Un jeu de cartes a été créé pour traduire de façon ludique les résultats du projet et l'expérience des participants. Il met en avant les six piliers essentiels pour réussir la mise en place d'une ludothèque dans une SEA-S :

le système de prêt, la promotion de la culture du jeu, la participation des enfants, l'aménagement de l'espace, la collaboration avec les parents et le choix des jeux.

Au fil de la partie, les joueurs développent progressivement ces six piliers et posent les bases d'une véritable culture du jeu. Leur objectif ? Construire la ludothèque la plus vivante et la plus accueillante !



Définition et objectifs d'une ludothèque

Qu'est-ce qu'une ludothèque ?

Dans le cadre de ce projet, « ludothèque » est défini comme des espaces où les enfants et leurs parents peuvent emprunter des jeux de société ou d'autres matériel pour des activités de loisirs.

Quels sont les objectifs de ce projet ?

L'objectif général est d'offrir une alternative aux écrans tout en renforçant, à travers le jeu, les compétences socio-émotionnelles des enfants.

Les objectifs spécifiques sont :

- Mettre à disposition des enfants dans les SEA-S et à leurs parents des jeux de société et d'autres matériel pour des activités de loisirs,
- Encourager l'utilisation de ces jeux pour favoriser les moments de partage en famille,
- Valoriser le plaisir de jouer,
- Favoriser les apprentissages et le développement à travers le jeu,
- Développer les compétences socio-émotionnelles des enfants,
- Instaurer une culture du jeu au sein des SEA-S.

Quels sont les impacts pédagogiques recherchés ?

Apprendre par le jeu est l'un des principes fondamentaux de l'éducation non formelle et constitue un processus essentiel du développement de l'enfant¹.

À tout âge, le jeu représente une source d'expériences riche pour le développement de la personnalité. Il s'agit d'une forme d'apprentissage fondamentale, active et riche en découvertes. La capacité de jouer est innée chez tout être



humain et permet aux enfants d'explorer leur environnement avec tous leurs sens, de faire des expériences concrètes et d'apprendre de nouvelles choses.

Un jeu varié leur donne la possibilité d'acquérir et de structurer des connaissances de manière autonome.

Dans le cadre de ce projet, d'autres compétences et valeurs pédagogiques sont également renforcées: le sens des responsabilités (prendre soin du matériel), l'autonomie (exprimer ses préférences de jeu, participer à la gestion des emprunts), le respect des règles et la créativité (inventer ses propres règles ou même de nouveaux jeux).

¹Cadre de référence national sur l'éducation non formelle des enfants et des jeunes. Luxembourg, édition 2021, page 21.

Créer une ludothèque : étapes pratiques et conditions de succès

Quelles sont les différentes étapes pour mettre en place une ludothèque ?

- Choix et aménagement de l'espace dédié à la ludothèque
- Sélection et acquisition des jeux
- Répartition des responsabilités au sein de l'équipe
- Mise en place d'un système de gestion des emprunts, en impliquant les enfants et en les responsabilisant dans son fonctionnement
- Élaboration des documents nécessaires à la gestion
- Organisation des activités avec les enfants pour jouer les jeux au sein de la SEA-S
- Mise en place d'une communication adaptée avec les enfants et les parents
- Dans la mesure du possible, collaboration avec l'école fondamentale

Quelles sont les facteurs de réussite les plus importants ?

L'attitude pédagogique : Lorsque le personnel éducatif prend lui-même plaisir aux jeux de société, son enthousiasme donne envie aux enfants de jouer.

La participation des enfants : Lorsque les enfants sont impliqués dans toutes les étapes du projet, y compris l'organisation du prêt, leur identification à la ludothèque est renforcée et favorise leur engagement.

La promotion d'une culture du jeu : Les enfants sont les meilleurs ambassadeurs du projet. Pour leur donner envie de jouer les jeux également à la maison, les enfants doivent d'abord les découvrir à la SEA-S, les expérimenter et y prendre plaisir. Le jeu peut ainsi devenir une véritable alternative aux offres numériques.

Le choix des jeux : Il existe une multitude de jeux de société, mais souvent seuls les grands classiques sont connus. Pourtant, de nombreux jeux sont faciles à comprendre et se distinguent par des mécanismes créatifs et variés. Les découvrir suscite la curiosité et augmente fortement le plaisir de jouer des jeux de société.



Promotion d'une culture du jeu²

Que signifie promouvoir une culture du jeu ?

Promouvoir une culture du jeu positive signifie créer un environnement où tous les enfants jouent volontiers et régulièrement, se sentent en sécurité et valorisés, et développent des compétences sociales et cognitives à travers le jeu partagé.

Cela inclut, par exemple, la manière dont les enfants jouent ensemble, les règles implicites qu'ils suivent, la façon dont ils résolvent leurs conflits et comment ils intègrent ou excluent d'autres enfants dans les jeux.

La culture du jeu concerne également la manière dont des valeurs comme l'équité, le respect et la coopération sont vécues pendant le jeu. Elle englobe aussi les émotions liées à l'expérience ludique : est-ce de la joie et de la curiosité, ou bien existe-t-il aussi des peurs liées à la défaite ? Comment les enfants gèrent-ils la frustration, la réussite ou l'échec ?

Comment les enfants apprennent-ils à jouer à des jeux de société ?

Il existe différentes manières de familiariser les enfants avec les règles des jeux.

Activités guidées

Dans un premier temps, des séances de jeu ciblées sont organisées, auxquelles les enfants s'inscrivent et participent activement. Lors de ces ateliers, un membre du personnel explique les règles et joue avec les enfants. Ces moments devraient idéalement se dérouler sans interruption, pour garantir la continuité et la qualité de l'expérience.

Découverte autonome

Les enfants peuvent également explorer les jeux par eux-mêmes et découvrir les règles de manière autonome. Pour faciliter cette démarche, une version simplifiée des règles peut être jointe au jeu. Comme défi ludique, les enfants peuvent ensuite expliquer le jeu au personnel éducatif et y jouer ensemble.

Apprentissage entre pairs, les enfants expliquent aux enfants

Une autre approche consiste à inviter les enfants, qui connaissent déjà bien un jeu à l'expliquer à d'autres enfants.

Ces trois méthodes peuvent être combinées de manière progressive :

d'abord le personnel éducatif introduit les règles, puis les enfants apprennent à les lire et à les comprendre de façon autonome, et enfin, ils deviennent eux-mêmes transmetteurs des règles pour les autres enfants.



Comment donner aux enfants l'envie de jouer à des jeux de société ?

L'enthousiasme des enfants pour les jeux de société dépend principalement de deux facteurs : le personnel éducatif et le choix des jeux.

Le personnel, qui anime les activités ludiques doit lui-même avoir du plaisir à jouer. C'est la meilleure manière de transmettre une joie de jouer. En même temps, il est important que les éducateurs sachent intervenir si nécessaire, par exemple, en cas de non-respect des règles, et qu'ils aident les enfants à gérer leur frustration lorsqu'ils ne gagnent pas.

Le choix des jeux est également déterminant. Ils ne doivent pas être trop difficiles ni trop complexes, mais rester stimulants, variés et amusants.

Une visite dans une autre SEA-S pour y jouer ensemble peut aussi renforcer la motivation des enfants et rendre l'expérience encore plus enrichissante.

Pour les enfants, qui ont un fort esprit de compétition, des tournois peuvent être organisés de temps en temps. Toutefois, il convient de rappeler que le plaisir de jouer ne dépend pas essentiellement de la victoire, mais surtout du fait de partager une expérience commune.

Quand organiser des activités autour des jeux de société ?

Cela dépend beaucoup des enfants et du cadre organisationnel de chaque SEA-S. Il est conseillé de tester différents créneaux horaires pour voir ce qui fonctionne le mieux pour les enfants, par exemple :

- le matin, éventuellement à l'accueil entre 7h00 et 8h00,
- pendant la pause de midi,
- les mardis et jeudis à partir de 14h00,
- en fin d'après-midi à partir de 16h00.

L'important est de planifier ces activités de manière à ce qu'elles s'intègrent bien dans le rythme quotidien de la structure et qu'elles permettent aux enfants de jouer dans un cadre tranquille.

Que faire en cas de beau temps prolongé ?

En cas de beau temps, l'intérêt pour les jeux à l'intérieur est généralement plus faible. Il est donc utile de constituer également une collection de jeux d'extérieur.

Les jeux en version XXL se prêtent particulièrement bien aux activités en plein air, qu'ils soient fabriqués soi-même ou achetés prêts à l'emploi, comme par exemple :

- le mikado géant,
- le cornhole,
- ou encore une version surdimensionnée d'un jeu de société simple, où les enfants deviennent eux-mêmes les pions.



²Cf. Dictionnaire des sciences du jeu, Gilles BROUGERE, Emmanuelle SAVIGNAC, France 2024.

Qui est responsable de la ludothèque?

Pour la gestion des prêts, il est recommandé d'identifier des responsables principaux.

Plus la ludothèque prend de l'ampleur, plus il devient important que l'ensemble de l'équipe pédagogique soit en mesure de la gérer et de l'utiliser de manière autonome.

En cas d'absence des personnes en charge, d'autres membres du personnel devraient au moins connaître les étapes essentielles.

Une checklist avec les tâches et consignes principales peut faciliter l'orientation des collègues et faciliter le bon déroulement des activités.

En ce qui concerne la culture du jeu et les activités qui y sont liées, il est conseillé qu'un ou deux membres du personnel s'y investissent particulièrement et élaborent l'approche adaptée.

Cela ne signifie toutefois pas que le reste de l'équipe doit renoncer à jouer avec les enfants, bien au contraire : le jeu partagé reste une mission centrale pour tous.

La participation active des enfants est tout aussi importante : ils peuvent assumer différentes tâches et développer ainsi leur sens des responsabilités et gagner en autonomie.

Comment le personnel apprend-il à connaître les jeux ?

En plus des règles écrites, il existe de nombreuses vidéos « YouTube », qui expliquent de manière simple et concise les règles de nombreux jeux et souvent accompagnées d'exemples pratiques.

Le personnel éducatif peut également tester les jeux ensemble en équipe. Cela leur permet non seulement de se familiariser avec les mécanismes des jeux, mais aussi de renforcer l'esprit d'équipe de façon agréable et constructive.



Comment les enfants sont-ils impliqués dans la mise en œuvre du projet ?

Les enfants devraient avoir la possibilité de participer activement à toutes les étapes du projet :

- à l'aménagement de la ludothèque, par exemple en créant des décorations ou en dessinant des panneaux,
- à l'explication des règles de jeu, que ce soit pour d'autres enfants ou pour les parents,
- à la gestion de la ludothèque, par exemple, en vérifiant le matériel à l'aide de check-lists ou en rappelant les retours,
- à l'étiquetage ou au marquage des jeux,
- à la proposition de nouveaux jeux à intégrer dans l'offre,
- à l'invention de règles supplémentaires, voire la création de leurs propres jeux.

De petits extras visuels peuvent valoriser encore davantage leur participation, par exemple un badge, un sac avec un logo pour transporter les jeux, un tee-shirt avec l'inscription « Équipe Ludothèque » ou encore un mur de photos présentant les membres de l'équipe.



Où doit se trouver la ludothèque ?

Prévue pour le prêt aux familles

La ludothèque doit être installée dans un lieu bien visible, où l'offre de jeux est facilement reconnaissable. Il n'est pas forcément nécessaire de disposer d'une salle dédiée : un chariot mobile, une cabine téléphonique aménagée ou encore un espace fixe dans le hall d'entrée, par exemple, près de l'accueil, peut suffire.

Le partage d'un local avec l'école est également possible. L'essentiel est que les familles puissent accéder facilement à la ludothèque et que l'offre soit présentée de manière clairement visible.

Il convient toutefois de veiller au respect des consignes de sécurité, en particulier dans le hall d'entrée (accès libre aux extincteurs, etc.). Si nécessaire, une concertation avec l'administration communale compétente est recommandée.

Pour la découverte et l'expérimentation des jeux de société

Il est important de prévoir un espace dédié, réservé aux enfants pour jouer.

Si ce lieu est également utilisé à d'autres fins, comme par exemple, à l'aide aux devoirs ou comme bibliothèque, il faut tenir compte du niveau sonore généré par l'activité de jeu.

Dans ce cas, il est recommandé de planifier des plages horaires fixes pour le jeu, afin de garantir une utilisation sans perturbations pour l'ensemble des activités.

La ludothèque peut-elle être répartie sur plusieurs lieux ?

Oui. L'espace destiné au prêt et au retour des jeux par les enfants ou les parents ne doit pas forcément être le même que celui où les enfants jouent aux jeux de société.

Il est également possible de réserver certains jeux uniquement à l'usage interne de la SEA-S. Ceux-ci doivent alors être rangés de manière accessible et adaptée à l'âge des enfants.

L'espace peut-il être partagé avec une école fondamentale ?

Oui, le lieu peut être partagé avec l'école. Cependant, il est important que les enfants ou les parents puissent y avoir accès, que l'offre proposée soit bien visible et accessible.



L'espace peut-il être accessible au public ?

Mettre en place une offre plus large, destinée à un public plus vaste et avec des horaires d'ouverture étendus, représente une charge trop importante pour une SEA-S.

Si l'idée est de proposer une offre ouverte au public, une collaboration avec des partenaires, comme par exemple, la commune, une ASBL ou d'autres associations, peut être envisagée.

L'espace peut-il être utilisé pour d'autres activités ?

Il n'est pas nécessaire de disposer d'une salle spécifique : la ludothèque peut également être installée, par exemple, dans un coin d'une pièce utilisée à d'autres fins. L'essentiel est qu'elle reste bien visible.



Comment la ludothèque doit-elle être aménagée ? Comment la ludothèque doit-elle être aménagée ?

L'aménagement de la ludothèque peut rester simple et fonctionnel. Une étagère avec les jeux disponibles, un panneau bien visible portant l'inscription « Ludothèque », un poster ainsi qu'un affichage avec les règles et conditions de prêt peuvent être suffisants.

Il est également possible de prévoir un espace pour montrer les expériences des enfants, par exemple avec des photos montrant comment ils utilisent les jeux à la maison.

Les enfants peuvent également participer activement à la décoration : réaliser une pancarte « Ludothèque », faire des dessins ou des décorations. On obtient ainsi un espace marqué par leur participation et leur contribution, qui renforce leur identification à la ludothèque.

Les jeux sont-ils utilisés et empruntés au même endroit ?

Ce n'est pas obligatoire. Jouer les jeux (uniquement avec les enfants ou aussi avec les parents) nécessite un endroit plus grand que l'espace dédié au prêt et peut donc être organisé ailleurs, par exemple dans la salle à manger, lorsqu'elle est libre.

Quels jeux doivent figurer dans la ludothèque ?

- Des jeux de société pour différents groupes d'âge, y inclus des petits jeux rapides et accessibles, des jeux contemporains et créatifs un peu plus complexes, comme des jeux de stratégie ou de placement, et des jeux de coopération.
- Jeux d'extérieur. Il est important que les jeux puissent être joués en famille, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur.

Sur quels critères choisir les jeux ?

Adaptés à l'âge des enfants

- Faciles à comprendre, tout en restant intéressants
- Avec peu de matériel (pour faciliter la gestion)
- Offrant une diversité de types de jeux
- Avoir une valeur pédagogique et innovante
- Avec peu ou pas de texte sur le matériel de jeu

Une liste de jeux recommandés par cycle se trouve sur www.aquen.lu.

Combien de jeux doit contenir la ludothèque ?

Il est préférable de commencer avec un nombre limité de jeux (environ trois jeux différents par cycle). Chaque jeu devrait être acheté au minimum en trois exemplaires, dont au moins un reste toujours dans la SEA-S, afin que les enfants puissent y jouer sur place.

D'autres types de jeux ou de matériel peuvent-ils être ajoutés à la ludothèque ?

Oui. Si l'offre rencontre du succès, la ludothèque peut être enrichie avec d'autres types de jeux. Toutefois, l'objectif principal n'est pas d'avoir la plus grande sélection possible, mais de transmettre aux enfants et à leurs familles le plaisir de jouer ensemble, en particulier le plaisir de jouer des jeux de société.

Il est important que le personnel connaisse bien les jeux proposés au prêt. Donc, plus le choix est vaste, plus la charge de travail augmente, tant pour l'apprentissage et l'explication des règles que pour la gestion du prêt. Il vaut donc mieux élargir l'offre peu à peu.



Durée et période d'emprunt

Combien de temps un jeu peut-il être emprunté ?

Dans la pratique, une durée d'une semaine s'est montrée adaptée. Si le jeu n'a pas été demandé par d'autres enfants ou parents, la période de prêt peut être prolongée. Pour garantir une répartition équitable, le nombre de jeux empruntés simultanément par famille devrait être limité, selon les disponibilités, à 2 ou 3 jeux maximum.

Quand les jeux peuvent-ils être empruntés ?

La plage horaire pour l'emprunt et le retour des jeux devrait idéalement être fixé chaque semaine au même moment et intégré dans l'organisation quotidienne de la SEA-S.

Le temps exact peut être défini par chaque structure, par exemple, les jeudis après-midi pour le retour et les vendredis après-midi pour l'emprunt. Il est également possible de combiner emprunt et retour lors d'un même créneau horaire.

**Conditions de prêt**

Faut-il signer une charte ?

Oui. Afin de renforcer le sens des responsabilités des enfants et des parents et de clarifier les conditions de prêt, la signature d'une charte est recommandée. Cette charte n'a pas besoin d'être signée à chaque emprunt, mais une seule fois : elle reste alors valable pour tous les emprunts futurs. En option, une carte de membre, qui autorise l'enfant ou la famille à participer au système de prêt peut ensuite être délivrée.

Que doit contenir une telle charte ?

La charte doit en premier lieu exprimer les valeurs partagées. La ludothèque est un espace commun où chacun bénéficie du soin apporté à la bonne conservation des jeux. Elle doit également présenter de manière claire et compréhensible toutes les conditions de prêt. Celles-ci incluent notamment :

- l'engagement à utiliser le matériel avec soin et responsabilité,
- la durée de l'emprunt,
- ainsi que les règles applicables en cas de jeux abîmés, incomplets ou non restitués.

Les enfants doivent-ils avoir joué à un jeu dans la SEA-S avant de pouvoir l'emprunter ?

C'est préférable. Lorsqu'un enfant a déjà joué à un jeu dans la structure, qu'il le connaît bien et qu'il l'aime bien, il peut par la suite expliquer plus facilement les règles à ses parents. Cela augmente considérablement les chances que le jeu soit effectivement emprunté et réellement utilisé à la maison.

Les enfants doivent-ils donner un feedback après avoir emprunté un jeu ?

Oui. Il est recommandé de prévoir un feedback et de donner aux enfants la possibilité de raconter ou de montrer comment ils ont utilisé le jeu à la maison. Cela peut se faire, par exemple, par des photos, de courts récits, des dessins ou encore un partage oral. Ce retour ne renforce pas seulement la réflexion autour du jeu, mais augmente également la visibilité de la ludothèque et l'impact du projet vers l'extérieur.

Gestion des prêts

Où est-il indiqué quel jeu a été emprunté et par qui ?

Une simple liste suffit pour noter quel jeu a été emprunté, par qui, à quelle date et quand il doit être restitué. , Par exemple cela peut être géré dans un fichier Excel.

Si la gestion des emprunts est principalement assurée par les enfants eux-mêmes, il peut être plus pratique d'utiliser un cahier, un classeur ou un grand tableau d'affichage pour documenter les prêts.

Qui note les emprunts et contrôle le respect des délais de retour ?

Cette tâche revient au personnel de la SEA-S. Toutefois, les enfants peuvent être associés et prendre en charge une partie, voire la totalité de la gestion. Le personnel accompagne et soutient les enfants dans la gestion de la ludothèque.

Faut-il un programme spécifique pour gérer les emprunts ?

Non, une simple liste est suffisante. Si l'emprunt est géré conjointement ou par une bibliothèque, il est également possible d'utiliser le logiciel de gestion de la bibliothèque.



Faut-il mettre en place un système d'étiquetage ou de classement ?

Ce n'est pas indispensable. L'essentiel est que les personnes en charge du projet sachent pour quel groupe d'âge un jeu est adapté, combien de joueurs peuvent y participer et quels jeux conviennent particulièrement à telle ou telle famille, pour les pouvoir conseiller efficacement.

Cependant, si l'offre devient plus importante, un système visuel d'orientation peut être très utile, par exemple grâce à des autocollants de couleur indiquant des informations de base :

- catégorie d'âge (par ex. une couleur par cycle),
- nombre de joueurs recommandé,
- durée moyenne de la partie,
- éventuellement le niveau de difficulté ou de complexité du jeu (par exemple sur une échelle de 1 à 10).

Un tel système facilite à la fois le choix des familles et l'organisation interne de la ludothèque.

Contrôle des jeux

Qui contrôle le matériel de jeu ?

Le contrôle du matériel de jeu relève en principe de la responsabilité du personnel de la SEA-S.

Cependant, les enfants peuvent être activement impliqués en prenant en charge tout ou partie de cette tâche. Dans ce cas, le personnel éducatif assure la supervision et l'accompagnement des enfants qui participent à la gestion de la ludothèque.

Cela permet non seulement de transmettre le sens de responsabilités, mais aussi de renforcer la participation et l'autonomie des enfants.

Comment le matériel doit-il être contrôlé ?

Il est recommandé d'établir pour chaque jeu une liste du matériel et de la joindre à la boîte. À l'aide d'une telle liste, le contrôle du matériel est relativement simple.

En plus de cette vérification, il convient, selon le type de jeu, de contrôler également la manière dont le matériel a été rangé après utilisation.



Les jeux sont-ils vérifiés immédiatement après leur retour ?

Oui. Lors de la planification du créneau de retour des jeux, il faut prévoir le temps nécessaire pour effectuer ce contrôle.

Les jeux sont-ils de nouveau contrôlés avant un nouvel emprunt ?

Oui. Il est souhaitable que les familles ou les enfants vérifient que le jeu est complet avant de l'emporter.

Que se passe-t-il si un jeu est rendu abîmé ? Que se passe-t-il si un jeu n'est pas restitué ? Que se passe-t-il si des pièces manquent ?

Il faut surtout travailler à une bonne prévention : tous les participants doivent être encouragés à utiliser les jeux avec soin. Le partage de valeurs communes, comme le respect du matériel, contribue fortement à éviter des pertes ou des détériorations. Il est également important de définir, avant le début du système de prêt, des règles claires et transparentes concernant les conséquences en cas de matériel abîmé, incomplet ou non restitué. Mais l'objectif principal reste de renforcer le sens des responsabilités des enfants et des parents. Une règle simple peut être appliquée :

Les pièces manquantes ou endommagées doivent être remplacées par la famille.

Si un jeu n'est pas rendu du tout, il doit être remplacé dans son intégralité.

En cas de non-remplacement répété, il pourra être envisagé de suspendre temporairement ou durablement l'accès de la famille au système de prêt. Ces règles sont naturellement appliquées avec compréhension et souplesse, en tenant compte de chaque situation et du contexte familial.



Comment prolonger la durée de vie des jeux ?

La durabilité des jeux peut être améliorée grâce à quelques mesures simples. Les cartes et les règles peuvent être plastifiées, afin de les protéger de l'usure et des salissures.

Comme les boîtes de jeux s'abîment souvent, il est recommandé de conserver le contenu pour le prêt dans des boîtes en plastique solides, des boîtes de rangement ou de petits sacs en tissu.

Ces mesures facilitent l'entretien du matériel et permettent d'utiliser les jeux plus longtemps.

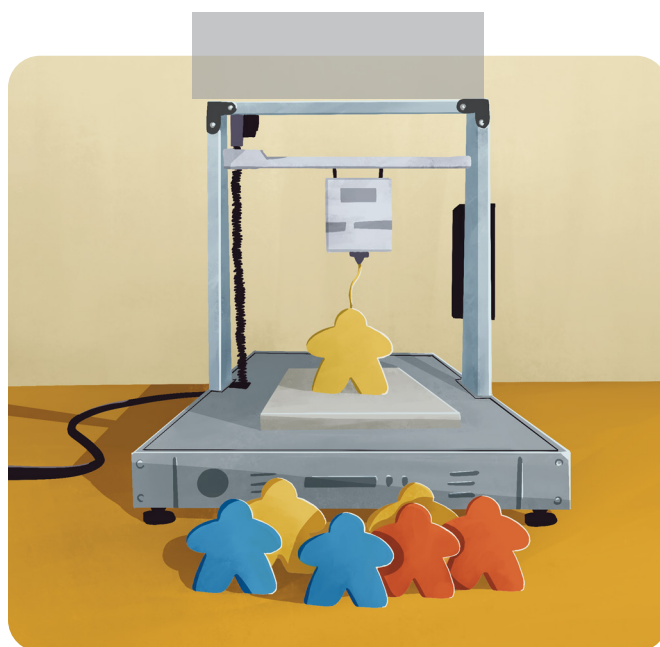
Les jeux doivent-ils être nettoyés ?

Les différentes pièces des jeux devraient être nettoyées, dans la mesure du possible, après chaque emprunt.

Comment remplacer les pièces perdues ?

De nombreuses pièces peuvent être commandées directement auprès de l'éditeur du jeu ou achetées dans des magasins spécialisés. Les cartes et autres supports imprimés se trouvent souvent en version PDF à télécharger sur le site de l'éditeur ou peuvent être copiés à partir d'une autre édition du jeu.

Avec l'aide d'une imprimante 3D, éventuellement en collaboration avec une école, il est également possible de produire soi-même certaines pièces.



Comment encourager les parents à emprunter des jeux ?

Les meilleurs ambassadeurs de la ludothèque sont les enfants eux-mêmes. Lorsqu'ils prennent plaisir aux jeux de société, ils en parlent avec enthousiasme à leurs parents et les incitent à emprunter des jeux et à jouer ensemble.

Pour faire connaître l'offre, la ludothèque doit être installée dans un lieu bien visible, avec une présentation attrayante des jeux.

Il est également important de communiquer régulièrement et de manière variée sur l'offre, par exemple par e-mail, lettre aux parents, newsletter, flyer ou affiche. Une courte vidéo peut aussi être un bon moyen de présenter concrètement la ludothèque et son concept.

Le contact direct avec les parents, au moment de l'arrivée ou du départ des enfants, est aussi une occasion privilégiée pour échanger sur le projet. Il peut être utile d'inviter les parents à tester un jeu sur place avec leur enfant.

Enfin, des événements sont une opportunité pour présenter et tester des jeux, que ce soit lors d'une soirée parents spécialement dédiée aux jeux, ou pendant d'autres événements comme une journée portes ouvertes, une semaine thématique ou des activités de vacances.



Est-il possible de collaborer avec l'école pour mettre en place une ludothèque ?

Il existe différentes possibilités de coopération avec l'école fondamentale (ou même déjà avec l'école précoce) :

Utilisation commune des jeux : les mêmes jeux peuvent être utilisés à la fois à l'école et dans la SEA-S afin de promouvoir ensemble une culture du jeu.

Espaces communs : lorsqu'il est possible, un local peut être partagé, soit pour l'espace de prêt de la ludothèque, soit pour les activités ludiques elles-mêmes.

Jeux en classe : des collaborateurs de la SEA-S peuvent intervenir à l'école, animer des jeux en classe et, en même temps, présenter le concept de la ludothèque.

Visite de la SEA-S : après concertation, les enseignants peuvent venir avec leur classe dans la structure et y participer à une activité ludique et comme activité commune, planifiée ensemble

Communication commune : école et SEA-S peuvent promouvoir ensemble la ludothèque auprès des enfants et des parents.

Coopération lors d'événements : à l'occasion d'actions communes, comme une fête scolaire ou dans le cadre de la «Semaine de l'enfance», la ludothèque peut être présente avec un stand ou une station de jeux.



Quel budget faut-il prévoir ?

En moyenne, un jeu coûte entre 20 et 30 euros. En commençant avec une quinzaine de jeux différents et en achetant trois exemplaires de chacun, il faut prévoir un budget total d'environ 1.200 euros.

En plus du coût des jeux, le budget doit éventuellement inclure des dépenses pour le mobilier de rangement, la plastification des cartes ainsi que la création de supports d'information et de communication.

Pour les structures conventionnées avec le MENJE, les dépenses relatives à la ludothèque sont éligibles dans le cadre du décompte annuel de leur convention.

Les parents doivent-ils payer pour emprunter un jeu ?

Non. L'emprunt est gratuit pour les parents. Cependant, les pièces perdues ou endommagées doivent être remplacées.



