

Diplôme national de master

Domaine - sciences humaines et sociales

Mention – sciences de l'information et des bibliothèques

Parcours – politique des bibliothèques et de la documentation

La place du jeu de société au sein des bibliothèques des Instituts Nationaux Supérieurs du Professorat et de l'Education (INSPE)

Emmanuelle Augeau

Sous la direction d'Elisabeth Noël

Responsable du diplôme Cadre Opérationnel des Bibliothèques et de la Documentation (COBD) et co-responsable du Master Politique des Bibliothèques et de la Documentation (PBD) – Ecole Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques (ENSSIB)

Remerciements

Je remercie chaleureusement ma directrice de mémoire, Madame Elisabeth Noël, qui m'a soutenue dans ce travail et m'a encouragée à aller jusqu'au bout, même dans les moments les plus difficiles.

J'adresse également toute ma gratitude à Madame Fabienne Henryot, qui a accompagné mes premières idées de sujet et est restée présente au fil des ans, car ce travail ne s'est pas fait en un jour.

Pour les échanges riches et stimulants que nous avons pu avoir, je remercie toutes les personnes qui ont bien voulu m'accorder un peu de leur temps précieux en entretien. Vous rencontrer a été la partie la plus enthousiasmante de ce travail. Merci également à tous les répondants aux questionnaires, même si je n'ai pas eu le plaisir de discuter avec chacun d'eux. Je n'ai pas pu intégrer toutes les enquêtes menées dans ce travail mais je remercie tous ceux qui ont répondu à mes questions : même si vos témoignages ne sont pas dans ces pages ils ont été très enrichissants et me seront utiles dans le cadre de mon travail.

Pour finir, je veux dire merci à mes proches. À mon père qui m'a permis de reprendre mes études. À ma famille qui a toujours été là pour me soutenir. À Dylan pour m'avoir supportée et aidée jusqu'au bout. À Aricia pour nos longs échanges professionnels, et pour tout le reste. Et enfin à ma mère, tout simplement.

Résumé :

Au sein de leurs collections, plusieurs bibliothèques d'INSPE proposent une offre de jeux de société. Cet objet initialement relié au divertissement et au loisir est alors souvent présenté comme un outil pédagogique susceptible d'intégrer les pratiques professionnelles des enseignants. En prenant en compte la vision des enseignants sur la place du jeu dans l'enseignement, leurs pratiques et leurs besoins, les bibliothèques peuvent constituer des collections, mettre en place des services et offrir une médiation susceptible d'accompagner les professeurs dans la prise en main de l'objet jeu de société. Elles peuvent aussi profiter de leur position au plus près des étudiants futurs enseignants pour tenter d'installer le jeu dans la formation initiale de ces derniers.

Descripteurs :

Apprentissage par le jeu

Bibliothèques – Fonds spéciaux – Jeux

Jeu

Jeux d'intérieur

Jeux éducatifs

Abstract :

Within their collections, several INSPE libraries offer a selection of board games. This item, initially linked to entertainment and leisure, is often presented as an educational tool capable of integrating teachers' professional practices. By considering teachers' views on the role of games in education, their practices and their needs, libraries can build up collections, set up services and offer mediation to assist teachers in incorporating board games into their teaching. They can also take advantage of their close proximity to future teachers to try to introduce games into their initial training.

Keywords :

Game-based learning

Libraries – Special collections – Games

Game

Board games

Educational games

Droits d'auteurs:



Cette création est mise à disposition selon le Contrat : « Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 4.0 France » disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr> ou par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.

Sommaire

SOMMAIRE	8
SIGLES ET ABREVIATIONS	13
INTRODUCTION	15
CADRE THEORIQUE	17
I – Les multiples facettes du jeu et sa place dans la société	17
<i>A – Le jeu, quelle(s) définition(s) ?</i>	<i>17</i>
<i>B – Une typologie des jeux ?</i>	<i>20</i>
<i>C – La place du jeu dans la société</i>	<i>27</i>
II – La place du jeu dans le monde éducatif	34
<i>A – Ce que le jeu permet ou non de développer</i>	<i>34</i>
<i>B - Propriétés intrinsèques du jeu et intérêt des situations ludiques</i>	<i>40</i>
<i>C – Quelles pratiques pour utiliser le jeu en classe ?</i>	<i>44</i>
III – La place du jeu en bibliothèque	49
<i>A – Pourquoi et comment amener le jeu en bibliothèque ?</i>	<i>49</i>
<i>B – Intégrer le jeu à tous les niveaux de la bibliothèque</i>	<i>57</i>
<i>C – Former les bibliothécaires et nouer des partenariats</i>	<i>65</i>
METHODOLOGIE DU RECUEIL DE DONNEES	74
I – Interroger les bibliothèques d’INSPE	74
<i>A – Le questionnaire à destination des bibliothèques d’INSPE</i>	<i>74</i>
<i>B – Les entretiens menés avec des bibliothèques et ludothèques d’INSPE</i>	<i>75</i>
II – Interroger les usagers des bibliothèques d’INSPE présents sur site	77
<i>A – Focus group avec des étudiants et des professeurs des écoles stagiaires</i>	<i>77</i>
<i>B – Analyse de l’option « Jeux de société coopératifs et partenariat ».</i>	<i>79</i>
<i>C – Entretiens auprès de formateurs INSPE</i>	<i>80</i>
DISCUSSIONS A PARTIR DES ELEMENTS RECOLTES	81
I – Une vision globale de la place du jeu au sein des bibliothèques d’INSPE	81
<i>A – Des collections plutôt répandues, portées par les bibliothécaires dans un objectif pédagogique</i>	<i>81</i>
<i>B – Un besoin marqué de pérennisation des fonds ludiques</i>	<i>83</i>
<i>C – Des offres de jeux d’âges et de tailles variées, accordant une grande place aux jeux pédagogiques et au public primaire</i>	<i>84</i>
<i>D – Un accès et des usages larges, une gestion que l’on devine assez lourde</i>	<i>86</i>

<i>E – Des propositions de valorisation et de médiation variées.....</i>	87
<i>F – Des bibliothécaires qui s’autoforment et développent peu de partenariats</i>	88
<i>G – Le jeu de société, un objet difficile à gérer, mais légitime en bibliothèque d’INSPE, surtout en cas de demande.....</i>	89
<i>Conclusion</i>	90
II – Créer, gérer et valoriser un fonds ludique : retours d’expériences de bibliothèques et ludothèques d’INSPE.....	93
<i>A – Une création qui nécessite de prendre en compte les profils des bibliothécaires et des usagers, l’environnement proche et le fonctionnement en réseau</i>	93
<i>B – Le jeu de société comme support pédagogique à part entière : une vision à défendre notamment auprès des formateurs</i>	97
<i>C – L’achat de jeux pour constituer un fonds : prendre en compte le budget, les suggestions et des critères de choix multiples</i>	100
<i>D – La gestion d’une collection de jeux de société et les usages permis</i>	109
<i>E – La valorisation des fonds ludiques : de la communication à la mise en place d’animations de plus en plus proches des usagers et de la formation</i>	115
<i>F – La formation des bibliothécaires : entre autoformation, formation institutionnalisée et échanges au sein des INSPE pour construire un profil entre jeu et pédagogie</i>	129
<i>G – La mise en place de partenariats avec des structures extérieures limitée pour favoriser des partenariats en interne</i>	134
<i>Conclusion</i>	135
III – Pratiques, visions et besoins d’étudiants et de PES, publics cibles des BU d’INSPE	138
<i>A – L’expérience des participants comme point de départ pour cerner leur rapport aux jeux de société.....</i>	138
<i>B – L’avis des participants sur l’utilisation pédagogique du jeu : une base de réflexion pour orienter la médiation.....</i>	141
<i>C – Les besoins des participants, éléments de réflexion pour penser l’offre ludique et questionner le positionnement des bibliothèques</i>	146
<i>Conclusion</i>	151
IV – Proposition concrète d’intégration du jeu de société à la formation des étudiants : l’option « jeu de société coopératif et partenariat » de l’INSPE de Montauban	153
<i>A – Des objectifs multiples qui répondent aux besoins des étudiants et allient découverte, apports théoriques et utilisation concrète du jeu.....</i>	153
<i>B – Une organisation en trois temps : test, pose d’un cadre et expérimentation concrète pour nourrir la réflexion des étudiants</i>	154
<i>C – Un bilan qui souligne l’intérêt de la formation pour favoriser la prise en main du jeu de société et révèle des besoins toujours identiques....</i>	156

<i>D – La place de la bibliothécaire au sein de l’option : entre connaissance du jeu et pédagogie, en complémentarité avec la formatrice</i>	160
<i>Conclusion</i>	162
V – Pratiques, visions et besoins des formateurs d’INSPE, public et partenaires des bibliothèques	164
<i>A – L’utilisation du jeu dans un cadre pédagogique : intérêts, intégration dans la pratique et choix</i>	164
<i>B – L’insertion du jeu dans les formations de l’INSPE : place, sensibilisation des étudiants et propositions diverses</i>	168
<i>C – Rôle des bibliothèques et mise en place de partenariats : offre pédagogique, besoins des formateurs et complémentarité</i>	172
<i>Conclusion</i>	175
RECOMMANDATIONS FINALES	178
CONCLUSION	179
DES RESSOURCES POUR S’ACCULTURER AU MONDE LUDIQUE	181
Associations et sites spécialisés sur les questions ludiques	181
Ecole et jeux de société	181
Festivals, prix et concours ludiques	182
Fournisseurs de jeux	183
Magazines ludiques	183
Ressources INSPE	183
Ressources variées	184
BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE	185
ANNEXES	188
Annexe 1 : Questionnaire adressé aux bibliothèques d’INSPE	188
Annexe 2 : Grille d’entretien pour les bibliothèques d’Aix-en-Provence et Digne-les-Bains	214
Annexe 3 : Grille d’entretien pour la bibliothèque de Limoges	216
Annexe 4 : Grille d’entretien pour les bibliothèques de l’INSPE de Lorraine	218
Annexe 5 : Grille d’entretien pour la bibliothèque du Mans	220
Annexe 6 : Grille d’entretien pour la bibliothèque de Nice Liégeard	223
Annexe 7 : Grille d’entretien pour les ludothèques de Paris	226
Annexe 8 : Grille d’entretien pour la bibliothèque de Périgueux	229
Annexe 9 : Grille d’entretien pour la bibliothèque de Villeneuve d’Ascq	231
Annexe 10 : Guide pour le focus avec les étudiants et les professeurs des écoles stagiaires	234
Annexe 11 : Synthèse de l’option « Jeux de société coopératifs et partenariat »	237

Annexe 12 : Grille d'entretien pour les formatrices d'INSPE	248
TABLE DES ANNEXES	250
TABLE DES ILLUSTRATIONS	251
TABLE DES MATIERES	252

Sigles et abréviations

ABF : Association des Bibliothécaires de France

APC : Activités Pédagogiques Complémentaires

ALAE : Accueil de loisirs associé à l'école

ALF : Association des Ludothèques Françaises

ASH : Adaptation et Scolarisation des élèves Handicapés

BBF : Bulletin des Bibliothèques de France

BDE : Bureau Des Etudiants

BNF : Bibliothèque Nationale de France

BU : Bibliothèque Universitaire

CAPES : Certificat d'Aptitude au Professorat de l'Enseignement du Second degré

CE2 : Cours Elémentaire 2e année

CLuBB : Centre Ludique de Boulogne-Billancourt

CM1 : Cours Moyen 1e année

CM2 : Cours Moyen 2e année

CNFPT : Centre National de la Fonction Publique Territoriale

CNRL : Centre Numérique de Ressources Ludiques

COL : Classement des Objets Ludiques

CRFCB : Centre Régional de Formation aux Carrières des Bibliothèques

CRPE : Concours de Recrutement de Professeur des Ecoles

CV : Curriculum Vitæ

DESS : Diplôme d'Etudes Supérieures Spécialisées

EAC : Éducation Artistique et Culturelle

ELIPSS : Étude Longitudinale par Internet Pour les Sciences Sociales

EMC : Enseignement Moral et Civique

ENSFEA : École Nationale Supérieure de Formation de l'Enseignement Agricole

ENSSIB : École Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques

EPS : Education Physique et Sportive

ESAR : Exercice Symbolique Assemblage Règles

ESGBU : Enquête Statistique Générale auprès des Bibliothèques Universitaires

FIJ : Festival International des Jeux

FLE : Français Langue Etrangère

FLIP : Festival Ludique International de Parthenay

FM2J : Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet

IFMS : Institut de Formation aux Métiers de la Santé

IGB : Inspection Générale des Bibliothèques

INET : Institut National des Etudes Territoriales

INSPE : Institut National Supérieur du Professorat et de l'Education

INSPE TOP : INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées

IUT : Institut Universitaire de Technologie

JACES : Journées Art et Culture dans l'Enseignement Supérieur

JADE : Jouons A Distance Ensemble

JDR : Jeu De Rôles

M1 : Master 1e année

M2 : Master 2e année

MEEF : Métiers de l'Enseignement, de l'Education et de la Formation

MOOC : Massive Open Online Course

OCCE : Office Central de la Coopération à l'Ecole

PEB : Prêts Entre Bibliothèques

PEI : Pratique Education Inclusive

PEMF : Professeur des Ecoles Maître Formateur

PES : Professeur des Ecoles Stagiaire

PPE : Parcours Pluridisciplinaire professorat des Ecoles

PS : Petite Section

RH : Ressources Humaines

SCD : Service Commun de la Documentation

SUDOC : Système Universitaire de Documentation

SVT : Sciences de la Vie et de la Terre

TD : Travaux Dirigés

UE : Unité d'Enseignement

UFR : Unité de Formation et de Recherche

ULIS : Unités Localisées pour l'Inclusion Scolaire

VUE : Ville Universitaire d'Equilibre

INTRODUCTION

À l'origine de ce mémoire se trouve tout d'abord un constat. L'Institut National Supérieur du Professorat et de l'Éducation (INSPE) Toulouse Occitanie-Pyrénées, au sein duquel nous travaillons, compte dix sites de formation. Chacun d'eux possède sa propre bibliothèque. Sur ces dix bibliothèques, sept ont des jeux de société dans leur fonds documentaire. Dans certains cas, il s'agit plutôt de jeux à "vocation pédagogique", nous entendons par là des jeux qui ont été créés dans l'objectif de favoriser des apprentissages. Dans d'autres cas, nos collègues ont acquis des jeux "à vocation ludique", c'est à dire qui ont été inventés avec un but de divertissement et de loisir. Sept sur dix... Cela nous amène à nous questionner. Pourquoi avoir fait le choix d'intégrer le jeu dans les collections ? Comment celui-ci est-il présenté aux usagers ? De notre côté, au moment où débute ce mémoire, nous n'avons pas de jeux de société à Montauban. Jusqu'à ce qu'une formatrice nous arrête dans un couloir pour nous parler d'un projet d'option à destination des étudiants de Master 1 (M1) qui porterait sur les jeux de société coopératifs et la mise en place de partenariats. À ce moment-là arrive l'idée de travailler ensemble, projet validé par la directrice des bibliothèques de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées. Il faut donc penser la constitution d'un fonds ludique à la bibliothèque et co-créer l'option pour valoriser le jeu et poser les bases de son utilisation dans un cadre pédagogique. De nouvelles questions font leur apparition. Comment choisir les jeux de société pour la bibliothèque ? Faut-il favoriser des jeux à vocation ludique ou pédagogique ? Comment utiliser les compétences de la formatrice et les nôtres au sein de l'option ? Comment aider les étudiants à prendre en main cet outil jeu ? Pour organiser une réflexion à l'échelle de notre INSPE, nous créons avec nos collègues un groupe de travail centré sur la question des jeux de société présents dans nos bibliothèques. Nos objectifs sont multiples : partager nos questionnements et nos réflexions, harmoniser nos pratiques, mettre en place une veille ludique, valoriser nos collections et organiser un événement ludique commun. La machine est lancée de notre côté...

Si les bibliothèques de l'INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées sont confrontées à cette question de la place du jeu de société dans leurs collections, elles ne sont sans doute pas les seules. C'est ici que se positionne notre mémoire. Avec lui, nous souhaitons sortir de notre cadre de travail pour voir plus grand. Cela passe notamment par l'interrogation des autres bibliothèques d'INSPE. Possèdent-elles des jeux de société ? Si c'est le cas alors les questions sont multiples : quels sont leurs objectifs, comment ont-elles constitué leur fonds, comment se passe la gestion, quels usages permettent-elles, quelle médiation est mise en place, quels partenariats ont été tissés... Si elles n'en proposent pas, pourquoi ? Mais sonder les bibliothèques n'est qu'un premier pas. En effet, si nous recherchons le point de vue d'autres professionnels de notre milieu, nous voulons aussi questionner les usagers. Non seulement ceux qui sont tout proche, les étudiants, mais aussi ceux qui commencent à s'éloigner, les professeurs stagiaires et ceux que nous aimerions tant faire venir, les formateurs. Nous voulons connaître leur point de vue sur l'utilisation du jeu de société en classe, découvrir leurs pratiques s'ils en ont, mettre en lumière les difficultés éventuelles qu'ils rencontrent et surtout questionner leurs besoins. C'est à partir de tous ces éléments que nous pourrons, nous les bibliothèques d'INSPE, adapter nos propositions ludiques pour accompagner nos publics dans la prise en main du jeu de société.

Tel est donc le cœur de notre mémoire, la problématique qui guide nos réflexions : comment les bibliothèques d'INSPE peuvent-elles se positionner en tant que médiatrices pour favoriser l'intégration du jeu de société dans les pratiques pédagogiques des (futurs) enseignants ? Cela nous invite à envisager cet objet jeu sous plusieurs angles : celui des collections à constituer, des services à offrir, des animations à concevoir... En tant que bibliothèques universitaires (BU), les bibliothèques d'INSPE s'inscrivent dans un cadre de formation d'étudiants. Des questions liées à l'intégration du jeu dans leurs enseignements peuvent alors se poser, ainsi que d'autres concernant d'éventuels liens à nouer entre formateurs et bibliothécaires pour valoriser le jeu. Enfin, ce mémoire s'intéressera également aux compétences des bibliothécaires en lien avec le jeu de société. Alors que cet objet n'est pas au cœur de leur métier, ni même de leur offre documentaire, comment peuvent-ils s'emparer des questions ludiques pour monter une proposition et accompagner leurs publics dans la découverte et l'appropriation de celle-ci ?

Dans un premier temps, nous poserons un cadre théorique qui abordera trois points clefs de notre mémoire. Nous nous attacherons à cerner les multiples facettes du jeu, nous questionnerons la place de celui-ci dans le monde éducatif et nous mettrons en lumière la relation qui lie jeux et bibliothèques. Ensuite, nous présenterons notre méthodologie de recherche, afin de montrer comment nos diverses enquêtes ont été menées et de permettre aux lecteurs de suivre le fil de nos questionnements. Enfin, nous présenterons les résultats de nos investigations pour mettre en lumière les retours des bibliothécaires et des usagers. Cela permettra non seulement de s'appuyer sur les pratiques existantes, mais aussi d'alimenter nos réflexions. Nous terminerons ce travail par quelques recommandations basées sur les témoignages recueillis, dans l'espoir que celles-ci pourront être utiles aux bibliothécaires d'INSPE désireux de mettre en place ou de faire vivre une offre ludique au sein de leurs structures.

CADRE THEORIQUE

I – LES MULTIPLES FACETTES DU JEU ET SA PLACE DANS LA SOCIETE

A – Le jeu, quelle(s) définition(s) ?

Qu'est-ce que le jeu exactement ? La question pourrait presque sembler absurde, car nous avons tous quelque chose qui nous vient en tête quand nous entendons le mot « jeu ». Pourtant, cette notion recouvre des réalités tellement diverses, un univers tellement large qu'il n'est pas si facile de poser une définition précise qui s'appliquerait à l'ensemble des jeux. Plusieurs théoriciens du jeu se sont risqués à l'exercice, prenons un moment pour observer leurs propositions, dans leur ordre chronologique d'apparition.

Françoise Legendre (2015), dans son *rapport Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile*, reprend la définition proposée par Johan Huizinga en 1951 dans son ouvrage *Homo Ludens*¹. Pour lui, le jeu est :

une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'«être autrement» que la «vie courante»

Legendre synthétise ainsi : « Il n'y a donc de jeu que libre ou choisi, tout jeu doit être fini, a un début et une fin, connaît des limites dans l'espace et le temps, et tout jeu a des règles ». De son côté, Éric Sanchez (2023) insiste pour sa part sur la fonction sociale qu'Huizinga attribue au jeu, qui présenterait « une signification et un ordre qui sont à l'origine de la culture ». Il explique également que l'auteur de l'ouvrage *Homo Ludens* défend l'idée d'un jeu à l'écart de la vie réelle et répondant à des règles qui lui sont propres.

La définition mise en avant par Roger Caillois en 1967 dans *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*² fait encore référence aujourd'hui. François Legendre la reprend également dans son rapport.

Il décrit le jeu comme une activité ; libre : à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux ; séparée : circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ; incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur ; improductive : ne créant ni biens, ni richesse, ni élément nouveau d'aucune sorte ; et, sauf déplacement de propriété au sein du cercle des joueurs, aboutissant à une situation identique à celle du début de la partie ; réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte ; fictive :

¹ Nous avons trouvé les définitions qui suivent dans nos lectures, sans avoir consulté les sources d'origines. Comme les ouvrages dont proviennent ces définitions n'apparaîtront pas dans la bibliographie, faute d'avoir été lus, nous précisons les références en note de bas de page. Voici donc la référence de cet ouvrage : Johan HUIZINGA, *Homo ludens*, Gallimard, 1951

² Voici les références de cet ouvrage : Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Gallimard, Idées, 1967

accompagnée d'une conscience spécifique de réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.

On note plusieurs points communs avec la définition précédente : l'idée de liberté du joueur, la séparation entre le jeu et la vie réelle, l'inscription du jeu dans un cadre spatio-temporel précis et la présence de règles. Les notions d'activité « incertaine », « improductive » et « fictive » sont ajoutées. Caillois étoffe sa définition avec une classification des jeux devenue célèbre aujourd'hui, nous y reviendrons par la suite.

En 1969, le philosophe Jacques Henriot publie l'ouvrage *Le jeu*³ dans lequel il propose sa propre définition, rappelée par Françoise Legendre. Pour lui, porte le nom de jeu :

tout procès métaphorique résultant de la décision prise et maintenue de mettre en œuvre un ensemble plus ou moins coordonné de schèmes consciemment perçus comme aléatoires pour la réalisation d'un thème délibérément posé comme arbitraire.

Devant cette définition abstraite, Legendre explicite : « Le jeu a une fin qu'on cherche à atteindre en mettant en œuvre des moyens, les schèmes, une stratégie, dans le seul but de jouer. Pour lui, "le jeu tient d'abord au jeu qu'il y a entre le joueur et son jeu" ». On retiendra l'idée de la décision prise par le joueur et l'importance accordée au lien entre le joueur et son jeu. Éric Sanchez explique de son côté que la définition proposée par Henriot met l'accent sur la subjectivité du jeu, qui dépendrait de l'attitude du joueur. Il reprend pour cela une autre citation du philosophe, publiée dans le livre cité précédemment : « Le jeu n'est pas dans la chose, mais dans l'usage qu'on en fait ». Ce n'est donc pas tant l'objet jeu qui prime que le joueur qui joue. Cela est capital pour Sanchez, qui explique que les études sur le jeu devraient donc se concentrer à la fois sur l'artefact et sur celui qui l'utilise.

Dans un dossier de veille sur la pédagogie du jeu (Duquesnoy, Gilson, Lambert, *et al.*, 2019), on retrouve une définition du jeu de Nicole De Grandmont⁴, orthopédagogue, datant des années 1990. Le dossier explique qu'elle :

définit le jeu comme étant : un[e] acte total faisant appel à tout l'être ; une action libre qui ne peut être commandée ; une activité incertaine, dépendante de la fantaisie du joueur ; une activité spontanée, sans règles préétablies ; une activité qui fait appel à la motivation intrinsèque.

On retrouve ici l'idée d'action libre et incertaine que l'on a pu voir précédemment. En revanche, tandis que les autres définitions mettent l'accent sur les règles, celle-ci souligne l'absence de règles, ce qui tend à la mettre à l'écart des autres propositions. L'idée d'acte total est nouvelle, tout comme la mention de la motivation du joueur. Éric Sanchez explique dans son ouvrage que la motivation intrinsèque « consiste à s'engager dans une activité parce qu'elle est intrinsèquement intéressante ou procure du plaisir ». Elle se distingue ainsi de la motivation extrinsèque, « qui fait référence au fait de s'engager parce que l'activité permet d'atteindre des objectifs distincts de l'activité elle-même, par exemple sous la forme de récompenses ». D'après De Grandmont, le joueur ferait donc le choix de jouer pour le plaisir de jouer, sans autre objectif.

³ Les références de cet ouvrage cité par Françoise Legendre sont les suivantes : Jacques HENRIOT, *Le jeu*, PUF, 1969

⁴ Bien que le dossier de veille ne cite pas précisément le titre de l'ouvrage de Nicole De Grandmont dans lequel on peut retrouver sa définition, il nous semble qu'il s'agit du livre suivant : Nicole DE GRANDMONT, *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*, De Boeck Supérieur, 1995

Enfin, terminons avec la définition de Gilles Brougère⁵, professeur en sciences de l'éducation à l'université Paris 13, qui est sans doute une des plus reprises dans les recherches sur le jeu. Françoise Legendre reprend les cinq critères attribués au jeu par le professeur :

Le second degré (faire semblant, « pour de faux ») ; la décision (décision de jouer, le jeu ne tient que par la décision du ou des joueurs, qui sinon sortent du jeu) ; les modalités des décisions : les règles ; l'incertitude : la fin ne peut être prédéterminée ; la frivolité : les conséquences du jeu ne peuvent être majeures, elles sont mineures. Le jeu permet de mettre à distance ses conséquences.

Dans un article datant de 2012, Brougère insiste sur sa volonté de ne pas chercher à délimiter le jeu, à le faire rentrer dans un cadre. Il dit : « [...] je refuserais de répondre à la question “Est-ce (ou non) un jeu ?” au profit de la question “En quoi cela peut-il être un jeu ?” ». Les critères qu'il met en avant doivent selon lui être utilisés comme des outils pour analyser des pratiques. Dans ce même article, il insiste sur le besoin de hiérarchiser les cinq critères qu'il a énoncés. « Le second degré » et « la décision » (qu'il préfère à l'idée de liberté) lui semblent suffisants pour déterminer si une situation est liée ou non au jeu : la présence de ces deux critères suffirait à lui attribuer l'adjectif « ludique ». Les trois autres critères ne seraient plus que des conséquences, entraînées par le second degré et la décision. On retrouve dans cette définition des notions qui apparaissent dans les précédentes. Le second degré se rapproche du jeu fictif de Caillois, qui partage aussi la notion d'incertitude. La décision peut être appelée choix ou liberté. Les règles retrouvent leur place. La frivolité semble se dégager comme un nouvel apport. Brougère explique qu'il s'agit d'un critère « relatif » qu'il attribue au jeu, car il permet de « mettre à distance les conséquences ».

Malgré des différences dans les formulations et des variations entre les définitions, on constate que les théoriciens du jeu cités ci-dessus attribuent des éléments communs à la notion de « jeu ». On pense notamment à la liberté, que l'on peut rapprocher du choix de jouer, de la décision de s'engager dans le jeu. Ce jeu qui se situe dans un temps et un espace propre et délimité, qui est donc séparé du monde, ce qui permet d'en faire une activité fictive, de second degré, où l'on « fait semblant ». L'idée d'incertitude revient aussi, avec la fin du jeu qui n'est pas déterminée à l'avance. Si la question des règles ne fait pas tout à fait l'unanimité, elle revient souvent tout de même. D'autres critères semblent moins partagés ou mis en avant : l'improductivité, la motivation intrinsèque du joueur ou encore la frivolité. Toutes ces réflexions peuvent nous amener à nous demander quelle place le jeu peut trouver dans les écoles et dans les bibliothèques. Ces deux institutions peuvent-elles vraiment proposer le jeu comme une activité libre relevant du choix de l'élève/de l'utilisateur ? Les enseignants laissent-ils une place à l'incertitude, à l'improductivité, à la frivolité ? Dans quelle mesure les règles des bibliothèques viennent-elles se superposer aux règles du jeu ? Ces critères appliqués aux situations ludiques peuvent mettre en avant des tensions lors de l'intégration du jeu dans l'enseignement et dans les bibliothèques comme nous le verrons par la suite. Cependant les recherches et expériences montreront également que les liens se créent malgré tout.

⁵ On peut très certainement retrouver cette définition dans l'ouvrage suivant, même si Françoise Legendre ne donne pas sa source précise cette fois : Gilles BROUGERE, *Jouer/Apprendre*, Economica, 2005.

B – Une typologie des jeux ?

Les différentes définitions vues précédemment laissent à penser que le jeu peut prendre des formes nombreuses et très diverses. Ainsi, il peut être tentant de mettre en place une typologie des jeux existants, pour essayer de les classer selon des critères variés. On remarque cependant au fil des lectures théoriques sur le jeu que beaucoup de catégorisations existent, selon des points de vue et critères variés. Il n'existe pas une proposition qui permette de dresser un portrait complet de l'univers ludique. Nous allons cependant nous arrêter sur quelques propositions qui nous semblent présenter un intérêt pour la suite de nos réflexions.

B1 – Une ancienne typologie reprise dans les recherches, celle de Caillois

Éric Sanchez (2023) explique que Roger Caillois a construit une typologie des jeux « qui s'appuie sur le sens plutôt que sur la forme, c'est-à-dire sur la manière de jouer plutôt que l'artefact lui-même ». Il présente alors les quatre catégories mises en avant par le sociologue. « *L'agôn* » fait appel à la compétition, le jeu va alors opposer les joueurs, ce qui permettra de comparer leurs compétences et de déterminer qui est le plus fort. « *L'aléa* » renvoie au hasard, qui entraîne une dépendance du joueur au sort, il n'a donc plus totalement la main sur sa victoire. « *Le mimicry* » est lié à la notion de simulacre, on est donc ici sur le jeu d'imitation ou de rôle, lié à la fiction, qui accorde une place importante à la narration, explique Sanchez. Enfin « *l'ilinx* » amène la notion de vertige et fait donc référence aux jeux dans lesquels « le joueur recherche des sensations plutôt qu'un sens ».

Au-delà de ces quatre catégories, Caillois met en avant deux principes, « *ludus* » et « *paidia* », qui sont liés à l'attitude mentale des joueurs, explique Sanchez. La *paidia* est la « puissance primaire d'improvisation et d'allégresse » pour le sociologue, elle se rapporte donc au jeu libre et sans règle imposée. Le joueur peut agir comme il le souhaite et fixer lui-même des règles, s'il le désire. Le *ludus* est le « goût de la difficulté gratuite », il renvoie donc directement aux jeux de règles. Cette fois elles sont inscrites dans le jeu et les joueurs font le choix de les accepter en participant.

L'étude de cette typologie permet de commencer à cerner des notions qui circulent beaucoup quand on se plonge dans le monde du jeu. Jeu compétitif (*agôn*), jeu de hasard (*aléa*), jeux de simulation (*mimicry*), jeu libre (*ludus*), jeu de règles (*paidia*)... Pour autant, on devine aisément qu'elle ne saurait contenter toutes les personnes qui créent, étudient ou jouent à la multiplicité de jeux existants. Pour autant, cette typologie est très souvent employée dans le monde de la recherche et nous sera utile par la suite. Mais d'abord, penchons-nous sur une autre catégorisation qui touche tout particulièrement le monde éducatif, celle de Nicole De Grandmont.

B2 – Jeu ludique, éducatif ou pédagogique ? La typologie de Nicole De Grandmont

La catégorisation proposée par l'orthopédagogue Nicole De Grandmont fait écho aux qualificatifs que l'on peut adjoindre au terme jeu dans le milieu de l'enseignement. Le jeu est-il ludique ou pédagogique ? Nous avons retrouvé sa typologie au sein de trois documents que nous avons consultés. Le dossier de veille sur la pédagogie par le jeu (Duquesnoy, Gilson, Lambert, *et al.*, 2019) propose une synthèse de cette typologie sous forme de tableau. Elle est également mentionnée

dans la partie théorique de l'ouvrage *Le jeu en classe de mathématiques* de Thomas Rajotte et Sabrina Héroux (2021). Enfin, l'enseignant Mathieu Quénée (2022) la présente dans son ouvrage pratique *Jouer en classe au cycle 2*. Ces trois documents apportant des éléments intéressants pour éclairer la proposition de De Grandmont, nous allons nous appuyer dessus pour présenter cette typologie.

Le jeu ludique a pour objectif principal le plaisir, gratuit et primitif. Il s'agit d'une activité libre, qui ne s'appuie pas sur des règles. Elle est jugée nécessaire au développement des enfants et permettrait de les aider à structurer et élaborer à la fois leur monde intérieur et le monde extérieur. Lorsqu'on se penche plus précisément sur l'intérêt de ce jeu pour les apprentissages, plusieurs points sont mentionnés. Mathieu Quénée souligne son intérêt pour la motivation, pour développer les compétences sociales et pour gérer les émotions. Il plébiscite l'emploi du jeu ludique en autonomie, avec peu d'intervention de l'enseignant et en favorisant l'apprentissage par les pairs. Il précise que le jeu ludique repose sur les « connaissances et habiletés propres et intrinsèques au joueur ». Le tableau de Duquesnoy et ses collègues mentionne pour sa part la place de la « pensée divergente » dans le jeu ludique, c'est-à-dire la possibilité de recourir à des solutions multiples et personnelles. En plus des émotions et de la motivation, l'accent est mis sur le développement de la gestion de l'imprévu. Rajotte et Héroux rapprochent pour leur part le jeu ludique des « archétypes que l'enseignant utilise pour initier à un concept ». Ces différents aspects semblent renvoyer à ce que l'on appelle souvent le jeu libre, dans lequel l'enfant joue sans règle, en s'appuyant sur son imagination, parfois avec des objets ou des jouets. Pourtant, le terme de jeu « ludique » est souvent attribué aussi aux jeux du commerce, créés pour le seul divertissement et sans intention de développer des apprentissages, mais qui imposent des règles eux. On voit donc un premier écart entre cette théorie et le parler courant qui peut être employé dans le milieu de l'enseignement.

Le jeu éducatif pour sa part est axé sur l'apprentissage, mais « on apprend l'air de rien », explique Mathieu Quénée. En effet, si le jeu sert à comprendre des notions, à appréhender des concepts et à contrôler des acquis, cela se fait en dissimulant aux joueurs les aspects éducatifs du jeu et les objectifs d'apprentissages qui y sont rattachés. On note cependant que le tableau de Duquesnoy et ses collègues mentionne que le jeu est supporté par « le désir d'apprendre du joueur », ce qui nous interroge sur la conscience que ce dernier peut avoir de l'aspect éducatif du jeu. D'après De Grandmont, le jeu éducatif doit être distrayant, sans contrainte perceptible. Mathieu Quénée explique que le jeu éducatif « a l'apparence d'un jeu ludique et les mêmes attributs (coloré, matériel soigné, mécanique de jeu attrayante) ». Toutes ces caractéristiques poussent souvent à rapprocher le jeu éducatif d'une « ruse de l'enseignant », soulève-t-il. Il est intéressant de noter, comme le font Rajotte et Héroux, que le jeu éducatif malgré son côté attractif est bel et bien imposé aux élèves, qui vont jouer à la demande de l'adulte. Comme le jeu n'est plus libre, on peut questionner le plaisir qu'en retire le joueur. Si le tableau de Duquesnoy et ses collègues mentionne que le plaisir intrinsèque diminue avec le jeu éducatif, Rajotte et Héroux posent pour leur part le plaisir et la motivation intrinsèque comme des critères clefs du jeu éducatif. L'utilisation de ce type de jeu repose sur des notions que les joueurs possèdent déjà sur un sujet, notions qui seront développées au cours du jeu. Rajotte et Héroux expliquent que le jeu éducatif « se réfère à des notions et à des apprentissages pour faire prendre conscience des structures aux élèves ». Cette notion de structure revient dans chacun des documents étudiés. Concernant la place de l'enseignant, Mathieu Quénée explique qu'il exerce une forme de contrôle sans que celui-ci soit trop important. Le jeu éducatif peut par

exemple être introduit par le professeur avant que les élèves puissent l'utiliser en autonomie. L'observation de ce type de jeu permet à l'enseignant d'observer les stratégies mises en place par ses élèves. La typologie de De Grandmont présente donc le jeu éducatif comme ayant déjà un objectif pédagogique intrinsèque. On peut alors se demander où classer l'utilisation et le détournement de jeux de règles « à vocation ludique » pour susciter des apprentissages. La définition mise en avant interroge aussi par l'importance accordée au caractère implicite des objectifs pédagogiques. Nous verrons en effet que les recherches sur le lien entre jeux et apprentissages mettent l'accent sur le besoin d'explicitier les apprentissages réalisés lors de l'activité ludique. Enfin, il semble que le jeu « éducatif » de Nicole De Grandmont corresponde à ce que les enseignants appellent régulièrement « jeu pédagogique ». Voyons quelle différence elle-même fait entre ces deux qualificatifs.

Le jeu pédagogique tel que défini par De Grandmont est orienté exclusivement vers les apprentissages. Il « se rapporte aux connaissances antérieures des élèves et permet de tester la valeur des apprentissages », expliquent Rajotte et Héroux. Ce type de jeu vise des apprentissages précis, que l'on peut facilement rattacher à des notions particulières du programme, ajoute Mathieu Quénée. Ici, les objectifs sont explicités et détaillés et les élèves ont pleinement conscience des apprentissages. Le jeu pédagogique repose sur des structures préétablies et sans variantes et fait appel uniquement à la pensée convergente (une solution univoque), détaillent Rajotte et Héroux ainsi que le tableau récapitulatif de Duquesnoy et ses collègues. Le plaisir intrinsèque du jeu n'est pas présent ou peu présent, remplacé par le plaisir de performer. Quénée met en avant la place importante de l'enseignant dans ce type de jeu. Tout d'abord, même si on peut en trouver dans le commerce, les jeux pédagogiques sont souvent conçus par les professeurs eux-mêmes, dit-il. De plus, ils doivent selon lui être toujours utilisés sous le regard de l'enseignant, car il va jouer un rôle dans l'orientation du jeu pour atteindre les apprentissages visés. Contrairement aux jeux éducatifs, les jeux pédagogiques bénéficieraient d'un visuel plus sobre pour ne pas distraire les joueurs et le principe du jeu serait mécanique, explique encore le ludopédagogue. Le jeu pédagogique serait également difficile à détourner, car il s'adresserait à un public d'âge précis. Finalement, Quénée met en avant que les élèves ont un goût moins prononcé pour ces jeux, qui doivent donc être utilisés avec modération, en alternance avec les jeux ludiques et éducatifs. On voit donc que les différences majeures entre les jeux éducatifs et pédagogiques selon De Grandmont ont trait à l'explicitation des objectifs et à la précision des apprentissages visés. Le rôle d'évaluation du jeu est également mis en avant. On note avec intérêt l'assimilation des jeux créés par les enseignants à cette catégorie.

Après la découverte de cette typologie qui correspond bien au milieu de l'enseignement, penchons-nous à présent sur une autre organisation. Celle-ci est reprise par les ludothécaires et bibliothécaires : la typologie de Jean Piaget.

B3 – Les jeux catégorisés selon le développement des joueurs, Jean Piaget

Jean Piaget a inscrit le jeu à l'intérieur de sa théorie du développement cognitif de l'enfant. Selon le psychologue, l'enfant passerait par trois stades de jeux. Dans un premier temps arriverait le stade « sensori-moteur », qui se caractérise notamment par la répétition des actions, les activités d'exploration et la découverte des propriétés des objets, détaille Sanchez (2023). Ensuite viendrait le stade « symbolique », durant lequel l'enfant imite, invente des histoires et met en scène des situations imaginaires ou vécues. Finalement l'enfant se tournerait vers les

« jeux de règles », qui s'appuient sur des conventions et interactions sociales, explique Sanchez. Ces jeux participent à la socialisation de l'enfant, ajoute Françoise Legendre (2015). Le passage d'un stade à l'autre se fait systématiquement dans cet ordre selon Piaget. Sanchez met en avant que pour le psychologue « le jeu ne reflète pas seulement l'atteinte d'un niveau de développement cognitif, c'est aussi un moteur du développement cognitif ».

Cette catégorisation piagétienne a donné lieu à la création d'une classification souvent utilisée dans les ludothèques et les bibliothèques proposant des jeux. Elle a été inventée par Denise Garon, Rolande Filion et Manon Doucet, trois psychopédagogues, ainsi que par Robert Chiasson, un bibliothécaire⁶. Elle permet de décrire les jeux en mettant en avant les compétences mobilisées chez les joueurs. Les jeux sont tout d'abord répartis en 4 groupes : les jeux d'Exercice, les jeux Symboliques, les jeux d'Assemblage et les jeux de Règles. On retrouve ici les stades de Piaget, en rapprochant les jeux d'exercice du stade sensori-moteur. Les jeux d'assemblage semblent être un peu à part. Les premières lettres de chacun des groupes forment l'acronyme ESAR qui donne son nom à cette classification. Il est intéressant de noter que ces quatre grands groupes ne sont que le tout premier niveau de cette classification. Ils sont eux-mêmes divisés en sous-catégories pour mieux répartir et distinguer les jouets et jeux proposés aux usagers. Au-delà de cette première facette basée sur les types de jeux, le système ESAR en compte 5 autres : celle des « habiletés cognitives », des « habiletés fonctionnelles et motrices », des « types d'activités sociales », des « habiletés langagières » et enfin des « conduites affectives » (Renaud Keymeulen, 2019). Chaque facette comporte ses propres sous-catégories. On voit bien la complexité du système ESAR quand il est employé dans son intégralité. Il demande une observation fine des différentes caractéristiques de chaque jeu ainsi qu'une bonne compréhension de notions liées au développement cognitif.

Les ludothécaires et bibliothécaires tendent donc à se rapprocher de cette typologie Piagétienne pour ranger leurs jeux. Mais l'intérêt pour notre mémoire est surtout que cette proposition nous permet de faire un pas de plus pour définir ce qu'est exactement le « jeu de société », qui au cœur de notre sujet.

B4 – Jouet ? Jeu de société ? Jeu sérieux ? Jeu vidéo ? Éléments de distinction

Qu'est-ce qu'un jeu de société ? En quoi peut-il se différencier d'un jouet ou d'un jeu vidéo ? Un jeu de société réutilisé dans un cadre pédagogique, est-ce la même chose qu'un « jeu sérieux » ou « *serious game* » en anglais ? C'est ce que nous allons essayer de voir à présent.

Dans *Introduction au serious game*, Julian Alvarez et Damien Djaouti (2012) reprennent les notions de « *paidia* » et « *ludus* » mises en avant par Roger Caillois en 1958. Cela leur permet de distinguer les « jouets vidéo » et les « jeux vidéo ». Pour eux, un jeu se raccroche à la *paidia* s'il n'a pas d'objectif ludique explicite qui indique au joueur comment gagner. Il se raccroche au *ludus* si des objectifs précis sont définis pour mesurer la performance du joueur et indiquer comment il peut

⁶ Pour connaître le détail de cette classification, vous pouvez notamment consulter l'ouvrage suivant : Rolande FILION, *Le Système ESAR : pour analyser, classifier des jeux et aménager des espaces*, A la page, 2015

gagner. À partir de cela, ils distinguent ce qu'ils appellent les « jouets vidéo » et les « jeux vidéo » et l'expliquent ainsi au lecteur :

Pour illustrer, par analogie, la différence entre « jouet vidéo » et « jeu vidéo », prenons une poupée *Barbie* (Ruth Handler, 1959) et le jeu *Monopoly* (Charles Darrow, 1935). La poupée *Barbie* est un jouet car aucune notice n'est fournie dans la boîte pour nous dire quelles règles suivre et comment gagner. Il s'agit ici de s'amuser, donc de *paidia*. Un jouet vidéo propose une approche similaire. Dans le cas du *Monopoly*, il y a des règles de jeu à suivre pour gagner. Cela sous-tend un objectif : ruiner l'ensemble de ses adversaires. Il s'agit ici du *ludus*. C'est exactement ce qui sous-tend un jeu vidéo.

En se basant sur leur démonstration, on peut donc déterminer que le jouet est donc un objet qui peut être utilisé pour jouer et s'amuser sans que l'on nous donne des règles à suivre et un objectif de victoire.

La définition qui se rapproche le plus de ce que nous entendons par « jeu de société » a été trouvée sur le blog Ludum (Vincent Michelot et Fabien Lelion, 2021). Elle explique ceci :

De nombreuses personnes soulignent qu'à partir du moment où un jeu se déroule à plusieurs, il s'agit d'un jeu de société, ce qui n'est pas forcément faux, mais est un peu réducteur... En effet, la définition la plus exacte du jeu de société serait : une activité de loisir soumise à des règles qui définissent les moyens, les contraintes et les objectifs à atteindre au cours de la partie. Le principe étant aussi de créer le divertissement en essayant d'atteindre un objectif final. Ici, la victoire.

On le voit, le jeu de société se rapproche donc du jeu de règles de Piaget, repris dans la classification ESAR. Il nous semble que ce qui compte pour cerner ce qu'est un jeu de société c'est surtout ce choix d'accepter et de suivre des règles qui sont livrées avec le jeu et permettent d'assurer son bon fonctionnement. Nous verrons que le jeu de société n'est pas toujours employé pour le loisir et le divertissement, même si cela fait débat. Il n'est pas non plus toujours destiné à plusieurs joueurs, malgré ce terme de « société » puisque les jeux solos se développent de plus en plus.

Il n'est pas très difficile de distinguer un jeu de société d'un jeu vidéo. Alvarez et Djaouti, en distinguant le « jouet vidéo » et le « jeu vidéo », montrent bien que ce dernier obéit à des règles fournies avec le jeu, qui encadrent l'action du joueur et permettent de définir l'objectif poursuivi et les moyens pour y parvenir. En cela le jeu vidéo n'est donc pas différent du jeu de société tel que nous avons choisi de le définir. En revanche, c'est son support qui le distingue. On le voit dans la définition très simple proposée par le site Linternaute (Feuillée, 2021) : « Jeu nécessitant un dispositif informatique comme un ordinateur ou une console de jeu, dans lequel le joueur agit sur un environnement virtuel ». Les tablettes et les téléphones portables sont deux supports qui peuvent également être utilisés pour jouer à un jeu vidéo.

Une dernière définition reste à poser, selon nous, celle du « *serious game* » ou « jeu sérieux » en français. Cela nous permettra de dire si un jeu de société réutilisé dans un cadre pédagogique est ou non un *serious game*. Nous allons une nouvelle fois nous baser sur les propos d'Alvarez et Djaouti. Ils donnent cette définition du *serious game* :

Application informatique dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects utilitaires (*Serious*) tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (*Game*). Une telle association, qui s'opère par l'implémentation d'un scénario utilitaire, qui, sur le plan

informatique, correspond à implémenter un habillage (sonore et graphique), une histoire et des règles idoines, a donc pour but de s'écarter du simple divertissement.

Pour simplifier, ils proposent l'équation suivante : « *Serious game* = scénario utilitaire + jeu vidéo ». On voit tout d'abord que la notion de *serious game* ne s'arrête pas au domaine éducatif. On note ensuite que le *serious game* n'est relié qu'au jeu vidéo et non au jeu de société même si les deux auteurs expliquent que plusieurs personnes voudraient élargir cette définition. Ils soulignent d'ailleurs qu'elle était plus englobante en 1970, dans la théorie de Clark Abt :

Dans ses écrits, ce chercheur voit dans les jeux un support permettant d'enrichir les cursus scolaires en réduisant la frontière entre "apprentissage scolaire" et "apprentissage informel". Il appuie sa thèse par de nombreux exemples d'enseignement par le jeu pour des thèmes allant de la physique aux sciences humaines, en passant par la politique. Bien qu'inspiré par les premières simulations informatiques, Abt propose à l'époque une définition du "*Serious Game*" qui ne se limite pas au seul jeu vidéo (*computer game*). Dans les années 1970, un "*Serious Game*" peut ainsi être un jeu sur ordinateur, un jeu de société, un jeu de rôle ou même un jeu en plein air.

On voit donc que le jeu de société réutilisé dans un cadre pédagogique a pu être considéré comme un *serious game*, même si aujourd'hui le support informatique apparaît dans la majorité des définitions que l'on trouve de cet objet. Alvarez et Djaouti mettent cependant en lumière un autre point qui peut nous intéresser. Ils insistent sur le fait que le *serious game* a été créé pour être utilisé dans un but sérieux, différent du divertissement. Cela le distingue du jeu vidéo de divertissement qui est utilisé à des fins sérieuses : il s'agit là d'un détournement, car le but sérieux n'est pas dans l'objectif initial du créateur du jeu vidéo ludique. Les auteurs amènent donc la notion de « *serious gaming* » qu'ils reprennent à Henry Jenkins. Celle-ci a été créée pour « inclure toutes les applications sérieuses du jeu, indépendamment de l'intention originelle de son concepteur ». Le *serious game* fait donc partie du *serious gaming*. Les jeux vidéo ludiques détournés à des fins pédagogiques également. On pourrait prolonger cette idée qui n'est présentée que pour les jeux vidéo en disant qu'un jeu de société réutilisé pour susciter des apprentissages peut lui aussi faire partie de cette large dimension de *serious gaming*.

Maintenant que nous avons fait le point sur les définitions d'un jouet, d'un jeu de société, d'un jeu vidéo et d'un *serious game*, terminons cette étude des typologies en amenant quelques notions qui permettent de distinguer les jeux de société entre eux.

B5 – Comment distinguer les différents jeux de société ?

Même si nous avons rapproché le jeu de société du jeu de règles, cela nous laisse face à une grande diversité de propositions. Pour ne prendre qu'un exemple qui devrait parler à tout le monde, cela consiste à dire que les échecs et le *Monopoly* sont dans la même catégorie. Or on voit bien que ces jeux sont très différents : s'ils se jouent sur un plateau, l'un n'est que pure stratégie tandis que l'autre laisse une grande place au hasard par exemple. Ainsi, on peut être tenté d'appliquer une typologie à l'intérieur des jeux de société, pour les distinguer. On pourrait reprendre celle de Caillois. Celle de Nicole De Grandmont s'applique plus au jeu lié aux apprentissages et ne paraît pas adaptée pour distinguer les jeux de loisir. Nous vous proposons donc quelques outils que nous avons croisés au fil de nos lectures.

Dans leur enquête de 2017 intitulée *Cultures et pratiques ludiques en France : le cas des jeux de société*, Vincent Berry, Samuel Coavoux, Hovig Ter Minassian et l'équipe ELIPSS (Etude Longitudinale par Internet Pour les Sciences Sociales) mettent en avant une première distinction : ils séparent d'un côté les « jeux traditionnels » et de l'autre les « jeux d'éditeurs ». Ces derniers sont également appelés « jeux sous copyright ». Les jeux traditionnels reposent sur des pratiques souvent anciennes, expliquent Berry et Coavoux (2021) dans un article dédié à la présentation des résultats de l'enquête. Le matériel peut être divers même si les cartes et les plateaux à damier sont mis en avant. Les règles sont nombreuses également, parfois influencées par des « variantes locales » et parfois « standardisées » par des fédérations, disent les auteurs. Ils ont notamment distingué les jeux de cartes (le tarot par exemple), les jeux de damiers (comme les échecs) et les jeux de cartes avec mise (le poker notamment). La citation suivante conclut la description des jeux traditionnels :

Comme on le voit, la diversité interne de la catégorie « jeux traditionnels » est grande, en termes à la fois de matériels employés, d'organisation sociale de la pratique, et de publics visés ; et chaque jeu fait l'objet d'appropriations variées selon qu'il est pratiqué en club, en famille, entre amis, avec des enfants, etc.

La définition des jeux d'éditeurs commence ainsi pour sa part :

Alors que les jeux traditionnels se jouent avec des moyens standardisés et des règles connaissant de nombreuses variantes, les jeux d'éditeurs se caractérisent au contraire par un contrôle des auteurs des jeux et de leurs ayants droit – souvent les entreprises du secteur – sur le matériel et les règles.

Berry et Coavoux considèrent que certains jeux d'éditeur pourraient presque devenir des jeux traditionnels tant ils sont anciens et connus de tous. C'est le cas du *Monopoly* par exemple. Mais les jeux d'éditeurs recouvrent eux aussi un panel très varié. Derrière les gros éditeurs qui font l'essentiel du chiffre d'affaires (Hasbro, Ravensburger, Asmodée) se trouve un nombre croissant d'éditeurs plus modestes, appartenant à « un secteur de niche » d'après les auteurs de l'article. Ils concluent ainsi :

Cette opposition recoupe au moins en partie une distinction dans la cible des jeux, entre grand public et jeux de niche, qui elle-même renvoie à une distinction dans la complexité des règles et du matériel, les réseaux de distribution (grandes surfaces et boutiques spécialisées) et le nombre d'exemplaires édités et traduits dans le monde [...].

Au-delà de ces deux grands secteurs que sont le jeu traditionnel et le jeu d'éditeur, comment peut-on catégoriser les jeux de société ? On peut par exemple s'appuyer sur leurs mécaniques. Ces dernières sont mises en avant dans la présentation *Jeux de société et didactique du français langue étrangère* réalisée en 2022 par Guillaume Garçon, alors enseignant de Français Langue Etrangère (FLE) à l'Université Paris Est Créteil. Cette présentation, adressée à la Mission de Lutte Contre le Décrochage Scolaire de l'académie de Créteil, reprend une liste de 40 mécaniques qu'il attribue à Legrix-Pages et Leroy⁷. Nous ne les citerons pas toutes ici, mais les jeux de bluff, de coopération, d'enquête, de placement de tuiles ou encore de quiz vous parleront peut-être, même sans être de grands connaisseurs du monde du jeu.

⁷ Nous n'avons malheureusement pas réussi à retrouver la source exacte de cette liste de mécaniques.

Les mécaniques ne sont pas les seuls éléments qui servent à caractériser un jeu. Rajotte et Héroux (2021) mettent en avant sept « caractéristiques structurelles » pour distinguer les jeux. Six d'entre elles nous semblent utiles pour tous les jeux de loisir : les règles, le but, le système, le nombre de joueurs, le matériel et la dimension ludique. La septième, « l'activité mathématique au sens large » ne s'applique pas à tous les jeux de société en revanche. Les auteurs détaillent chacune de ces caractéristiques, voici ce que nous avons retenu de leurs explications. Les règles sont explicites, elles participent à la structuration du jeu et doivent être respectées. Le but indique le résultat à atteindre et permet de définir les perdants et les gagnants. Le système est lié aux décisions des joueurs, aux stratégies mises en place et à la manipulation des ressources proposées par le jeu pour parvenir à ses fins. Le nombre de joueurs indique le nombre d'adversaires, ou de coéquipiers dans un jeu coopératif. Le matériel désigne les objets avec lesquels les joueurs vont interagir comme, par exemple, des cartes ou des dés. Enfin la dimension ludique a trait au côté amusant du jeu, qui suscite la motivation interne des joueurs et les pousse à s'engager. Rajotte et Héroux reprennent les termes de jeu « fictif » et « de second degré » que nous avons vu dans la partie définition.

Ces différentes façons de distinguer les jeux que nous avons trouvées au fil de nos lectures nous paraissent être un bon moyen de mieux cerner les différents jeux que l'on peut regrouper sous l'appellation générique de « jeux de société ». Ces critères ne sont cependant pas exhaustifs et il peut y en avoir d'autres qui contribuent à définir les jeux que vous rencontrerez. On peut penser par exemple à la thématique abordée, à la durée des parties ou encore à l'âge des publics ciblés, entre autres.

C – La place du jeu dans la société

C1 – Le jeu dans l'Histoire et en France de nos jours

Françoise Legendre (2015) reprend dans son rapport sur la place du jeu en bibliothèque une citation du philosophe Jacques Henriot :

Le monde où je vis est un monde où il est de plus en plus question de jeu : non seulement parce qu'il me semble que l'on y joue chaque jour davantage, mais surtout parce que l'idée même du jeu s'applique constamment à de nouvelles situations, à des formes de conduite et de pensée auxquelles il eût paru, récemment encore, inconvenant de l'appliquer.

Cette phrase, écrite en 1989, met en lumière la place croissante du jeu dans la société. Même si celle-ci a augmenté ces dernières années, il convient cependant d'admettre que le jeu n'a rien de nouveau, comme en témoigne sa longue histoire.

Legendre égrène une série de dates clefs pour montrer comment le jeu a évolué, de 4000 ans avant Jésus Christ à nos jours. Nous avons choisi d'en reprendre quelques-unes ici, essentiellement relatives au jeu de société, mais pas seulement. On retrouve les premiers jeux lors du troisième millénaire av. J.-C. : il s'agit à la fois de jouets (toupies), mais aussi de jeux de société comme le jeu royal d'Ur, le Senet (ancêtre du jeu de l'oie), le Mehen (qui rappelle le Backgammon) ou encore le Go. En 600 av. J.-C., le jeu indien Chaturanga apparaît, ancêtre des échecs. Des traces datant de l'Antiquité témoignent de la présence de jouets (poupées, dinette...), mais aussi de jeux de dés, de hasard et d'argent. Les cartes à jouer apparaissent au VIIe siècle en Chine. Au Moyen Âge on retrouve le jeu de dames, et le jeu de l'oie à la Renaissance. Les premiers jeux de cartes pédagogiques français datent du XVIIe siècle : ils servent notamment à mémoriser les noms des reines ou encore

l'apparence des blasons. Au XIXe siècle, le nombre de jouets et de jeux explose grâce notamment à l'apparition de nouvelles techniques. De plus, « la généralisation de l'instruction obligatoire a pour conséquence la montée en puissance des jeux éducatifs », explique Legendre. Le premier jeu sur ordinateur, un morpion, a été créé en 1952. La première console de salon, produite par Atari, date de 1972. En 1974 arrive le célèbre jeu de rôle *Donjons et Dragons*. En 1984 paraissent les premiers jeux de culture générale comme le *Trivial Pursuit*. Depuis les années 80, les jeux vidéo prennent de l'ampleur, sur console et ordinateur puis sur les appareils nomades comme les smartphones et tablettes. Dans l'ouvrage « Jouer en bibliothèque », Céline Meneghin (2015) explique que :

le jeu a évolué en même temps qu'il s'est adapté aux mentalités et aux techniques » et ajoute « cette grande plasticité technique des jeux et leur permanence dans les sociétés au fil des époques montrent qu'ils témoignent d'une activité essentielle.

Après ces rappels historiques, concentrons-nous sur la place du jeu de société en France. En 2015, Françoise Legendre écrivait « Le marché des jeux de société français est le plus important d'Europe ». D'après le sociologue Vincent Berry (2018), le jeu de société est de plus en plus apprécié dans le pays depuis le milieu des années 1990. Lui et Samuel Coavoux mettent en avant quelques chiffres clefs dans l'article datant de 2021 qui présente le détail de leur enquête sur les connaissances et pratiques du jeu en France. Le secteur économique du jeu de société connaît une hausse continue depuis environ 15 ans. Le chiffre d'affaires pour le secteur français était de 400 millions d'euros environ en 2018. De plus en plus de jeux sont produits chaque année : « En 1996, on comptait près de 200 nouveaux jeux sur le marché, plus de 300 en 2006, pour près de 500 en 2014. Plus de 900 nouveaux jeux ont été édités en 2017 [...] » expliquent les deux auteurs. Berry (2018) indiquait également à la Revue des livres pour enfants que le nombre d'éditeurs de jeux de société français était supérieur à 100 en 2017. Céline Meneghin pour sa part avançait en 2015 le nombre d'environ 400 boutiques de jeux spécialisées sur le territoire.

Berry montre très bien l'évolution de la place du jeu de société en France. On assiste notamment à un accroissement de l'offre : de plus en plus de jeux paraissent chaque année et de plus en plus d'éditeurs se lancent notamment grâce au financement participatif. Berry souligne cependant qu'il y a tout de même un fossé entre les gros éditeurs spécialisés qui génèrent la grande majorité du chiffre d'affaires et les éditeurs plus modestes. Il met également en lumière la place des éditeurs de livres qui proposent des jeux de société, comme L'école des loisirs par exemple qui promeut ce support en l'utilisant pour étendre l'univers de ses livres pour enfants. Le sociologue met également en avant l'adressage des jeux à un public plus âgé :

Si les intervalles de 5, 8, 10 et 12 ans, indiqués sur les boîtes, restent sensiblement les mêmes depuis vingt ans, des entrées « plus tardives » par âge (13 et 14 ans) deviennent plus fréquentes. Elles témoignent à la fois d'une diversification de l'offre (des jeux plus complexes), mais aussi, comme pour le jeu vidéo, d'un vieillissement du public joueur de jeu de société.

L'augmentation de l'offre et des acteurs va de pair avec une plus grande diversité culturelle, explique Berry. On le voit notamment grâce aux localisations de jeux qui sont de plus en plus nombreuses : on adapte et traduit de nombreux jeux de l'étranger pour le public français. Longtemps venus d'Allemagne, d'Angleterre et des États-Unis, ils arrivent aujourd'hui également du Japon, de Canada ou de Tchécoslovaquie. Cette diversité des pays a un impact sur la richesse et la diversité

des propositions. En effet, on tend à dire que des formes et mécaniques de jeux sont souvent privilégiées selon la nationalité des auteurs et éditeurs. Ainsi les joueurs français ont accès à plus de types de jeux différents.

Le sociologue met également en avant une forme de légitimation du jeu :

Parallèlement à cette diversification de l'offre, le jeu de société semble gagner en légitimité culturelle. Autrement dit, il devient un objet culturel singulier, autonome, lieu de critiques spécialisées, de débats d'experts et de consécration.

Selon lui, cela passe notamment par l'attribution de récompenses. Il soulève le nombre croissant de prix décernés à des jeux de société (*Spiel des Jahres*, As d'Or, Tric Trac d'or...), des prix qui apparaissent de plus en plus sur les boîtes. En lien avec ces prix, on peut souligner comme le fait Céline Meneghin le grand nombre de festivals et concours dédiés aux jeux de société, à l'image du Festival international du jeu de Cannes, du Festival Ludique International de Parthenay (FLIP), ou encore du Concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt. La légitimation du jeu se traduit également par la mise en place d'une « culture d'auteur » pour Vincent Berry. Cette expression renvoie notamment à la création d'un syndicat français des auteurs de jeux de société en 2017 ou encore à l'apparition du nom des auteurs sur les boîtes de jeux, explique le sociologue :

En effet, depuis les années 1990, la mention de l'auteur dans les règles et sur la boîte est devenue une convention qui s'est imposée. En dehors du marché de masse (*Monopoly*, *Cluedo*), peu de jeux sont édités sans la référence à leur créateur. Cette dynamique de reconnaissance de l'auteur, et dans une moindre mesure de l'illustrateur (qui est de plus en plus mentionné), est remarquable dès 1996 et s'accroît les années suivantes.

On le voit bien, si le jeu a de tout temps occupé une place dans la vie humaine, le jeu de société est aujourd'hui très présent dans la société française. Si certains ont soulevé une possible concurrence des jeux vidéo, elle ne s'est pas traduite dans la réalité. Françoise Legendre rappelait dans son rapport les propos de Christine Pagani, directrice marketing d'Hasbro France : « le secteur bénéficie de cet essor du jeu sous toutes ses formes, car le jeu appelle le jeu ». Cela rejoint les propos de Vincent Berry qui souligne la place croissante accordée aux pratiques ludiques :

À y regarder de plus près, c'est en effet l'ensemble de l'offre ludique qui semble aujourd'hui en progression en France. Jeux vidéo, jeux de société, jeux à gratter, jeux télévisés... les pratiques ludiques sont toutes ou presque en augmentation.

Françoise Legendre a mis en avant plusieurs facteurs qui peuvent expliquer cette place croissante du jeu comme l'extension de la place du loisir et du divertissement, l'augmentation du niveau de vie, la mondialisation, la « juvénalisation de la société » ou encore les liens étroits entre culture et divertissement, entre autres. Pour conclure sur la place du jeu de société en France, intéressons-nous de plus près à l'enquête menée par Vincent Berry, Samuel Coavoux, Hovig Ter Minassian et l'équipe ELIPSS.

C2 – Pratiques et connaissance du jeu de société en France

Dans l'article « *Qui veut jouer au Monopoly ?* » *Cultures et pratiques du jeu de société en France*, Vincent Berry et Samuel Coavoux (2021) reviennent en détail

sur les résultats de l'enquête qu'ils ont menée avec Hovig Ter Minassian et l'équipe ELIPSS. Ils décrivent ainsi leur démarche :

En utilisant le panel ELIPSS, un panel permanent de répondants à des enquêtes de recherche publique, échantillonnées aléatoirement dans la population française de plus de 18 ans, nous avons diffusé en 2017 un questionnaire sur la connaissance et l'expérience des jeux de société, et nous avons reçu 2 582 réponses valides. En cartographiant comme le propose cet article les pratiques des jeux de société, nous considérons celui-ci comme une pratique culturelle à part entière, redevable des mêmes formes d'analyse que les arts et les médias.

Cette enquête était divisée en deux parties. La première consistait à déterminer la fréquence de jeux des personnes interrogées, à la fois pour les jeux traditionnels et les jeux d'éditeurs, deux catégories que nous avons déjà présentées un peu plus tôt. La seconde voulait mettre en avant la connaissance du monde ludique des sondés. Pour cela, quarante et un jeux leur ont été présentés, avec leur nom et une photo de la boîte de jeu. Les personnes interrogées devaient alors dire si elles ne connaissaient pas le jeu, si elles le connaissaient pour y avoir joué ou si elles le connaissaient sans l'avoir testé. Si nous ne pouvons pas revenir ici sur l'intégralité de l'enquête, nous allons soulever les points qui nous ont le plus marqués.

Berry et Coavoux montrent tout d'abord que la pratique du jeu de société est bien installée en France :

À un niveau général, tout type de jeu confondu (traditionnel ou d'éditeurs, de masse ou de niche, européen ou nord-américain, jeux de pions, de plateaux, de cartes ou de figurines), près de 96 % des enquêtés déclarent avoir joué au moins une fois dans leur vie à un jeu de société, au sens large, et 81 % d'entre eux dans les 12 derniers mois : 56 % occasionnellement (quelques fois dans l'année), et 25 % fréquemment (14 % tous les mois, 11 % toutes les semaines).

Les résultats montrent que les jeux traditionnels sont ceux qui sont le plus pratiqués dans l'année avec 59 % des sondés ayant joué à un jeu traditionnel pour seulement 41 % ayant joué à un jeu d'éditeurs. Les auteurs distinguent également trois « formes sociales » du jeu de société : le jeu en famille avec les enfants, le jeu entre adultes et la pratique des passionnés.

Concernant la pratique en famille, les statistiques montrent que les parents jouent plus que le reste des adultes. En effet, « 30 % des parents d'enfants mineurs ont une pratique de jeu de société au moins mensuelle contre 25 % des enquêtés sans enfants et 21 % des parents d'enfants adultes ». Les auteurs expliquent que les parents ayant des enfants plus jeunes jouent encore plus avec eux, notamment entre 3 et 12 ans et surtout entre 3 et 6 ans, avant l'entrée à l'école élémentaire qui amène dans la vie de l'enfant les devoirs et les activités périscolaires. Les jeux les plus utilisés en famille sont les jeux du marché de masse, soulignent Berry et Coavoux :

Si l'on regarde en détail les titres déclarés comme les plus souvent joués en famille, on constate que les jeux d'édition du marché de masse occupent le haut du podium : *Monopoly*, *Croque-Carottes* (Ravensburger, 2001), *Uno* (Mattel, 1971), *Scrabble* (Mattel/Hasbro, 1948), *La bonne paye* (Hasbro, 1974), *Cluedo* (Hasbro, 1949).

Pour conclure, on voit que si la pratique du jeu de société en famille est présente dans tous les milieux sociaux, les parents diplômés de l'enseignement supérieur jouent plus souvent avec leurs enfants. L'enquête souligne que les mères sont celles qui jouent le plus souvent, 60 % d'entre elles jouant au moins tous les mois avec leurs enfants, pour seulement 48 % des pères. Pour les auteurs, « le jeu de

société s’inscrit pleinement dans les logiques et les normes de la “bonne parentalité” ».

Les chercheurs résumant parfaitement bien les données obtenues concernant le jeu de société entre adultes, nous allons donc leur laisser la parole :

Jouer au jeu de société entre adultes apparaît comme une pratique culturelle non négligeable. Hors des logiques éducatives et parentales, près d’un français sur cinq déclare jouer au moins mensuellement. Contrairement aux usages en famille, elle est moins située socialement et plus équitablement distribuée en termes de genre. L’âge marque une différence importante en termes de pratiques et structure les usages, mais les pratiques demeurent soutenues tout au long de la vie. Inscrites dans des sociabilités internes (jouer avec des proches), les pratiques de jeu entre adultes sont relativement durables dans le temps. Présente dans tous les milieux sociaux, la seule différence notable est le caractère plus occasionnel et moins fréquent de la pratique entre adultes par les classes moyennes et supérieures. Si les milieux populaires sont, comme nous l’avons vu, moins connaisseurs de la diversité de l’offre, ils ont, lorsqu’ils jouent, des pratiques tout aussi fréquentes, sinon plus.

Si nous devons mettre en avant quelques chiffres pour compléter ces propos, nous dirions que 75 % des sondés déclarent avoir joué à un jeu de société entre adultes dans l’année, que 84 % des personnes de 18 à 30 ans jouent au moins occasionnellement ou encore qu’à partir de 40 ans 19 % des adultes jouent encore fréquemment. Cette partie de l’enquête souligne également l’importance des jeux traditionnels : la Belote et le Tarot arrivent en tête des jeux cités comme « les plus souvent joués » entre adultes. Elle met enfin en avant un certain impact des clubs de jeux pour la pratique ludique des séniors.

Après les informations sur la fréquence, les deux auteurs se penchent sur la connaissance et la pratique des quarante et un jeux présentés aux répondants :

Constitué comme un outil de mesure de la diversité [du] monde du jeu de société, le test de culture ludique met logiquement en évidence une disparité des connaissances et des expériences. Aux extrêmes de notre échantillon se situe d’un côté, le *Monopoly*, connu par 99 % des enquêtés et le jeu *Horreur à Arkham* (Fantasy Flight Game, 2005), connu par moins de 2 % de l’échantillon. Ce simple résultat [...] permet de relativiser considérablement les discours sur le renouveau du jeu de société.

Les résultats tendent à distinguer 2 grandes catégories. Tout d’abord les jeux « patrimoniaux ». Certains sont anciens comme le *Monopoly* et le *Scrabble*, traditionnels comme les dominos, les dames et les échecs ou encore populaires, car utilisables avec les enfants comme *Docteur Maboul* ou *Cluedo*. Ensuite arrivent quelques « jeux festifs » (party games) qui se sont diffusés. C’est le cas par exemple du *Jungle Speed*, du *Time’s Up* ou des *Loups garoux de Thiercellieux*. Ces derniers sont populaires et contribuent à cette image de « renouveau du jeu de société », cependant on constate qu’ils ne sont jamais utilisés par plus d’un quart des personnes interrogées. Berry et Coavoux soulignent que les jeux « reconnus par la profession », notamment par l’attribution de prix ludiques, restent très peu diffusés. *Dixit* par exemple n’a été testé que par 6 % de l’échantillon... Ces chiffres entraînent les propos suivants de la part des auteurs :

In fine, l’engouement parfois décrit pour les nouvelles créations doit être nuancé : nous avons plutôt assisté, ces dernières décennies, d’une part à un élargissement progressif du canon des jeux patrimoniaux vers les party games, et d’autre part à un développement de la créativité des concepteurs de jeux, mais dont la pratique demeure encore aujourd’hui relativement concentrée dans des populations restreintes.

Cette partie de l'enquête basée sur le test de connaissance ludique met en avant trois éléments qui nous paraissent importants à partager. Tout d'abord, elle souligne que les classes sociales supérieures sont celles qui ont les connaissances et pratiques les plus variées :

D'une part, certains titres se caractérisent par un public plutôt élitiste, et ont alors de faibles niveaux de pratique dans les classes populaires ; d'autre part, les jeux grand public demeurent pratiqués au moins autant, et parfois plus souvent, par les classes supérieures que par les classes populaires. En conséquence, les membres des classes supérieures connaissent et ont pratiqué, en moyenne, un nombre supérieur de jeux que les membres des classes populaires.

Ensuite, ce test met en avant l'importance du jeu chez le public étudiant :

Si l'on regarde en détail la distribution des titres par catégorie socioprofessionnelle, on peut constater l'importance du jeu en général et de certains titres en particulier chez les enquêtés en cours d'étude : *Loups Garous* et *Time's Up* sont surreprésentés chez les étudiants, période dont on sait qu'elle est un moment de sociabilités et de mixité sociale plus grande (Galland, 2017). Ces deux titres permettent un grand nombre de participants et leurs mécaniques sont centrées sur des interactions fortes entre joueurs.

Enfin, l'étude met en avant un « effet générationnel » dans la connaissance et l'expérience de jeux variés. Les personnes nées autour des années 1980 et après auraient ainsi profité de l'exposition croissante du jeu de société, ainsi que de la diversification de l'offre et des innovations en termes de mécaniques. Le développement d'un secteur dédié au jeu et les liens toujours plus importants entre les différents objets culturels auraient donc permis de développer la culture ludique des personnes appartenant à cette génération et aux suivantes.

Nous ne nous arrêtons pas particulièrement sur les pratiques des passionnés, si ce n'est pour dire qu'il s'agit d'une « frange » de joueurs qui connaît et teste beaucoup de jeux, mais va également plus loin dans sa pratique ludique en participant à des conventions et festivals, en consultant la presse et les sites spécialisés et parfois en défendant « la valeur culturelle » du jeu de société.

Il nous a paru important de poser un œil aiguisé sur les résultats de cette enquête pour plusieurs raisons. Tout d'abord, elle permet d'étudier la pratique du jeu de société chez les Français, chose que ne fait pas l'enquête gouvernementale sur les pratiques culturelles de la population française⁸. Ensuite, elle montre que le jeu de société est une pratique plutôt répandue, ce qui tend à donner une place au jeu dans les bibliothèques. Enfin, elle donne peut-être des pistes pour accroître cette connaissance et cette pratique du jeu. On pourrait par exemple partir des jeux traditionnels ou de masse pour amener le public vers la diversité des jeux de niche ou encore valoriser l'aspect intergénérationnel de la pratique ludique. Les bibliothèques universitaires pourraient s'appuyer sur les connaissances et pratiques des étudiants qui semblent être un public joueur et parfois connaisseur des jeux de société modernes. Si on se met à la place des enseignants désireux d'utiliser le jeu en classe, les résultats de l'enquête montrent bien l'importance de prendre en compte la place du jeu dans la sphère familiale et la connaissance du milieu ludique selon les classes sociales des élèves. Berry et Coavoux mettent d'ailleurs en garde à ce sujet :

⁸ La dernière édition de cette enquête date de 2018 au moment où nous écrivons ces lignes et elle laisse une place aux jeux vidéo, mais pas au jeu de société.

Or, ce que met précisément en évidence cette recherche est que tout le monde ne joue pas ni ne joue aux mêmes jeux : les dispositions et les disponibilités à jouer sont socialement situées. Cette perspective invite, dans le champ de l'éducation par exemple, à considérer que l'usage d'un jeu dans une situation d'apprentissage suppose une compréhension préalable de la culture ludique des apprenants. Créer, adapter ou utiliser un jeu de société en classe, aussi pertinente et légitime que soit l'approche, présente toujours le risque d'ajouter une couche de complexité à l'enseignement visé, par des mécaniques, des règles, des univers, que les élèves ne maîtrisent pas tous ni de la même façon. La culture ludique est un capital culturel dont les individus sont inégalement dotés.

Finalement, nous nous accordons avec les auteurs pour dire que cette enquête, qui montre l'importance de la pratique ludique, en appelle d'autres, notamment pour déterminer comment peut naître une « trajectoire » de joueur, comment se développe l'appétence pour le jeu. Cela pourrait aider les enseignants et bibliothécaires dans la mise en place de propositions pertinentes pour accroître l'intérêt pour le jeu au sein de la diversité de leurs publics.

Nous venons de faire un grand pas en avant pour cerner le jeu. En étudiant ses définitions et en nous intéressant aux différentes typologies existantes, nous avons mis en lumière la variété des jeux et cerné ce qu'était plus spécifiquement un jeu de société. L'étude de la place du jeu dans la société et notamment en France a permis de prendre conscience de l'importance de cet objet, mais aussi de la diversité des pratiques ludiques. Nous allons à présent nous interroger sur l'utilisation du jeu dans le monde éducatif, comme outil pour développer les apprentissages des élèves.

II – LA PLACE DU JEU DANS LE MONDE EDUCATIF

A – Ce que le jeu permet ou non de développer

A1 – Le développement cognitif à travers l’usage du jeu

Rémi Samier et Sylvie Jacques, deux orthophonistes, ont écrit l’ouvrage *Le développement cognitif par le jeu* en 2021. Ils mettent tout d’abord en avant l’importance du jeu pour les enfants, qui en tirent de nombreux bénéfices, listés dans le schéma ci-dessous.

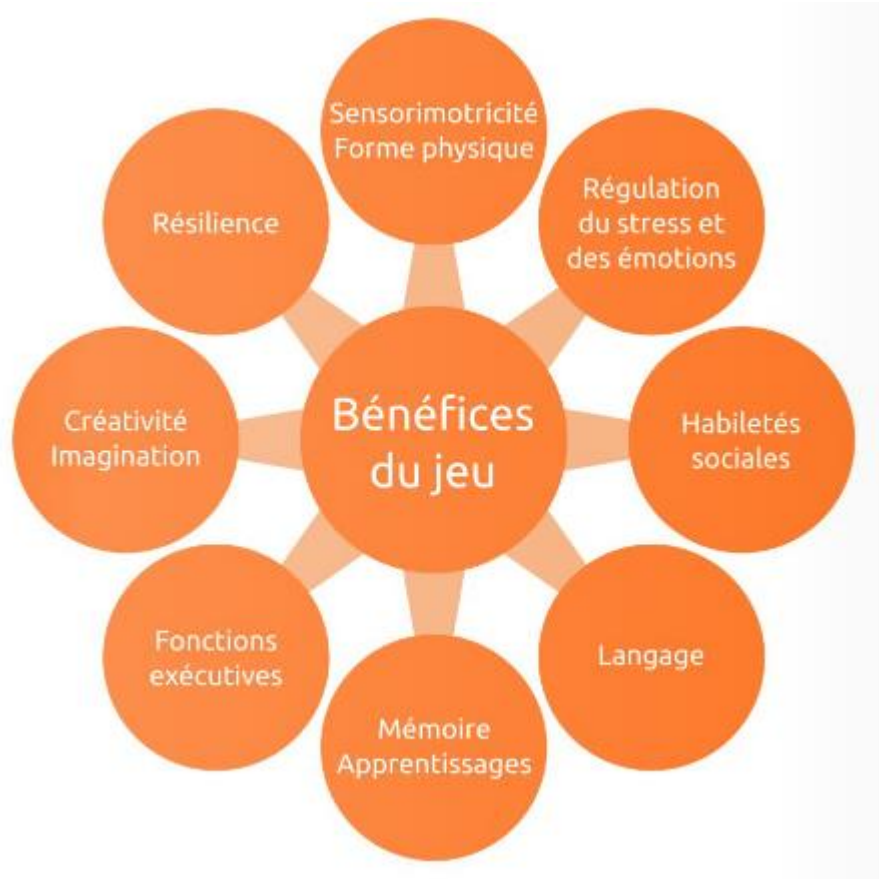


Figure 1 : Importance du jeu chez l’enfant - Issue de Samier et Jacques (2021), d’après YOGMAN et coll. (2018)

La nécessité du jeu libre, « non structuré, spontané, initié et choisi par l’enfant » est notamment soulignée. En effet, celui-ci permet de favoriser le fonctionnement du cerveau de l’enfant qui se base sur un système de prédictions et d’ajustements. Les deux auteurs expliquent que l’enfant fait des prédictions sur son environnement, avant de collecter des informations sur ce dernier via la perception. Il peut ensuite comparer ce qu’il a perçu avec ce qu’il avait prédit. Si la comparaison montre des différences entre la perception et la prédiction, cette dernière est ajustée, tout comme l’action de l’enfant. C’est notamment ce fonctionnement qui permet à l’enfant de construire des règles et des concepts en s’appuyant sur son vécu, expliquent Samier et Jacques :

Par exemple, il suffit d’une dizaine d’expériences avec un chat (le chat du voisin, la douceur de son poil, son miaulement, le dessin du chat dans l’imagier, le chat en peluche, le chat dans un dessin animé) pour que l’enfant construise le concept de « chat ».

Le jeu libre étant un « laboratoire d'expérimentation » qui permet à l'enfant d'explorer, d'agir et de faire des hypothèses, il est donc primordial. Les deux orthophonistes soulignent l'intérêt de proposer un « continuum » entre le jeu libre non structuré et le jeu dirigé et structuré. Ils mettent en garde contre différents éléments qui tendent à limiter la place du jeu dans la vie des enfants comme les exigences scolaires toujours plus élevées, la place croissante des activités extrascolaires, le temps passé devant les écrans considérés comme des loisirs passifs ou encore « la consommation de gadgets » qui ne laissent que peu d'options de jeux et ne fonctionnent pas longtemps⁹.

Selon Samier et Jacques, les définitions et classifications des jeux s'appuient sur des critères qui visent à distinguer un jeu d'un « non-jeu » ou sur les comportements observés chez les joueurs. Ils expliquent que cela ne permet pas de montrer comment les jeux sollicitent les différentes fonctions cognitives et mettent en avant 8 dimensions cognitives pour analyser ces derniers. On peut les retrouver sur le schéma ci-dessous, qui relie ces dimensions (en italique) avec des verbes explicitant ce à quoi elles se rapportent.

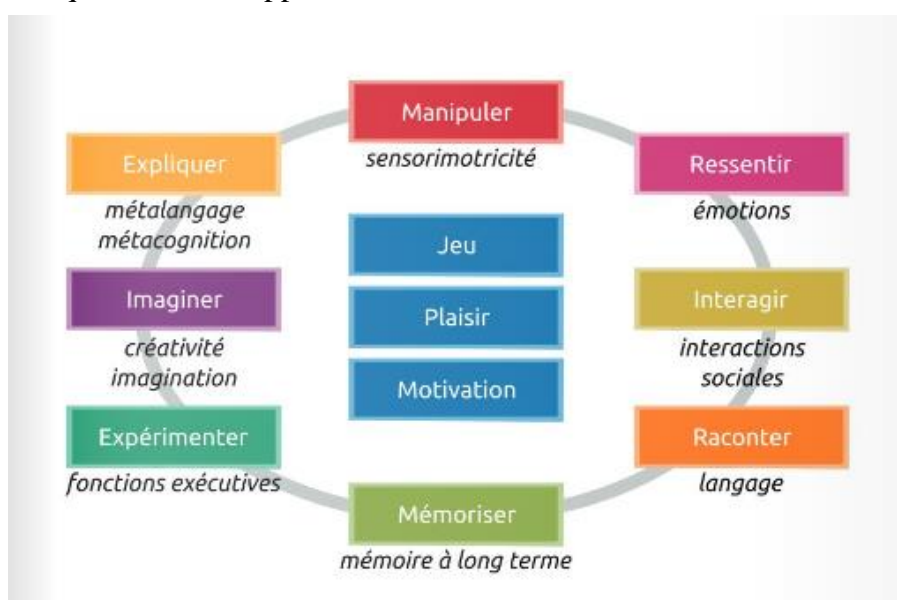


Figure 2 : Dimensions cognitives du jeu - Issue de Samier et Jacques (2021)

La sensorimotricité est sollicitée quand l'enfant fait appel à ses sens et bouge. Les émotions peuvent être identifiées et mises en mot. Les interactions sociales passent par le jeu à plusieurs. Le langage est sollicité pour comprendre des règles ou raconter des histoires. La mémoire à long terme permet d'enregistrer des connaissances pour s'en resservir le moment voulu. La créativité et l'imagination sont mobilisées pour inventer de nouvelles règles ou de nouvelles histoires. Enfin, le métalangage et la métacognition permettent d'expliquer les règles ou de mettre en avant les stratégies adoptées. Nous nous arrêterons plus en détail sur les fonctions exécutives. Bien entendu, chaque jeu ne fera pas travailler toutes ces fonctions cognitives : le choix du jeu, mais aussi le contexte, la présence d'autres joueurs et l'intervention d'un adulte vont influencer les domaines sollicités.

⁹ Pour en savoir sur la façon dont le jeu libre impacte le développement du cerveau, vous pouvez aussi lire l'infographie suivante : <https://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2018/03/Comment-le-jeu-fa%C3%A7onne-le-cerveau1.pdf>. Elle a été publiée dans le magazine « Cerveau & Psycho » en 2018 et on la retrouve dans le dossier de veille proposé par Duquesnoy, Gilson, Lambert *et al.* en 2019. (Consultée le 27/08/2023)

Les deux orthophonistes mettent l'accent sur les fonctions exécutives. Celles-ci reposent sur le système stratégique et le système automatique expliquent-ils. Ils définissent ainsi ces deux composants :

Le système stratégique sert à définir un objectif, à planifier et à choisir une option parmi toutes les éventualités. Il a un rôle de stratège et de chef d'orchestre. Il permet le raisonnement logique et analytique. [...] Le système automatique fonctionne par réactions intuitives, automatiques et rapides. Il permet d'enchaîner et d'exécuter rapidement les actions nécessaires pour atteindre un objectif [...].

Samier et Jacques présentent quatre fonctions exécutives : l'inhibition, la mémoire de travail, la flexibilité et l'attention. L'inhibition gère les informations qui arrivent et qui quittent la mémoire de travail, permet au cerveau de passer du système stratégique au système automatique selon les situations et repousse les « pensées parasites ». La mémoire de travail stocke les informations, consignes et objectifs nécessaires à la réalisation d'une activité. La flexibilité permet de prendre en compte différents points de vue, de faire des ajustements en cas de besoin et elle favorise la créativité. Enfin l'attention permet de se focaliser sur les objectifs poursuivis.

Les deux auteurs reconnaissent que des recherches sont nécessaires pour confirmer le rôle du jeu dans le développement de ces fonctions. C'est notamment dans ce but que Léa Martinez (2020) présente une thèse sur « L'impact de la pratique des jeux de société sur le développement des fonctions cognitives : de l'adolescent à l'adulte ». Elle explique que ces fonctions sont nécessaires pour apprendre, pour développer d'autres fonctions cognitives, pour s'adapter en société, pour contrôler ses émotions et pour favoriser la réussite scolaire. Elle cherche donc à voir si les jeux de société modernes peuvent avoir un effet sur le fonctionnement exécutif et sur la réussite scolaire. Pour cela, elle souhaite prendre en compte l'influence de plusieurs éléments comme les mécaniques de jeux, l'aspect ludique et fun de ces derniers, leur éventuelle digitalisation ou encore l'état de « *flow* ». Cet état correspond à une sensation d'immersion totale, de plein engagement, de concentration intensive et de satisfaction pour le joueur. Il est surtout étudié dans les domaines du sport, de la musique et du jeu vidéo. Le *flow* permettrait de favoriser les apprentissages et le développement des fonctions cognitives et mobiliserait les fonctions exécutives pour utiliser des stratégies efficaces. Léa Martinez explique qu'elle adaptera cette notion au jeu de société en prenant en compte les interactions sociales qu'il suscite et la matérialité qu'il propose via la manipulation d'objets tangibles. Cela lui permettra de donner la définition du *flow* adapté au jeu de société. Cette thèse devrait être soutenue en 2023 et permettra d'avancer sur la question de l'impact des jeux de société sur les fonctions exécutives et sur la réussite scolaire.

On voit donc l'intérêt présenté par le jeu pour le développement cognitif des élèves. Penchons-nous à présent sur plusieurs compétences que cet outil permettrait de travailler, d'après des recherches et sources diverses.

A2 – Le développement de compétences variées à travers l'usage du jeu

Dans l'ouvrage *Apprendre en jouant*, Éric Sanchez et Margarida Romero (2020) questionnent neuf mythes autour de l'apprentissage par le jeu, en se basant sur des travaux de recherche. Bien qu'ils utilisent essentiellement des exemples issus de *serious game* tels que nous les avons définis un peu plus tôt, il nous semble que ce qu'ils mettent en avant peut également être lié à l'apprentissage avec des jeux de société. Ils consacrent un chapitre au type de connaissances et aux compétences qui

peuvent être développées par le jeu. Ils expliquent notamment que cet outil permet de développer des connaissances « primaires » et « secondaires ». Les connaissances primaires « peuvent être acquises de manière naturelle et spontanée par l'interaction avec l'environnement », ce qui nous renvoie vers le jeu libre par exemple. Les connaissances secondaires « sont quant à elles spécifiques et liées à des domaines disciplinaires ». Pour les développer, le jeu doit s'inscrire dans un scénario pédagogique. Les règles du jeu doivent « permettre d'apprendre, de mettre en pratique ou d'évaluer des connaissances qu'il [le joueur] doit mobiliser, car elles permettent de relever les défis proposés par le jeu ». Cette citation renvoie à la possibilité d'utiliser le jeu pour susciter des apprentissages nouveaux, pour réutiliser des connaissances acquises précédemment ou pour évaluer les savoirs des joueurs. Sanchez et Romero expliquent que les jeux peuvent donc s'appuyer sur la maîtrise d'un domaine disciplinaire, mais aussi influencer le comportement des joueurs et leurs compétences psychosociales. Des compétences transversales peuvent également être visées comme la résolution de problèmes, la collaboration, le développement de l'esprit critique, etc.

Dans l'ouvrage *Le jeu en classe de mathématiques*, Thomas Rajotte et Sabrina Héroux (2021) listent de nombreux apports liés à l'utilisation du jeu en classe en s'appuyant sur des résultats de recherche. Sur le plan émotionnel, ils mettent notamment en avant le contrôle de soi, l'estime personnelle et la confiance en soi ou encore la capacité à exprimer ses idées et ses émotions. Concernant le développement social des joueurs, le jeu permettrait entre autres de faire travailler la communication orale, d'apprendre à partager, de développer la politesse, d'ouvrir les esprits sur différents points de vue, de fonctionner en groupe ou encore d'anticiper les stratégies des adversaires. L'apprentissage par le jeu aurait également un effet sur le développement moteur en travaillant les habiletés visuospatiales, la motricité fine et globale, mais aussi les réflexes. Enfin, nous avons déjà abordé l'intérêt du jeu pour le développement cognitif des joueurs. Rajotte et Héroux accentuent certains points mis en avant par la recherche comme le développement du raisonnement logique, la capacité à prendre des décisions, l'impact sur la créativité, mais aussi le travail d'habiletés pour la résolution de problèmes. Le jeu favoriserait également le sens de l'observation, permettrait de mettre en place un jugement critique, ferait travailler la déduction et contribuerait à améliorer l'esprit de synthèse.

A3 – Mais aussi des questions en suspens, des mises en garde et des désaveux

Éric Sanchez (2023) souligne que le lien entre jeu et apprentissages existait déjà à l'Antiquité. En effet, en latin « *ludus* » signifie à la fois jeu et école. En grec, jeu se dit « *paidia* » et éducation « *paideia* ». On voit bien que ces deux concepts tendent à se rencontrer. Nous venons d'ailleurs de mettre en avant l'intérêt d'utiliser le jeu pour le développement cognitif et pour travailler un certain nombre de connaissances et de compétences, disciplinaires, psychosociales, motrices et transversales. Le jeu n'est donc pas nécessairement qu'une « ruse », une couche de chocolat appétissante pour recouvrir des savoirs brocolis peu attrayants. Cette métaphore de la « *chocolate-covered broccoli approach* » est mise en avant par Sanchez et Romero (2020) qui reprennent le concept de Bruckman. Si le jeu peut donc avoir un intérêt pour aider les élèves à apprendre, il paraît tout de même nécessaire de se questionner et d'apporter quelques nuances. C'est ce que nous allons faire à présent.

Sanchez explique que plusieurs études ont tenté de comparer des apprentissages réalisés à travers le jeu avec des apprentissages développés lors de situations d'enseignement plus classiques. Selon lui, ces études ne sont « guère convaincantes ». Il donne plusieurs raisons à cela. Tout d'abord, il leur reproche de ne pas prendre en compte le caractère subjectif du jeu. Cette idée, qui revient dans plusieurs de nos lectures, souligne le fait que l'élève doit accepter de rentrer dans le jeu, de devenir joueur, de s'engager. Même si l'enseignant propose une situation ludique, l'élève doit lui aussi la considérer comme telle pour qu'elle en devienne réellement une. Ainsi, Sanchez considère que les recherches autour du jeu et des apprentissages ne se demandent pas suffisamment si les élèves ont vraiment joué. Un autre écueil selon lui serait l'absence de prise en compte du rôle de l'enseignant. Il explique que « l'effet maître », qui met en avant l'impact du professeur sur la réussite des élèves, est pourtant bien documenté aujourd'hui. Il serait donc essentiel de ne pas focaliser la recherche sur le jeu, mais aussi sur la façon dont l'enseignant s'en sert, l'amène, se positionne... Enfin, le chercheur met en avant que les recherches étudient l'apprentissage par le jeu « selon son sens littéral ». Il entend par là qu'elles s'intéressent beaucoup à la phase de jeu, sans prendre en compte ce qui vient après et qui est pourtant essentiel pour apprendre du jeu : le débriefing. Sanchez conclut ainsi son propos :

Par ailleurs, outre le fait qu'il est difficile de dire ce qu'est une méthode traditionnelle, les méthodes de recherche comparatistes et quasi-expérimentales qui sont généralement employées sont inadaptées à l'étude de phénomènes complexes pour lesquels un contrôle des variables ne peut pas être assuré.

Selon lui, il est donc difficile de se baser sur ces recherches pour réellement déterminer si l'apprentissage par le jeu propose de meilleurs ou de moins bons résultats que d'autres méthodes pédagogiques. On peut donc considérer qu'à l'heure actuelle nous n'avons pas de réponse fiable sur cette question.

Le deuxième point sur lequel nous souhaitons attirer l'attention concerne la « ludicisation » des apprentissages. Si on entend souvent les termes de « ludification » ou de « gamification », Sanchez et Romero expliquent, comme d'autres auteurs, préférer la notion de « ludicisation », car elle permet de « se concentrer non pas sur l'artefact qui est utilisé, mais sur la situation qui se met en place lorsqu'un individu accepte de jouer ». Cette idée renvoie à une différence entre le vocabulaire français et anglais, mis en avant par les deux chercheurs. Ils l'expliquent ainsi :

[...] il faut relever l'ambiguïté du terme [jeu] qui, en français, désigne l'objet ou le système avec lequel on joue (traduit par *game*, en anglais), la situation de jeu (*play*) et l'action de jouer (*playing*). Il est donc parfois difficile de comprendre de quoi il est question dans les écrits.

Parler de ludicisation permettrait donc de ne pas s'intéresser seulement à l'objet, mais plutôt à la situation de jeu. Une fois ces questions de linguistique mises au clair, qu'est-ce que la ludicisation ? Sanchez et Romero expliquent que ludiciser n'est pas la même chose qu'apprendre par le jeu. C'est « appliquer les principes de conception de jeux à des contextes non ludiques ». Au final, on n'utilise pas un objet jeu, on transforme une situation d'apprentissage traditionnelle pour lui attribuer des caractéristiques ludiques. Par exemple en transformant un exercice en quiz avec des points à gagner et pourquoi pas une récompense finale. Il n'est cependant pas toujours facile de faire la différence entre un jeu et une situation ludicisée expliquent les chercheurs, comme en témoignent notamment les *escape games*... La ludicisation occupe aujourd'hui une grande place dans les apprentissages. Les

chercheurs insistent sur le fait qu'elle se définit à la fois par l'emploi de mécaniques de jeux et par la perception de la situation de l'apprenant. On revient sur l'idée déjà évoquée de la situation ludique qui n'en est une que si l'élève la considère comme telle. Mais alors est-elle efficace et utile pour développer des apprentissages ? Voici ce que concluent Sanchez et Romero suite à leur chapitre dédié à la question :

La ludicisation, en changeant le sens de l'expérience d'apprentissage, facilite l'engagement de l'apprenant qui est alors conduit à relever des défis. Les effets de la ludicisation sont très dépendants du type de jeu, des objectifs d'apprentissage et du public visé. Bien que l'analyse de certaines activités ludicisées permette d'attester d'un engagement de l'apprenant-joueur sur des aspects liés à la gestion de classe ou encore au changement de comportement, les effets sont très dépendants du contexte.

La ludicisation peut donc être utilisée à bon escient, mais pour cela il faut mettre en place une proposition et une situation adaptée aux élèves pour les faire rentrer dans l'activité, avec des objectifs pédagogiques bien identifiés. Un peu comme pour toute autre activité pédagogique au final...

Le troisième sujet que nous souhaitons aborder est celui de la motivation. On entend très souvent que le jeu est un outil utile en classe parce qu'il suscite la motivation des élèves. Qu'en est-il en réalité ? Éric Sanchez accorde une partie de son ouvrage *Enseigner et former par le jeu* à la question du lien entre jeu et motivation. Il explique que cette dernière est un état « dynamique » qui va pousser l'élève à s'engager et à persévérer pour atteindre un but précis. Selon le chercheur, la motivation « dépend de la valeur perçue de l'activité, de la manière dont l'individu perçoit ses compétences pour la réaliser et le niveau de contrôlabilité qu'il peut exercer sur son déroulement ». La motivation peut être intrinsèque, c'est-à-dire qu'on s'engage dans l'activité pour elle-même, parce qu'elle est intéressante ou plaisante. Elle peut aussi être extrinsèque, on s'engage alors pour atteindre un but extérieur à l'activité. Le jeu serait donc en mesure d'augmenter la motivation intrinsèque et conduirait à l'état de *flow*, cet état de grande concentration que nous avons déjà décrit. Pour Éric Sanchez, le lien entre jeu et motivation n'est pas confirmé par la recherche. En effet, plusieurs études ont été menées, mais elles amènent des résultats contradictoires. Selon le point de vue du chercheur, la motivation ne devrait pas être une condition pour l'engagement, mais plutôt un objectif visé par les propositions mises en place. Il explique que la motivation intrinsèque des apprenants s'appuie sur la volonté de satisfaire trois besoins : l'autonomie, le sentiment de compétence et l'établissement de relations sociales. L'autonomie est notamment liée à la capacité de l'individu de décider ; or le jeu peut favoriser la prise de décision s'il laisse des choix au joueur. Le sentiment de compétence peut aussi être mis en avant dans la pratique ludique, car le joueur peut mesurer son avancée dans le jeu et ses progrès. Pour cela il faut notamment que la difficulté du jeu soit adaptée au niveau du joueur. Enfin, le jeu peut développer les relations sociales et les interactions entre les joueurs, coéquipiers ou adversaires, mais aussi avec l'enseignant qui devient un peu le maître du jeu. En expliquant tout cela, Sanchez montre que le jeu peut prendre en compte les trois dimensions de la motivation et donc la susciter chez les joueurs. Il conclut cependant : « Néanmoins, cette motivation est orientée vers le jeu plutôt que le contenu d'apprentissage ». On voit bien qu'une des principales croyances autour de l'intérêt du jeu pour les apprentissages n'est pas nécessairement vérifiée par la recherche, tandis que d'autres avantages sont mis en avant.

Pour terminer avec les différents questionnements concernant le lien entre le jeu et les apprentissages, nous aimerions mettre en avant les propos tenus par Gilles

Brougère dans un entretien accordé au magazine Sciences Humaines en 2014. Selon lui, « il faut remettre les apprentissages qui se font par le jeu dans l'ensemble des apprentissages informels ». Il explique que tout le monde peut apprendre de façon informelle en faisant un tas d'activités variées comme se promener ou regarder la télévision par exemple. Ce serait la même chose en jouant. Cette activité permettrait parfois d'apprendre, mais pas toujours. « Parfois, on ne fait que mobiliser des connaissances déjà acquises et le seul but est de réussir », dit-il. Il renvoie ainsi à une idée qui peut être soulevée par les enseignants, celle d'utiliser le jeu non pas pour développer de nouveaux savoirs, mais pour réutiliser dans un cadre spécifique ceux que l'on a acquis dans une autre situation d'apprentissage. Quand on lui demande si on peut apprendre en jouant à l'école, Brougère répond ceci :

Le problème est de savoir si dans l'école, toute éducation doit être formelle, ou si on laisse un espace pour l'éducation informelle (loisirs, jeux pouvant occasionner des apprentissages). La question se pose notamment à la maternelle, pour les enfants de 2 à 4 ans. En France, on a tendance à très vite formaliser les apprentissages. L'éducation informelle est par contre privilégiée pour les petits dans beaucoup de pays où l'on programme les apprentissages scolaires beaucoup plus progressivement. Pour moi, la dérive française est de penser que l'on ne peut apprendre que lorsque l'on a conscience de ce que l'on apprend et que l'on a mis en place des dispositifs d'apprentissage.

Avec cette déclaration, il propose d'utiliser le jeu dans le cadre de l'apprentissage, mais sans chercher à faire réaliser aux élèves ce qu'ils apprennent en jouant. L'apprentissage se ferait simplement en jouant, sans avoir besoin d'analyser ensuite la pratique ludique de l'élève. Cette idée va à l'encontre de beaucoup de témoignages que nous avons trouvés dans nos lectures et qui insistent sur le besoin de faire un débriefing avec les élèves pour tirer des apprentissages du jeu, nous y reviendrons. Nous savons aussi que beaucoup de personnes semblent partager ce point de vue, selon lequel le jeu permet d'apprendre, mais qu'il vaut mieux que l'adulte ne cherche pas à diriger la pratique ludique ou à l'examiner. Finalement, Brougère fait le parallèle avec la lecture :

Aujourd'hui, on admet que la lecture loisir, quoi que l'enfant lise, une bande dessinée ou de la littérature populaire, puisse être enrichissante et permettre d'apprendre. Pourquoi ne considérerait-on pas le jeu de la même manière ? Pourquoi faudrait-il toujours reformater le jeu à des fins éducatives ?

On peut donc se questionner sur la façon d'utiliser le jeu en classe et de l'intégrer aux pratiques des élèves. On peut également se demander dans quelle mesure les pratiques ludiques proposées aux élèves doivent être différentes en maternelle et dans les niveaux supérieurs.

B - Propriétés intrinsèques du jeu et intérêt des situations ludiques

B1 – Les propriétés intrinsèques du jeu

Si le jeu peut contribuer à développer les apprentissages des élèves, c'est notamment parce qu'il possède des propriétés intrinsèques qui sont utiles pour apprendre, expliquent plusieurs chercheurs. C'est ce qui en fait un outil intéressant pour le domaine de l'enseignement, au-delà de tout impact qu'il pourrait ou non avoir sur la motivation des élèves. Voyons de quoi il s'agit exactement.

Dans l'entretien que nous citons un peu plus haut, Gilles Brougère (2014) revient sur plusieurs caractéristiques qu'il a mises en avant dans sa définition du jeu et qui sont de véritables atouts pour apprendre selon lui. Il explique que le jeu permettant de « faire semblant », il entraîne les joueurs dans un univers de fiction où ils peuvent se permettre d'essayer et de se tromper. « C'est un espace qui permet d'expérimenter sans risque, sans la sanction de l'échec », dit-il. Cette situation est à relier à la notion de « second degré » mise en avant dans la définition du professeur de Sciences de l'éducation. Il revient ensuite sur l'importance de la prise de décision. Au sein du jeu, le joueur va faire des choix, tout en respectant les règles du jeu, qui peuvent parfois faire l'objet de négociation avec les partenaires de jeu. Pour Brougère, cette capacité à décider est très importante pour les enfants, qui n'ont pas toujours la possibilité de le faire. Elle est d'autant plus précieuse que la décision se fait dans un contexte d'incertitude. En effet, les joueurs ne savent pas qui sera le vainqueur ou comment va se dérouler la partie. Faire des choix dans un environnement où l'on ne maîtrise pas tous les éléments n'est pas toujours facile, mais assurément nécessaire.

Sanchez et Romero (2020) remettent en question le mythe selon lequel le jeu ne serait rien d'autre qu'une ruse pédagogique. En sollicitant les recherches menées sur le lien entre jeux et apprentissages, ils arrivent à la conclusion suivante :

Cet argument qui est souvent défendu par les acteurs des entreprises du domaine ou par les éducateurs eux-mêmes est remis en question par les travaux de recherche. Ce sont plutôt les propriétés intrinsèques du jeu telles que la liberté et les rétroactions qu'il offre, la dédramatisation des erreurs ou la prise en compte des aspects émotionnels qui présentent un intérêt pour l'apprentissage.

Revenons un peu sur cette déclaration. La liberté laissée à l'élève par le jeu serait donc précieuse : on revient à l'idée de faire des choix et de prendre des décisions. Le concept des rétroactions est souvent sollicité dans le livre « Apprendre en jouant », en lien avec les jeux vidéo. Voici comment ce concept est expliqué :

Ainsi, généralement, un jeu permet ce qui est réputé très difficile à effectuer dans un contexte de classe ordinaire constituée d'un enseignant et d'un groupe d'élève : fournir à un apprenant engagé dans une activité d'apprentissage une information précise, contextualisée et immédiate sur la justesse de ses décisions ou de ses réponses. [...] Ces rétroactions peuvent également permettre à l'apprenant-joueur de réguler son apprentissage dans la mesure où elles rendent explicites les erreurs et réussites.

Dans le jeu de société, il n'y a pas nécessairement de retour immédiat sur les actions des élèves, une fenêtre *pop-up* qui s'ouvrirait pour dire si la décision prise était ou non une bonne idée. Cependant les actions des joueurs ont des conséquences, positives ou négatives, qui permettent de voir si les choix effectués étaient ou non appropriés. De plus, la progression dans le jeu permet d'évaluer la réussite des élèves, en fonction de leurs actions. Enfin, un temps de débriefing sur les stratégies mises en place et leur impact peut tout à fait apporter cette rétroaction, ce *feedback*, même s'il n'est pas immédiat. Il nous semble donc que les rétroactions peuvent aussi s'appliquer aux jeux de société, même si elles sont moins visuelles et instantanées que dans certains jeux vidéo. La dédramatisation de l'erreur mise en avant dans la conclusion des deux chercheurs est à lier avec l'activité « de second degré » décrite par Brougère : se tromper dans un jeu n'est pas grave, cela n'a pas de conséquence sur la vraie vie, donc on n'ose plus facilement. C'est différent quand on se trompe dans un exercice ou une évaluation... Enfin la « prise en compte des aspects

émotionnels » peut renvoyer à l'idée que le jeu permet d'identifier, exprimer et gérer ses émotions.

Ces propriétés intrinsèques du jeu favorisant les apprentissages sont très intéressantes pour justifier l'utilisation de cet outil dans le cadre pédagogique. On notera cependant que certaines personnes soulèvent que ces caractéristiques peuvent s'estomper lorsque le jeu est utilisé par les enseignants. C'est notamment le point de vue de Gilles Brougère :

Lorsque le jeu est utilisé en classe, il perd alors ses caractéristiques : l'incertitude est levée par la volonté de l'enseignant d'en déterminer le but, la dimension de frivolité laisse place au sérieux éducatif et la décision du joueur est remplacée par l'intervention de l'adulte. Le jeu est instrumentalisé à des fins précises qui n'en font plus un jeu.

Eric Sanchez (2023), s'il ne souligne pas particulièrement une transformation du jeu lié à son usage en classe, met en avant que ce cadre n'est pas nécessaire propice au jeu :

La question de la subjectivité du jeu est centrale dans le cas des jeux utilisés dans un cadre éducatif, car ce contexte est rarement favorable au jeu en raison des enjeux (la réussite scolaire, la validation de la formation), de l'espace qui n'est généralement pas conçu pour le jeu (la salle de classe) et du statut des personnes impliquées (le formateur vs le maître du jeu, l'apprenant vs le joueur). Des mesures spécifiques doivent donc être prises pour rendre possible l'émergence d'une attitude ludique chez les apprenants.

On voit bien que si le jeu peut avoir des propriétés intrinsèques qui en font un outil de choix pour apprendre, certains pensent que le contexte scolaire n'est pas idéal pour tirer le meilleur parti du lien entre jeu et apprentissages. Il semble qu'une fois de plus tout repose sur la façon dont le jeu est employé, plus que sur l'objet lui-même.

B2 – L'intérêt des situations ludiques pour apprendre

Au-delà des propriétés intrinsèques du jeu qui font de lui un bon outil pour apprendre, Éric Sanchez (2023) met en avant plusieurs éléments entraînés par la mise en place d'une situation ludique et qui contribuent à faciliter les apprentissages. Penchons-nous un moment sur quelques particularités de ces situations de jeu.

Le chercheur amène tout d'abord le concept de « dévolution ». Il explique que pour apprendre, l'élève doit s'engager dans la résolution des problèmes que lui soumet l'enseignant. Cet engagement peut parfois être freiné par ce qu'on appelle le « contrat didactique ». Ce contrat tend à être implicite. Il laisse entendre que l'enseignant a donné aux élèves les outils dont ils ont besoin pour résoudre le problème en face d'eux. En s'appuyant sur ce principe, les élèves vont donc essayer de deviner les intentions de l'enseignant pour arriver plus facilement à résoudre le problème. Ils ne vont donc pas pleinement s'emparer du problème, chercher à le comprendre et à l'analyser en lui-même puisqu'ils se focalisent sur ce qu'ils croient devoir faire pour répondre aux supposées attentes de leur professeur. Pour Sanchez, le jeu « permet d'éviter les effets pervers du contrat didactique, car il facilite la dévolution et l'appropriation du problème par les apprenants ». Sanchez explique ainsi que la dévolution « désigne le processus par lequel l'enseignant transfère la responsabilité de l'apprentissage ». Le but est bien que les élèves s'engagent dans la résolution du problème en l'étudiant pleinement et en utilisant leurs connaissances, sans se préoccuper des intentions qu'ils prêtent à l'enseignant. De cette façon, ils

vont cerner le sens du problème et faire des choix, en anticipant les conséquences de ces derniers. Le jeu offre une situation dans laquelle les objectifs sont à la fois clairs et concrets. Il faut empêcher le bandit de s'échapper, faire deviner un mot précis aux autres joueurs, décrire le coupable pour permettre à l'enquêteur de l'arrêter, etc. Sanchez explique que les élèves peuvent donc savoir exactement où ils en sont de ces objectifs, sans prêter des attentes particulières à l'enseignant. Ils jouent et réfléchissent de façon autonome.

L'autonomie est un second point important des situations d'apprentissage ludique. Cette autonomie, que Sanchez qualifie de « cognitive », est directement liée à la liberté que le jeu offre aux élèves. Ces derniers peuvent en effet agir à leur guise, chercher les meilleures pistes, sélectionner les données pertinentes pour progresser, exploiter les informations que leur donne le jeu pour atteindre leur but. Ils bénéficient tout de même d'un cadre grâce à la présence de règles et des « *feedback* » que le jeu peut proposer en réponse à leurs différents choix. Cela leur permet d'évaluer la pertinence de leur décision et les pousse à anticiper le résultat de leurs actions. Parfois, des changements de stratégie sont nécessaires pour être plus performant et tenter de gagner. Le jeu, son objectif et son cadre permettent à l'élève de progresser en autonomie, sans avoir nécessairement besoin de s'appuyer sur quelqu'un d'autre pendant la partie. « L'autonomie cognitive est liée au caractère adidactique des situations de jeu », explique Sanchez. « Une situation adidactique est une situation d'apprentissage pour laquelle les objectifs d'apprentissage ne sont pas explicites [...] » précise le chercheur. En effet, lorsque l'enseignant propose un jeu aux élèves, il ne va pas nécessairement leur présenter les objectifs pédagogiques poursuivis en amont de la partie. Il pourra le faire après, lors du débriefing, lorsque les élèves auront joué une ou plusieurs parties. En attendant, les élèves se concentrent donc sur les objectifs du jeu et non sur les objectifs d'apprentissage, qui sont deux éléments bien séparés.

Parfois, l'utilisation du jeu peut aussi entraîner des apprentissages collaboratifs, montre Sanchez. Pour cela, il faut que le jeu favorise les interactions entre joueurs. Les élèves doivent avoir besoin de discuter entre eux pour jouer, faire des choix, prendre des décisions communes. Dans certains jeux coopératifs ou en équipe, les joueurs peuvent être amenés à négocier pour parvenir à se mettre d'accord. Sanchez explique que les élèves vont passer par deux types de situation : une situation de « formulation » et une de « validation ». Dans la première, l'élève va devoir expliciter les connaissances sur lesquelles il se base pour orienter sa décision et mettre des mots dessus pour les transmettre à ses camarades. Dans une situation de validation, les élèves vont devoir argumenter pour valider ou non les différentes propositions qui ont été faites et ils devront trouver un consensus pour prendre une décision commune. Ces deux phases présentent un véritable intérêt pour les apprentissages de tous les joueurs. Sanchez conclut ce point en expliquant que dans ce genre de contexte les élèves qui ont le plus de facilité vont aider les autres, ce qui favorise donc la collaboration.

Pour terminer sur les spécificités des situations ludiques, on peut dire comme Rajotte et Héroux (2021) qu'elles permettent de nouer un lien entre l'expérience, les connaissances et la compréhension. Ainsi, le jeu va offrir un cadre d'expérimentation spécifique aux élèves pour développer ou réemployer leurs savoirs et ainsi mieux les comprendre et donc se les approprier. Les deux chercheurs soulignent que les savoirs peuvent être consolidés, car ils ont été abordés sous une forme différente. On peut nouer cette idée avec celle de proposer une utilisation concrète des savoirs acquis grâce au jeu.

Après avoir fait le point sur les propriétés intrinsèques du jeu qui en font un bon outil pour les apprentissages et sur divers intérêts liés à la mise en place de situation didactique, intéressons-nous à présent aux bonnes pratiques pour utiliser le jeu dans un contexte pédagogique.

C – Quelles pratiques pour utiliser le jeu en classe ?

C1 – Préparer l'intervention ludique

Thomas Rajotte et Sabrina Héroux (2021) insistent sur la préparation en amont nécessaire à la mise en place d'une activité ludique avec les élèves. Il s'agit notamment d'analyser en profondeur le jeu que l'on souhaite proposer, d'effectuer d'éventuelles adaptations et de planifier le déroulement de la séance de jeu.

Les deux chercheurs mettent en avant cinq composantes sous-jacentes à un jeu de règles utilisé dans un cadre pédagogique : la tâche ludique, la tâche didactique, le contenu cognitif, la procédure ludique et les règles. « Le contenu cognitif renvoie aux connaissances et aux stratégies préalables que l'enfant peut développer par l'intermédiaire du jeu. Il précise aussi les préalables (connaissances et habiletés) permettant de participer au jeu », expliquent-ils. La procédure ludique renvoie pour sa part aux actions concrètes que les élèves vont effectuer, on peut donc la relier aux mécaniques de jeux. Les règles sont celles qui encadrent le jeu et contribuent à fixer l'objectif ainsi que les moyens de l'atteindre. Arrêtons-nous plus précisément sur la tâche ludique et la tâche didactique. La tâche ludique est centrée sur le jeu. Elle est explicite et amène le côté amusant du jeu. C'est elle qui va permettre de mettre les élèves en action. On peut donc la relier aux objectifs du jeu et aux actions menées pour accomplir ces derniers. La tâche didactique est centrée sur les apprentissages puisqu'elle renvoie aux objectifs pédagogiques implicites. Elle est donc en lien avec les programmes et le niveau d'enseignement. Elle se dissimule derrière la tâche ludique pour ne pas dénaturer le jeu et préserver l'engagement des élèves. Si nous devons donner un exemple, nous pourrions reprendre un de ceux mis en avant par les auteurs. Dans la bataille navale, la tâche didactique consiste à se repérer dans un plan cartésien tandis que la tâche ludique met le joueur dans la peau d'un amiral expérimenté qui doit couler les navires d'une flotte adverse. L'analyse d'un jeu passe donc notamment par l'identification de ces cinq composantes, qui permettent entre autres d'identifier les objectifs pédagogiques, les prérequis attendus des élèves, les connaissances et compétences travaillées ainsi que les démarches qui vont être suivies et les stratégies qui peuvent être envisagées. L'enseignant peut également mettre en lumière des difficultés et des erreurs possibles pour ensuite mieux rebondir dessus avec les élèves, expliquent Rajotte et Héroux. Analyser ces différents points permet à l'enseignant de s'assurer qu'il a choisi un jeu qui répond à ses attentes pédagogiques et que celui-ci est bien adapté au public visé.

Le cas échéant, l'enseignant peut décider d'adapter un jeu pour qu'il colle plus à ses besoins et au profil de ses élèves. L'adaptation peut porter sur de nombreux facteurs différents d'après Rajotte et Héroux. Le professeur peut par exemple modifier les règles, ce qui peut contribuer à moduler la difficulté du jeu. Le nombre de joueurs et leur organisation peuvent également être une variable d'ajustement. Ainsi on peut décider de réfléchir à deux sur un jeu solo par exemple, ou encore de constituer des équipes. La tâche ludique peut être repensée en jouant notamment sur l'environnement pour le rendre plus engageant pour l'élève. Les procédures ludiques peuvent aussi être adaptées en ajoutant ou retirant des actions pour renouveler l'expérience de jeu et ne pas tomber dans la monotonie. Le contenu cognitif peut

également faire l’objet de transformation, notamment en jouant sur les variables didactiques. Les deux chercheurs définissent ainsi cette notion :

[...] il est possible de caractériser une variable didactique comme étant un élément de la tâche sur lequel l’enseignant peut intervenir afin de modifier la nature des raisonnements et des stratégies mises en œuvre par les élèves, et ce, dans le but de modifier la nature des connaissances visées par la tâche.

Ils présentent une typologie de variables didactiques liées à des tâches mathématiques qui distingue trois catégories : les variables liées à la structure mathématique de la tâche proposée, celles liées aux données numériques et enfin celles en lien avec les aspects linguistiques. Les deux chercheurs ajoutent à cette typologie deux variables supplémentaires qui sont le réalisme des situations (contexte réel, réaliste, fantaisiste ou purement mathématique) et l’adéquation des données fournies (complètes, superflues, manquantes ou insuffisantes). Si l’éventail des possibilités d’adaptations d’un jeu est large, il faut bien entendu veiller à l’impact de celles-ci sur le déroulement du jeu, mais aussi sur les raisonnements des élèves, les stratégies mises en place et le niveau de difficulté induit.

Structure mathématique de la tâche proposée	Données numériques	Aspects linguistiques
Opérations à réaliser	Taille des nombres	Temps des verbes
Nombre d’opérations	Nature des nombres	Syntaxe
Nombre de solutions	Types de nombres	Vocabulaire
Sens des opérations	Données numériques superflues	Informations textuelles superflues
Place de l’inconnue		Contexte

Figure 3 : Les principales variables didactiques impliquées dans une tâche mathématique - Issue de Rajotte et Héroux (2021), adaptée de Biron (2012)

Pour conclure sur la préparation en amont, on trouve dans l’ouvrage « Le jeu en classe de mathématiques » différentes directives pour veiller au bon déroulement d’une séance ludique. Selon Rajotte et Héroux, il faut notamment prévoir une organisation en trois étapes : la présentation du jeu, sa réalisation et un moment de partage. Pour présenter convenablement un jeu, il est nécessaire de mettre en avant son but, les façons de gagner, les actions à accomplir et les règles à respecter. Cela peut notamment passer par divers outils comme une feuille de règles, une vidéo explicative, une simulation à l’aide d’une image fixe ou encore la retransmission vidéo d’une partie, expliquent les deux chercheurs. La mise en avant des stratégies peut également avoir lieu à ce moment-là ou après la partie. Ensuite viennent donc le temps de jeu et le débriefing, sur lesquels nous reviendrons plus en détail. Pour bien gérer la séance, l’enseignant doit également avoir prévu l’aménagement de la classe, qui doit permettre aux élèves d’avoir une bonne visibilité, à l’enseignant d’être proche de ses élèves, et à tous d’accéder au matériel et bien sûr de jouer en toute sécurité, soulignent les auteurs. Le choix des groupes de jeux doit également avoir été pensé : s’il peut reposer sur le hasard ou sur le choix des élèves, il peut également être pris en charge par l’enseignant selon le tempérament de chacun ou encore le niveau par exemple.

C2 – Observer la situation de jeu

Après avoir mis en lumière les préparatifs d'une séance ludique, parlons à présent de son déroulement. Thomas Rajotte et Sabrina Héroux (2021) insistent sur le besoin de formuler efficacement les consignes pour bien encadrer une partie, et de veiller au niveau sonore en fixant un seuil de tolérance au bruit. Ils expliquent que le temps de jeu est un moment durant lequel l'enseignant peut observer la réflexion des élèves et les stratégies qu'ils mettent en place. Concernant la posture de l'enseignant pour accompagner les élèves dans le jeu, les deux chercheurs distinguent quatre temps. Tout d'abord, le professeur est un guide qui va « initier les élèves aux fondements et aux bases du jeu ». Il peut mettre des mots sur les différentes options et souligner les stratégies « relevant de la structure inhérente au jeu ». En tant que joueur, il va tenter de gagner la partie pour « démontrer aux élèves, de manière implicite, que l'utilisation de certaines stratégies permet d'être plus compétitif dans le cadre du jeu ». Ensuite, l'enseignant va devenir un partenaire d'entraînement, pour que les élèves puissent tester de nouvelles stratégies et travailler leur raisonnement. Rajotte et Héroux expliquent que l'enseignant peut laisser les élèves gagner quelques parties si leurs stratégies sont efficaces. Le troisième temps voit l'adulte devenir un adversaire. L'enseignant et l'élève sont alors en compétition, ce qui est possible quand ce dernier maîtrise bien le jeu et a trouvé des stratégies efficaces. Enfin, l'enseignant devient arbitre. Les élèves sont alors autonomes et le professeur veille au respect des règles, en circulant si besoin entre plusieurs parties. Les deux auteurs soulignent que ces quatre postures traduisent le « désinvestissement graduel de la part de l'enseignant par rapport au soutien offert dans le cadre du jeu ».

Durant le temps de jeu, il est essentiel d'accorder de l'importance à l'expérience du joueur, soulignent plusieurs chercheurs. Gilles Brougère (2014) dit par exemple : « En fait, aucun jeu n'est éducatif en soi. Ce qui est éducatif, c'est l'expérience que le joueur va en tirer (ou non) ». Pour Éric Sanchez (2023), l'expérience du joueur se base sur quatre dimensions qui interagissent entre elles. On trouve notamment les « precepts » qui renvoient à la règle et décrivent les actions du joueur. Il s'agit de la « dimension actionnelle » du jeu. Les « perceptes » sont liés aux informations que le joueur reçoit à travers le jeu. On parle de « dimension sensorielle ». Les « affects » font écho aux ressentis et aux émotions des joueurs. C'est la « dimension émotionnelle ». Enfin, les « concepts » sont les connaissances que le joueur sollicite durant sa partie. On est ici sur la « dimension épistémique ». Finalement, cela se résume en quatre questions que nous livre Sanchez : « Que fait le joueur lorsqu'il joue ? », « Quelles informations le joueur tire-t-il du jeu ? », « Quelles émotions le joueur ressent-il en jouant ? » et « Qu'est-ce que le joueur apprend en jouant ? ». Il explique ensuite comment ces dimensions sont en lien les unes avec les autres :

En fonction de ce que le joueur fait (Pre.), il accède à des informations différentes (Per.) et développe alors des connaissances spécifiques (Con.). Inversement, l'action du joueur (Pre.) dépend aussi des informations qui lui parviennent (Per.) et de ses connaissances antérieures (Con.).

Quant aux émotions, de nombreuses recherches montrent leur impact sur le comportement et leur rôle dans les apprentissages. En observant les joueurs et en prenant en compte leur expérience ludique, les enseignants peuvent véritablement saisir ce qui se déroule dans une partie, ce qui peut notamment les aider à mener le débriefing.

C3 – Organiser un débriefing

Même si Gilles Brougère (2014) souligne l'intérêt d'utiliser le jeu dans le cadre de l'apprentissage informel, plusieurs de nos lectures insistent sur l'importance du débriefing pour que le jeu permette réellement aux élèves d'apprendre. Sanchez et Romero (2020) soulignent que « certains travaux évoquent une compétition entre l'immersion dans le jeu et la réflexivité nécessaire à l'apprentissage ». Cela peut notamment être une bonne raison de proposer un moment de partage autour de la pratique ludique à l'issue du jeu, pour offrir cet espace de réflexion aux élèves. Ce débriefing doit permettre de conscientiser et conceptualiser les apprentissages, expliquent les deux chercheurs. C'est cette étape de métacognition qui favorise notamment ce qu'on appelle le transfert des apprentissages. Il s'agit pour les élèves d'identifier ce qu'ils ont travaillé, mais aussi d'envisager une réutilisation de ces savoirs et compétences dans une autre situation. On sort les apprentissages de leur contexte pour mieux se les approprier et les institutionnaliser. Pour Sanchez et Romero, l'enseignant qui dirige le débriefing doit veiller à recueillir l'expérience des joueurs et à les informer des objectifs éducatifs visés à travers la pratique du jeu. Rajotte et Héroux (2021) mettent l'accent sur l'importance pour les élèves de pouvoir expliquer leur raisonnement, leurs stratégies et les choix qu'ils ont effectués. Les discussions doivent mettre en lumière la tâche didactique qui était jusque-là implicite et peuvent amener les élèves et l'enseignant à revenir sur des moments précis observés durant une partie. Finalement, Sanchez et Romero identifient cinq dimensions nécessaires à un bon débriefing :

Une première dimension porte sur les aspects affectifs. Au cours du débriefing, l'enseignant conduit ses élèves à exprimer leur ressenti sur l'expérience de jeu. La seconde dimension porte sur la conscientisation des savoirs en jeu. L'enseignant explicite les objectifs pédagogiques de la séance et rend visibles ces savoirs. L'enjeu est de rendre possible leur désyncrétisation et leur décontextualisation (troisième dimension), c'est-à-dire de discuter les liens entre les concepts dans la situation de jeu, les liens entre le jeu et les concepts travaillés, de revenir sur les erreurs effectuées et les stratégies pertinentes. La quatrième dimension porte sur la légitimation et la validation des savoirs. Les concepts sont nommés, leur domaine de validité précisé. Enfin, une cinquième dimension concerne la généralisation des savoirs. L'enseignant conduit les élèves à se projeter et à imaginer d'autres situations dans lesquelles les savoirs seront utiles.

Ces cinq phases du débriefing reviennent donc sur l'importance d'écouter le ressenti des élèves, de mettre en lumière les objectifs pédagogiques, de reparler des erreurs et stratégies observées, d'identifier clairement les concepts travaillés et de transférer les savoirs dans d'autres situations. Rajotte et Héroux expliquent de leur côté que ce temps de partage peut être amené à différents moments, par exemple en posant des questions pendant le jeu ou encore après une ou plusieurs parties. Ils soulignent également que l'enseignant peut proposer des réinvestissements du jeu. Le jeu peut être accessible aux élèves pour qu'ils y jouent en classe sur des moments libres ou encore être utilisé à la maison avec les parents. Les élèves peuvent travailler à la création de jeux. Un lien avec le cours de français est également envisageable en demandant aux élèves d'écrire sur leur expérience ludique ou de la présenter à l'oral par exemple, expliquent les deux chercheurs. Finalement, Rajotte et Héroux, tout comme Sanchez et Romero, expliquent qu'on peut alterner les phases de jeu et les phases de débriefing.

Pour conclure cette partie sur l'utilisation du jeu dans un cadre éducatif, nous souhaitons tout d'abord citer la réponse que Sanchez et Romero apportent face au mythe « On apprend (mieux) en jouant » :

On n'apprend pas mieux en jouant. On apprend mieux si on joue à des jeux bien conçus pour des objectifs d'apprentissage clairs et si l'enseignant a mis en place les conditions nécessaires pour que le temps consacré au jeu soit intégré dans un scénario qui prenne en compte des objectifs pertinents et intègre un temps de débriefing. On apprend en réfléchissant sur son expérience de jeu.

Nous nuancions tout de même en soulignant qu'il semble que les élèves puissent apprendre par le jeu même si celui-ci n'a pas été conçu pour développer des apprentissages. Finalement, ce n'est pas tant l'efficacité du jeu pour développer des apprentissages qui questionne, mais plutôt la façon dont il est utilisé par les enseignants.

Nous avons questionné la place du jeu dans l'éducation, son rôle dans le développement d'apprentissages divers et son intérêt en tant qu'outil pédagogique. Les pratiques autour de l'usage du jeu en classe ont également été mises en lumière. Nous pouvons maintenant nous intéresser à la place que les bibliothèques peuvent accorder au jeu, ce qui nous permettra par la suite de focaliser notre attention sur les structures documentaires des INSPE, qui sont au carrefour de l'éducation et des bibliothèques.

III – LA PLACE DU JEU EN BIBLIOTHEQUE

A – Pourquoi et comment amener le jeu en bibliothèque ?

A1 – Des intérêts divers et variés, en lien avec les missions des bibliothèques

Dans son rapport pour l'Inspection Générale des Bibliothèques (IGB), Françoise Legendre (2015) fait un point sur la place du jeu dans l'histoire et dans la société française. En conclusion de son état des lieux, elle déclare ceci :

Objets et pratiques ancrés dans la sphère culturelle, mais aussi enjeux industriels, condition de l'épanouissement de l'enfant et divertissement invitant au respect de règles goûté à tous les âges, possibles tremplins à l'imaginaire susceptibles aussi d'accompagner les apprentissages... Comment les bibliothèques auraient-elles pu ne pas s'intéresser aux jeux ?

Si la richesse du monde ludique et la place du jeu dans la société font de ce dernier un objet intéressant pour les bibliothèques, territoriales comme universitaires, nous constatons que les raisons d'intégrer le jeu dans l'offre de ces établissements sont multiples.

Legendre elle-même souligne les nombreuses circonstances qui peuvent mener à la mise en place d'une offre ludique en bibliothèque. Tout d'abord, le jeu peut être introduit dans les collections suite à un « portage politique actif ». Celui-ci peut être impulsé par les tutelles ou par des usagers particulièrement demandeurs, à l'image des enseignants et laboratoires de recherche en bibliothèque universitaire. Quand ces personnes sont sensibilisées à l'intérêt du jeu ou utilisent cet outil dans le cadre de leurs travaux, elles peuvent jouer un rôle clef pour la création de collections et services ludiques. Le jeu peut également trouver sa place au sein d'un projet de construction ou de réaménagement en s'appuyant sur le temps de réflexion pour mettre en place un projet d'établissement cohérent, explique l'inspectrice des bibliothèques. La place du jeu sur le territoire peut également impacter la décision de lancer une offre ludique. En effet, la présence d'une proposition ancienne au sein de la bibliothèque ou à proximité peut entraîner une volonté de renouveau ou d'intégration en complément de l'existant. Legendre insiste sur le rôle clef que peut jouer l'arrivée de bibliothécaires motivés dans les équipes. Ces derniers peuvent s'appuyer sur une expérience professionnelle antérieure ou sur une pratique personnelle du jeu pour susciter l'envie de s'intéresser à cet objet et éventuellement déclencher un nouveau projet. Enfin, le jeu peut rentrer en bibliothèque par la porte du partenariat ou de la demande des usagers. Participer à un événement ludique, être sollicité par une structure proche, voir le jeu apparaître dans les suggestions d'une enquête... Tout cela peut être un point de départ pour intégrer le jeu dans les structures documentaires. Myriam Gorsse et Cécile Swiatek (2015) mentionnent également la volonté pour les bibliothèques de « suivre une tendance à la ludification de l'image ou des services de la bibliothèque ».

Au-delà de ces circonstances qui peuvent être propices à l'intégration du jeu en bibliothèque, les buts mis en avant par les bibliothécaires peuvent eux aussi être très divers si on en croit Gorsse et Swiatek :

Au nombre des objectifs, énumérons par exemple : fidélisation des publics, enjeux d'image, réponse immédiate à une sollicitation politique, volonté de formaliser les activités de découverte ludique des ressources et services de la bibliothèque, renforcement de son dispositif d'animation culturelle et/ou sociale,

augmentation de son influence par effet de pervasivité ou, plus prosaïquement, en “occupant le terrain”.

Les deux bibliothécaires soulignent que ces divers points de vue considèrent à la fois le jeu comme un moyen et une fin. Si l’on devait ajouter un objectif pour les bibliothèques universitaires plus spécifiquement, nous pourrions nous appuyer sur Françoise Legendre qui souligne la volonté de ces dernières de suivre les évolutions pédagogiques et de proposer des modes de transmission et de communication adaptées à celles-ci. Toutes ces finalités très différentes entraînent une intégration du jeu sous des formes multiples et variées. On peut en voir de nombreux exemples dans l’article de Gorsse et Swiatek, dans le rapport de Legendre ainsi que dans le l’ouvrage *Jouer en bibliothèque* paru en 2015. Pour donner une vision non exhaustive des propositions, nous pouvons notamment citer la création de collections (jouets, jeux de société, jeux vidéo), la mise en avant du jeu sous des formes diverses (applications, *serious game*, bornes d’arcades...), la ludicisation des visites et formations ou encore la mise en place d’animations diverses (*murder party*, jeu en réalité alternée, chasse au trésor, récréations mathématiques, proposition d’énigmes...). Françoise Legendre souligne que ce « paysage diversifié » se traduit dans la réalité par des moyens mobilisés très différents et une organisation variée en termes d’espaces et d’équipes.

Des circonstances propices, des objectifs multiples et des formes diverses. Tout cela montre bien comment le jeu peut trouver sa place dans les bibliothèques. Certains peuvent se questionner sur l’adéquation de cet objet avec les missions des bibliothèques. Toute la profession ne sera peut-être pas d’accord pour dire que le jeu s’intègre parfaitement à ces dernières. L’existence des ludothèques, spécialisées dans le domaine du jeu avec des personnels spécialement formés à cet outil, peut être un des arguments mis en avant pour récuser la place du jeu en bibliothèque. Pourtant, nous avons croisé des témoignages qui mettent en avant le lien entre jeux et missions des établissements documentaires. Myriam Gorsse a participé en mai 2022 à une journée professionnelle autour du jeu, organisée par l’École Nationale Supérieure des Sciences de l’Information et des Bibliothèques (ENSSIB). À cette occasion, elle a fait le parallèle entre les bibliothèques et le jeu, en s’appuyant sur les définitions de ce dernier :

La bibliothèque, elle est au carrefour des mêmes interrogations. C’est un lieu qui certes est un lieu sérieux, dédié à la transmission de la culture de l’éducation. Mais c’est aussi le lieu de l’expression d’un certain besoin de liberté, de hasard. Et la bibliothèque elle doit être libre, incertaine, improductive et soumise à certaines règles tout en nous projetant dans un monde qui va au-delà de l’ordinaire. Un peu comme le jeu. Donc [...] on peut aussi considérer que la bibliothèque a presque vocation à être une certaine forme de service public du jeu.

Dans *Jouer en bibliothèque*, Céline Meneghin (2015), rappelle ceci :

Les missions des bibliothèques sont d’apporter des contenus à leurs usagers, qu’ils soient informatifs ou de divertissement. Le jeu, à la fois contenu culturel et pratique populaire s’adresse à toutes les générations et classes sociales. Il est plébiscité par un public diversifié de tous âges, lecteurs et non-lecteurs. Il trouve donc à ce titre sa place parmi les différentes offres qu’une bibliothèque doit offrir à la population. Les bibliothèques se sont toujours adaptées aux nouveaux supports, aux nouvelles pratiques culturelles.

Françoise Legendre quant à elle relève les similarités entre les ludothèques et les bibliothèques qui peuvent aider à justifier la présence du jeu en bibliothèque et

le rapprochement de ces deux types d'établissements, malgré les différences et les freins qui peuvent exister :

Caractère culturel, offre de ressources, publics intergénérationnels, partenariats encouragés avec des collectivités présentes sur le territoire, conseil, convivialité, éducation, socialisation, plaisir : autant d'éléments qui pourraient exactement s'appliquer à des bibliothèques.

Nous venons d'illustrer la façon dont le jeu trouve sa place au sein des bibliothèques. Sous toutes ses formes, aussi bien en bibliothèque territoriale qu'universitaire. Il est cependant nécessaire de ne pas négliger les freins qui peuvent venir compromettre la place du jeu dans les établissements documentaires, c'est pourquoi nous allons prendre un moment pour mettre la lumière dessus.

A2 – Des freins à ne pas négliger

Plusieurs éléments peuvent venir entraver la place du jeu dans les bibliothèques. Tout d'abord, il est nécessaire de se pencher sur les questions juridiques liées à la présence des jeux dans ces structures. Au-delà de la réglementation qui pose problème, d'autres freins peuvent se présenter. Certains sont liés à l'image de la bibliothèque ou à celle du jeu. D'autres se rapportent au besoin de convaincre à la fois les tutelles, les équipes et les publics. Enfin des questions plus pragmatiques peuvent être à l'origine de difficultés. Penchons-nous sur ces différents points.

Dans l'ouvrage *Jouer en bibliothèque*, Thomas Fourmeux et Lionel Maurel (2015) font le point sur le cadre juridique du jeu en bibliothèque. Nous allons pour notre part nous concentrer sur ce qui concerne les jeux de société qui sont au cœur de notre mémoire, mais il ne faut pas négliger les problématiques spécifiques aux offres de jeux vidéo. Les deux auteurs expliquent que plusieurs éléments constitutifs des jeux de société peuvent être protégés par le droit d'auteur :

Concernant les jeux de société, les règles peuvent être protégées par le droit d'auteur si elles sont suffisamment originales, mais beaucoup de mécanismes de jeu sont trop abstraits pour ouvrir droit à une protection. L'esthétique d'un jeu (plateau, figurines, etc.) peut en revanche plus facilement être protégée par le biais des dessins et modèles et son nom déposé comme marque.

Du fait de ce statut d'œuvres protégées par le droit d'auteur, des problèmes peuvent se poser dès les acquisitions :

Quand une bibliothèque met des livres physiques en prêt, elle acquiert via un fournisseur les mêmes ouvrages que ceux qui sont vendus aux particuliers, sans que l'éditeur n'ait à proposer une offre spéciale aux bibliothèques. Cette possibilité découle de la loi du 18 juin 2003 qui a instauré une licence légale pour le prêt public des livres en France, en contrepartie d'une rémunération versée aux auteurs et aux éditeurs. Mais ce mécanisme ne vaut que pour le livre papier et il n'a pas été étendu à d'autres types de supports d'œuvres (CD musicaux, DVD, etc.), ni aux ressources numériques.

Les jeux n'étant pas couverts par cette loi, il faut se référer à la directive européenne de 1992 qui dit que le prêt d'œuvres protégées doit être autorisé par les titulaires de droits. Cela signifie que les bibliothèques ne peuvent pas acheter les jeux qui sont normalement destinés aux consommateurs individuels, mais qu'elles doivent passer par des offres créées spécialement pour elles et pour les usages collectifs, expliquent Fourmeux et Maurel. Sur ce sujet ils concluent :

En ce qui concerne les jeux physiques, les œuvres achetées par les ludothèques sont les mêmes que ceux que le grand public acquiert. Théoriquement, des usages comme le prêt public de tels objets sont bien couverts par les droits exclusifs et ils devraient faire l'objet d'une autorisation des titulaires, même si dans la pratique, beaucoup d'établissements privés comme publics, proposent ce type de services.

L'utilisation sur place des jeux de société est autorisée par la loi, car la directive de 1992 ne s'applique pas « aux actes simples de mise à disposition à des fins de consultation sur place des œuvres réalisés dans les emprises des bibliothèques ». On peut donc lire un livre dans les établissements documentaires, ou jouer à un jeu physique comme le jeu de société. Jouer à un jeu de société n'est pas considéré comme une « communication au public », car aucun écran n'est nécessaire, contrairement aux jeux vidéo qui sont confrontés à d'autres lois. Nous avons vu que le prêt des jeux de société devrait nécessiter l'autorisation des titulaires de droits, mais la pratique semble tolérée. La conclusion des deux auteurs est la suivante :

Force est de constater que les bibliothèques développent souvent des services autour du jeu en dehors de tout cadre légal. Il s'agit en réalité d'une tolérance de fait accordée par les éditeurs qui pourraient décider de remettre en cause cet équilibre précaire. Par ailleurs, cette situation ne favorise pas la mise en place d'offre adaptée aux bibliothèques. [...] Pour faire évoluer la situation, il serait nécessaire d'ouvrir un dialogue avec les acteurs de l'industrie du jeu pour aboutir à une situation qui garantisse la possibilité pour les bibliothèques de proposer ce type de services. Il ne s'agit pas de mettre un terme à toutes ces activités, mais d'être conscient du contexte juridique fragile dans lequel les bibliothèques proposent ce service à leurs usagers. La situation actuelle semble confortable pour les établissements, mais le vide juridique n'existant pas, celle-ci ne protège pas la dimension collective de cet usage à la différence de la loi sur le droit de prêt du livre.

On peut noter que ce point juridique fait partie des recommandations exprimées par Françoise Legendre (2015) au Ministère de la Culture, même si elle la centre sur les jeux vidéo : « Mettre en œuvre une démarche de négociation afin de donner un cadre juridique aux bibliothèques leur permettant de proposer des jeux vidéo en consultation et prêt aux publics ».

Si les bibliothèques décident de passer outre ce contexte juridique « fragile » et de se lancer malgré tout dans la mise en place d'une offre ludique, elles peuvent être confrontées à d'autres difficultés. Françoise Legendre met en avant dans son rapport une certaine image des bibliothèques encore très partagée dans la société et qui ne colle pas avec la possibilité de proposer une offre ludique :

Cette interrogation s'explique et se comprend : établissement défini comme « porte locale d'accès à la connaissance », la bibliothèque a été et est perçue tout d'abord comme le lieu essentiel d'accès au savoir et à l'information, ce qu'elle doit évidemment être. Mais la perception enracinée de la bibliothèque en France est prioritairement liée au travail scolaire et universitaire, à la formation, au patrimoine et à la recherche. Les bibliothèques sont d'abord considérées, notamment par de nombreux élus, mais aussi par des professionnels et par la majorité des Français qui ne les fréquentent pas, comme des services certes importants, mais directement reliés au sérieux, à un silence austère, à l'effort, voire au sacré. Les mentions de « cathédrales du savoir », « temples de la connaissance » sont encore couramment utilisées dans des discours d'inauguration.

Au-delà de l'image de la bibliothèque dédiée au sérieux se pose la question de la vision que les gens peuvent avoir du jeu, explique l'inspectrice des bibliothèques :

L'introduction du jeu pose cependant question. Cela illustre, pour une part, les termes du débat historique concernant le jeu, considéré soit comme futile, simple délassement, récréation nécessaire, soit comme objet culturel à part entière, portant une valeur intrinsèque, une fin en soi, digne d'intérêt en tant que tel.

On voit bien que l'image de la bibliothèque et celle du jeu peuvent constituer un frein pour la rencontre entre ces deux univers.

Insérer le jeu dans les bibliothèques demande de convaincre. Myriam Gorsse et Cécile Swiatek (2015) mentionnent notamment les tutelles. Même si elles ne sont pas nécessairement les cibles les plus difficiles à convaincre soulèvent-elle, il est nécessaire de mettre en avant des arguments pour montrer l'intérêt du jeu à nos hiérarchies. Elles-mêmes devront démontrer à leurs décideurs que la mise en place d'une offre ludique est justifiable et souhaitable. Bien entendu, il est nécessaire de convaincre les équipes. Celles-ci « peuvent ne pas se reconnaître dans ces actions et opposer une certaine résistance aux programmes ludiques ». Le soutien des tutelles est un bon point de départ pour obtenir l'engagement des équipes, mais il ne suffit pas. Gorsse et Swiatek soulignent l'importance d'intégrer les fonctions ludiques aux organigrammes, de valoriser les actions liées au jeu en interne et d'assurer la formation des personnels pour la prise en main de ce nouvel objet. Cette mise en avant de l'activité ludique et l'acculturation au jeu sont nécessaires pour garantir une prise en main et une médiation efficace autour de ce type d'offre, expliquent les deux bibliothécaires :

Fréquemment, des expérimentations fonctionnant avec des enseignants ou des médiateurs motivés se traduisent par des échecs lorsqu'il s'agit de personnes moins motivées, ou manquant de formation, dans le cadre de généralisations institutionnelles imposées sans accompagnement au changement.

Enfin, il faut bien entendu convaincre les publics. Pour cela, il est essentiel que les objectifs visés par les bibliothèques soient en accord avec les besoins et attentes des publics ciblés. Gorsse et Swiatek mettent notamment en garde contre « une idée préconçue des générations Y/Z » qui pourrait entraîner un décalage entre la proposition ludique des établissements documentaires et la réalité des usagers sur le terrain.

Parfois, ce sont des problématiques très concrètes qui viennent remettre en cause l'intégration du jeu dans les bibliothèques. Dans *Jouer en bibliothèque*, Elise Ybled (2015) mentionne par exemple le manque de budget, d'espace ou encore de personnel. La question des horaires peut également se poser quand les animations ludiques se tiennent en soirée, explique-t-elle. Une problématique typique des bibliothèques universitaires est également mise en avant : « la réduction des crédits-temps disponibles dans les cursus ». Enfin, la question des « conflits d'usage » est soulevée. Ces difficultés montrent que l'arrivée du jeu en bibliothèque demande des moyens (financiers, humains, en termes d'espace), du temps et une organisation réadaptée pour être en cohérence avec l'offre ludique que l'on souhaite proposer, mais aussi avec le reste des propositions soutenues au sein de la structure.

Finalement, Gorsse et Swiatek questionnent la place que l'on veut laisser au jeu dans nos établissements :

Une première limite se trouve dans le positionnement classique et confortable qui consiste à considérer le jeu comme un moyen et non une fin. Ceci n'est pas négatif en soi, mais revient à limiter l'impact du jeu à long terme. Si on ne voit pas le jeu comme une fin, on se prive de sa dimension stratégique. L'absence de projet politique fait à priori obstacle à toute prise d'ampleur de l'activité ; or, changer c'est accepter de sortir de sa zone de confort pour expérimenter l'inconnu.

On voit bien que si le jeu peut trouver sa place en bibliothèque, il est nécessaire de ne pas négliger plusieurs limites qui pourraient venir freiner le développement d'une offre ludique. Cela renvoie au besoin de penser son projet en amont, afin de fixer un cadre et des objectifs qui permettront une intégration du jeu réussi. Intéressons-nous aux réflexions à mener avant de se lancer.

A3 – L'intégration du jeu pensée en amont du lancement de l'offre

Faire le choix d'intégrer le jeu de société dans sa pratique peut passer tout d'abord par un temps d'étude préalable, comme l'a fait la médiathèque des Capucins à Brest, rapporte Françoise Legendre (2015). Ces recherches peuvent porter sur différents points. On peut notamment se pencher sur l'offre ludique proposée sur le territoire proche. Cela permet d'avoir connaissance de l'existant pour mettre en lumière d'éventuels besoins à combler, mais aussi des partenariats à envisager. Dans le témoignage recueilli, on mentionne également une « enquête auprès des bibliothèques - ludothèques de France ». Voir ce qui se fait dans des structures semblables à la nôtre peut à la fois donner des idées et mettre l'accent sur des points d'attention ou des difficultés saillantes. C'est également un bon moyen pour s'appuyer sur l'expertise de collègues bibliothécaires qui sont passés par la phase de lancement d'une offre ludique et peuvent fournir des témoignages et conseils précieux, voire même répondre à des questions spécifiques. Enfin on note que la médiathèque des Capucins étant un projet de « tête de réseau », elle s'est aussi appuyée sur « les expérimentations menées dans les bibliothèques de Brest ». Cela permet de mettre l'accent sur la notion d'une offre ludique s'inscrivant dans un réseau de bibliothèques qui fonctionnent de concert.

Avec cet exemple brestois, Françoise Legendre met aussi en avant le besoin d'intégrer le jeu au sein du projet d'établissement. On peut voir que de cela pousse à se poser de nombreuses questions qui permettent de fixer les objectifs des collections ludiques et de poser un cadre qui guidera la mise en place de l'offre :

La démarche de projet à l'œuvre pour l'ensemble de la médiathèque s'est naturellement appliquée au domaine du jeu. Réflexions, études, groupe projet dédié, visites, recherches de solutions opérationnelles ont permis d'étudier les questions sous tous les aspects : les publics ciblés, les espaces et leur articulation avec les autres espaces et services de la médiathèque, la politique documentaire, l'action culturelle, les partenariats, les formations nécessaires, les personnes ressources, les moyens de fonctionnement, etc.

On voit bien que les questions touchent une grande variété de sujets et témoignent de l'impact du jeu sur l'ensemble de la bibliothèque et de ses fonctions.

Pour répondre à ces interrogations, il semble nécessaire de commencer par fixer les objectifs poursuivis pour la création d'une offre ludique. Dans son rapport, Françoise Legendre met en avant six objectifs spécifiques. Elle mentionne tout d'abord l'idée de « toucher des publics peu présents dans la bibliothèque » et liste notamment les jeunes (adolescents et préadolescents), les publics exclus ou éloignés de la pratique de lecture, les publics masculins, les personnes âgées et les enfants. Le second objectif consiste à « faire découvrir d'autres jeux, jouets ou jeux vidéo », c'est-à-dire à mettre en avant la diversité de l'offre ludique existante face aux jeux les plus connus qui focalisent l'attention et les pratiques. Le troisième objectif est de « favoriser la socialisation, renforcer la convivialité et la mixité sociale ». Il s'agit ici de s'appuyer sur la capacité du jeu à entraîner des échanges et à procurer un divertissement plaisant. Legendre met l'accent sur le lien entre le jeu et le reste de

l'offre culturelle et documentaire pour atteindre ce but spécifique. Le quatrième objectif consiste à « changer l'image de la bibliothèque : pour une bibliothèque innovante ». Ici, le jeu est vu comme un moyen de rendre la bibliothèque plus accueillante et moins « studieuse ». L'idée est avancée de ne pas « inquiéter, impressionner voire repousser » les usagers qui auraient une vision de la bibliothèque très stricte et austère. Le cinquième objectif proposé est de « favoriser la découverte et l'appropriation des lieux, services et ressources de la bibliothèque, transmettre un savoir ». On arrive sur la question de la ludicisation des visites de bibliothèques pour susciter l'intérêt et la curiosité des usagers et les rendre acteurs de ce temps de présentation des offres et services. La seconde idée dans cet objectif est d'utiliser le jeu comme un outil pédagogique à part entière, pour faire passer un enseignement, des connaissances et compétences. Enfin, le dernier objectif tient en un mot : « créer ». La volonté serait donc d'initier les usagers à la création de jeux, permettant ainsi d'ouvrir la porte à l'imagination, à la découverte d'outils (numériques surtout) et aux projets d'Éducation Artistique et Culturelle (EAC).

On peut noter que la plupart des objectifs mis en avant par Legendre semblent plutôt destinés aux bibliothèques municipales, bien que les bibliothèques universitaires puissent également en cibler certains. Dans le cas de ces dernières, le public est souvent considéré comme étant « captif ». Cela ne garantit pas son utilisation de l'offre et des services de la BU, mais cela pousse néanmoins les bibliothécaires à orienter leurs objectifs vers ce public cible bien identifié, pour répondre à ses besoins et attentes spécifiques. Il nous semble intéressant de mettre en lumière une des principales questions qui va guider les objectifs d'une bibliothèque universitaire en termes d'offre ludique. Souhaite-t-elle proposer le jeu dans un but de divertissement et de loisir pour ses usagers ou vise-t-elle l'intégration du jeu pour une utilisation pédagogique dans le cadre des enseignements ? Dans le premier cas, la bibliothèque visera la constitution d'une collection de jeux ludiques et pourra peut-être mettre l'accent sur la diversité de l'offre existante, sur la convivialité ou encore sur l'image « accueillante » de la bibliothèque. Dans le second cas, la bibliothèque pourra s'appuyer sur des jeux ludiques et/ou pédagogiques, mais il semble qu'elle se questionnera surtout sur la façon dont ils peuvent être utiles à la pédagogie, avec pour objectif d'intégrer cette offre dans les enseignements.

Un temps d'étude et de réflexion est nécessaire pour lancer une offre ludique, comme pour n'importe quelle autre proposition d'ailleurs. Cela permet de proposer des collections et services en s'appuyant sur l'existant et sur les retours d'autres professionnels. La définition d'objectifs précis et adaptés aux usagers et à la structure est absolument nécessaire pour guider les choix à réaliser. Toutes les problématiques liées à la mise en place de l'offre doivent également être mises sur la table : collections, animation, espace, implication du personnel, lien avec l'offre globale, etc. L'ensemble de cette démarche de préparation et de questionnement doit permettre de formaliser l'offre et d'institutionnaliser la place du jeu dans la bibliothèque.

A4 – L'institutionnalisation de la place du jeu en bibliothèque

Françoise Legendre (2015) met en avant qu'il est très difficile d'estimer la place du jeu en bibliothèque, car ce dernier n'apparaît pas dans les enquêtes statistiques des bibliothèques. Elle émet d'ailleurs une recommandation en ce sens au Ministère de la Culture : « Prendre en compte les jeux et jeux vidéo dans les enquêtes statistiques des bibliothèques publiques afin de mesurer la réalité et

l'évolution de cette offre documentaire et culturelle ». Cette demande aurait aussi tout intérêt à s'adresser au Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, pour concerner également les bibliothèques universitaires et l'Enquête Statistique Générale auprès des Bibliothèques Universitaires (ESGBU). Si l'intégration du jeu dans ces enquêtes permettait de mesurer et d'asseoir sa place dans les bibliothèques au niveau national, chaque bibliothèque peut aussi institutionnaliser la place du jeu en son sein. Cela passe notamment par l'inscription du jeu dans le projet global de la structure, ce qui est une autre recommandation de l'inspectrice générale des bibliothèques : « Construire une politique explicite concernant les jeux ou jeux vidéo, cohérente avec le projet documentaire et culturel de la bibliothèque ». Dans le memento de l'ouvrage *Jouer en bibliothèque*, Julien Devriendt (2015) insiste pour sa part sur le besoin de transcrire les grandes intentions du projet d'établissement en propositions concrètes.

Beaucoup de témoignages recueillis dans nos lectures insistent sur le besoin d'accorder une place concrète et visible au jeu. Myriam Gorsse et Cécile Swiatek (2015) mettent l'accent sur cette question dans leur article pour le Bulletin des Bibliothèques de France (BBF) :

Nous jouons dans les bibliothèques avec les publics. Beaucoup, et de manière très diverse. Mais faute de cadre politique clairement défini, de budget déterminé, d'affichage formalisé, de communication externe ou de gestion de la connaissance, il est difficile d'identifier les initiatives ludiques, qui peuvent pourtant donner lieu à des réalisations régulières ou répétées.

Elles soulignent la nécessité de « définir et de programmer une stratégie institutionnelle globale qui sort l'expérimentation de son isolement et lui donne un sens profond ». Cette idée renvoie au besoin de mettre des mots précis sur les objectifs des collections ludiques, sur leur fonctionnement et sur leur lien avec les autres collections.

Charge à chacun d'établir clairement les motivations qui poussent la structure à s'orienter vers le jeu et à l'inscrire dans une action politique, d'expliquer les raisons qui lui laissent penser que son initiative rencontrera un écho positif des publics, des équipes et/ou des décideurs, et de clairement projeter ses attentes et ses perspectives.

Selon les deux bibliothécaires, le jeu doit être institué comme un « objectif stratégique » pour ne pas rester au stade de l'expérience, de l'activité menée de temps en temps, quand l'occasion se présente. Cette idée renvoie aux propos de Myriam Gorsse (2022) lors de la journée d'étude organisée par l'ENSSIB, qui souligne le besoin de manager l'innovation que représente le jeu pour passer d'une « innovation de rupture » à une « innovation continue ». Elle souligne également la nécessité de « porter un engagement, auprès de l'institution, auprès des élus, auprès de nos commanditaires » et d'« essayer de favoriser l'alignement entre institution, encadrement et collègues de façon à ce que [...] le jeu comme, n'importe quelle activité que l'on souhaite porter, rayonne et fasse rayonner notre profession ».

Françoise Legendre de son côté met l'accent sur le besoin de rédiger des documents explicites pour encadrer la place du jeu dans chaque bibliothèque. Elle mentionne notamment des documents de politique documentaire et des fiches domaines « formalisant les contours de cette offre [ludique] (publics, outils de veille, sites, personnes ressources, critères de choix et d'exclusions...) ». Au-delà de ces documents qui viennent en amont du lancement de l'offre de jeux, on peut penser également à rédiger un bilan de l'activité après son lancement. Gorsse et Swiatek abordent cette question et insistent sur la prise de recul nécessaire pour faire un point éclairé sur l'activité. Selon elles, le bilan doit s'appuyer sur « une phase d'analyse

et de dialogue autour du service et des jeux mis en place » et demandera du temps pour l'interprétation des résultats, la rédaction et la mise à jour régulière. Elles soulignent que ce genre de document doit aussi intégrer la question de la gestion des connaissances, question qui doit permettre de transmettre le savoir acquis et de répondre aux questions d'autres professionnels intéressés par l'action ludique de la bibliothèque. Il est intéressant de noter que Julien Devriendt mentionne dans le memento de l'ouvrage *Jouer en bibliothèque* la nécessité de penser les outils d'évaluation de l'offre ludique, ce qui permettra par la suite d'avoir des bases pour produire un bilan complet et intéressant.

Nous venons de montrer l'intérêt et l'importance de formaliser et de mettre en lumière les propositions des bibliothèques autour du jeu. Il ne s'agit donc pas seulement d'avoir des objectifs identifiés et de se poser des questions avant de lancer une offre ludique, mais bien d'établir clairement le cadre validé par la bibliothèque et de le mettre en avant pour rendre le jeu, et son intégration dans le projet de la bibliothèque, visibles. Nous allons à présent nous intéresser aux questions concrètes liées à la mise en place d'une offre ludique : quelles collections, quels espaces, quelles animations et quels liens avec le reste de la bibliothèque ?

B – Intégrer le jeu à tous les niveaux de la bibliothèque

B1 – Constituer et gérer une collection ludique

Proposer une offre ludique en bibliothèque peut notamment passer par la constitution d'une collection. Dans *Jouer en bibliothèque*, Anthony Avila (2015) consacre un chapitre à cet exercice particulier et pose ce constat :

L'offre en termes de jeux est variée et est, par bien des égards, plus complexe que le marché du livre ou de l'audiovisuel, par exemple. On joue avec de nombreux supports (jouets, jeux de société, livres, consoles de jeux, ordinateurs, tablettes, etc.) et pour de nombreuses raisons (s'amuser, apprendre, s'occuper, partager etc.). Ainsi, constituer une offre de jeu en médiathèque ne peut pas être pris à la légère : il convient de définir des objectifs, de monter un véritable projet.

Pour définir clairement le projet, plusieurs questions se posent selon lui, concernant l'acquéreur, le public cible et les moyens à disposition. Abordons ces différents points. Avila insiste sur le besoin de confier les acquisitions à un personnel qualifié : ludothécaire spécialisé, bibliothécaires formés ou « au minimum » une personne ayant une appétence pour le jeu. La mise en place d'un comité d'usagers est également envisageable, avec des personnes volontaires. Pour Françoise Legendre (2015), l'acquéreur en quête de bons conseils peut aussi s'appuyer sur les réseaux de joueurs et/ou les fournisseurs spécialisés. Le choix du public est une des clefs pour la sélection des jeux : enfants, adolescents, adultes ? La cible peut également avoir un impact sur les services proposés (emprunt, jeu sur place) et sur les animations (en soirée, le samedi après-midi...). Concernant les moyens financiers, Avila montre qu'ils ont une incidence sur le choix des jeux : les jeux de société pour les plus jeunes sont moins chers que ceux pour les plus âgés et encore moins chers que les jeux vidéo, qui nécessitent en plus le matériel de lecture. Le budget pèse également sur l'offre de service : mieux vaut favoriser le jeu sur place avec un petit fonds plutôt que le prêt. Mais les services auront un impact sur le personnel : prêt et retour des jeux, animation sur place... Tout est connecté, ce qui signifie qu'on ne peut pas vraiment, pour reprendre le vocabulaire de Myriam Gorsse (2022) lors de la journée d'étude de l'ENSSIB, penser le « jeu-collection » sans penser le « jeu-service » ou encore le « jeu-médiation ». Pour en finir avec la

question du budget, Françoise Legendre estime qu'un test peut être lancé sans moyens financiers particuliers, mais que la pérennisation d'une offre ludique demande un budget. Elle insiste sur la nécessité de penser un budget d'investissement, mais également de fonctionnement. Ce dernier sert bien entendu à l'acquisition de nouveautés, mais aussi aux rachats nécessaires du fait de l'usage de jeux et/ou des pièces qui disparaissent.

Concernant l'acquisition spécifique de jeux de société, Anthony Avila, comme Françoise Legendre et Vincent Berry (2021), met l'accent sur la variété d'une offre éditoriale plutôt méconnue du grand public. Il mentionne des sources pour suivre l'actualité du monde ludique comme le magazine papier Plato ou le site web Tric Trac et conseille de se renseigner sur les prix ludiques. Dans un autre chapitre de l'ouvrage *Jouer en bibliothèque*, Caroline Makosza (2015) met l'accent sur les salons ludiques comme source d'informations. Elle propose également d'autres sites web comme les sites Jeu de Nim, JeuxSoc qui s'appelle aujourd'hui L'escale à jeux ou encore 1001 jeux qui listent plusieurs sites de jeux de société. En lien avec toutes ces sources, soulignons que Françoise Legendre insiste sur le besoin de mettre en place une « veille documentaire qualifiée » autour des jeux. Une fois la sélection faite se pose la question des modalités d'acquisition, mises en avant par Anthony Avila. Celles-ci doivent respecter la réglementation des marchés publics. En dessous de 15 000 euros de budget, des démarches adaptées sont possibles, comme la mise en concurrence d'au moins trois fournisseurs. L'auteur met en garde cependant : « (attention, la valeur du marché peut être cumulée sur plusieurs années, ainsi, en cas de marché reconductible sur trois ans à hauteur de 5 000 € par an, il faut passer par un appel d'offres) ». À partir de 15 000 euros, il faut donc passer par un appel d'offres, mais on peut parfois passer par un « marché à procédure adapté » pour limiter l'offre à certains fournisseurs choisis en amont (trois minimum) « mais avec un acte d'engagement plus fort et plus sécurisé de la part du fournisseur », explique Avila.

La création d'une collection de jeux entraîne également une gestion à ne pas négliger. Une fois de plus nous nous centrerons sur les jeux de société spécifiquement. En parlant du catalogage, Françoise Legendre mentionne « un projet en réflexion au niveau de l'ALF afin de mettre à disposition une base où seraient disponibles les notices de jeux en format Unimarc ». Nous supposons qu'il s'agit de la plateforme Wikiludo proposée par l'Association des Ludothèques Françaises (ALF). Le traitement intellectuel du jeu passe aussi par l'attribution de termes d'indexation et d'une cote. Cela peut renvoyer à la classification ESAR, dont nous avons déjà parlé. L'inspectrice des bibliothèques souligne que cette classification est recommandée par l'ALF et que des formations existent pour apprendre à la maîtriser. Elle met en avant l'intérêt de cette proposition :

Il est important de prendre en compte, d'une part, le fait qu'elle est très répandue et peut donc avoir un caractère transversal permettant des mutualisations, d'autre part que l'invention d'une classification cohérente est un exercice périlleux et lourd.

On remarque cependant que ce point de vue n'est pas toujours partagé, notamment par Caroline Makosza dans *Jouer en bibliothèque* qui met l'accent sur les limites de cette proposition quand on souhaite s'adresser aux usagers.

Il existe un système d'analyse de l'objet ludique qui est comparable à notre Dewey : le système ESAR, un outil puissant qui permet une analyse très fine de chaque objet acquis. Cependant, et à l'instar de la Dewey, ce genre d'outil trouve ses limites lorsqu'on veut s'en servir comme système de classement et de cotation à destination du public. Le classement des objets ludiques (COL) porte les mêmes qualités et les mêmes défauts : un outil d'analyse, de conseil, de connaissance du fonds extrêmement complet et puissant mais moins efficace lorsqu'il s'agit de ranger et de coter de manière simple et intuitive. Nous avons, de notre côté, développé notre propre système de classement et de cotations basé sur les demandes des usagers.

Une fois le traitement intellectuel terminé vient le traitement physique qui passe par l'équipement. Concernant les boîtes de jeux de société, Makosza conseille de les consolider ou de les changer. Elle souligne aussi l'intérêt de conserver une copie des règles du jeu, même si on les retrouve le plus souvent sur Internet. Legendre pour sa part mentionne le nombre de pièces, ce qui peut renvoyer à la mise en place d'inventaires détaillés à l'intérieur des boîtes, un des conseils listés par Julien Devriendt (2015) dans le memento de l'ouvrage *Jouer en bibliothèque*. Finalement, l'inspectrice des bibliothèques insiste sur l'importance de ne pas négliger ce temps de traitement, à la fois intellectuel et physique. Mais la gestion ne s'arrête pas nécessairement là si la bibliothèque fait le choix d'offrir le service de prêt de jeux aux usagers. Françoise Legendre explique que toutes les bibliothèques mettent en avant la charge représentée par les transactions. Si certaines bibliothèques recomptent toutes les pièces au retour, d'autres optent pour l'utilisation de balances de précision afin de peser les jeux au gramme près. Caroline Makosza explique de son côté que la vérification au retour est confiée aux bibliothécaires, mais que c'est l'emprunteur qui se charge de faire le point sur le contenu du jeu de société au moment où il emprunte.

On le voit, mettre en place une collection de jeux demande de bien cerner son projet, en fonction de l'acquéreur, du public cible et des moyens à disposition. Les choix réalisés peuvent impacter les services proposés et la charge de travail du personnel. Si le jeu passe par les mêmes étapes de sélection et de gestions que les livres, il a ses spécificités : sources d'informations spécialisées, contenu des notices de catalogage, choix de la classification, équipement des boîtes et gestion lourde des prêts et retours. Penchons-nous à présent sur la façon dont le jeu peut intégrer les espaces de la bibliothèque.

B2 – Penser les espaces et conjuguer les usages

Dans l'ouvrage *Jouer en bibliothèque*, Caroline Makosza (2015) questionne la mise en place d'espaces ludiques. Elle explique qu'il n'est pas forcément pertinent de diviser la bibliothèque selon les supports ou encore les publics ciblés et suggère un aménagement « en termes de pratiques et/ou d'ambiance ». Elle justifie notamment cette idée par la diversité des jeux qui entraîne des expériences ludiques très différentes :

Il serait dommage de concentrer les jeux et jouets à un seul endroit alors que les pratiques liées aux différents types de jeux sont très disparates ! On ne joue pas aux échecs ou au *Sudoku* comme on joue à *Halli Galli*, ni à *Counter Strike*. Il n'y a pas que les adultes qui jouent au *Scrabble*, ni que les enfants qui jouent à *Mario Party*. Garder tous ces aspects à l'esprit permet de (re-) dessiner les aménagements. C'est un des moments les plus passionnants d'un nouveau projet et il est fortement lié aux objectifs fixés...

L'idée est donc de trouver une disposition harmonieuse des espaces en fonction de ce que les usagers y font et de l'atmosphère que l'on veut favoriser. Un espace calme et silencieux pourra par exemple tout à fait accorder une place à un plateau d'échecs, comme on peut le voir dans les bibliothèques universitaires. Makosza invite les bibliothécaires à s'appuyer sur l'architecture de leurs bibliothèques pour identifier ces différents espaces : on peut par exemple varier l'ambiance selon les étages ou utiliser les « recoins et autres bizarreries architecturales ». En observant les usages que le public fait de ces différentes zones, les bibliothécaires peuvent éventuellement faire les adaptations nécessaires. Concernant l'aménagement des espaces de jeux, on trouve beaucoup de recommandations en lien avec les jouets et le jeu libre. Caroline Makosza souligne l'essentiel pour les jeux de règles : proposer des places assises et des tables de différentes tailles qui s'adapteront au nombre de joueurs.

Françoise Legendre (2015) souligne de son côté que « l'expérience du jeu par les joueurs et les non-joueurs peut être encouragée ou dissuadée selon l'aménagement qui sera fait », il faut donc prendre cette question très au sérieux. Elle mentionne également les recommandations des ludothécaires qui conseillent de différencier les espaces de jeux des autres espaces. L'inspectrice des bibliothèques souligne que cette idée rejoint la définition qu'Huizinga donne du jeu, qu'il qualifie d'« activité séparée, circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ». Si Legendre remarque que cette proposition des ludothécaires est surtout formulée vis-à-vis de l'offre destinée aux enfants, elle n'en est pas moins d'accord :

Il est souhaitable que l'espace dédié aux jeux soit visible et identifié dans la bibliothèque : espace séparé (mais perceptible visuellement), ou pensé de façon à ce que l'ensemble de la bibliothèque ne devienne pas un seul et unique espace de jeu. Une ambiance peut ainsi être créée, une histoire différente racontée par la bibliothèque.

En lien avec l'aménagement et au-delà des seuls espaces de jeux, l'inspectrice des bibliothèques souligne que le mobilier accueillant les jeux devra être adapté à cet objet spécifique, qui présente des dimensions et des conditionnements variés. Les meubles choisis devront faciliter le rangement et assurer l'accessibilité des jeux.

On sent bien que la question de l'aménagement des espaces ludiques est étroitement liée avec la conjugaison des différents usages qui cohabitent au sein des bibliothèques. Ce point spécifique fait d'ailleurs l'objet d'une recommandation dans le rapport de Françoise Legendre : « Prendre en compte les attentes des publics dans leur diversité, y compris celles des non joueurs, en maintenant des services, ressources et possibilités d'usages divers de la bibliothèque ». Cette préconisation met l'accent sur le fait que la bibliothèque n'est pas seulement un espace dédié au jeu, celui-ci doit donc s'intégrer au reste de l'offre des bibliothèques. De plus, les publics sont hétérogènes, souligne Legendre, joueurs ou non-joueurs, cherchant le calme ou non. Force est de constater que le jeu sur place notamment est souvent source d'interactions et de partage. En cela, il génère du bruit, ce qui est souvent une problématique aiguë dans les bibliothèques, territoriales comme universitaires. Il faut donc veiller à contenter tout le monde, en posant un cadre, explique Legendre :

La bibliothèque est en effet un lieu organisé qui doit permettre aux publics divers, y compris non-joueurs, de trouver des services divers et repérables. En tant qu'espace spécifique de socialisation, elle donne des repères de fonctionnement, des règles à respecter collectivement, des limites dans l'espace et le temps.

L'inspectrice des bibliothèques met en avant l'utilité d'une charte pour bien réussir cette difficile conjugaison des usages. Selon elle, cet outil est un bon moyen de fixer le cadre, d'informer les usagers et de renforcer les liens entre le jeu et la bibliothèque :

L'établissement d'une charte pour l'usage des jeux vidéo ou des jeux et jouets permet d'expliquer les raisons et les objectifs de cette offre dans la bibliothèque, de donner une lisibilité et un cadre formel aux questions d'accès, de règles à respecter en termes de comportement, de respect des autres et du personnel, etc. Elle implique une réflexion poussée et favorise le bon usage des jeux et de la bibliothèque dans son ensemble. Elle peut constituer une partie de la charte globale de la bibliothèque, ce qui a l'intérêt de signifier clairement l'intégration du jeu dans l'établissement.

Dans le memento de l'ouvrage *Jouer en bibliothèque*, Julien Devriendt (2015) mentionne lui un règlement intérieur. Il s'agit bien ici d'accorder toute sa place au jeu, sans que celui-ci ne vienne empiéter sur la place des autres collections et usages.

L'intégration concrète du jeu dans la bibliothèque demande donc une réflexion, non seulement en termes de mobilier, mais aussi en termes d'espaces. Ces derniers doivent prendre en compte les pratiques variées des usagers pour proposer diverses ambiances, recherchées par un public hétérogène. Il en va de la bonne conjugaison des usages, qui laisse le jeu s'intégrer, sans prendre le pas sur le reste de l'offre de la bibliothèque. Une fois la constitution des collections faite et celles-ci intégrées dans les locaux, il est temps de mettre l'accent sur la médiation autour des collections ludiques.

B3 – Faire de la médiation et du lien entre les collections

Les jeux, comme le reste des collections, demandent l'investissement du personnel dans des actions de médiation et d'animation à destination des publics. L'objectif est de leur faire découvrir la collection pour qu'ils puissent se l'approprier, mais aussi de créer des liens avec le reste de l'offre de la bibliothèque. Françoise Legendre (2015) insiste sur ces deux points. Tout d'abord, elle met en garde contre une gestion trop lourde qui impacterait négativement le temps de médiation :

Il est donc indispensable d'étudier très précisément l'organisation des équipes en intégrant ces contraintes et en prenant en compte les indispensables volets de médiation et animation qui ne peuvent être négligés. Il serait en effet paradoxal de mettre en œuvre un nouveau service en recentrant la majeure partie de l'énergie et du temps des personnels sur la gestion de collection, collection qui se retrouverait ainsi placée au centre des préoccupations et énergies déployées par la bibliothèque, en lieu et place des publics.

Ensuite, elle inscrit le lien entre les collections dans les recommandations de son rapport : « Tisser et valoriser des liens entre l'offre de jeux et les ressources de la bibliothèque ».

L'inspectrice des bibliothèques insiste tout particulièrement sur le rôle de médiateur des bibliothécaires vis-à-vis du jeu. Les bibliothécaires doivent notamment être capables d'appréhender les goûts et les attentes des usagers, de susciter leur curiosité et de valoriser les liens entre le jeu et le reste de l'offre. Selon elle, la médiation repose sur plusieurs éléments :

Dans l'accueil des publics, la façon de renseigner, d'expliquer, de proposer et d'accompagner le jeu, la capacité à éveiller l'intérêt, suggérer des explorations, créations, prolongements des jeux, à construire un cadre et une ambiance propice à la confiance, à l'échange et au respect des autres sont autant d'éléments qui relèvent de la médiation. Cela implique qu'une large place soit faite au public, donc au temps et à la qualité des propositions qui lui sont consacrés.

Si la médiation passe notamment par la mise en place d'animations, nous n'allons pas nous lancer ici dans une liste des possibilités qui s'offrent aux bibliothèques. Nous l'avons déjà mis en avant, les options sont multiples et varient selon les publics cibles, les objectifs de la bibliothèque et les moyens disponibles. Il nous paraît cependant intéressant de souligner que certains outils existent pour faciliter la mise en place d'animation par les bibliothécaires. C'est le cas par exemple des « Ludo'malles » proposées par la médiathèque départementale du Puy-de-Dôme et décrites dans l'ouvrage *Jouer en bibliothèque* par Solenne Waszak (2015). L'objectif derrière cette proposition était de créer un « outil léger » pour mettre en place des activités ludiques dans le but de provoquer la rencontre et la convivialité. Les Ludo'malles regroupent donc des jeux que les bibliothèques vont pouvoir utiliser lors de leurs animations, mais aussi un « guide d'accompagnement » qui doit permettre d'utiliser au mieux la Ludo'malle. Il décrit plusieurs éléments : l'objectif poursuivi avec la sélection de jeux proposés, le contenu de la malle, la description de chaque jeu, des informations pour préparer les animations ainsi que divers conseils et ressources à consulter. En plus des jeux et du guide d'animation, les malles comprennent une liste des jeux proposés, la valeur d'assurance du contenu, des affiches pour la communication autour de l'animation, les règles de jeux plastifiées en grand format, les fiches de vérification de chaque jeu, un document pour signaler les anomalies et une évaluation à remplir par l'emprunteur pour permettre à la médiathèque départementale de cerner les forces et faiblesses de chacune de ses propositions. Le contenu des Ludo'malles varie selon les objectifs fixés : si la première proposait des jeux faciles à mettre en place pour un public large et intergénérationnel, d'autres sont centrées sur les jeux numériques, sur le jeune public, sur la pratique du code, etc. Il est intéressant de souligner que ce genre de proposition « clef en main » peut contribuer à limiter le temps accordé à la préparation et à la mise en place d'une animation. Lors de la journée *Playtime : jouons en bibliothèque !*, Myriam Gorsse (2022) insiste sur l'importance de mesurer le « ratio coût/avantage » des activités proposées. Elle montre que même si on ne le réalise pas toujours, derrière chaque animation ludique proposée, il y a beaucoup de travail. Cela demande donc du temps et le « coût RH » (Ressources Humaines) peut être important. Elle mentionne par exemple la première *murder party* qu'elle a réalisée avec son équipe : il a fallu découvrir le principe, écrire le scénario, accompagner la montée en compétence des bibliothécaires, défendre le projet auprès de l'institution... Cela peut demander une soixantaine d'heures de travail, explique-t-elle. Il faut donc être sûr de vouloir lancer ce genre de projet, qui peut être très intéressant pour les équipes et les usagers, mais demande beaucoup de temps, ce qui va nécessairement peser sur d'autres activités, insiste la bibliothécaire.

Au-delà des animations, des outils permettant de les favoriser, et du temps qu'elles peuvent demander, il nous paraît intéressant de nous arrêter sur « l'expérience de jeu » que peut offrir une bibliothèque et que Julien Devriendt (2015) questionne dans *Jouer en bibliothèque* en se basant sur les propos de Scott Nicholson. Selon lui, les usagers viendraient donc jouer à la bibliothèque pour trouver une expérience ludique particulière, une façon de jouer différente. Cela repose notamment sur les différents acteurs du jeu que l'on retrouve au sein de la

bibliothèque, explique Devriendt. Il y a d'abord les « protagonistes » c'est-à-dire les joueurs, rien que de très normal jusqu'ici. Viennent ensuite les « spectateurs », ce qui peut commencer à distinguer l'expérience en bibliothèque de celle à domicile.

Bien souvent, les spectateurs sont composés de joueurs attendant leur tour, ils vont donc naturellement commenter la partie en cours, donner des conseils aux joueurs, discuter stratégie entre eux. La bibliothèque peut ainsi être un lieu de rassemblement pour des communautés de joueurs souhaitant se retrouver pour échanger autour d'une passion commune.

Le personnel est un troisième acteur. Il peut conseiller les jeux, expliquer les règles, mais aussi pourquoi pas se placer en commentateur :

L'accompagnement peut aller au-delà de la simple explication des règles, en commentant une partie en cours par exemple. Cela permet à tout le monde de suivre, d'encourager les joueurs. Tout en montrant les éléments de stratégie du jeu, en explicitant les règles et la difficulté des actions réalisées aux non joueurs assistants à la rencontre.

Enfin, au-delà de toutes ces personnes qui viennent influencer l'expérience de jeu, il y a les ressources de la bibliothèque, souligne Devriendt. On revient à l'idée de créer du lien entre les collections. Cela peut passer par la mise en avant d'un univers décliné sur différents supports par exemple. Le bibliothécaire prévient :

Il ne s'agit pas d'utiliser le jeu comme appât vers des pratiques jugées plus légitimes mais bien de le mettre au même niveau que le reste de l'offre de la bibliothèque et de proposer des passerelles entre documents, supports, afin de prolonger la découverte d'un univers.

On constate donc que plusieurs questions doivent être prises en compte pour déterminer l'expérience de jeu que l'on souhaite proposer lors d'une animation. Julien Devriendt liste six questions clefs à se poser pour concevoir un projet d'animation reposant sur les jeux vidéo. Ces dernières nous semblent également tout à fait pertinentes pour le jeu de société : « À quel public nous adressons-nous ? », « De quel espace disposons-nous ? Est-ce qu'on peut faire du bruit ? », « Sur combien de temps souhaitons-nous proposer cette animation ? S'agit-il d'une animation ponctuelle ou d'un club régulier ? », « De quel équipement disposons-nous ? Disposons-nous d'un budget ? », « Quels sont les autres espaces ou services proposés de la médiathèque que nous souhaitons mettre en avant ? » et enfin « Avons-nous des personnes ressources ? Dans l'équipe ou parmi nos bénévoles/vacataires ? ». Public, espace, temps, équipement, budget, liens et moyens humains : on retombe sur les mêmes éléments qui permettent de définir les objectifs globaux d'une collection de jeux, et sans doute des autres offres de la bibliothèque.

Les réflexions de Julien Devriendt nous amènent à nous questionner sur trois points spécifiques. Tout d'abord, cette expérience ludique mise en avant repose sur les spécificités du jeu sur place en bibliothèque. Comment peut s'organiser une bibliothèque qui n'a pas les moyens de proposer cette modalité d'usage en permanence dans ses locaux ? Dans cette situation, Françoise Legendre met en avant le besoin de proposer des temps spécifiquement dédiés au jeu : « Des temps réservés, selon une périodicité régulière ou une programmation annoncée, voire événementielle, peuvent pallier cette difficulté ». Elle souligne le besoin de prendre en considération la disponibilité à la fois des publics visés (adultes ou enfants ?), mais aussi des éventuels partenaires et du personnel de la bibliothèque pour planifier ces temps ludiques. Des questions très pragmatiques peuvent aussi se poser. La bibliothèque dispose-t-elle d'un espace de stockage des jeux suffisant en attendant

les animations ? Quels sont les moyens de transport qui permettent d'arriver à la bibliothèque au moment de l'activité proposée ?

Le deuxième point concerne la place du bibliothécaire dans l'accompagnement au jeu, comme on a pu questionner celle de l'enseignant en classe. Dans un autre chapitre de *Jouer en bibliothèque*, Caroline Makosza (2015) prend un moment pour aborder la question de la transmission des règles du jeu. Selon elle, il est essentiel de tester les jeux pour pouvoir les expliquer. Elle souligne que la passation des règles n'est pas toujours facile et peut varier d'un jeu à l'autre, mais propose un cheminement à suivre. Tout d'abord, « planter le décor », c'est-à-dire donner le contexte aux joueurs. Qui incarnent-ils ? À quelle époque ? En quels lieux ? Ensuite vient le temps de présentation du matériel. Puis il faut mettre l'accent sur le but du jeu. Que faut-il faire pour gagner ? Finalement, Makosza souligne l'intérêt de faire quelques tours « pour de faux » afin d'aborder le fonctionnement et les règles petit à petit, au bon moment. Le bibliothécaire peut jouer avec les usagers ou rester à proximité pour répondre aux questions qui ne manqueront pas d'arriver en début de partie. Cependant, la bibliothécaire insiste : « Il arrive souvent que les enfants (ou même les adultes, d'ailleurs) inventent ou modifient les règles. Si on ne vous demande rien, n'intervenez pas ». Cela renvoie à l'idée de liberté dans le jeu, même si cela passe par le mépris des règles proposées par l'auteur. On voit bien que la question de la place du bibliothécaire se distingue du positionnement de l'enseignant. Celui-ci est toujours confronté aux mêmes élèves et va passer par différents stades en fonction de la progression de ceux-ci, pour se désengager progressivement afin de poursuivre un objectif pédagogique. Le bibliothécaire lui rencontre des publics différents. Il est là pour conseiller et accompagner la prise en main du jeu afin de faciliter l'expérience des joueurs qui en font la demande. Au-delà de ce rôle d'accompagnateur, sa place peut ensuite varier selon sa disponibilité, ses objectifs et la demande des publics. Il peut ainsi s'éloigner ou devenir observateur, animateur/commentateur ou même joueur.

Enfin, le dernier point concerne l'importance répétée de nouer des liens entre le jeu et les autres collections. Quelle forme cela peut-il prendre ? Dans *Jouer en bibliothèque*, Céline Meneghin (2015) souligne tout d'abord que les jeux peuvent se rapprocher des livres.

Beaucoup de jeux se basent sur les mots et les jeux de mots, sur la construction de trames narratives ou sur des associations d'idées. Parmi ces jeux, les jeux de rôle bien sûr, mais aussi des jeux de plateaux ou de cartes faisant intervenir l'inventivité et l'imagination des joueurs autour des histoires et des mots, comme *Dixit*, *Il était une fois*, *Linq* ou *Speech*.

Elle montre ensuite que l'univers du livre peut être connecté avec celui du jeu. Elle mentionne notamment la collection de Gallimard « Un livre dont vous êtes le héros » qui se rapproche du jeu de rôle, met en avant la participation d'illustrateurs jeunesse au design de certains jeux et cite la collection de livres-jeux de l'éditeur Memo. Au-delà du rapprochement des livres et des jeux qui semblent parfois faire un pas l'un vers l'autre, on peut aussi s'appuyer sur les stratégies « cross-media » et « transmédia¹⁰ » que Françoise Legendre met en lumière dans son rapport. Dans le premier cas, il s'agit d'une histoire identique proposée sur des supports différents.

¹⁰ Afin de clarifier cette notion, nous reprenons ici la note de bas de page proposée par Françoise Legendre (2015) dans son rapport : « Selon H. Jenkins, “une histoire transmédia se développe sur plusieurs supports média, chaque scénario apportant une contribution distincte et précieuse à l'ensemble du récit. Cette nouvelle forme de narration permet de passer d'une consommation individuelle et passive à un divertissement collectif et actif” ».

Dans le second, les histoires sont différentes et chaque média apporte donc un élément spécifique à l'univers. Un univers peut donc être décliné sous forme de roman, d'album jeunesse, de bande dessinée, de jeu de société, de jeu vidéo, de jouet, etc. Il est alors facile de relier les différents supports puisqu'ils ont été pensés pour être connectés. Mais même sans se reposer sur cette possibilité, l'inspectrice des bibliothèques souligne que des liens divers peuvent s'établir entre le jeu et les autres supports :

Le lien possible entre jeux et autres ressources de la bibliothèque - artiste commun, histoires prolongées, échos narratifs, périodes historiques ou épisodes partagés, variations littéraires, thématique commune, etc, constitue une spécificité, un intérêt majeur de la proposition de jeu en bibliothèques.

Elle propose d'ancrer l'offre ludique au sein d'une « programmation thématique » pour faire découvrir un sujet via différents médias, ce qui peut à la fois satisfaire les connaisseurs sur le sujet et susciter l'intérêt de ceux qui en sont plus éloignés. Pour terminer, Legendre souligne la possibilité de passer par le jeu pour valoriser les collections patrimoniales des bibliothèques et les rendre visibles des usagers. Elle mentionne quelques exemples comme des « 7 familles du patrimoine » ou des memory, puzzle ou énigmes qui sont pensés pour faire découvrir le patrimoine de façon ludique.

Nous venons de faire le point sur les différentes questions qui peuvent se poser quand les bibliothèques se lancent dans la constitution d'une offre ludique. Nous avons notamment abordé la constitution et la gestion des collections, la mise en espace réfléchi pour conjuguer les usages et les activités de médiations qui passent notamment par les liens noués entre les différents supports. Terminons cette partie sur la place du jeu en bibliothèque en questionnant la formation des bibliothécaires et la mise en place de partenariats.

C – Former les bibliothécaires et nouer des partenariats

CI – Gérer le jeu : entre nouveauté et existant, comment fédérer les équipes ?

Dans son rapport, Françoise Legendre (2015) souligne que le jeu implique un changement de posture chez les bibliothécaires :

La participation d'un professionnel de bibliothèque au jeu – vidéo ou non, sérieux ou pas – est un dévoilement : dévoilement de la connaissance et de la maîtrise qu'il a du jeu, de sa façon de l'expliquer, de (se) "mettre en jeu", de son aisance, de ses réactions, donc d'une part de sa personnalité ». Selon les témoignages qu'elle a recueillis, ce changement lié au jeu est perçu très positivement par les usagers. Legendre insiste cependant sur la nécessité pour les personnels d'avoir « une appétence, un goût pour cette démarche.

Si la posture face au jeu peut être nouvelle, il est important de souligner que les bibliothécaires peuvent aussi s'appuyer sur des choses qu'ils connaissent pour appréhender le jeu. C'est ce que souligne Cécile Meneghin (2015) dans l'ouvrage *Jouer en bibliothèque* :

Le jeu permet également la mise en valeur des savoir-faire des bibliothèques en termes d'animation et de médiation, sa capacité à créer une communauté d'usagers, à s'adresser à tous les publics et générations et à les faire se rencontrer, ses autres services et ses collections variées qui peuvent s'enrichir mutuellement, sa capacité à sélectionner et faire découvrir des ressources.

Il ne s'agit pas de dire que l'introduction du jeu ne demande pas de connaissances ou de compétences spécifiques, simplement de faire valoir que le métier de bibliothécaire peut également apporter des bases qui seront utiles pour la gestion d'une collection ludique. C'est également ce que mettent en avant Myriam Gorsse et Cécile Swiatek (2015) dans leur article du BBF : « La bibliothèque, elle, capitalise autour des *soft skills*, compétences qualitatives et relationnelles de médiation, qui comptent pour beaucoup dans la gestion des activités ludiques ».

Au-delà des compétences développées par les bibliothécaires dans le cadre de leur travail, il semble que le jeu soit aussi l'occasion de s'appuyer sur les compétences personnelles des équipes. C'est notamment ce dont témoigne Myriam Gorsse (2022) lors de la journée d'étude sur le jeu organisée par l'ENSSIB. Elle souligne le côté gratifiant de cette démarche, à la fois pour le bibliothécaire et son manager. Cela permet de « monter en technicité » et d'alimenter le curriculum vitae (CV) des personnels avec les nouvelles expériences proposées. On peut bien sûr s'appuyer sur la connaissance du monde ludique d'un amateur de jeu ou sur sa capacité à expliquer les règles clairement, mais Françoise Legendre souligne d'autres compétences qui peuvent être utiles sans être nécessairement liées à un goût pour le jeu :

Certains volets peuvent mieux convenir que d'autres à certains agents, voire révéler des qualités jusqu'alors inconnues des collègues ou cadres de l'équipe... et parfois même des intéressés. Il peut s'agir par exemple de la participation à l'élaboration d'un scénario de "murder party", de la recherche de lots, de logistique ou de communication...

Nouvelle posture, compétences existantes ou à développer, découverte nécessaire du monde du jeu... L'essentiel est de fédérer les équipes autour du jeu, expliquent les différentes sources consultées. Françoise Legendre souligne que certains personnels peuvent ne pas adhérer à l'introduction du jeu dans la bibliothèque. Nous avons d'ailleurs identifié ce point comme un frein potentiel au lancement d'une offre ludique. L'inspectrice des bibliothèques pose le constat suivant :

Le jeu peut être ressenti comme une nouveauté inquiétante, déstabilisante, incongrue ou incompréhensible. Des personnels peuvent avoir une vision de la bibliothèque territoriale ou universitaire qui ne leur semble pas compatible avec le jeu et la pratique ludique, et considérer cette proposition - et donc les agents qui s'y impliquent, comme négative voire dégradante par rapport à la représentation qu'ils avaient de la bibliothèque.

Elle explique que cela peut entraîner un éloignement de certaines personnes, mais aussi des tensions entre collègues quand la mise en place d'activités ludiques est considérée comme du loisir. Il y a donc un véritable travail de management à faire pour rassembler les équipes autour du jeu.

Myriam Gorsse et Cécile Swiatek montrent que cela passe par un accompagnement au changement, par une sensibilisation au jeu et par une valorisation en interne des actions ludiques menées. Accompagner le changement nécessite un temps d'explication du projet en amont et des échanges avec les équipes, explique Legendre. Bien entendu, la formation est également un point clef. Mais il faut aussi anticiper l'impact de la présence du jeu sur le travail des personnels pour envisager des modifications dans l'organisation des équipes, soulève l'inspectrice des bibliothèques. La sensibilisation au jeu peut passer la mise en place de moments de jeux entre les bibliothécaires. Cela présente plusieurs avantages selon Françoise Legendre :

Des moments de partage et test de jeux, démonstrations des nouveautés acquises, transmissions des principales caractéristiques de fonctionnement des jeux, des publics concernés, permettent aux agents de la bibliothèque ou du réseau d'être à même d'apporter des renseignements au public qui est très demandeur d'informations sur les jeux. Cela leur permet aussi d'y prendre goût en réalisant qu'il s'agit d'un média riche, et de balayer les éventuelles inquiétudes ou a priori. C'est le moyen aussi d'éviter tout phénomène de "confinement" ou mise à part des jeux, et donc éventuelle mise à part des agents plus spécifiquement chargés de ce secteur et par là, des publics concernés, comme cela a parfois pu se produire par le passé avec l'offre musicale ou numérique.

Ainsi, on fait la promotion du jeu par le jeu, tout en développant les compétences de chacun, pour faciliter l'intégration de toute l'équipe dans le projet ludique. Lors de son intervention au sein de la journée dédiée au jeu à l'ENSSIB, Myriam Gorsse a mis en avant la possibilité de « gamifier » les activités menées pour travailler autour des questions ludiques. Ainsi, « le travail sur ces sujets-là devient un jeu en soi et l'acculturation des équipes finit par passer véritablement par la mise en jeu de ces processus de travail ». Même en dehors des temps de réflexion sur l'activité ludique, on peut par exemple ludifier les réunions. Il faut commencer par des « formes rassurantes », explique Gorsse et proposer des activités accessibles à tous et faciles à mettre en place. Nous avons donc insisté sur l'accompagnement au changement et sur la sensibilisation au jeu. Reste plus que la valorisation des actions en interne, qui s'inscrit dans l'idée de créer du lien entre les bibliothécaires qui proposent des animations ludiques et ceux qui ne le font pas, en parlant de ce qui est proposé au sein de la bibliothèque et en mettant en avant la charge de travail que cela représente pour les personnes impliquées.

Finalement, on voit bien l'importance du management pour permettre à l'ensemble des équipes de bien accepter l'intégration du jeu dans les bibliothèques. C'est d'ailleurs une des recommandations du rapport de Françoise Legendre : « Intégrer en amont la dimension du management et les changements induits par le jeu au sein des équipes et entre les usagers et les équipes ». Penchons-nous à présent sur les questions plus spécifiques de formation liées à l'arrivée du jeu dans les bibliothèques.

C2 – Former, organiser les équipes et mettre en avant des compétences ludiques

Même si nous avons mis en avant la possibilité de s'appuyer sur les compétences existantes des bibliothécaires pour gérer le jeu, que celles-ci soient en lien avec leur profession ou avec leur vie personnelle, il est absolument essentiel d'insister sur le besoin de formations liées au monde ludique. Françoise Legendre (2015) souligne que certaines grandes bibliothèques intègrent un ludothécaire ayant suivi une formation initiale spécialisée sur la question du jeu. La majorité des structures cependant s'appuient sur un bibliothécaire référent qui intègre le jeu à sa formation continue, explique-t-elle :

Dans les cas les plus nombreux, les référents jeux et jouets ont suivi des sessions de formation continue auprès d'associations spécialisées (ALF ou associations présentes sur leur territoire), effectuent une veille professionnelle active, sont en contact fréquent avec des associations de joueurs, des fournisseurs spécialisés apportant conseil, démonstrations de jeux, voire animations. Ils présentent les compétences indispensables à la mise en œuvre de la proposition de jeux dans la bibliothèque.

L'inspectrice des bibliothèques insiste sur le besoin d'identifier clairement les compétences à acquérir en lien avec l'offre ludique et formule une recommandation spécifique sur la formation dans son rapport, « Intégrer le jeu et le jeu vidéo dans les formations initiales et continues ». Cette recommandation s'adresse à diverses structures comme l'ENSSIB, les Centres Régionaux de Formation aux Carrières des Bibliothèques (CRFCB), l'Institut National des Études Territoriales (INET) et le Centre National de la Fonction Publique Territoriale (CNFPT). Pour Julien Devriendt et Sophie Jacob (2015), la formation passe par des pistes diverses :

Meilleure appréhension du domaine, initiation aux pratiques de l'animation avec le support-jeu, transfert de compétences, formations ciblées, journées d'études, partenariats, développement d'une expertise... autant de pistes de formation à suivre, selon les projets et l'environnement de chaque établissement.

Ils listent ensuite un certain nombre d'offres de formation, parmi lesquelles celle du Centre de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet (FM2J) et celles de l'Association des ludothèques françaises (ALF). D'autres structures sont citées : ludothèques, CNFPT, bibliothèques départementales, la Gaïté lyrique, Lecture jeunesse, La Bibliothèque Nationale de France (BNF), ou encore l'Association des Bibliothécaires de France (ABF)... Autant d'interlocuteurs vers lesquels se tourner pour développer la formation autour du jeu.

Une fois l'accent mis sur la formation, on peut se poser la question du profil de référent recherché et de l'implication de l'équipe. Dans leur article pour le BBF, Myriam Gorsse et Cécile Swiatek (2015) distinguent deux profils spécifiques. Tout d'abord, le « responsable des activités ludiques » :

Il occupe une fonction stratégique. Il pilote le service, porte les projets auprès des décideurs, s'assure de la coordination avec les autres services et les partenaires. Sa compétence principale est moins ludique (technique) que politique : il vise à imposer le jeu dans l'organisation de l'établissement, et à définir une politique en exploitant et capitalisant les acquis de la gestion de la connaissance pour les besoins de formation des personnels, la diffusion des pratiques et le changement des représentations liées au jeu.

Ensuite, le « gestionnaire de jeu » :

Chargé de la mise en œuvre opérationnelle, il est à la fois un expert ludique et un intercesseur. C'est lui qui maîtrise le mieux le sujet et qui est le référent et le conseiller technique auquel font appel sa hiérarchie, l'équipe ludique et les autres services de la bibliothèque. Sa fiche de poste comporte le volume horaire dédié à la conception et à la mise en œuvre des jeux les plus importants. En tant que médiateur, il reste en contact avec les animateurs et les publics, terrains dont il nourrit l'offre de service. Il propose en retour des actions adaptées aux publics servis ou visés. Cette médiation, fondamentale, peut être facilitée par la co-construction des projets avec le public.

Les deux bibliothécaires soulignent que l'intérêt d'avoir un profil stratégique et l'autre opérationnel ne se limite pas à la question du jeu, mais est valable pour toute activité innovante. Elles mentionnent l'idée d'un nouveau profil de « *game manager* ». Celui-ci « aurait la charge de développer, de planifier, de mettre en œuvre activités et innovations ludiques » et pourrait donc trouver sa place au sein des bibliothèques souhaitant proposer du jeu. Comme Françoise Legendre que nous avons citée un peu plus tôt, Gorsse et Swiatek mettent en avant l'intérêt d'intégrer plusieurs membres de l'équipe sur les questions ludiques :

Le partage des compétences entre plusieurs agents s'avère souvent plus intéressant que des fiches de postes 100 % dédiées à une activité unique comme le

jeu. La polyvalence constitue souvent la meilleure option, car le choix du 100 %, outre qu'il est rarement indispensable, a l'inconvénient de faire porter le jeu par une seule personne. Le gestionnaire de jeu est alors perçu comme un peu "à part" et cela ne motive pas les équipes à s'intéresser à ses actions.

Nous avons mis l'accent sur la formation et sur les profils recherchés pour valoriser l'offre ludique de la bibliothèque. Il nous reste à aborder deux questions importantes qui gravitent autour de ces sujets. Tout d'abord, la mise en avant de ces tâches et fonctions liées au jeu. Myriam Gorsse et Cécile Swiatek insistent sur le besoin d'intégrer les questions ludiques à la fois aux fiches de poste des bibliothécaires qui s'en charge, mais aussi aux organigrammes de la bibliothèque. Cela permet à la fois d'identifier et d'afficher les missions qui permettent l'existence du jeu dans la structure. Dans le memento de l'ouvrage *Jouer en bibliothèque*, Julien Devriendt (2015) souligne de son côté le besoin d'accorder des temps de jeux aux bibliothécaires :

La mise à disposition de jeux pour une consultation sur place ou lors d'une animation implique que le personnel connaisse les règles du jeu pour aider le public à lancer la partie si besoin, soit en expliquant succinctement les règles, soit en jouant lui-même pour que la partie puisse avoir lieu. Il est donc nécessaire qu'il puisse jouer sur son temps de travail et que cela soit inscrit sur sa fiche de poste.

Après la question des fiches de poste et des organigrammes arrive celle de la « capitalisation des savoirs ». Ce sont à nouveau Gorsse et Swiatek qui mettent en avant cette question dans le BBF. « Une gestion de la connaissance ou *Knowledge Management* du jeu est essentielle pour exploiter ses réalisations, prolonger et faire évoluer ses dispositifs ludiques, mais aussi pour établir des projections stratégiques ». Cela passe notamment selon elles par la mise en place d'un maximum de retours sur les activités ludiques menées par les bibliothèques. Ceux-ci peuvent prendre des formes diverses : participation à des journées d'étude, interventions en formation initiale, création de présentations accessibles en ligne, etc. Cette communication est l'occasion d'échanges entre bibliothécaires et de partage d'outils, ce qui est « un moyen de nourrir la profession, de faire progresser les pratiques et de renforcer les réseaux professionnels liés au jeu », témoignent les deux bibliothécaires.

Maintenant que nous avons questionné la formation des bibliothécaires et le moyen de fédérer l'équipe de la bibliothèque autour du jeu, nous pouvons poser la question de l'ouverture et des partenariats. Nous allons tout d'abord nous intéresser au lien possible avec les ludothèques, structures spécialisées sur le jeu et l'activité ludique.

C3 – Nouer des liens avec les ludothèques

Tandis que nous mettions en avant l'adéquation des missions des bibliothèques avec l'intégration du jeu, nous avons cité Françoise Legendre (2015) qui remarquait des points communs évidents entre les ludothèques et les bibliothèques suite à la lecture de la définition des ludothèques donnée par l'ALF¹¹. Elle insiste sur ces similarités en parcourant la charte qualité et la fiche métier des ludothécaires. Les

¹¹ Nous rappelons ici cette définition, mise en avant dans le rapport de Françoise Legendre (2015) : « Les ludothèques sont des équipements culturels centrés sur le jeu, très impliqués dans la vie locale. Elles accueillent ensemble des publics de tout âge et sont ouvertes aux collectivités les plus diverses (écoles, crèches, centres de loisirs, institutions spécialisées...). Elles proposent du jeu sur place, du prêt, des animations, du conseil. Ce sont des lieux ressource pour les parents et les professionnels. En favorisant le jeu, les ludothèques aident les enfants à grandir et les parents à vivre des moments privilégiés avec eux. Convivialité, éducation, socialisation et plaisir font le quotidien des ludothèques ».

ludothèques et les bibliothèques partagent des missions similaires comme la mise en place d'une offre riche, de qualité, liée à une politique d'acquisition ou encore la proposition d'animations. Elles cherchent à accueillir tous les publics, à permettre l'accès à tous, à proposer des locaux neutres, à adapter leurs horaires selon les usagers ou encore à développer le lien social et intergénérationnel. Du point de vue du travail, bibliothèques comme ludothèques sont invitées à travailler en réseau, à développer des partenariats et à accueillir du personnel salarié et qualifié qui se forme en continu. Même sur la question du jeu spécifiquement, les deux types de structures ont un point commun : elles valorisent le jeu comme un objet culturel à part entière. Ce rapprochement entre bibliothèques et ludothèque apparaît aussi dès le mode d'emploi de l'ouvrage *Jouer en bibliothèque* proposée par Julien Devriendt (2015) : « Lieux de sociabilité et d'accompagnement à l'éducation tout au long de la vie, ludothèques et bibliothèques partagent les mêmes valeurs d'éducation populaire, de démocratisation, d'accès à la culture ».

Malgré ces points communs, des différences existent, souligne Legendre. Elle cite notamment le public cible des ludothèques qui seraient plus tournées vers les enfants et les familles, l'absence de jeux vidéo dans la majorité des structures et la location de jeux pratiquée dans un certain nombre de ludothèques. Au-delà de ces différences, ce sont surtout des inquiétudes qui semblent séparer bibliothèques et ludothèques, ainsi qu'une vision différente sur le jeu et l'offre à fournir autour de cet objet. L'inspectrice des bibliothèques explique :

La tension sur les budgets publics, l'augmentation de la proportion de ludothèques municipales (et non plus associatives) et l'intégration de certaines d'entre elles dans des médiathèques, les difficultés ressenties par des ludothèques associatives, génèrent une inquiétude.

Des tensions peuvent également naître lorsque les ludothèques viennent en aide aux bibliothèques souhaitant lancer une offre ludique sans que cela ne débouche ensuite sur un partenariat entre les deux structures. Legendre montre aussi que les ludothèques défendent des principes qui ne sont pas toujours en adéquation avec le lien qui peut se créer entre jeu et bibliothèques :

Il est vrai que l'intégration même de ludothèques au sein de bibliothèques, phénomène qui semble s'accroître ces dernières années, vient en contradiction avec certains éléments posés comme indispensables par l'ALF qui préconise d'"avoir des locaux réservés uniquement à la ludothèque et disposer d'un espace extérieur de jeu", ou de préserver le jeu de toutes "récupérations pédagogiques, thérapeutiques, commerciales, idéologiques" : les bibliothèques et leurs volets "jeunesse" particulièrement, travaillant le plus souvent en partenariat avec l'école, sont parfois ressenties comme des espaces (trop) fortement éducatifs.

Il faut noter cependant que cette idée du jeu qui ne doit pas être « récupéré » est aussi partagée par certaines bibliothèques et leurs bibliothécaires. On peut le voir notamment dans la contribution de Caroline Makosza (2015) au sein du livre *Jouer en bibliothèque*. Elle présente le projet de la ludo-médiathèque de Fosses au sein d'un chapitre intitulé « Jouer pour jouer » et dit notamment :

Prenons garde à ne pas instrumentaliser le jeu d'une manière qui le débarrasserait largement d'un de ses plus grands intérêts pour en faire un outil d'animation pas tellement plus intéressant qu'une boîte de crayons d'une seule couleur.

La divergence de point de vue quant à l'offre à proposer autour du jeu peut rendre difficile les partenariats entre les bibliothèques et ludothèques, soulignent Myriam Gorsse et Cécile Swiatek (2015) dans le BBF. Pourtant, Françoise Legendre

insiste sur le besoin de nouer des liens entre les deux types de structures. Elle en fait même une recommandation adressée aux bibliothèques territoriales : « Construire des partenariats suivis entre structures de ludothèques et de bibliothèques s’adressant pour une part aux mêmes publics sur un même territoire ». L’inspectrice des bibliothèques accuse « les positions de repli ou d’intransigeance professionnelle » de part et d’autre qui entravent le travail en commun.

Cette situation a pour conséquence l’absence de réflexion partagée sur des sujets comme la complémentarité des ressources – livres et jeux notamment, les horaires d’ouverture, la collaboration autour de temps forts etc... Cette ignorance et cette absence sont incompréhensibles et peu défendables à la fois sur le plan de la cohérence de l’offre documentaire, culturelle et de loisirs sur le territoire et sur celui de la gestion des ressources budgétaires, en des temps de raréfaction de l’argent public. Il est clair que ce type de postures revient à reléguer au second plan l’intérêt et les attentes des publics sur les territoires concernés.

Si l’on voit bien l’importance de dépasser certaines mésententes pour nouer du lien entre bibliothèques proposant du jeu et ludothèques, il est aussi possible de s’associer avec d’autres structures ou personnes susceptibles de travailler avec les bibliothécaires sur les questions ludiques.

C4 – Créer des partenariats et s’inscrire sur le territoire

Les partenariats avec des structures diverses autour des questions ludiques sont mis en avant par Myriam Gorsse et Cécile Swiatek (2015) dans le BBF :

Les bibliothèques n’ont pas toujours les ressources pour développer elles-mêmes des outils innovants, mais elles ont un public. D’un autre côté, les écoles, associations et autres partenaires disposent de moyens ou de savoir-faire mais peuvent être en quête d’audience. La bibliothèque peut être le niveau d’intermédiation entre publics, artistes et professionnels du jeu. Le responsable des activités ludiques dessine des connexions pour mettre en relation des gens de métiers différents. Il transfère l’action traditionnelle du bibliothécaire, intercesseur entre lecteur, œuvres et auteurs, aux fonctions innovantes en bibliothèque...

Les acteurs auxquels on peut faire appel sont très variés. Dans *Jouer en bibliothèque*, Céline Meneghin (2015) cite notamment « [...] les associations et clubs de jeux ou encore les boutiques spécialisées qui pourront aider à l’organisation et l’animation des parties, mettre à disposition des jeux, amener un public de joueurs, aider à la diffusion de la communication et conseiller pour la constitution de la collection ». Dans le même ouvrage, le memento de Julien Devriendt (2015) mentionne la possibilité de mettre en place un wiki collaboratif pour favoriser le partage d’idées et de « fiches d’ateliers » avec les écoles et les centres d’animation notamment. Françoise Legendre (2015) met elle aussi l’accent sur les établissements scolaires, ce qui nous paraît intéressant à souligner pour un éventuel positionnement des bibliothèques d’INSPE :

Les établissements scolaires, dont les collèges et lycées, sont aussi à prendre en compte : collaboration avec des enseignants, construction d'offre dans le cadre scolaire, sensibilisation des enseignants aux jeux, mais aussi construction d'offre liée aux temps périscolaires et aux temps libres.

Elle cite également les laboratoires et les enseignements pour les universités. L'inspectrice des bibliothèques ne s'arrête pas là, mettant en avant « les structures d'accueil de personnes âgées, de la petite enfance, structures médicales, carcérales, structures de loisirs, mais également événements culturels ou festifs présents sur le territoire ». Apparaissent encore dans la liste des propositions les « structures de formation et d'animations », mais aussi les développeurs et les écoles de jeux vidéo... Au-delà de tous ces établissements, il ne faut pas oublier de mentionner les usagers eux-mêmes, qui peuvent participer à la co-construction d'offres avec les bibliothécaires, expliquent notamment Cécile Swiatek et Myriam Gorsse dans le BBF. Lors de la journée *Playtime : jouons en bibliothèque !*, Gorsse (2022) mentionne spécifiquement les associations étudiantes, qui sont un partenaire recherché des bibliothèques universitaires. L'idée d'impliquer les usagers apparaît également dans le memento de l'ouvrage *Jouer en bibliothèque* rédigé par Julien Devriendt, qui souligne l'intérêt de permettre aux personnes intéressées de partager leur passion. On constate que les options de partenariat sont nombreuses. Ces différents partenaires peuvent être des points d'appui pour avoir accès à des compétences spécifiques, à des fonds ludiques, à des publics particuliers... Ils peuvent participer à la création et à l'encadrement d'animations riches et variées. Françoise Legendre souligne l'intérêt pour les bibliothèques :

Les pratiques ludiques et les jeux proposés par les bibliothèques sont parfois simples à construire et mettre en œuvre. Ils peuvent aussi représenter un effort conséquent en termes budgétaires (intervention d'une société ou intervenant extérieur) ou en termes de temps et énergie (conception et écriture de scénario, développement, logistique...). Des rapprochements, conjugaisons de compétences et mutualisations de ressources et moyens seraient, comme l'indique Marie Latour, une démarche intéressante.

L'idée de mettre en place des partenariats va de pair avec celle de s'inscrire sur un territoire. Cette idée est fortement défendue par Françoise Legendre, qui explique la nécessité de proposer une offre ludique en prenant en considération les structures et les usagers qui entourent la bibliothèque. Dans l'optique où d'autres établissements environnants proposeraient eux aussi des actions autour du jeu, Legendre souligne l'intérêt de réfléchir aux complémentarités et aux collaborations envisageables, en lien avec les pratiques et les besoins des usagers. Cette volonté d'établir la bibliothèque et son offre dans son environnement est également présente dans le memento de *Jouer en bibliothèque* : « Faites-vous connaître, soyez présent sur les différentes manifestations autour du jeu de votre territoire, vos missions ne s'arrêtent pas aux portes de votre établissement », écrit Julien Devriendt. En lien avec cette volonté de trouver des partenaires et de se positionner sur l'existant d'un territoire, Françoise Legendre exprime une recommandation au Ministère de la Culture, au Ministère de l'Enseignement supérieur et de la recherche, aux associations professionnelles et aux régions : « Envisager une plateforme donnant une visibilité, dans les différentes régions, aux partenaires potentiels des bibliothèques pour les jeux ou jeux vidéo (laboratoires de recherches, développeurs, enseignements, écoles, associations, etc) ».

Nous venons de faire le tour de la place du jeu dans les bibliothèques. Pour cela, nous nous sommes questionnés sur les raisons d'intégrer le jeu, les freins possibles et avons mis en avant le besoin de cadrer et institutionnaliser les projets.

Nous avons parlé de la constitution et de la gestion de collections, réfléchi aux espaces et à la conjugaison des usages, à l’animation et aux liens entre les différents supports. Finalement, nous avons questionné le management des équipes, la formation et les profils des bibliothécaires, les liens avec les ludothèques et les partenariats avec les usagers et diverses structures du territoire. Nous pouvons à présent partager la conclusion de Françoise Legendre :

Le jeu a toute sa place dans la bibliothèque, parmi les ressources et les actions qu’elle construit, en cohérence avec le projet d’établissement, en prise avec son territoire et les pratiques de ses publics. Le jeu devient ainsi un élément de l’identité de la bibliothèque, identité qu’elle doit préserver dans toute sa complexité et sa richesse.

Reste à questionner le cœur de notre sujet : la place du jeu de société dans les établissements documentaires des INSPE. Ces structures fortement liées au monde de l’éducation sont au croisement des questionnements que nous avons abordé concernant la place du jeu dans l’enseignement et dans les bibliothèques.

Il est intéressant de constater que Françoise Legendre les mentionne explicitement dans son rapport :

Les Écoles Supérieures du Professorat et de l’Education (ESPE) disposent de jeux de divers types qui peuvent être installés dans des “coins jeux” de classes aménagées et utilisés dans le cadre de l’enseignement. Les collections des bibliothèques des ESPE comportent par ailleurs des jeux parmi le matériel et la documentation pédagogique disponibles (jeux de plateaux, de construction, de mémoire, jeux mathématiques, artistiques, littéraires...). L’académie de Paris propose même une ludothèque (répartie sur deux sites) et des animations autour du jeu à destination des étudiants et enseignant.

Nous allons à présent vous présenter notre méthodologie de recueil de données, afin de mettre en valeur les différentes enquêtes de terrain que nous avons menées. Entre bibliothèques et ludothèques d’INSPE, étudiants, professeurs des écoles stagiaires et formateurs d’INSPE, nous avons tenté de recueillir une diversité de points de vue. Notre objectif était à la fois de présenter l’offre existante dans les bibliothèques d’INSPE et de questionner la vision et les attentes de leurs publics cibles. La mise en relation de ces deux éléments, en lien avec le cadre théorique que nous venons de poser, doit permettre de répondre à la question centrale que nous nous posons : « Comment les bibliothèques d’INSPE peuvent-elles se positionner en tant que médiatrices pour favoriser l’intégration du jeu de société dans les pratiques pédagogiques des (futurs) enseignants ? »

METHODOLOGIE DU RECUEIL DE DONNEES

Afin de questionner la place du jeu dans les bibliothèques d’INSPE, il nous a paru fondamental d’interroger différents points de vue. Si nous avons bien commencé par enquêter auprès des collègues bibliothécaires sur l’existence de fonds de jeux dans leurs structures, nous avons aussi fait le choix de solliciter le retour de leurs potentiels usagers. Nous avons tout d’abord échangé avec des étudiants se destinant aux métiers de l’enseignement et des professeurs des écoles stagiaires ayant tout juste réussi leur concours. Cela nous a permis d’en apprendre plus sur leur conception du jeu et de son usage dans un cadre pédagogique, ainsi que sur leurs besoins en termes de proposition ludique. Nous avons ensuite discuté avec des formateurs d’INSPE pour réfléchir à l’intégration du jeu de société dans la formation initiale des futurs enseignants et pour envisager l’articulation de l’offre des bibliothèques avec leurs cours. Nous connaissons en effet l’importance pour les bibliothèques universitaires de nouer un lien fort avec la formation afin de toucher les étudiants, toujours plus réceptifs à nos propositions quand elles sont appuyées par les recommandations de leurs formateurs.

I – INTERROGER LES BIBLIOTHEQUES D’INSPE

Notre enquête a débuté par la création d’un questionnaire à destination des bibliothèques d’INSPE. L’objectif premier était de recueillir des données quantitatives pour avoir un aperçu de l’existence de fonds de jeux de société au sein de ces structures. Nous voulions déterminer si le jeu de société était bien implanté dans le réseau des bibliothèques d’INSPE et avoir une idée de l’offre autour de l’objet jeu (collections, services, médiation...). Le second but de cette enquête était d’identifier quelques centres de ressources proposant une offre ludique particulièrement intéressante pour mener avec eux des entretiens plus qualitatifs afin de recueillir leur expérience et en tirer des enseignements et des conseils pour toutes les bibliothèques d’INSPE proposant/souhaitant proposer des jeux de société.

A – Le questionnaire à destination des bibliothèques d’INSPE

Le réseau des INSPE se compose de 32 établissements, plus l’École Nationale Supérieure de Formation de l’Enseignement Agricole (ENSFEA). Chaque INSPE appartient à une académie et se décline dans les différentes villes de celle-ci. Prenons l’exemple de l’INSPE Toulouse Occitanie-Pyrénées (INSPE TOP). Celui-ci regroupe dix sites de formations, trois sur Toulouse et un dans chaque ville universitaire d’équilibre (VUE) de l’ex-région Midi-Pyrénées : Albi, Auch, Cahors, Foix, Montauban, Rodez et Tarbes. La plupart du temps, chaque site possède sa propre bibliothèque. C’est le cas de l’INSPE TOP qui regroupe donc dix bibliothèques, dirigées par une conservatrice responsable, Brigitte Hébert. Les bibliothèques des villes universitaires d’équilibre ont à leur tête un responsable de bibliothèque de proximité qui gère le fonctionnement quotidien. Au total, si on se fie aux données trouvées sur le site du réseau des INSPE (Brigitte Marin, 2023), on

compte *a priori* 129 sites de formation (identifiés INSPE ou Faculté d’Éducation). À partir de ces 129 sites, nous avons été capables d’identifier 121 bibliothèques d’INSPE, certaines d’entre elles étant intégrées dans de plus grandes structures documentaires.

Le questionnaire à l’intention des bibliothèques d’INSPE a tout d’abord été envoyé sur la liste de diffusion du groupe de travail Documentation du réseau des INSPE afin d’informer ce dernier du lancement de cette enquête. Par la suite, il a été adressé à chaque responsable des bibliothèques d’INSPE pour diffusion auprès de chaque bibliothèque de site. L’objectif était d’obtenir une réponse pour chaque centre de ressources afin d’avoir une cartographie globale de l’implantation du jeu de société dans le réseau des bibliothèques d’INSPE. L’enquête est restée accessible du 10 février au 13 avril 2022 et a recueilli 80 réponses. Cela représente environ 80 bibliothèques. Nous ne pouvons donner un nombre exact pour plusieurs raisons. Tout d’abord, il semble que certains responsables de bibliothèques aient répondu pour l’ensemble des bibliothèques de site de leur INSPE (donc une réponse pour x bibliothèques). D’autres bibliothèques ont répondu deux fois et certaines réponses ont été difficiles à identifier malgré une question spécifique demandant sur quel site de formation se trouvait la bibliothèque répondante. Nous considérons donc que le questionnaire permet d’étudier la présence de jeux dans 80 bibliothèques, soit un taux de réponse de 66 % de la part des bibliothèques d’INSPE.

L’objectif premier de ce questionnaire était d’établir une cartographie de la présence de jeux dans les bibliothèques d’INSPE. Nous souhaitions définir qui possédait des jeux, qui avait pour projet d’en acquérir, qui n’en avait pas et éventuellement qui s’était séparé de sa collection. Lorsqu’une bibliothèque signalait un fonds existant ou en projet, le questionnaire l’interrogeait plus précisément sur la création de ce fonds, ses objectifs, les acquisitions, la constitution du fonds, les usages proposés, la gestion et la valorisation des jeux, la formation des bibliothécaires et l’existence éventuelle de partenariats. À l’inverse, lorsqu’une bibliothèque indiquait ne pas posséder de jeux ou s’être défaite de sa collection, le questionnaire l’interrogeait sur son point de vue vis-à-vis de la mise en place d’une telle offre et sur les raisons expliquant l’absence de jeux parmi ses ressources.

Le second objectif de cette enquête était de repérer quelques bibliothèques proposant un fonds de jeux intéressant pour pouvoir les interroger plus longuement sur leur offre, à travers des entretiens permettant d’obtenir des données plus qualitatives.

B – Les entretiens menés avec des bibliothèques et ludothèques d’INSPE

Après avoir parcouru les réponses proposées dans le questionnaire, nous avons retenu neuf bibliothèques/ludothèques pour mener des entretiens plus approfondis. Nous voulions tout d’abord interroger des collègues venant tout juste de lancer leurs fonds jeux de société, c’est pourquoi nous nous sommes tournés vers les bibliothèques d’Aix-en-Provence et de Digne-les-Bains. Au-delà de la naissance récente de leur collection de jeux, nous nous sommes intéressés à la façon dont ces deux bibliothèques appartenant à un même INSPE, celui d’Aix-Marseille, avaient pu réfléchir et travailler ensemble autour d’un même projet. C’est la raison pour laquelle il nous a paru intéressant de mener un entretien commun avec les bibliothécaires concernées.

Les autres entretiens ont été menés avec des bibliothèques/ludothèques qui proposent des jeux de société depuis plus longtemps et pouvaient donc nous parler de leur expérience autour de cette collection. Nous avons sollicité la bibliothèque de Villeneuve-d'Ascq (INSPE de Lille) et les ludothèques de l’INSPE Paris pour un entretien approfondi, car elles proposent des collections très importantes à leurs usagers. Nous avons également interrogé les bibliothèques de Périgueux (INSPE de Bordeaux), de Nice Liégeard (INSPE de Nice), du Mans (INSPE de Nantes), de Limoges (INSPE de Limoges) et la directrice des bibliothèques de l’INSPE de Lorraine pour des entretiens un peu plus courts, car quelques-unes de leurs réponses au questionnaire méritaient de plus amples détails selon nous.

À travers ces 8 entretiens, réalisés entre le 1er mars et le 24 avril 2023, nous avons pour ambition d’en apprendre plus sur ce qui avait motivé ces bibliothèques à proposer des jeux de société dans leurs collections. Nous voulions mettre en avant les objectifs liés à leur fonds, étudier le contenu proposé, interroger le lien entre le ludique et le pédagogique, entrevoir les connexions avec la formation initiale des futurs enseignants, questionner la médiation autour du jeu, la formation des professionnels et l’existence d’éventuels partenariats. Ces échanges étaient également l’occasion de demander aux collègues bibliothécaires comment ils perçoivent le rôle des bibliothèques d’INSPE vis-à-vis de l’intégration du jeu de société dans les pratiques pédagogiques.

Ces entretiens se basant tous sur les réponses préalablement données dans le questionnaire, ils ne suivent pas nécessairement le même cheminement, mais s’adaptent aux retours recueillis auprès de chaque bibliothèque. L’intérêt est de pouvoir poser des questions au plus proche de la réalité de chaque centre de ressources et d’approfondir les témoignages déjà recueillis. C’est la raison pour laquelle il n’existe pas un guide d’entretien commun. On notera cependant que les grandes thématiques abordées restent identiques et se basent sur le questionnaire initial : origines et création du fonds, achat des jeux et contenu de la collection, gestion du fonds, usages proposés, communication et médiation autour du jeu de société, compétences des bibliothécaires et partenariats. Toutes les bibliothèques interrogées répondent également aux deux questions finales : « Selon vous, pourquoi les bibliothèques INSPE devraient-elles proposer des jeux ? » et « Quelle est leur spécificité pour valoriser le jeu de société dans un cadre pédagogique ? ».

II – INTERROGER LES USAGERS DES BIBLIOTHEQUES D’INSPE PRESENTS SUR SITE

Pour questionner le rôle des bibliothèques d’INSPE dans la mise en avant du jeu de société en tant qu’outil pédagogique, il nous a paru indispensable d’interroger les usagers susceptibles de s’intéresser à un fonds ludique. Pour cela, nous avons tout d’abord cherché à en savoir plus sur les étudiants se préparant aux métiers de l’enseignement. En effet, ils sont le public cible des bibliothèques d’INSPE, des professionnels en devenir, encore en pleine formation pour construire les outils utiles dans leur future pratique professionnelle. Connaissant l’impact des recommandations des formateurs sur leurs étudiants, nous avons ensuite fait le choix d’interroger des formateurs d’INSPE sensibles à l’apport du ludique dans le domaine pédagogique. Ensemble, nous avons pu parler de l’intégration du jeu dans la formation initiale des futurs enseignants, élément indispensable au développement de la ludopédagogie. Comprendre le point de vue et les attentes des « prescripteurs » que sont les formateurs nous a paru essentiel pour envisager des pistes permettant aux bibliothèques de travailler avec eux, ce qui reste le meilleur moyen de toucher les étudiants, quel que soit le domaine abordé.

A – *Focus group* avec des étudiants et des professeurs des écoles stagiaires

Recueillir le point de vue d’étudiants sur l’utilisation du jeu de société dans un cadre pédagogique était essentiel à notre étude. Nous avons fait le choix de nous tourner vers la méthode du *focus group* pour atteindre notre objectif. Partir sur un questionnaire aurait été difficile, car il nous aurait fallu un très grand nombre de réponses pour que les données recueillies soient exploitables. De plus, nous cherchions à obtenir des avis plus détaillés et argumentés. La méthode du *focus group* permet aux participants d’exprimer leur avis, mais aussi d’entendre celui de leurs pairs. Cela pousse à la comparaison, à la discussion et donc à la réflexion autour du sujet abordé, ce qui nous a paru particulièrement intéressant.

Le *focus group* a été réalisé le 23 mars 2022. Il a regroupé 8 personnes étudiant à l’INSPE de Montauban : une étudiante de Master 1 (M1) en reconversion professionnelle se préparant à passer le Concours de Recrutement de Professeurs des Écoles (CRPE) à la fin de l’année universitaire, trois étudiants de Master 2 (M2) participant à un stage filé en situation d’alternance tout au long de l’année scolaire et se préparant à passer le CRPE pour la seconde fois ainsi que quatre Professeurs des Écoles Stagiaires (PES) ayant réussi leur concours l’année précédente et cherchant à obtenir leur titularisation. Les différents profils de ce petit groupe nous ont paru intéressants, car les participants étaient tous impliqués à un degré différent dans le métier d’enseignant. L’étudiante de M1 avait eu l’occasion de réaliser différents stages « massés » depuis son entrée en master MEEF (Métiers de l’Enseignement, de l’Education et de la Formation), c’est-à-dire des stages regroupés sur une période d’une à plusieurs semaines. De plus, elle présentait la particularité d’avoir choisi l’enseignement comme nouvel objectif professionnel. Les étudiants de M2 avaient la charge d’une classe en autonomie tous les lundis (ce qu’on appelle des stages « filés ») et avaient également participé à des stages « massés ». Après un premier échec au concours, ils s’apprêtaient à retenter leur chance avec une année de plus de préparation et plus d’expérience professionnelle. Enfin, les PES avaient la charge d’une classe à 50 % et terminaient leur formation à

l’INSPE en parallèle. Ils étaient habitués aux visites des formateurs d’INSPE, des Professeurs des Écoles Maître-Formateurs (PEMF) et des conseillers pédagogiques pour évaluer leur maîtrise du métier d’enseignant. Il est également intéressant de noter que le groupe était composé de six femmes et deux hommes, ces derniers étant nettement moins représentés dans le milieu de l’enseignement primaire.

Malgré cette diversité des points de vue, nous reconnaissons les biais induits par ce type d’enquête. Tout d’abord, les résultats issus d’un *focus group* ne sauraient être généralisés : ils ne représentent le point de vue que d’une poignée de personnes et non de la majorité des étudiants se destinant au métier d’enseignant. Ensuite, malgré notre invitation auprès de la centaine d’étudiants de l’INSPE de Montauban et notre ouverture aux personnes ayant un point de vue dubitatif sur l’utilisation pédagogique du jeu, nous savons que ce sont les gens intéressés qui répondent généralement à ce genre de sollicitation. Les huit participants au *focus group* étaient bien disposés à l’égard de l’utilisation du jeu de société en classe, ouverts à cette pratique et le compte-rendu des échanges est donc nécessairement orienté. Enfin, le *focus group* ne réunit que des étudiants et stagiaires préparant/ayant obtenu le CRPE. Ils sont donc focalisés sur le monde de l’enseignement primaire, de la Petite Section (PS) de maternelle au Cours Moyen 2^{ème} année (CM2). Nous savons que la place du jeu dans la pédagogie est bien plus importante au primaire que dans les collèges et lycées. Afin de contrer ce biais, nous espérions mener un second *focus group* avec des étudiants et stagiaires de l’enseignement secondaire. Malheureusement cela n’a pas été possible, ce qui constitue une lacune à prendre en compte dans notre étude. Les échanges ayant eu lieu durant le *focus group* nous semblent cependant intéressants à analyser : malgré une vision positive de l’utilisation du jeu de société en classe, les participants ont des questionnements et des remarques montrant qu’ils ne sont pas totalement « acquis à la cause ». Ils ne manquent pas de souligner les difficultés liées à l’utilisation pédagogique du jeu et leurs points de vue sur ces usages ne sont pas exempts d’*a priori*.

Le *focus group* a été pensé autour de trois thématiques principales. Nous avons tout d’abord interrogé les participants sur leur expérience autour du jeu de société en classe en nous intéressant aussi bien à leurs souvenirs d’élèves qu’à leur formation d’enseignant et leurs pratiques durant des stages. Nous leur avons ensuite posé des questions plus théoriques pour recueillir leur point de vue sur l’utilisation du jeu de société dans un contexte pédagogique. Nous avons abordé la question de la tranche d’âge durant laquelle l’usage du jeu leur semblait approprié, interrogé la différence entre un « jeu ludique » et un « jeu pédagogique », défini l’intérêt de l’outil jeu pour l’apprentissage, échangé sur le meilleur moment pour intégrer le jeu dans une séquence et parlé de l’organisation du groupe classe lors de la mise en place d’un moment ludique. Après ces premiers moments de réflexion, nous avons pris une petite pause pour tester deux jeux du commerce susceptibles d’être réutilisés dans un cadre pédagogique. L’objectif était à la fois de s’accorder un moment de répit dans la discussion, de se détendre autour d’un jeu et de suggérer une proposition ludique exploitable en classe pour susciter la réflexion et donner un nouvel élan aux échanges. Le *focus group* s’est terminé sur une série de questions autour des besoins des participants pour faciliter l’intégration du jeu dans leur pratique professionnelle. Ils ont partagé leurs attentes et imaginé comment une bibliothèque d’INSPE pourrait les accompagner dans le développement de leurs compétences en ludopédagogie.

B – Analyse de l'option « Jeux de société coopératifs et partenariat »

Le contenu du master MEEF a été redéfini par l'arrêté du 24 juillet 2020. Chaque maquette se compose au minimum de 800 heures de de cours (hors stage) réparties de la façon suivante pour la mention 1er degré :

Au moins 55 % du temps à la construction du cadre de référence et à l'enseignement des savoirs fondamentaux à l'école [...] ; au moins 20 % du temps à la polyvalence et à la pédagogie générale [...] ; au moins 15 % du temps à l'initiation à la recherche et à l'exploitation de travaux de recherche pour analyser des situations professionnelles [...] ; 10 % du temps sont réservés au contexte propre, notamment territorial, et aux innovations pédagogiques de chaque ESPE. (Ministère de l'Education Nationale et de la Jeunesse et Ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de l'Innovation, 2019).

C'est au cœur de ces 10 % que l'INSPE de Montauban propose notamment des options aux étudiants de M1. Ces derniers ont le choix entre cinq thématiques, proposées selon les envies des formateurs montalbanais. En 2022, une des formatrices a choisi de proposer une option « Jeux de société coopératifs et partenariats », ouverte à une petite dizaine de volontaires. À cette occasion, elle a sollicité la bibliothèque pour assurer la co-animation de l'option et accentuer la dimension de partenariat évoquée dans l'intitulé du cours.

Il nous a semblé intéressant de nous arrêter un moment sur le contenu de cette option et les enseignements qu'en ont tirés les participants. En effet, s'il ne s'agit pas d'une forme d'enquête traditionnelle, le contenu et les réflexions que l'on peut tirer de cette expérience n'en sont pas moins pertinents pour notre mémoire. L'analyse de cette option permet de venir compléter les échanges qui ont eu lieu dans le *focus group* mentionné un peu plus tôt. Il s'agit de se pencher sur l'expérience d'étudiants de M1, intéressés par l'utilisation pédagogique du jeu de société, qui ont eu l'occasion de tester des jeux et d'en apprendre plus sur l'intérêt du jeu pour les apprentissages. Ils ont ensuite dû choisir un jeu pour réfléchir à un réinvestissement en classe et tester ce jeu auprès d'élèves. Si le contenu du *focus group* reste réflexif et révèle les *à priori* des étudiants, l'option permet d'ancrer les questionnements dans la pratique, de répondre à des interrogations par des apports théoriques, d'utiliser concrètement le jeu et de finalement réfléchir à l'intégration du jeu de société dans la pratique professionnelle de l'enseignant. La mise en place de cette option est également l'occasion de questionner l'intégration du jeu de société dans la formation des futurs enseignants et de voir ce qu'elle peut apporter pour la valorisation de cet outil. Enfin, la participation active de la bibliothèque, en collaboration avec une formatrice, permet de s'intéresser de plus près au rôle de la bibliothèque, aux compétences des bibliothécaires, aux partenariats envisageables avec les formateurs et donc au positionnement de la bibliothèque en tant que médiatrice.

Nous proposons donc d'analyser le contenu de l'option « Jeux de société collaboratifs et partenariats » proposée durant l'année universitaire 2021-2022 afin de mettre en lumière la façon dont les onze heures de cours ont été pensées par les conceptrices. Nous nous attarderons également sur le temps d'analyse de l'option proposé aux étudiantes à l'issue du dernier cours. Celui-ci a été enregistré afin de proposer une synthèse complète des échanges durant lesquels les participants ont mis des mots sur leurs ressentis, leurs facilités, les difficultés rencontrées... Ils se

sont également questionnés sur certains gestes professionnels et ont fait le point sur les spécificités des différents jeux utilisés.

C – Entretiens auprès de formateurs INSPE

Les bibliothécaires universitaires le savent : le meilleur moyen d’intéresser les étudiants est de leur proposer des contenus valorisés par leurs formateurs. Ces derniers sont des « prescripteurs » auprès des étudiants qui se fient volontiers à leurs conseils et suggestions pour réussir leur année et se préparer à leur futur métier. Connaissant le rôle clef des formateurs et l’importance de leur médiation, il nous a paru essentiel d’échanger avec certains d’entre eux pour interroger leur point de vue sur le lien entre jeu, apprentissage, formation des enseignants et valorisation par les bibliothèques d’INSPE. Les formateurs sont à la fois un public potentiel pour les bibliothèques, et des partenaires recherchés pour travailler de concert et intégrer la formation, au plus près des étudiants.

Cette partie de nos recherches ne se veut pas exhaustive et représentative de la pensée des formateurs INSPE vis-à-vis du jeu de société. Elle offre seulement un aperçu du point de vue de deux formatrices de l’INSPE de Limoges, sensibles à l’intégration du jeu dans les pratiques pédagogiques. Ces dernières ont été sollicitées par l’intermédiaire d’une collègue bibliothécaire qui avait signalé lors d’un entretien qu’elle avait l’habitude d’échanger avec des formatrices au sujet du fonds de jeux de la bibliothèque. Il est donc important de signaler qu’une fois de plus les retours recueillis ont été obtenus auprès de personnes ayant un *a priori* positif sur l’utilisation pédagogique du jeu de société, même si leurs pratiques et leurs discours auprès des étudiants n’accordent pas nécessairement une très grande place à la ludicisation des pratiques professionnelles.

Nous avons donc mené deux entretiens en mai et juin 2023, centrés autour de trois thématiques principales : l’utilisation du jeu de société comme outil pédagogique (avantages, méthodes, limites) ; l’intégration du jeu dans la formation initiale des futurs enseignants (expériences menées, idées pour sensibiliser et construire des gestes professionnels efficaces) ; le rôle des bibliothèques d’INSPE dans la valorisation du jeu de société (collections, offre de services pour les étudiants et formateurs, médiation et partenariat avec les formateurs). Ces échanges nous ont permis d’adopter un point de vue un peu différent de ceux recueillis jusqu’alors : si les formateurs sont des usagers potentiels auxquels les bibliothèques cherchent à offrir un fonds et des services adaptés à leurs besoins, ils apportent avec eux leur regard critique de professionnels chargés de préparer les futurs enseignants à leur métier et de leur montrer les outils potentiellement utiles dans leur travail. N’ayant pas de connaissance particulière des pratiques des deux formatrices interrogées, nous avons cette fois fait le choix de nous baser sur une grille d’entretien identique pour chacune d’elles.

Il pourrait être intéressant, dans une future étude sur notre sujet, d’interroger plus en profondeur les formateurs d’INSPE pour avoir un retour plus complet de leur point de vue concernant les liens entre jeux et apprentissages et questionner l’intégration de cet outil dans la formation des enseignants. Cela permettrait également de poser un regard plus affuté sur la place du jeu dans les curriculums de formation des INSPE.

DISCUSSIONS A PARTIR DES ELEMENTS RECOLTES

I – UNE VISION GLOBALE DE LA PLACE DU JEU AU SEIN DES BIBLIOTHEQUES D’INSPE

Pour rappel, ce questionnaire (Annexe 1) a été envoyé sur la liste de diffusion du groupe de travail « Documentation » du réseau national des INSPE avant d’être adressé aux responsables des bibliothèques d’INSPE pour diffusion auprès de chaque bibliothèque de site. L’enquête a été proposée du 10 février au 13 avril 2022 et a recueilli 80 réponses. Cela représente environ 80 bibliothèques sur les 121 que semble compter le réseau national des INSPE, soit un taux de réponse de 66 % environ. L’objectif de ce questionnaire était d’estimer la place du jeu de société dans les bibliothèques d’INSPE et d’avoir un premier aperçu des pratiques autour de ce fonds spécifique.

L’enquête débutait par une question visant à définir si la bibliothèque possédait ou non un fonds de jeux de société. Le répondant pouvait donc indiquer l’existence d’un fonds, l’absence de fonds, le projet de création d’un fonds ou la suppression d’un fonds antérieur. À partir de cette première réponse, le questionnaire se divisait en deux parties. Les bibliothèques possédant un fonds de jeux de société ou ayant le projet d’en avoir un répondaient à une série de questions organisées selon 6 grandes thématiques : origines et objectifs du fonds, achat des jeux de société, contenu du fonds, usages du fonds, gestion et valorisation, partenariats. Les bibliothèques ne possédant pas ou plus de fonds jeux donnaient leur point de vue sur la place du jeu au sein des bibliothèques d’INSPE et indiquaient pourquoi elles n’avaient pas ou plus de fonds jeux dans leurs collections.

A – Des collections plutôt répandues, portées par les bibliothécaires dans un objectif pédagogique

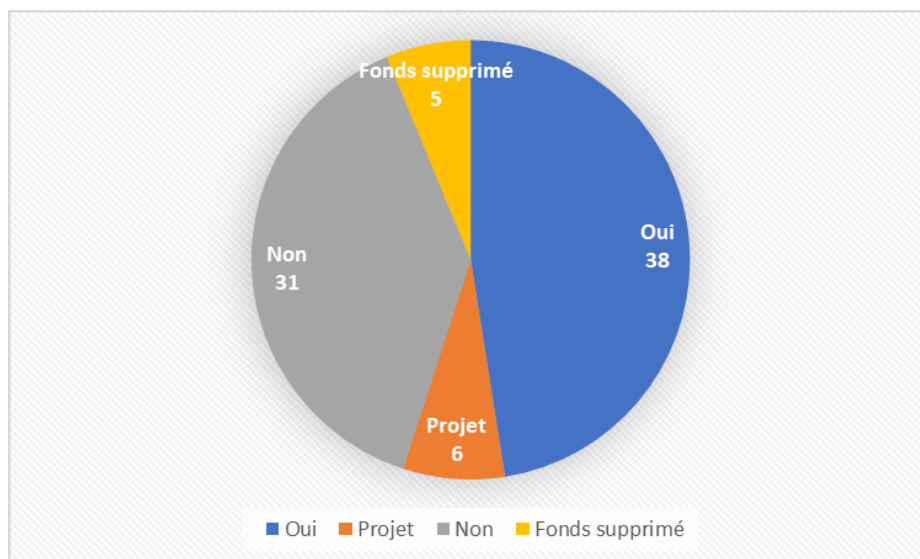


Figure 4 : Graphique illustrant la présence des jeux de société dans les bibliothèques d’INSPE

Ce graphique montre que la majorité des bibliothèques répondantes (44 sur 80) possèdent un fonds de jeux de société ou ont pour projet d’en proposer un à l’avenir.

Ces données doivent être prises avec précaution. En effet, toutes les bibliothèques d’INSPE n’ayant pas répondu à ce questionnaire, nous ne pouvons pas dire que la majorité d’entre elles possèdent un fonds de jeux. Cela est d’autant moins probable que les bibliothèques ayant répondu sont certainement celles qui étaient le plus intéressées par la question et donc susceptibles d’avoir un fonds ou le projet d’en créer un. De plus, nous verrons par la suite que des réalités très diverses se cachent derrière ce chiffre générique : très petits fonds d’une dizaine de jeux ou énorme fonds de plus de 400 jeux, jeux de société ludiques ou très pédagogiques, etc. Ces chiffres confirment cependant que la présence du jeu de société dans les bibliothèques d’INSPE est répandue et non marginale.

Lorsqu’on interroge les bibliothèques possédant un fonds de jeux ou souhaitant en créer un sur les raisons qui ont poussé/poussent à la création du fonds, on constate que ce sont souvent les bibliothécaires qui sont à l’initiative : 32 réponses sur 44 sélectionnent cette proposition ou offrent une réponse libre se rapprochant de cette option. La création d’un fonds jeux faisant suite à une demande arrive loin derrière avec 13 réponses mentionnant une sollicitation de l’équipe pédagogique et 7 réponses soulignant la demande d’autres usagers. Cette initiative marquée de la part des bibliothécaires interroge : si cela montre bien la volonté des bibliothèques de valoriser le jeu de société, on peut se questionner sur la légitimité que les équipes pédagogiques prêtent à ce fonds qu’elles n’ont pas majoritairement sollicité. Qu’en est-il de l’appropriation de ce fonds par les étudiants qui ne semblent pas non plus très demandeurs à l’origine ? Ces chiffres laissent à penser qu’un important travail de médiation est à mettre en place pour favoriser la prise en main du fonds ludique par les usagers et son intégration dans la formation et les habitudes des futurs enseignants.

Parmi les objectifs suivants, quels sont ceux qui correspondent le plus à ceux de votre bibliothèque ? (Classez les propositions suivantes, de 1 le plus prioritaire à 4 le moins prioritaire)

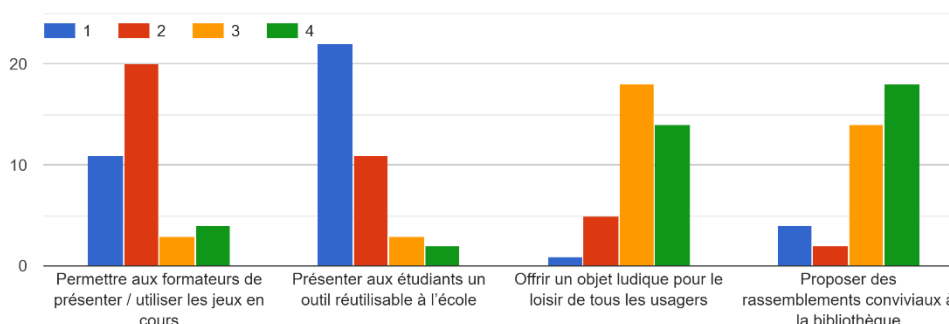


Figure 5 : Graphique illustrant les objectifs des bibliothèques d’INSPE vis-à-vis du jeu de société

Les objectifs plébiscités par les bibliothèques ayant un fonds de jeux sont très clairs : présenter aux étudiants un outil réutilisable dans un cadre pédagogique (objectif prioritaire) et permettre aux formateurs de présenter/utiliser les jeux dans le cadre de leurs cours (deuxième objectif prioritaire). Cette répartition se retrouve

I – Une vision globale de la place du jeu au sein des bibliothèques d’INSPE

également chez les bibliothèques ayant pour objectif de créer un fonds. Le jeu est bien perçu comme un outil pédagogique à part entière, qu’il convient de présenter aux étudiants et d’intégrer à leur formation. On ne retrouve pas cet aspect « d’objet ludique » qui est peut-être plus recherché par les autres bibliothèques universitaires par exemple.

Parmi les publics suivants, quels sont ceux que vous cherchez à toucher le plus ? (Classez les propositions suivantes, de 1 le plus prioritaire à 5 le moins prioritaire)

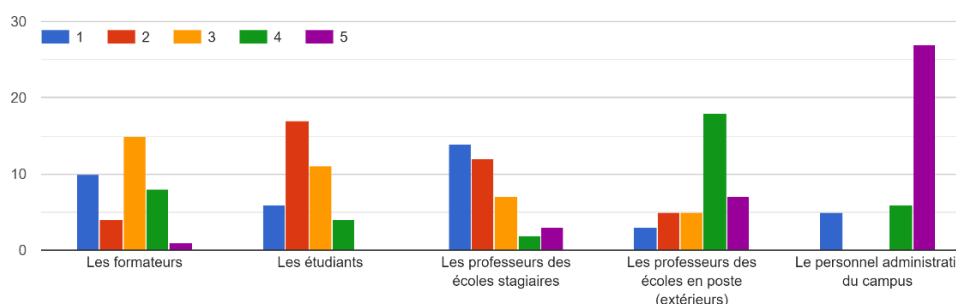


Figure 6 : Graphique illustrant le public visé par les bibliothèques d’INSPE avec leurs fonds ludiques

Le graphique ci-dessus montre que les professeurs des écoles stagiaires représentent le public le plus visé par les bibliothèques proposant des jeux de société. On peut faire l’hypothèse que leur statut particulier, un pied dans la formation/un pied sur le terrain explique qu’ils soient la cible des bibliothécaires. Ils sont encore en train d’apprendre leur métier à l’INSPE tout en ayant la responsabilité d’une classe au sein de laquelle ils peuvent concrètement tester l’utilisation du jeu de société. On devine bien l’importance de l’usage du jeu pour en faire un outil pédagogique potentiel : il doit pouvoir être utilisé en situation pour faciliter sa prise en main et son appropriation. Les étudiants et les formateurs se disputent la seconde place sur ce graphique : les formateurs sont un peu plus souvent considérés comme prioritaires vis-à-vis des étudiants, mais ces derniers surpassent très nettement les formateurs en tant que second public prioritaire. Ces chiffres font écho aux objectifs mentionnés ci-dessus qui valorisent le jeu comme outil pédagogique à intégrer à la formation et non comme un objet de loisir pour les usagers. On notera que chez les bibliothèques qui ont pour projet de construire un fonds jeux, ce sont les étudiants qui arrivent en première position. Celle-ci sera sans doute consolidée par la réforme de la formation qu’ont connue les INSPE et qui a eu lieu après la passation de ce questionnaire. En effet, elle change les conditions de stage des étudiants de M2 du parcours MEEF mention 1er degré (professorat des écoles). Ceux-ci peuvent réaliser un stage filé tout au long de l’année scolaire : ils sont ainsi en classe un jour par semaine, en responsabilité pour les alternants, en pratique accompagnée pour les autres. Cette nouvelle organisation des stages leur offre donc la possibilité de tester plus facilement l’utilisation du jeu en classe, à l’image des professeurs des écoles stagiaires.

B – Un besoin marqué de pérennisation des fonds ludiques

Lorsqu’on interroge les bibliothèques possédant un fonds de jeux de société sur la fréquence de leurs achats, une donnée est particulièrement intéressante à

I – Une vision globale de la place du jeu au sein des bibliothèques d’INSPE

retenir : 11 bibliothèques sur 38 indiquent n’acheter des jeux que s’il leur reste du budget après l’achat du reste des collections. C’est la réponse la plus donnée à cette question. Il paraît tout à fait pertinent de la recouper avec la question du budget annuel accordé à l’alimentation du fonds de jeux de société. En effet, les deux réponses les plus plébiscitées indiquent qu’il n’y a pas de budget prévisionnel dédié à l’achat des jeux. 14 bibliothèques indiquent que le budget attribué au fonds dépend des demandes des étudiants et formateurs et 9 bibliothèques répondent que le budget jeux varie en fonction de l’argent restant après avoir passé les autres commandes. Ces réponses semblent montrer une certaine « précarité » de la place du jeu de société dans les collections des bibliothèques d’INSPE : l’alimentation du fonds peut être soumise au reste des collections et un budget prévisionnel n’est pas toujours prévu. Le jeu peut donc être une variable d’ajustement du budget des bibliothécaires, peut-être au détriment de l’étoffement du fonds. On note cependant avec intérêt la place accordée aux demandes des usagers dans les achats effectués qui témoigne d’une prise en compte des besoins exprimés et d’une implication d’un certain nombre d’étudiants et/ou formateurs.

C – Des offres de jeux d’âges et de tailles variées, accordant une grande place aux jeux pédagogiques et au public primaire

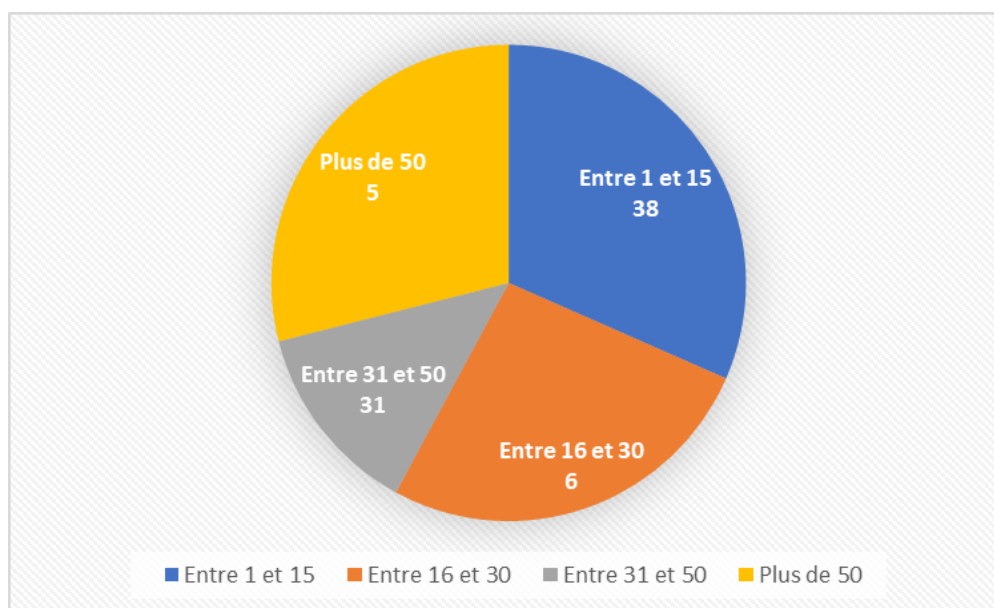


Figure 7 : Graphique illustrant le nombre de jeux possédés par les bibliothèques d’INSPE

Le graphique ci-dessus témoigne de la grande disparité des fonds de jeux de société au sein des bibliothèques d’INSPE en proposant un. En effet, si 12 bibliothèques ont un fonds très restreint composé d’un à 15 jeux, 11 bibliothèques proposent plus de 50 jeux (pouvant aller jusqu’à une ou plusieurs centaines de jeux). Nous notons cependant que 24 des bibliothèques proposant un fonds ludique offrent 1 à 30 jeux, ce qui marque la supériorité des petits fonds sur les plus gros. La création de ces fonds ludiques n’est pas particulièrement récente : en effet, 14 des bibliothèques répondantes qui possèdent un fonds de jeux de société l’ont depuis plus de 10 ans. Ce chiffre monte à 17 si on compte les bibliothèques qui ont un fonds depuis 6 à 9 ans. On notera cependant que 8 bibliothèques ont créé leur

fonds ludique depuis 2 ans ou moins. La place du jeu de société dans les bibliothèques d’INSPE n’est donc pas nouvelle, mais elle continue de s’accroître.

Parmi les réponses à retenir concernant la constitution des fonds de jeux de société des bibliothèques d’INSPE, on note la prédominance des jeux « à vocation pédagogique » parmi les types de jeux achetés : 28 bibliothèques sur 38 ont sélectionné cette réponse. Il est intéressant de noter que cette dernière n’est pas dans le top 3 des bibliothèques ayant pour projet de créer un fonds de jeux de société en revanche. Cette prédominance du jeu de société pensé dès sa création pour une réutilisation en classe est intéressante à analyser. On peut poser l’hypothèse que ces jeux sont les plus faciles à valoriser auprès des étudiants et formateurs, car on voit tout de suite les compétences et connaissances qu’ils permettent de travailler. Leur prise en main peut donc être facilitée, ce qui les rend aisément utilisables. On peut également s’interroger sur la légitimité qu’on leur octroie : si le jeu « à vocation ludique » peut être vu comme frivole et inadapté pour les apprentissages par certains, le jeu « à vocation pédagogique » est peut-être considéré comme un outil plus adapté à l’usage en classe ? Enfin, on peut s’intéresser à l’intégration des jeux pédagogiques au sein des collections globales des bibliothèques d’INSPE : ces jeux peuvent sans doute être rapprochés du « matériel pédagogique » proposé par des éditeurs spécialisés dans le domaine de l’éducation (*flashcards*, matériel de numération et de géométrie, etc.). Peut-être les jeux pédagogiques sont-ils alors plus faciles à associer avec le reste de l’offre des bibliothèques que les jeux pensés avec une vocation ludique ? On veillera cependant à prendre cette réponse avec toutes les précautions nécessaires, car tout le monde ne met pas nécessairement la même chose sous l’appellation « jeux pédagogiques », ce qui peut impacter les retours reçus dans le questionnaire. La seconde catégorie de jeux de société la plus plébiscitée est celle des jeux de société coopératifs avec 22 bibliothèques qui ont choisi cette proposition. Cela peut laisser penser que les jeux de société sont notamment appréciés pour travailler les compétences transversales.

Les retours recueillis montrent sans grande surprise que les jeux constituant les fonds des bibliothèques d’INSPE sont essentiellement destinés aux élèves de l’école élémentaire (6 à 10 ans) et aux élèves de l’école maternelle (3 à 5 ans). Cela s’explique notamment par le profil des répondants : 35 bibliothèques sur 38 sont situées sur un site accueillant la mention 1er degré du master MEEF, qui forme les futurs professeurs des écoles. En comparaison, seules 18 bibliothèques sont sur un site accueillant une ou plusieurs formations de la mention 2d degré, qui forment les futurs professeurs de collèges et lycées. On peut cependant supposer que cette surreprésentation des jeux pour les plus jeunes élèves dans les fonds des bibliothèques n’est pas étrangère à l’image traditionnellement répandue du jeu plus adapté à l’école élémentaire qu’à l’enseignement secondaire. Cette prépondérance du jeu à destination des plus jeunes publics se retrouve chez les bibliothèques qui ont pour projet de créer un fonds.

Pour conclure sur le contenu des fonds, faisons un bref focus sur les critères de choix retenus par les bibliothécaires pour ajouter un jeu de société à leur collection. Le questionnaire permet de voir que ce sont la thématique du jeu et ses mécanismes qui arrivent nettement en tête avec 28 et 25 bibliothèques ayant valorisé ces critères. On note également que certaines réponses libres mentionnent les usages pédagogiques permis par le jeu et les demandes des usagers comme autres critères. Des critères plus pratiques comme la durée du jeu ou le nombre de joueurs sont moins pris en compte, alors même qu’ils peuvent être essentiels pour une réutilisation en classe. Les bibliothèques ayant pour projet de proposer des jeux

valorisent les mêmes critères, laissant cependant une place de choix à un critère très pratique : le matériel proposé par le jeu.

D – Un accès et des usages larges, une gestion que l'on devine assez lourde



Figure 8 : Diapositive mettant l'accent sur la gestion des fonds ludiques et les usages permis, © Emmanuelle Augeau

On peut voir ci-dessus une slide de présentation que nous avons réalisée pour les journées Documentation du réseau des INSPE en 2022, afin de présenter l'avancée de nos recherches. Elle reprend les données marquantes concernant les usages proposés par les bibliothèques autour de leur fonds de jeux de société ainsi que quelques éléments liés à la gestion de ces collections. On voit clairement que la plupart des bibliothèques favorisent une large possibilité d'usages des jeux : 71 % des bibliothèques et 3 projets valorisent le libre accès, 87 % des bibliothèques et 2 projets autorisent l'utilisation des jeux sur place, 97 % des bibliothèques et 4 projets permettent l'emprunt des jeux. On voit bien que le jeu n'est pas pensé comme un objet à part des collections, réservé pour quelques formateurs ou animations proposées par les bibliothèques. Il est intégré au reste du fonds et les bibliothécaires cherchent à provoquer l'emprunt. On peut se questionner à propos de l'utilisation sur place : elle est largement permise, mais est-elle est effective ? Des problématiques liées au bruit ne se posent-elles pas ? En effet, les bibliothèques universitaires, peut-être plus encore que les bibliothèques territoriales, sont largement considérées comme des espaces dédiés au travail silencieux.

Concernant la gestion du fonds jeux de société, on note que toutes les bibliothèques proposant des jeux de société ou souhaitant en proposer ont intégré/vont intégrer ce fonds dans leur catalogue. Les jeux sont donc parfaitement inclus dans les collections et visibles pour les usagers. La question de la classification se pose : les bibliothèques d'INSPE ne se sont visiblement pas emparées des deux modèles dédiés aux jeux de société, la classification ESAR ou sa version simplifiée COL. On remarque que 84 % d'entre elles ont inventé une classification spécifique pour attribuer une cote aux jeux de société et on note avec intérêt que certaines bibliothèques utilisent la Dewey pour les jeux comme pour les livres. On peut se demander dans ce cas si les jeux sont regroupés au sein d'un même

espace ou s'ils sont répartis un peu partout dans la bibliothèque, à côté des livres portant la même cote. Si le regroupement des jeux peut permettre de bien identifier le fonds et de le valoriser, le fait de mélanger les jeux et les livres peut contribuer à « normaliser » l'utilisation du jeu en classe en le mettant au même niveau que les autres outils pédagogiques proposés par la bibliothèque comme les manuels ou les ouvrages de didactique par exemple. Enfin, la question de la gestion des jeux au retour montre la prépondérance de la vérification complète des pièces grâce à un inventaire du matériel réalisé au préalable. Cette méthode précise permet de s'assurer qu'un jeu est complet, mais est aussi très coûteuse en temps, ce qui peut entraîner des difficultés de gestion et des réticences de la part de certaines bibliothèques. On notera d'ailleurs que 6 bibliothèques ne vérifient pas le contenu des jeux au retour ou se contentent d'une vérification rapide, préférant faire confiance aux usagers et gagner du temps sur la gestion de ce fonds. Il serait intéressant de voir si cette pratique n'entraîne pas une détérioration plus rapide des jeux.

E – Des propositions de valorisation et de médiation variées

Les actions liées à la valorisation du fonds de jeux et à sa médiation auprès des usagers ont fait l'objet d'une question ouverte à destination des bibliothèques proposant des jeux ou souhaitant en proposer. Nous avons regroupé les différentes réponses recueillies au sein de grandes thématiques afin de synthétiser les retours tout en essayant de refléter la diversité des actions rapportées.

Plusieurs bibliothèques mettent l'accent sur la mise en valeur physique du fonds de jeux de société : création d'un espace ludothèque spécifique, présentation en facing dans des vitrines ou sur des présentoirs. La communication autour de l'existence du fonds jeux est également mise en avant et peut prendre des formes diverses : temps de présentation de cette collection spécifique aux usagers, valorisation en ligne (catalogue, page Internet de l'INSPE, réseaux sociaux, création de Padlet, valorisation dans une *newsletter*), valorisation papier (affiches, catalogue papier présent à la bibliothèque)... De nombreuses animations sont également proposées. Parfois, elles sont dédiées au jeu : ateliers de découverte et de test pendant la pause méridienne, soirées jeux, créations de jeux... D'autres fois, le jeu s'intègre dans l'accueil du public ou dans l'action culturelle au sens large : durant les journées d'intégration, pendant certains événements culturels selon leur thématique (Fête de la Science...), au sein d'expositions, durant des fêtes d'établissement, au cœur des visites de la bibliothèque... L'objet jeu peut également être mis en relation directe avec la pédagogie et l'utilisation en classe par divers biais : création de fiches de présentation détaillées, intervention au sein de la formation, mise en avant par l'équipe pédagogique, suggestions proposées par les bibliothécaires en réponse à des demandes précises... Enfin, il est intéressant de noter que les bibliothécaires d'INSPE s'appuient parfois sur d'autres professionnels pour valoriser leur fonds de jeux de société, comme des ludothécaires ou des membres d'ateliers Canopé.

On constate la diversité des actions proposées par les bibliothécaires. Si certaines ont surtout trait à l'organisation physique et à la communication autour de l'existence du fonds de jeux, d'autres demandent plus de temps comme la mise en place d'animations. On note avec intérêt la double volonté de mettre l'accent sur le jeu en tant qu'objet spécifique tout en cherchant à faire du lien avec le reste des

collections et à l'intégrer par petites touches dans l'accueil et l'action culturelle des bibliothèques d'INSPE. On peut cependant se questionner sur l'intérêt que les usagers portent à ces animations, à l'image d'un commentaire recueilli qui indique à propos d'atelier jeux sur la pause méridienne « [...] un intérêt variable de la part des étudiants en raison de leur charge de travail (concours, mémoire), intérêt décroissant au fur et à mesure de l'avancée de l'année ». Les liens avec la formation nous semblent particulièrement importants à développer du fait de l'intérêt supérieur que les étudiants portent à ce qu'ils ont vu en cours et qui a pu être recommandé par leurs formateurs. De plus, l'intégration du jeu dans les enseignements des étudiants présente le triple intérêt de travailler de concert avec les formateurs, d'être face à un public captif et donc de toucher plus de monde et enfin de ne pas solliciter plus de temps chez les étudiants qui tendent à en manquer.

F – Des bibliothécaires qui s'autoforment et développent peu de partenariats

La mise en place d'un fonds de jeux de société au sein des bibliothèques d'INSPE pose inévitablement la question des compétences nécessaires à la gestion de cet objet spécifique. Certains penseront peut-être que proposer des jeux n'est pas si différent que de proposer des livres : il faut faire de la veille pour avoir connaissance des sorties, acheter des jeux en suivant une certaine politique d'acquisition, cataloguer les jeux, les équiper, les mettre en rayon, les valoriser et gérer leur circulation. Pourtant, les ludothécaires existent et ces professionnels cherchent à être reconnus pour leur expertise autour de l'objet jeu. Des formations existent pour acquérir les compétences de ludothécaire et une fiche métier dédiée est proposée par l'ALF. Au-delà du fait que le monde ludique n'est pas nécessairement bien connu des bibliothécaires qui doivent donc se familiariser avec lui pour proposer un fonds de jeux, d'autres éléments peuvent demander des compétences spécifiques, notamment en termes de présentation de jeux, d'explication de règles, de mise en jeu et d'accompagnement des joueurs. Dans le cadre spécifique des INSPE où l'on valorise le jeu comme outil pédagogique, la mise en avant de l'intérêt pédagogique des jeux, les propositions d'utilisation en classe et les éventuelles adaptations peuvent aussi demander des compétences spécifiques aux bibliothécaires, même si les formateurs jouent un rôle clef pour mettre en relation un jeu et la pratique pédagogique autour de celui-ci.

Partant de ce constat, nous avons interrogé les bibliothécaires proposant des jeux ou souhaitant en proposer sur leur formation à ce sujet. Les réponses recueillies montrent que la grande majorité des bibliothécaires s'appuient sur leur intérêt personnel à l'égard du jeu pour s'autoformer sur la question : c'est ce qu'indiquent 29 répondants sur 44. Cette réponse fait écho à la création des fonds jeux en bibliothèques d'INSPE qui est souvent une initiative des bibliothèques elles-mêmes : on voit bien leur motivation et leur intérêt pour cette thématique. Il est intéressant de constater que 12 répondants indiquent s'appuyer sur les conseils de spécialistes pour les aider à gérer leur fonds de jeux de société (ludothécaire, vendeur de jeux, personnel Canopé...). Peu de répondants ont une formation propre au jeu de société : 6 indiquent avoir suivi/avoir l'intention de suivre une courte formation sur le sujet et 3 bénéficient d'une formation antérieure à la création du fonds jeux dans leur bibliothèque. On notera un retour libre sur la question qui indique : « Difficulté à trouver une formation pour approfondir mes connaissances, même sous forme de MOOC (*Massive Open Online Course*) ».

La formation autour du jeu n’étant pas très répandue au sein des bibliothèques d’INSPE possédant un fonds ludique et certaines d’entre elles s’appuyant sur les conseils d’autres professionnels, on pourrait penser que le partenariat est un moyen efficace de valoriser le fonds de jeux de société et peut-être d’apporter une certaine expertise sur le domaine. On constate cependant que peu de structures ayant répondu au questionnaire déclarent avoir mis en place un partenariat autour du jeu : 28 sur 38 n’en ont pas. Les ateliers Canopé sont les partenaires les plus répandus (6 réponses + 1 projet), devant les ludothèques (2 réponses), les associations (1 réponse + 1 projet) et les bibliothèques municipales (1 réponse). Cette première place des ateliers Canopé n’est pas très étonnante compte tenu du rapprochement des bibliothèques d’INSPE et des ateliers avant la réorientation des missions de ces derniers. Chez les bibliothèques qui ont pour projet de créer un fonds ludique, on voit que la question du partenariat n’est pas prioritaire puisque 4 réponses sur 6 indiquent ne pas avoir encore vraiment réfléchi à ce sujet. On remarque cependant que les quelques réponses se tournent vers les ludothèques (2 réponses), les associations (2 réponses) et les bibliothèques municipales (1 réponse). L’ensemble de ces retours tend à montrer que la mise en place de partenariats autour du jeu de société n’est pas la norme pour les bibliothèques d’INSPE. L’absence de partenariats peut être due à une absence de besoin ressenti par les bibliothèques, à une méconnaissance des structures avec lesquelles il pourrait être intéressant de nouer des liens ou encore à certaines difficultés pour mettre en place une collaboration efficace et pérenne.

G – Le jeu de société, un objet difficile à gérer, mais légitime en bibliothèque d’INSPE, surtout en cas de demande

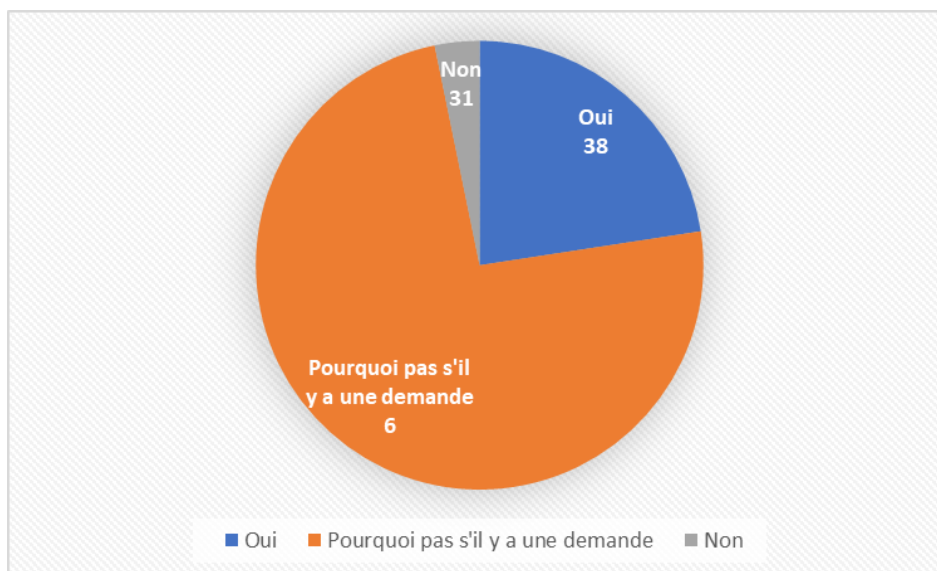


Figure 9 : Graphique illustrant la place du jeu dans les bibliothèques d’après les répondants n’ayant pas ou plus de jeux

Pour finir l’analyse de ce questionnaire, penchons-nous rapidement sur le retour des bibliothèques répondantes qui n’ont pas ou plus de jeux de société. Le graphique ci-dessus montre très clairement que les bibliothèques qui n’ont pas de jeux ne sont pas fondamentalement opposées à la présence de cet objet au sein des bibliothèques d’INSPE : seul un répondant sur 31 pense que le jeu n’a pas sa place dans les collections. En revanche, la grande majorité (23 réponses) soumet la présence du jeu dans les fonds à une demande de la part des usagers. On peut noter

que les réponses sont très partagées parmi les 5 bibliothèques ayant indiqué ne plus avoir de jeux : 2 pensent malgré tout que le jeu a sa place dans les bibliothèques d'INSPE, 2 pensent que ce n'est pas le cas et une répond pourquoi pas en cas de demande.

Quand on interroge les bibliothèques sur les raisons pour lesquelles elles ne proposent pas de fonds ludique, on constate que la majorité d'entre elles considèrent le jeu comme un objet trop difficile à gérer (18 réponses sur 31). Les deux autres raisons qui reviennent le plus sont matérielles : manque de budget et d'espace (14 réponses à chaque fois). Il est également intéressant de noter que la quatrième raison évoquée est le manque de valorisation de cet outil par les formateurs (10 réponses). Une fois encore, les réponses proposées par les 5 bibliothèques n'ayant plus de jeux sont très partagées puisque 4 propositions arrivent à égalité avec 2 voix chacune. On retrouve les réponses évoquées plus haut concernant la difficulté de gestion, le manque d'espace et le manque de valorisation de la part des formateurs. L'expérience parle également puisque la 4e réponse indique que le fonds n'a pas trouvé son public.

On peut se demander dans quelle mesure les freins évoqués ci-dessus impactent la création d'un fonds de jeux de société au sein des bibliothèques d'INSPE. On peut penser que le retour d'expérience des bibliothèques ayant sauté le pas pourrait rassurer les bibliothèques hésitantes sur la question du jeu « difficile à gérer ». Cependant, un témoignage recueilli par une bibliothécaire s'occupant d'un fonds conséquent souligne que cette vision n'est pas dénuée de fondement :

Il faut par contre avoir conscience que la mise en place d'une ludothèque demande du temps (création des notices, les inventaires pour chaque jeu, le comptage des pièces à chaque retour, les relances auprès des usagers en cas de pièce manquante...).

Les questions de budget et d'espace ne sont pas faciles à résoudre et ne se posent pas uniquement pour les jeux. Nous pensons cependant qu'une forte demande de la part des usagers, notamment formateurs, pourrait pousser à chercher des solutions pour développer la présence de fonds ludiques dans les bibliothèques d'INSPE. C'est ce que tendent à montrer les témoignages recueillis qui accordent une grande importance à la sollicitation des publics et à la valorisation de l'outil jeu par les formateurs. Il semble donc qu'ils soient les premiers à sensibiliser et convaincre pour assoir la place du jeu au sein des collections des bibliothèques d'INSPE.

Conclusion

Les retours recueillis au sein du questionnaire montrent que l'implantation du jeu de société dans les bibliothèques d'INSPE n'est pas négligeable. Si certains fonds ludiques ont aujourd'hui une belle ancienneté, la création de telles collections reste toujours d'actualité. La taille de celles-ci peut cependant être très différente d'un centre de ressources à l'autre. La création d'un fonds jeux est souvent à l'origine d'une volonté des bibliothécaires eux-mêmes, avec pour objectif clairement affiché la réutilisation de cet outil pour la formation des futurs enseignants et la pratique de classe. Cela se traduit notamment par une place importante accordée au jeu « à vocation pédagogique » qui est sans doute valorisé, car il affiche clairement les connaissances et compétences travaillées, ce qui le rend plus facile à prendre en main. Les conditions d'usage mises en avant par les répondants montrent bien une volonté de rendre le jeu très accessible et les réponses

concernant la gestion des fonds laissent deviner un important travail autour de cet objet spécifique, non seulement en termes de catalogage et d’équipement, mais surtout au niveau de la cotation et de la création d’inventaires. Les actions de valorisation et de médiation autour des collections ludiques semblent diverses, centrées sur la mise en valeur dans l’espace, la communication et la mise en place d’animations - dédiées au jeu ou dans lesquelles il s’intègre avec le reste des collections, comme un élément parmi d’autres de l’accueil et de l’action culturelle. Afin de renforcer l’intégration du jeu dans les bibliothèques d’INSPE, il paraît nécessaire d’assurer sa place dans les politiques d’acquisitions afin qu’il ne soit pas une variable d’ajustement selon le budget restant et dispose d’un budget prévisionnel annuel. Assoir la position du jeu de société dans les bibliothèques d’INSPE passe sans doute également par la formation des bibliothécaires à cet objet. Il s’agit non seulement de les acculturer au monde ludique, mais aussi de les aider à développer des compétences pour accompagner la mise en jeu et valoriser les liens entre jeux et apprentissages. Le développement de partenariats avec d’autres structures proposant du jeu pourrait contribuer à développer l’expertise des bibliothécaires tout en permettant la mise en place d’actions ludiques différentes à destination des usagers. Pour conclure, les témoignages recueillis nous laissent penser que le développement de fonds ludiques au sein des bibliothèques d’INSPE, même s’il peut se heurter à des questions matérielles ou à une lourdeur de gestion, passe surtout par l’expression d’une demande de la part des étudiants et des formateurs qui sont donc les premiers à devoir être sensibilisés si l’on souhaite voir le jeu prospérer dans les collections.

II – CREER, GERER ET VALORISER UN FONDS LUDIQUE : RETOURS D’EXPERIENCES DE BIBLIOTHEQUES ET LUDOTHEQUES D’INSPE

Suite au questionnaire adressé à l’ensemble des bibliothèques d’INSPE, nous avons sollicité neuf d’entre elles pour approfondir un certain nombre de questions au cours d’entretiens. Les bibliothèques de Limoges, du Mans, de Nice, de Périgueux et de Villeneuve-d’Ascq ont accepté de partager leur expérience, tout comme la responsable des bibliothèques de l’INSPE de Lorraine. Les collègues des bibliothèques d’Aix-en-Provence et de Digne-les-Bains, qui sont toutes les deux rattachées à l’INSPE d’Aix-Marseille, ont témoigné de la toute récente mise en place de leurs fonds ludique, qui n’était qu’à l’état de projet lors de leurs réponses aux questionnaires. Enfin, nous avons pu nous entretenir avec le responsable des ludothèques de l’INSPE Paris, qui présentent la particularité de proposer un fonds de jeux pour les publics de l’INSPE sans que celui-ci soit rattaché à la bibliothèque de l’INSPE - contrairement aux autres témoignages recueillis. Nous avons fait le choix de personnaliser chacun des entretiens en fonction des réponses recueillies précédemment, afin de pouvoir nous appuyer sur ce que nous savions déjà pour nous focaliser sur ce qui nous avait le plus interrogé à la lecture des questionnaires (Annexes 2 à 9). Cependant, afin de pouvoir exploiter les réponses et proposer une synthèse constructive de ces entretiens, nous avons gardé pour chacun d’eux les grandes thématiques abordées dans le questionnaire : création de la ludothèque, objectifs poursuivis et public visé, achat des jeux et contenu du fonds ludique, gestion et usages des jeux, valorisation/médiation/communication autour du fonds, formation des bibliothécaires et mise en place de partenariats. Nous proposons à présent de questionner ces différentes thématiques à partir des témoignages recueillis pour réfléchir aux problématiques liées à la mise en place d’un fonds de jeux de société au sein d’une bibliothèque ou d’une ludothèque d’INSPE.

A – Une création qui nécessite de prendre en compte les profils des bibliothécaires et des usagers, l’environnement proche et le fonctionnement en réseau

Les réponses à notre questionnaire soulignaient que la création d’un fonds de jeux de société au sein d’une bibliothèque d’INSPE était souvent due à une initiative des bibliothécaires. Les différents entretiens menés montrent que ces derniers peuvent être de véritables moteurs pour la mise en place d’un espace ludothèque. Alors que le livre trouve naturellement sa place dans une bibliothèque, le jeu peut notamment y être introduit grâce aux connaissances et à la motivation d’un personnel connaissant bien le domaine ludique et défendant la place du jeu dans monde de l’éducation du fait de diverses expériences, à la fois dans sa vie personnelle et professionnelle. Si tous les professionnels interrogés ne se présentent pas comme de grands amateurs de jeux dans la vie privée, certains d’entre eux soulignent l’importance de leur profil de joueur dans la création d’un fonds de jeu de société :

Je suis joueur moi-même et à jouer avec les enfants, à fréquenter les ludothèques j’y voyais un potentiel à exploiter en classe en fait, c’est vraiment parti de ça. De se dire “Tiens avec les étudiants on pourrait bosser telle ou telle compétence...”

Parfois, c'est l'arrivée d'une bibliothécaire ayant une expérience ludique dans son CV qui contribue à donner l'élan nécessaire pour lancer le projet, à l'image de la ludothèque de Villeneuve d'Ascq qui a bénéficié des compétences d'une ancienne bibliothécaire territoriale travaillant étroitement avec une ludothèque ou encore de la bibliothèque de Dignes dont la responsable travaillait auparavant dans un atelier Canopé. D'autres fois encore, ce sont les collaborations avec d'autres structures qui aident les bibliothécaires d'INSPE à mettre en place un fonds de jeux, comme ça a pu être le cas à Limoges où l'impulsion est notamment venue d'un collègue de l'atelier Canopé en partie détaché à la BU. On sent bien l'importance du personnel travaillant à la bibliothèque dans le lancement d'un tel projet : les goûts, les connaissances et la motivation des bibliothécaires jouent un rôle certain à la fois dans la création des fonds ludiques, mais aussi dans la façon dont ils vont pouvoir les valoriser auprès des usagers par la suite. S'appuyer sur les appétences et les connaissances des membres de l'équipe peut être un bon point de départ pour la mise en place d'une collection de jeux de société, même s'il ne s'agit bien entendu pas des seuls facteurs à prendre en compte.

Les équipes pédagogiques des INSPE peuvent également jouer un rôle important dans la création d'un fonds ludique. C'est par exemple le cas de façon très marquée avec la ludothèque de l'INSPE Paris qui a vu le jour il y a plus de vingt ans sous l'impulsion de formateurs ayant ressenti le besoin d'une telle structure pour soutenir les cours faisant le lien entre les notions « jouer », « apprendre » et « enseigner ». Même sans être à l'origine de la création de la ludothèque, les formateurs peuvent être demandeurs de l'outil jeu et les bibliothécaires peuvent s'appuyer sur eux pour défendre le projet de création d'un fonds, comme ça a été le cas à Aix, Limoges, Nice, Périgueux et Villeneuve-d'Ascq. Une validation par l'équipe pédagogique peut se révéler un véritable atout pour justifier un projet, mais aussi pour le valoriser par la suite et pour réussir à toucher les étudiants, nous y reviendrons. Il ne s'agit pas nécessairement d'obtenir le soutien de tous les formateurs, s'appuyer sur un ou deux d'entre eux pour débiter peut tout à fait être suffisant. Il convient cependant d'admettre que certains fonds ludiques peuvent connaître une forme d'essoufflement si un collègue formateur particulièrement impliqué dans la valorisation du jeu vient à quitter l'INSPE. De même, si certains enseignants soutiennent le projet de création d'un fonds ludique en théorie, il n'est pas certain qu'ils s'en emparent réellement une fois le service effectivement mis en place. Ces écueils doivent rester dans l'esprit de toute bibliothèque réfléchissant à proposer sa propre collection de jeux : quand on connaît l'importance d'une adhésion de l'équipe pédagogique aux projets de tout centre de ressources universitaire, on ne peut négliger la nécessité de convaincre le plus grand nombre et de monter des projets concrets avec les formateurs, impliquant à la fois les collections et les personnels de la bibliothèque. L'expérience de la bibliothèque de Digne nous fera cependant remarquer que certaines fois c'est le lancement du projet qui peut susciter des envies et de la motivation auprès des enseignants : l'offre a parfois le pouvoir de susciter la demande et les liens noués entre les formateurs et les bibliothécaires peuvent faciliter la mise en place de nouvelles actions.

Si les demandes issues des enseignants sont un point de départ important pour toute création d'un espace ludothèque, la prise en compte des attentes des étudiants est également essentielle bien entendu. Elle n'est pas nécessairement facile à mesurer : certains bibliothécaires parlent de quelques demandes au fil de l'eau, d'autres soulignent l'augmentation des emprunts d'ouvrages concernant la ludopédagogie... Le cas des bibliothèques de l'INSPE de Lorraine est tout à fait

particulier puisque la création de l'espace ludothèque sur le site de Nancy-Maxéville a notamment été suscitée par le mémoire d'une étudiante du master MEEF mention Ingénierie Pédagogique. La mise en place du fonds de jeux a fait partie de son travail de mémoire, notamment supervisé par la directrice des bibliothèques de l'INSPE Lorraine en tant que tutrice de terrain. La création de la ludothèque a bénéficié à la fois de son travail de recherche et de son profil de joueuse ayant une grande expérience de l'animation autour du jeu de société. Si ce genre de situation est rare, la question de l'implication des étudiants dans l'existence d'une collection de jeux peut se poser sur diverses questions telles que les suggestions d'achat, l'indexation des notices, la présentation des jeux ou encore la réflexion autour de leur utilisation dans un cadre pédagogique. Les différents témoignages recueillis présentent les étudiants sous deux angles qui nous ont semblé très différents. Si certains bibliothécaires insistent sur le besoin de guider les étudiants et de les former à l'utilisation du jeu de société en classe pour qu'ils s'emparent de cet outil, d'autres mettent en avant une prise en main plutôt autonome du jeu, facilitée par un profil souvent joueur des étudiants et appuyée par la réflexion pédagogique enclenchée lors de l'entrée en formation. Si l'on considère une coexistence de ces deux profils d'étudiants, dont certains ont « simplement » besoin d'une offre pour se lancer tandis que d'autres demandent un accompagnement plus poussé, il nous semble cohérent pour les bibliothèques de sonder le public qui les fréquente pour mettre en place une offre ludique qui tienne compte de ces deux attitudes entraînant des attentes bien différentes, parfois exprimées et parfois suscitées par les services proposés.

Le jeu n'étant pas toujours considéré comme un objet sérieux et ayant sa place au sein d'une bibliothèque universitaire, nous nous sommes interrogés sur le soutien que les bibliothécaires pouvaient recevoir de leur tutelle lors de la mise en place d'un fonds jeux. Beaucoup de témoignages recueillis, dans le questionnaire comme dans les entretiens, ont mis en avant l'appui des supérieurs hiérarchiques au moment de la création des fonds ludiques. Ce qui nous a semblé particulièrement intéressant, c'est de constater que les « tutelles » dont parlent les différents bibliothécaires avec qui nous avons échangé ne sont pas toujours les mêmes. En effet, si les responsables des bibliothèques d'INSPE sont toujours partie prenante lors du lancement de tels projets, certains collègues ont tenu à souligner les réactions de la direction de l'INSPE dans lequel ils travaillent tandis que d'autres ont mentionné la direction du Service Commun de Documentation (SCD) auxquels ils sont intégrés ou associés. Dans le cas des directions d'INSPE, il s'agit de convaincre des personnes qui n'ont pas de connaissances et compétences documentaires, mais qui sont de plain-pied dans le monde de l'éducation. Dans le cas des SCD, il faut persuader des gens qui connaissent parfaitement le monde des bibliothèques, mais pas nécessairement celui de l'enseignement primaire et secondaire. Ces profils différents doivent être pris en compte lors de la création d'un argumentaire pour défendre le lancement d'un espace ludothèque au sein d'une bibliothèque d'INSPE. Il s'agit à la fois de mettre en avant le rôle du jeu dans l'enseignement et de défendre sa place au sein des collections documentaires. Certains échanges avec les bibliothécaires soulignent également la nécessité de pouvoir convaincre les nouveaux arrivants : quand la direction change, il se peut que le soutien précédemment acquis soit remis en question. L'important est alors de mettre en avant l'argumentaire qui a été proposé auparavant tout en montrant comment l'offre mise en place s'inscrit aujourd'hui dans les pratiques des différents usagers.

Jusqu'à présent, nous nous sommes intéressés au rôle des personnes dans la création d'une collection de jeux de société : bibliothécaires, formateurs, étudiants,

tutelles... Les entretiens réalisés mettent également en avant le rôle clef de l'environnement dans la mise en place d'un fonds ludique. Pour illustrer ce point, nous pouvons nous appuyer sur trois exemples bien différents. L'espace ludothèque de la bibliothèque de l'INSPE de Limoges a été créé par les bibliothécaires et un collègue de l'atelier Canopé en s'appuyant sur un fonds de jeux déjà existant, mais peu valorisé et accessible uniquement de façon indirecte. Ils ont fait le choix de créer un espace agréable regroupant les jeux au sein de la bibliothèque et de permettre l'accès direct pour les usagers. Cette offre, déjà existante donc, mais renouvelée, a donné un nouveau souffle au fonds ludique : les usagers ont commencé à pleinement s'en emparer et les bibliothécaires ont pu l'intégrer plus profondément dans le développement de leurs collections. Cet exemple montre que l'environnement dans lequel les bibliothèques proposent le jeu peut influencer sur son intégration dans les pratiques des usagers. La bibliothèque de l'INSPE de Périgueux a créé un fonds ludique avec un objectif pédagogique à l'origine : montrer un objet réutilisable en classe pour les étudiants futurs enseignants. Aujourd'hui, ce centre de ressources INSPE a intégré la bibliothèque du Campus Périgord qui accueille également des étudiants de l'IUT (Institut Universitaire de Technologie), de l'IFMS (Institut de Formation aux Métiers de la Santé), de droit... Ces nouveaux publics utilisent régulièrement le fonds de la ludothèque, dans le cadre de leurs loisirs. Le changement d'environnement, et avec lui de publics, a contribué à créer de nouveaux usages, qui peuvent interroger les objectifs de départ et l'avenir du fonds ludique. Au moment de la création du fonds jeux de société, la collègue de la bibliothèque de l'INSPE de Digne s'est demandé si celui-ci pourrait intéresser les étudiants. En effet, on trouve à proximité de la bibliothèque un bar à jeux et une association ludique très active. Avec ces structures existantes, on peut se demander l'intérêt pour la bibliothèque de se positionner comme un troisième acteur sur la scène ludique. La bibliothécaire a fait le choix de ne pas centrer son offre sur l'aspect loisir, déjà bien représenté, et de mettre l'accent sur l'aspect pédagogique et réutilisation en classe. Cela s'inscrit à la fois dans le choix des jeux, mais aussi dans l'utilisation qui en est faite en collaboration avec les formateurs. La collègue souligne l'intérêt de travailler dans un campus de petite taille où il semble plus facile de connaître toute l'équipe pédagogique et d'échanger avec elle pour monter des projets communs. Ce dernier exemple met donc doublement en avant l'impact de l'environnement sur la création d'un fonds ludique : l'organisation et la taille de l'INSPE dans lequel on se situe tout comme les structures qui l'entourent peuvent jouer un rôle sur la proposition faite autour du jeu de société. À travers ces trois témoignages, on voit bien l'importance de prendre en compte l'environnement lors de la création d'un fonds ludique, car celui-ci influence directement les besoins, les usages et donc l'offre à proposer.

Pour conclure cette première réflexion sur les différents facteurs impactant la création d'un fonds de jeux de société, au-delà des questions matérielles à ne pas négliger comme l'espace ou le budget, nous aimerions mettre l'accent sur la place du réseau dans la création de ces fonds. Chaque INSPE s'étend sur plusieurs sites, pour proposer ses formations dans ce que l'on appelle les Villes Universitaires d'Équilibre. L'INSPE de Lorraine, par exemple, est composé de 5 campus, dans 4 départements différents : Bar-le-Duc (Meuse), Épinal (Vosges), Metz-Montigny (Moselle), Nancy-Maxéville (Meurthe-et-Moselle) et Sarreguemines (Moselle). Chacun de ces campus dispose d'une bibliothèque. Cet éclatement géographique marqué des INSPE pose la question de l'implantation d'une collection de jeux de société. S'il n'est pas rare que plusieurs bibliothèques appartenant à un même INSPE proposent des jeux de société, ce n'est pas le choix qui a été fait par les bibliothèques

de l'INSPE de Lorraine. En effet, la ludothèque se situe physiquement sur le campus de Nancy-Maxéville. Si les jeux peuvent être envoyés dans les autres bibliothèques à la demande, la responsable des bibliothèques de l'INSPE de Lorraine explique qu'il n'est pas facile de valoriser cette offre auprès des publics éloignés, malgré la mise en place d'un catalogue accessible en ligne et spécialement réservé aux jeux. Elle s'interroge aujourd'hui sur la façon de rendre l'offre plus attractive pour les étudiants des autres campus, tout en continuant à centraliser la collection ludique à Nancy-Maxéville, notamment pour des questions de budget. L'idée de proposer des fonds réduits sur les autres sites, comme une offre d'appel pour attirer l'attention vers la ludothèque principale, dont les jeux sont accessibles via la navette, est une piste de réflexion sérieuse. L'essentiel est de proposer une offre égalitaire pour tous les usagers des bibliothèques de l'INSPE de Lorraine, quel que soit leur campus de formation. Cette volonté de diffuser la collection ludique entre les différentes bibliothèques d'un INSPE a également été exprimée lors de l'entretien avec une bibliothécaire de l'INSPE Nice Liégeard, qui souligne les mêmes difficultés à attirer l'attention sur le jeu lorsqu'il n'est pas directement présent sur un site. Cela met l'accent sur le besoin de communication autour du jeu tout en questionnant : l'objet jeu a-t-il des spécificités qui le rendent difficile à valoriser à distance ? Un besoin d'être vu, manipulé et testé notamment ? La question du fonctionnement en réseau, si elle ne se traduit pas toujours par un seul emplacement physique pour la ludothèque, peut aussi apparaître lors de la création du fonds comme ça a été le cas pour les bibliothèques d'Aix-en-Provence et de Digne-les-Bains qui sont liées à l'INSPE de Marseille. Les deux bibliothèques ont réfléchi ensemble au lancement d'un fonds de jeux de société. Même si leurs propositions ne sont pas tout à fait similaires, notamment car elles prennent en compte les environnements différents dans lesquels elles se trouvent, beaucoup de questions ont été réfléchies de concert. C'est le cas notamment du catalogage, de la cotation, de la mise à disposition en accès libre, de la durée de prêt... Échanger autour de ces sujets permet de partager des points de vue ce qui enrichit la réflexion et cela contribue également à proposer une offre reposant sur les mêmes bases à tous les usagers d'un même INSPE.

B – Le jeu de société comme support pédagogique à part entière : une vision à défendre notamment auprès des formateurs

Comme nous l'avons vu lors de l'analyse des questionnaires, la plupart des bibliothèques d'INSPE proposant un fonds de jeux de société le font souvent dans un but pédagogique. C'est également le cas des bibliothèques et ludothèques que nous avons choisi d'interroger durant les entretiens. Pour présenter le jeu comme un outil utile à l'enseignant et réutilisable en classe, il faut tout d'abord réussir à passer par-dessus l'opposition mise en lumière dans notre cadre théorique entre le jeu, frivole et sans but, et l'apprentissage, sérieux et s'appuyant sur des objectifs pédagogiques. C'est ce dont témoigne très clairement l'un des collègues interrogés :

L'idée c'est vraiment de montrer aux étudiants que pour un enfant par exemple jouer à la maison ou jouer à l'école c'est pas la même chose. Que derrière en fait, même si j'achète des jeux qu'on retrouve dans le commerce, avec un peu d'adaptation on peut leur montrer qu'on peut travailler avec ces jeux-là, on va pouvoir développer certaines compétences langagières ou en mathématiques ou même des fois avec les jeux de stratégie ça nécessite d'anticiper les coups prochains, il y a une réflexion à mener... Voilà c'est plutôt ce domaine-là qu'on essaye de mettre en avant.

Il faut donc réussir à déconstruire une certaine image du jeu dédié au loisir pour la reconstruire autour de l'école et de ses programmes. Si la plupart du temps cela semble se faire sans trop de difficulté, les témoignages recueillis soulignent que certains étudiants ont du mal à passer ce cap et restent focalisés sur le plaisir que leur apporte le jeu plus que sur sa réutilisation dans leurs futures pratiques professionnelles. Cet aspect du jeu objet de loisir est également présente chez certains formateurs ou d'autres collègues, ce qui laisse parfois sentir une image un peu « négative » du jeu, qui n'a pas sa place dans une bibliothèque universitaire ou dans les enseignements. Il semble donc particulièrement pertinent de se baser sur la recherche pour dépasser le paradoxe lié à l'utilisation du jeu pour apprendre. Cela peut notamment se traduire en bibliothèque par la mise à disposition d'ouvrages sur le sujet, à proximité du fonds ludique notamment.

Les entretiens réalisés montrent que le jeu de société est souvent considéré par les bibliothécaires comme un outil au service de l'enseignement, au même titre qu'un manuel scolaire, qu'un album de littérature jeunesse ou qu'une valise de matériel pédagogique. On le voit particulièrement bien dans ce témoignage :

J'ai des usagers en fait qui sont particuliers, ils sont à la fois universitaires et ils sont à la fois praticiens puisqu'ils vont dans les écoles. Donc j'ai besoin en fait qu'ils réussissent leur master, qu'ils réussissent leur concours. Donc ça c'est toute la documentation universitaire qu'on acquiert pour qu'ils réussissent leurs études. Et après je me dois de leur donner des outils cette fois qui vont leur permettre d'assurer des séances pédagogiques et surtout de se chercher et de se trouver en tant que pédagogues. Certains préféreront travailler avec des jeux, d'autres avec des malles pédagogiques... Et je pars sur le principe que la bibliothèque d'un INSPE se doit d'être un panel, une proposition d'un terrain d'expérimentation pour se forger à sa carrière d'enseignant.

Le jeu est à la fois cet outil parmi d'autres et cet outil un peu particulier, un peu différent car plus ludique, moins sérieux et sortant de l'ordinaire pour le milieu scolaire. Il offre une ressource supplémentaire pour « multiplier les façons d'aborder certaines notions en classe » et ainsi augmenter ses chances de toucher tous les élèves.

Si le témoignage mis en avant plus haut montre bien une spécificité des étudiants d'INSPE, qui s'inscrivent dans un master professionnalisant, on peut se demander quelle place ces derniers sont à même d'accorder au jeu de société au sein de leurs études. Durant leurs deux années de master, ils doivent obtenir leur diplôme, réussir leur concours et rendre un travail de mémoire, le tout en suivant des emplois du temps hebdomadaires chargés. Cela semble laisser peu de temps pour découvrir l'objet jeu de société soulignent la plupart des personnes interrogées, comme la bibliothécaire de Nice : « Ils sont sous l'eau parce qu'ils doivent préparer le concours, ils doivent soutenir leur mémoire et ça reste un peu du plus je pense dans leur esprit de pouvoir utiliser un jeu ». De plus, les bibliothécaires appuient sur l'idée que le jeu doit être testé et utilisé concrètement pour être pris en main par les étudiants, ce qui n'est pas toujours facile malgré les périodes de stage régulièrement proposées dans les maquettes : les étudiants n'ont pas nécessairement le temps et la liberté de tester les jeux dans ce cadre. Parfois, leur pratique du jeu pour le loisir peut donner lieu assez naturellement à une réutilisation adaptée en classe, mais ce n'est pas ce qui est le plus mis en lumière par les bibliothécaires. Ces derniers tendent à montrer que les professeurs des écoles stagiaires, qui viennent juste de réussir leur concours, sont souvent considérés comme un public plus facile à cibler avec un fonds ludique : ils ont la responsabilité d'une classe et peuvent mettre en

œuvre la pédagogie de leur choix avec leurs élèves. Les étudiants sont donc plutôt soumis à une première sensibilisation à la ludopédagogie, qui doit vraiment porter ses fruits plus tard, lorsqu'ils auront obtenu un poste et qu'ils reviendront à l'INSPE pour finaliser leur formation professionnelle et chercher de la documentation. Cette première approche du jeu, si elle peut être facilitée par la mise en place d'un fonds ludique à la bibliothèque, semble beaucoup devoir aux formateurs.

En effet, si les bibliothèques peuvent proposer l'outil jeu, la plupart des personnes interrogées soulignent l'importance du rôle des formateurs pour diffuser la culture du jeu auprès des étudiants, comme c'est le cas dans ce témoignage :

On est complémentaires. Moi je peux apporter des outils, mais je ne suis pas assez... Solide, crédible, je ne sais pas quel terme employer au niveau pédagogique. Il y a deux parties, il y a l'outil et il y a la pédagogie. Et c'est ces deux aspects-là qui font que nos étudiants en fait vont adhérer à l'outil s'il est aussi recommandé par l'enseignant et à qui on explique la valeur pédagogique de l'outil dont on les dote.

Cette déclaration met en avant l'importance de travailler en collaboration avec les formateurs, mais elle semble aussi questionner la légitimité des bibliothécaires pour valoriser le jeu en tant qu'outil pédagogique. Un livre inscrit dans une bibliographie de formateur sera sans doute plus emprunté qu'un autre qui ne l'est pas. Pourtant cet autre livre, le bibliothécaire d'INSPE pourra naturellement le conseiller à un étudiant lors d'une recherche documentaire : en tant que spécialiste du livre, il sera considéré comme un accompagnant fiable et une personne ressource pour cela. On se demande s'il en va de même pour le jeu de société : si un jeu n'est pas recommandé par un formateur, peut-il l'être par un bibliothécaire avec la même efficacité ? Certains témoignages laissent à penser que ce n'est pas le cas :

Je pense que si ce genre de ressources n'est pas prise en charge, n'est pas mise en valeur par les enseignants des disciplines [...] c'est un fonds qui est insuffisamment utilisé parce que les étudiants n'ont pas le temps, parce que les étudiants ne savent pas, pour plein de raisons. Donc mon but c'est vraiment de sensibiliser au maximum les collègues pour qu'ils les utilisent. Moi je suis convaincue que ça peut être une carte supplémentaire dans les façons d'apprendre.

Un des objectifs prioritaires pour les bibliothèques proposant un fonds ludique peut donc être de toucher les formateurs. Ce qui n'est pas toujours évident, comme le montrent plusieurs retours de bibliothécaires. En premier lieu, il faut que les formateurs viennent à la bibliothèque, ce qui n'est pas toujours le cas. Il faut aussi que ces derniers trouvent du temps pour proposer le jeu au sein de leurs cours, or on entend régulièrement que les heures d'enseignement manquent pour aborder tous les sujets à voir avec les étudiants. Enfin, il est possible que certains formateurs valorisent le jeu sans avoir besoin de la bibliothèque pour cela : certains disposent de leur propre petit fonds disciplinaire, dans un placard dans leur salle de cours. Si l'importance du rôle des formateurs et les difficultés à toucher ce public ne doivent pas être négligées, certaines bibliothèques et ludothèques réussissent très bien à valoriser le jeu auprès des étudiants, notamment en l'intégrant pleinement dans les formations.

La présentation et l'utilisation du jeu de société dans les maquettes d'enseignement des étudiants font partie des méthodes de valorisation et de médiation les plus recherchées par les bibliothécaires, nous aurons l'occasion d'y revenir un peu plus loin. Cette acculturation au monde ludique au sein des enseignements présente l'avantage de légitimer le jeu comme outil pédagogique, de bénéficier de l'appui et des compétences des formateurs et de ne pas demander aux

étudiants de prendre sur leur temps libre pour s'intéresser au jeu. Si plusieurs bibliothèques ont mis en avant la réutilisation de leur fonds de jeux de société dans les cours des étudiants, cette volonté transparait particulièrement bien à travers les trois objectifs poursuivis par les ludothèques de l'INSPE de Paris et décrits par leur responsable, formateur appartenant au département Adaptation et Scolarisation des élèves Handicapés (ASH) de l'INSPE de Paris. Les ressources des deux ludothèques peuvent servir d'appui pour différents projets de formation, aussi bien pour la formation initiale des étudiants se destinant à l'enseignement dans le 1er et le 2d degré que pour la formation de formateurs. Elles sont également des espaces pour consulter et travailler autour du jeu, qui permettent de construire des projets autour de l'objet ludique pour une réutilisation en classe, parfois dans le cadre d'un travail de mémoire. La présence de deux gestionnaires spécialisés garantit un accompagnement, tant sur le choix des jeux que sur leurs adaptations dans le cadre pédagogique. Enfin, le site web de l'INSPE de Paris contient une page spécifiquement dédiée aux ludothèques qui leur permet de partager de nombreuses ressources, notamment des analyses de jeux, des listes ludiques thématiques, des adaptations de supports... Ces divers éléments sont accessibles par la communauté de l'INSPE Paris, mais aussi par tout public extérieur. La forte intégration des ludothèques à la formation, des étudiants comme des formateurs, contribue grandement à leur vitalité comme en témoigne cette déclaration :

Moi en tout cas je constate : plus je fais des propositions de formations, que ce soit des cours à destination des étudiants ou des formations de formateurs à destination des différents formateurs de l'INSPE, et plus on constate de l'engouement et des entrées et des demandes d'accompagnement supplémentaires au niveau de la ludothèque.

Si l'intégration des jeux dans les formations des étudiants est souvent mise en avant comme un objectif des bibliothèques proposant un fonds ludique, la question de la formation des formateurs est plus rarement abordée alors qu'elle semble être une clef pour toucher ce public. Une fois encore, la légitimité des bibliothécaires est probablement en cause : s'ils sont souvent amenés à former les équipes pédagogiques sur les ressources documentaires « classiques », ont-ils les connaissances nécessaires pour proposer une formation autour de l'utilisation pédagogique du jeu de société ?

C – L'achat de jeux pour constituer un fonds : prendre en compte le budget, les suggestions et des critères de choix multiples

C1 – Le budget : une question épineuse pour beaucoup de bibliothèques

Lors de l'analyse des réponses au questionnaire, nous avons souligné que la majorité des réponses recueillies affirmaient ne pas avoir de budget prévisionnel pour l'achat de jeux de société. Nous avons questionné l'idée que le jeu ne soit pas véritablement ancré dans les collections et serve de variable d'ajustement dans le budget, au détriment peut-être du bon développement des collections ludiques. Si nous avons choisi d'interroger des bibliothèques pour lesquelles la place du ludique semble bien ancrée dans leur politique documentaire, nous constatons cependant des disparités dans le mode de financement et des questionnements divers sur lesquels nous allons nous arrêter un moment.

Peu de bibliothèques semblent avoir un surplus de budget lié à la gestion d'un fonds de jeux de société. La plupart d'entre elles disposent d'un budget global pour l'intégralité des achats documentaires et une part de ce budget est attribuée à l'achat de jeux, selon les besoins estimés. Parfois, la somme est fixée dès le début de l'année, ce qui permet de prévoir une véritable politique d'acquisition et de développement des collections ludiques. Certaines bibliothèques soulignent cependant les difficultés liées à l'absence de budget supplémentaire et au « grignotage » du budget traditionnellement dédié aux monographies. C'est le cas par exemple des bibliothèques de Digne-les-Bains et d'Aix-en-Provence qui expliquent que le lancement du fonds n'a pas été facile sans crédits supplémentaires. Tandis que la bibliothèque d'Aix a décidé d'accorder un budget moyen au lancement de son fonds, en achetant moins de littérature de jeunesse cette année-là, celle de Digne n'a pas pu prendre plus de 120 euros sur son budget, ce qui n'a pas permis de proposer un fonds conséquent pour le lancement. Pour certaines animations, la bibliothécaire s'est appuyée sur sa collection personnelle ou sur celle d'une enseignante avec qui elle travaillait afin de compléter l'offre de la bibliothèque. Le lancement du fonds ayant permis de confirmer une demande de la part des usagers, un budget un peu plus conséquent sera attribué au fonds de jeux l'an prochain, toujours sur le budget global *a priori*.

Certaines bibliothèques ont réussi à obtenir un budget supplémentaire lié au fonds jeux de société, en passant par des appels à projets. Ça a été le cas de la bibliothèque de Périgueux par exemple, qui a réalisé pendant plusieurs années des demandes de financements accordés pour des projets d'action culturelle. Les demandes ont été acceptées pendant plusieurs années, le montant attribué diminuant petit à petit une fois le lancement assuré, avant que cette source de financement ne soit plus une option. Depuis, la bibliothèque de Périgueux utilise le reliquat de fin d'année pour financer l'achat de ses jeux de société : avant la clôture des budgets, elle désengage les commandes de livres qui n'ont pas été livrés et utilise le budget qu'elle en tire pour alimenter le fonds jeux. D'expérience, la bibliothécaire sait qu'elle peut compter sur environ 200 euros de budget en procédant ainsi, cependant l'argent n'est pas attribué en amont au fonds ludique. La bibliothèque de l'INSPE de Nice finance également l'achat de jeux de société en soumettant des projets pédagogiques, examinés par une commission composée des directeurs des conseils disciplinaires. La plupart du temps, elle obtient un financement qui lui permet à minima d'acheter des jeux primés par le Festival Ludique International Parthenay. Parfois elle obtient un peu plus. Cependant le financement a manqué pour acheter les jeux primés en 2022 et la bibliothécaire n'a pas pu reporter la dépense, environ 150 euros, sur le budget monographies de la bibliothèque. Elle ignore si les demandes continueront à être financées à l'avenir et si ce n'est plus le cas elle n'a pas de solution pour assurer le développement du fonds, explique-t-elle :

Mais ça reste le problème. Moi j'ai créé ce fonds parce que je pensais que ça correspondait à un besoin en m'appuyant sur le ressenti de mes collègues des disciplines, mais normalement on devrait pouvoir créer quelque chose en étant sûr de pouvoir avoir un financement par la suite. Je me suis dit "Je commence et on verra plus tard !" et puis j'ai toujours pas la solution pour pérenniser le fait d'avoir un crédit fixe.

On voit bien que le financement par projet est intéressant, car il permet d'obtenir un budget supplémentaire, pleinement dédié aux jeux de société. Un projet accepté est également une forme de validation de la part de l'institution qui reconnaît par l'attribution de crédits l'intérêt d'avoir du jeu au sein des bibliothèques.

Cependant, si cette solution peut faciliter le lancement d'un projet, la création d'un fonds ludique, il semble absolument nécessaire de s'interroger en amont sur la façon de pérenniser ce fonds et de continuer à le financer dans le temps.

Le cas des ludothèques de l'INSPE de Paris est un peu particulier pour le financement, car rappelons-le, elles sont un service autonome, qui n'est pas relié aux bibliothèques de l'INSPE. Chaque année, les ludothécaires doivent donc aller négocier un budget auprès de la direction de l'INSPE, comme le font les bibliothèques. Le témoignage recueilli souligne l'importance d'avoir une direction à l'écoute, qui s'intéresse à l'outil jeu de société et qui soutient le bon fonctionnement des ludothèques en octroyant le budget nécessaire à l'extension et à la gestion du fonds ludique.

C2 – La place importante des suggestions et des conseils pour les acquisitions : remise en question de la légitimité des bibliothécaires ?

Les entretiens ont permis de mettre en avant l'importance des suggestions d'acquisition et des conseils des spécialistes dans l'achat des jeux de société par les bibliothécaires d'INSPE. Si ces derniers effectuent une veille sur les parutions et font des choix d'acquisitions selon des critères très variés, sur lesquels nous reviendrons, on constate grâce aux témoignages recueillis que la recommandation occupe une place importante, notamment pour discerner le potentiel pédagogique de jeux pensés avec une vocation ludique à l'origine.

En mettant en avant l'importance des formateurs pour valoriser le jeu auprès des étudiants, nous avons eu l'occasion de questionner la place du bibliothécaire pour mettre en lumière l'utilisation du jeu dans un cadre scolaire. Nous avons relevé que ce dernier ne se sentait pas nécessairement équipé pour montrer aux étudiants les atouts pédagogiques du jeu. Pourtant, c'est bien le bibliothécaire qui effectue les achats et si son objectif est de proposer des outils réutilisables en classe, il doit orienter ses choix et se basant sur le potentiel pédagogique des jeux choisis, sur les compétences qu'ils vont permettre de travailler. C'est une difficulté clairement établie dans ce témoignage de la directrice des bibliothèques de l'INSPE de Lorraine, qui explique les difficultés rencontrées suite au départ de l'étudiante en ingénierie pédagogique qui a été à l'origine de la création du fonds ludique sur le site de Nancy-Maxéville :

[...] La difficulté, je lui en avais fait part, pour nous ça va être de pérenniser. Parce qu'elle avait la double casquette de joueuse et d'ingénieur pédagogique. Donc dès qu'elle avait un jeu en main elle savait très bien quelle orientation pédagogique elle allait pouvoir donner en fait avec son groupe. Et je lui ai expliqué que ça, ça allait vraiment nous manquer.

Certaines expériences peuvent renforcer ce sentiment de ne pas avoir toutes les clefs en main pour faire un choix parfaitement éclairé, comme elle l'explique ici :

On peut se tromper, c'est le cas. Moi j'ai acheté un jeu pour lequel j'ai un enseignant qui m'a dit "Mais là, en fait, ça peut mettre nos étudiants en difficulté." J'ai dit "Ah bon, je ne comprends pas pourquoi..." J'avais pour moi respecté un cadre d'achat, sur un salon éducatif, pour pas me tromper justement n'étant pas aussi joueuse que Lisa... Et il m'a expliqué que c'était la règle du jeu qui n'était pas assez aboutie et qu'elle pouvait parfois mettre en difficulté les étudiants qui n'étaient pas encore assez aguerris avec la pédagogie du jeu pour pouvoir débloquer des situations d'apprentissage. Parce que cette règle-là n'était pas assez aboutie. Et là sans l'avis

d'un spécialiste, sans l'avis d'un enseignant moi je ne peux pas détecter ces problèmes-là.

Le besoin de s'appuyer sur l'avis de spécialistes se retrouve dans d'autres témoignages de bibliothécaires, même si ces derniers perçoivent parfois certaines des compétences que l'on pourrait travailler avec un jeu de société.

Les suggestions d'acquisition des usagers sont une base solide pour orienter les choix des bibliothécaires. Bien sûr, les recommandations des formateurs sont très prisées, non seulement parce qu'ils sont professionnels dans le domaine pédagogique, mais aussi parce qu'accéder à leurs demandes est souvent une garantie d'insérer le jeu dans la formation des étudiants. C'est notamment pour faciliter cette intégration dans les cours que les ludothèques de Paris ont décidé de moins grouper leurs commandes et de faire plus d'achats « au fil de l'eau » afin de répondre rapidement aux suggestions des enseignants. Le témoignage du responsable des ludothèques parisiennes souligne bien l'intérêt que les étudiants portent aux conseils de leurs formateurs :

Quand un professeur fait un cours et qu'il présente des supports, en particulier un support ludique, on sait nous que pratiquement immédiatement ou le lendemain, des étudiants vont venir emprunter ces jeux. Donc du coup il faut qu'on soit en adéquation avec les supports présentés durant les formations de manière à ce qu'on puisse répondre aux demandes le plus rapidement possible.

Les suggestions des étudiants sont également accueillies avec beaucoup d'intérêt par les bibliothécaires. S'ils sont encore en train de développer leurs connaissances et compétences professionnelles, plusieurs témoignages mettent l'accent sur le profil joueur de nombreux étudiants et sur leur capacité à lier cette appétence pour le jeu avec la réflexion pédagogique qu'ils sont en train de cultiver. Même des suggestions émises pour l'aspect loisir peuvent entraîner une réutilisation du jeu en classe, explique la bibliothécaire d'Aix-en-Provence qui s'est entre autres basée sur les demandes recueillies dans un sondage adressé aux étudiants lors du lancement du fonds pour faire ses premiers achats. Au-delà des formateurs et des étudiants, des enseignants en poste fréquentant les bibliothèques d'INSPE peuvent aussi faire des propositions précieuses pour les bibliothécaires qui bénéficient ainsi de l'avis de personnes directement présentes dans les écoles.

Les suggestions d'usagers, si elles présentent l'intérêt d'émaner du public fréquentant la bibliothèque, ne sont pas les seules sources de conseils des bibliothécaires pour l'achat des jeux. Certains d'entre eux, toujours à la recherche de ces compétences pédagogiques permettant de bien cerner un jeu réutilisable en classe, s'appuient sur les avis d'enseignants en poste qu'ils peuvent trouver à distance. Cela passe, par exemple, par l'achat des jeux ayant été nominés pour/ayant reçu le prix EducaFLIP organisé par le festival de Parthenay. Depuis 2015, un jury composé de professionnels de l'éducation et d'enseignants nomme chaque année dix jeux de société « à forts potentiels pédagogiques ». Trois d'entre eux sont récompensés. Depuis 2023, une « journée nationale dédiée aux Jeux et Apprentissages » est également proposée durant le FLIP afin que le public puisse découvrir des jeux de société « utilisables en classe ou à la maison » avec l'accompagnement des jurés du prix EducaFLIP (Jean-Michel Prieur, 2023). Un autre témoignage recueilli évoque l'achat des jeux pour lesquels le site [Un jeu] dans ma classe réalise des fiches pédagogiques. En 2018, l'éditeur Act in Games a établi un partenariat avec l'équipe Jeumaide pour lancer ce projet. Cette équipe, composée de professionnels de l'éducation, rédige donc des fiches détaillées valorisant les

compétences sous-jacentes dans les jeux, et proposant une utilisation de ces derniers en classe. Le site a été repris en 2020 par le distributeur Blackrock Games pour intégrer d'autres éditeurs et leurs jeux à ce projet. Ces deux sources permettent donc aux bibliothécaires de choisir des jeux qui ont été reconnus utiles pour l'enseignement par des enseignants et autres professionnels du monde éducatif.

Les conseils d'achats peuvent également émaner de spécialistes du jeu de société. Dans ce cas, les bibliothèques ne s'appuient pas nécessairement sur des compétences pédagogiques, mais sur une bonne connaissance des jeux et du monde ludique. C'est le cas par exemple des bibliothécaires qui se basent sur les critiques rédigées pour les magazines Plato et Ravage, dédiés au jeu de société et au jeu de rôle. Certains contactent les éditeurs de jeux pour obtenir plus de détails sur un de leur produit. Ces pratiques, si elles permettent d'avoir un avis détaillé sur différents critères du jeu (ses mécanismes, sa durée, son matériel, son accessibilité, etc.), nécessitent de poser un regard critique sur les informations recueillies pour déterminer si le jeu présente un intérêt pour l'enseignement. Le fournisseur de jeux de la bibliothèque peut également être un interlocuteur de choix pour se faire un avis sur les jeux. Certains passent par des boutiques spécialisées locales, comme la bibliothécaire de Périgueux par exemple qui apprécie les compétences de son ludicaire qui connaît à la fois le monde des jeux et ses besoins pédagogiques :

Ça, c'est mon petit bonheur de la fin de l'année, je passe du temps avec le propriétaire du magasin qui nous vend des jeux sur Périgueux, qui connaît très bien les règles et qui a bien compris ma problématique. Donc voilà déjà les conseils d'un professionnel du jeu, pas d'un professionnel... [de l'enseignement].

Beaucoup de bibliothécaires passent également par le vendeur Didacto qui a la spécificité de vendre des jeux pour lesquels l'équipe reconnaît un caractère éducatif. Les jeux proposés par Didacto sont issus de la gamme de plus de cent éditeurs. S'ils ont pu être créés avec un but tout à fait ludique à l'origine, l'entreprise les a sélectionnés pour leur intérêt pédagogique. De nombreux webinaires sont organisés par Didacto pour mettre en avant des jeux permettant de travailler des compétences spécifiques. Avec Didacto, les bibliothécaires s'appuient à la fois sur les compétences du vendeur de jeux qui connaît bien le monde ludique et sur celles du pédagogue qui valorise le jeu comme outil servant les apprentissages. Ces conseils de spécialistes du jeu, parfois très sensibilisés aux problématiques pédagogiques des bibliothèques d'INSPE, viennent compléter les sources de recommandations pour les bibliothécaires.

Si beaucoup de témoignages soulignent l'importance des conseils d'autres personnes (étudiants, formateurs, enseignants en poste, ludicaire...) pour bien cerner les jeux ayant un fort potentiel pédagogique, il nous paraît tout de même intéressant de signaler que certains retours mettent aussi en avant la compétence des bibliothécaires pour sélectionner des jeux réutilisables en classe. Il nous semble que c'est particulièrement le cas quand la gestion du fonds ludique a une place importante dans les missions de la personne interrogée ou quand cette dernière fréquente régulièrement le monde ludique dans sa vie personnelle. On entend alors des termes durant l'entretien comme « intuition » pour choisir un jeu ou encore « expérience » pour trouver un jeu équilibré, qui saura être ludique tout en apportant quelque chose au niveau pédagogique. Cela laisse à penser que plus le bibliothécaire dédie du temps aux jeux de société, plus il acquiert une certaine expertise autour de cet objet, qui va lui donner les compétences et la confiance nécessaires à l'achat de jeux de société réutilisables dans un cadre pédagogique. On peut donc se questionner sur l'intérêt d'avoir un personnel dédié et particulièrement sensibilisé au jeu quand

on fait le choix de lancer un fonds ludique en bibliothèque d'INSPE. Quel impact sur la vie de ce fonds ? Cette question de la spécialisation se heurte bien entendu aux possibilités en matière de recrutement, d'effectifs et de budget.

C3 – Des choix d'acquisition qui se détournent des critères traditionnels d'achat de jeux

Dans le questionnaire adressé aux bibliothèques d'INSPE, nous posons une question sur les critères de choix principalement pris en compte pour l'achat des jeux. Plusieurs réponses libres évoquaient déjà que les bibliothécaires mettaient essentiellement l'accent sur les compétences travaillées à travers les jeux et les adaptations possibles en classe. Les entretiens confirment bien cette priorité accordée au « potentiel pédagogique » d'un jeu, un point qui semble prévaloir sur tous les critères plus traditionnels qui définissent les jeux de société habituellement. Cela correspond parfaitement à l'objectif défendu de proposer des jeux réutilisables en classe.

On note également que les acquéreurs de jeux de société prennent tout particulièrement en compte leur fonds et les pratiques des usagers pour orienter leurs achats, comme ils le font pour les monographies. Ils observent les emprunts pour proposer des jeux similaires à ceux qui ont du succès. Ils achètent des jeux en fonction des disciplines scolaires, parce que c'est ainsi que les bibliothécaires se sont réparti les acquisitions ou parce que les formateurs d'un département sont plus demandeurs qu'un autre... Les achats servent également à compléter une cote parce qu'elle n'est pas assez fournie pour répondre aux besoins. Enfin, les bibliothécaires peuvent acheter des jeux dans le cadre d'un projet spécifique ou pour faire du lien avec le reste des collections. C'est le cas par exemple de la bibliothécaire de Digne-les-Bains qui participe à une Unité d'Enseignement (UE) en lien avec la littérature jeunesse et a donc choisi pour ses premières acquisitions des jeux liés à cette thématique, autour de l'imagination, de la verbalisation, des contes, etc. On peut aussi citer l'exemple du bibliothécaire du Mans qui a pour idée d'acheter un ou deux jeux autour de la thématique des graines et des plantes pour accompagner un projet de grainothèque lancé à la bibliothèque.

Si l'on veut tout de même s'arrêter sur les critères plus traditionnels avec lesquels on décrit les jeux, voilà ce qu'on peut dire. Le questionnaire montrait que la priorité allait sur la thématique du jeu et les mécaniques employées. Dans les entretiens, la primauté de ces deux critères n'apparaît pas, même s'ils sont bien cités. On note avec intérêt que les mécaniques de jeux sont parfois vues comme un moyen de s'assurer que le jeu est bien ludique. Avoir une bonne mécanique c'est avoir un jeu agréable à jouer, et ce même si des objectifs pédagogiques sont attribués au jeu. D'autres critères proposés dans le questionnaire sont également cités. Un des témoignages met notamment l'accent sur la durée du jeu, qui doit être en adéquation avec la durée d'une séance d'apprentissage ou qu'il faut pouvoir adapter. La notoriété des jeux est également mise en avant avec l'achat de jeux primés, ayant reçu le label EducaFLIP ou l'As d'Or décerné par le festival du jeu de Cannes. Un retour insiste également sur le matériel utilisé pour la fabrication du jeu, l'aspect sensoriel et la qualité sont valorisés. Plusieurs critères listés dans le questionnaire n'apparaissent pas dans les discussions : le nom de l'auteur ou de l'éditeur, le nombre de joueurs, l'accessibilité des règles ou encore le graphisme du jeu. Enfin, on remarque que les bibliothécaires achètent également des jeux destinés à un public cible. Celle-ci peut être liée à l'âge : achat de jeux pour les élèves de maternelle,

pour l'école primaire, pour le collège... La cible peut également être définie selon d'autres spécificités, comme le handicap notamment : un des témoignages recueillis mentionne l'achat de jeux chez le fournisseur Hoptoys qui propose des outils à destination des enfants porteurs de handicaps.

Ces échanges autour des critères d'achat des jeux ont permis de mettre l'accent sur deux points spécifiques que nous souhaitons partager dans ce mémoire. Le premier est lié au type de jeux achetés par les bibliothèques. Si l'on reprend la classification ESAR, les jeux de règles sont les plus favorisés par les bibliothèques d'INSPE. Cependant, on remarque que certains centres de ressources proposent également des jeux symboliques et/ou des jeux d'assemblage. La bibliothécaire de l'INSPE de Périgueux par exemple mentionne l'achat de *Playmobil* à la demande d'une collègue formatrice pour travailler sur l'importance du jeu symbolique en maternelle et sur l'acquisition du langage. Il semble que les étudiants n'osent pas particulièrement s'emparer de ces outils particuliers, ce qui remet en avant l'importance de la valorisation des jeux par les formateurs. À Nice, ce sont les *Lego* et les *Kapla* qui ont retenu notre attention : ces jeux d'assemblage ont été sollicités par une formatrice en géographie qui les utilise dans ses cours pour travailler la représentation de l'espace et réaliser des maquettes avec les étudiants. Un projet de la bibliothèque de l'INSPE du Mans a aussi pour but de valoriser les jeux symboliques : l'idée est de proposer une salle vide aux étudiants dans laquelle ils pourraient simuler la mise en place de coin jeux comme on le fait à l'école maternelle.

Le dernier point sur lequel nous souhaitons mettre la lumière concerne l'acquisition de jeux destinés à un public de collégiens. Nous l'avons vu, beaucoup d'achats sont effectués pour les élèves de l'école primaire, de la petite section de maternelle au CM2. Il semble que cela ne tienne pas tant, de la part des bibliothécaires, d'une croyance reléguant le jeu aux enfants les plus jeunes. Les raisons avancées sont plutôt d'ordre pratique. En effet, certains sites de formation n'accueillent que les étudiants de master MEEF 1er degré se destinant au professorat des écoles. D'autres accueillent aussi des étudiants de master MEEF 2nd degré se destinant à l'enseignement dans le secondaire. Cependant, ces derniers peuvent être moins présents sur le site de l'INSPE, car une partie de leur cours est dispensée par les Unités de Formation et de Recherche (UFR) disciplinaires, sur d'autres campus. Ils sont donc moins présents à l'INSPE et par ricochet à la bibliothèque, ce qui n'en fait le public cible pour les fonds ludiques. Deux témoignages recueillis soulignent cependant le développement progressif ou à venir d'un fond de jeux réutilisables au cycle 4 c'est-à-dire avec les élèves de la 5e à la 3e. Les ludothèques de l'INSPE de Paris font l'effort de développer ce pan du fonds depuis trois ou quatre ans, en s'appuyant notamment sur l'explosion des *escape games* dans le monde éducatif et sur l'adaptation de jeux coopératifs initialement destinés aux adultes. La bibliothèque du Mans de son côté a pour objectif de développer ce fonds et mentionne également l'impact important des *escape games* pour la sensibilisation de l'enseignement secondaire au lien existant entre jeux et apprentissages. Le bibliothécaire témoigne d'un changement d'état d'esprit chez certains de ces collègues formateurs, qui n'avaient pas nécessairement une image très positive de l'utilisation du jeu en classe et font plus de demandes aujourd'hui. C'est le cas particulièrement pour sensibiliser les étudiants qui préparent le Certificat d'Aptitude au Professorat de l'Enseignement du Second degré (CAPES) d'anglais.

C4 – Jeux ludiques et pédagogiques : quels intérêts et médiations ?

Les bibliothèques d'INSPE cherchant principalement à proposer des jeux de société dans un objectif pédagogique, nous avons voulu nous arrêter plus longuement sur le type de jeux achetés par ces dernières. Favorisent-elles les jeux qui ont été créés dans le but de servir les apprentissages ? Ou mettent-elles en avant des jeux inventés pour le loisir, qui peuvent être exploités ou détournés pour apprendre ?

Parmi les structures interrogées, la bibliothèque de l'INSPE de Limoges est celle qui revendique le plus l'achat de jeux de société à vocation pédagogique. La bibliothécaire avec qui nous avons échangé explique que les bibliothèques d'INSPE peuvent se positionner sur ce créneau du jeu de société pédagogique vu leur public cible, et pour compléter une offre extérieure déjà existante :

Ça a été pensé un peu au départ. On a des jeux de 7 familles, mais qui abordent les rois et reines de France. C'est quand même à destination des enseignants et on estime que c'est un peu notre rôle d'avoir plus des jeux comme ça que des jeux qu'on peut trouver dans une ludothèque. Surtout qu'il y a une grande ludothèque à Limoges qui est accessible aussi. Donc voilà le but c'est pas forcément d'avoir les mêmes choses.

Les jeux de société à vocation pédagogique seraient aussi plus faciles à prendre en main pour les étudiants, car ils ne demandent pas nécessairement d'adaptation :

C'est souvent des choses toutes faites, peut-être que, je pense aux étudiants ou même ceux qui ont juste pris une classe, bien souvent ils essaient de trouver des outils pour travailler autrement et c'est vrai que quand ils ont des choses toutes prêtes à adapter ils ont pas à réfléchir à développer d'autres jeux pour eux c'est peut-être plus simple. On le voit même avec les ouvrages, ils veulent des choses toutes prêtes.

La responsable des bibliothèques de l'INSPE de Lorraine témoigne également de l'achat de jeux plus orientés vers la pédagogie : les jeux ludiques sont achetés en se basant sur les suggestions des étudiants, formateurs et enseignants en poste dans les écoles. Les choix des bibliothécaires s'orientent plus vers des jeux à vocation pédagogique, pour lesquels il est plus facile de voir les compétences travaillées et l'utilisation possible en classe.

La plupart des autres retours mettent en avant l'intérêt du jeu à vocation ludique pour les apprentissages. On entend de temps en temps l'expression de « vrais jeux », en opposition aux jeux pédagogiques qui peuvent être considérés comme des exercices déguisés. Un reproche souvent adressé au jeu pédagogique est son manque d'aspect ludique, un critère jugé important pour réussir à entraîner les élèves comme l'explique le bibliothécaire de l'INSPE du Mans :

C'est sans doute la dérive du fait que je sois joueur, mais si on veut embarquer les élèves avec nous et que ça marche bien... Si la mécanique du jeu est pénible, ben voilà on passe à côté. C'est pareil pour les étudiants quand ils sont en stage ou les enseignants... Donc l'idée c'est plutôt de partir sur des jeux qui soient un peu sympas à jouer ou qui vont être adaptables.

Si le jeu à vocation ludique est vu comme un moyen de motiver les élèves, la bibliothécaire de l'INSPE de Villeneuve-d'Ascq souligne bien qu'il a aussi un intérêt pour développer des apprentissages :

Nous dans la ludothèque il y avait vraiment cette idée d'être sur du jeu ludique parce qu'on avait conscience que sur un jeu ludique il y a de compétences en fait qui sont développées et qu'après ça peut venir servir des tas de matières, des tas d'apprentissages.

Ces témoignages reflètent deux points de vue que nous avons déjà eu l'occasion de rencontrer dans nos lectures et notre parcours professionnel. Ce qui nous a le plus marqué autour de cette question, c'est sans nul doute le retour des bibliothécaires des INSPE de Digne-les-Bains et d'Aix-en-Provence. On entend souvent que les jeux à vocation ludique sont intéressants pour apprendre, mais qu'ils demandent un fort accompagnement pour être adaptés pour la classe. Les jeux à vocation pédagogique eux sont considérés comme moins ludiques, mais plus faciles à prendre en main, car ils sont pensés pour les apprentissages et exposent clairement les compétences travaillées et l'utilisation possible en classe. Ce n'est pas le point de vue de la bibliothécaire de Digne-les-Bains. Selon elle, les jeux pédagogiques demanderaient beaucoup d'accompagnement pour susciter l'emprunt par les usagers :

Je pense que des jeux pédagogiques, de mon point de vue, ça peut fonctionner quand on les amène. Comme les revues qu'on doit valoriser... C'est un fonds à valoriser, il y aura plus de travail de médiation, de valorisation à mon sens, dès qu'on n'arrive pas par la porte loisir, plaisir et fun.

Cet avis s'est construit lors d'une précédente expérience professionnelle, alors qu'elle travaillait au sein d'un atelier Canopé. À cette époque, elle avait récupéré des jeux pédagogiques appartenant à un Conseil départemental et ces derniers n'étaient absolument pas empruntés par les usagers. Les jeux pédagogiques créés par Canopé comme *Mathador* ou *Planète Code* trouvaient leur public eux, notamment grâce à une forte médiation et beaucoup d'animation proposées aux usagers. Ce témoignage est soutenu par la bibliothécaire de l'INSPE d'Aix-en-Provence qui souligne l'autonomie des étudiants qu'elle côtoie vis-à-vis des jeux ludiques proposés à la bibliothèque : ils jouent, parfois simplement pour le plaisir, ils pensent à une adaptation pour la classe, ils font des tests et lui expliquent comment ils se sont emparés de cet outil et ce qu'ils en ont pensé. Si le jeu ludique peut nécessiter un accompagnement d'après les bibliothécaires, le côté loisir et « fun » le rendrait plus accessible pour les usagers qui auraient envie de l'utiliser. De son côté, le jeu pédagogique, moins attractif naturellement, nécessiterait d'être bien présenté pour montrer tout son intérêt.

Nous ne sommes pas en mesure de donner raison ou tort à l'une de ces théories, il n'y a d'ailleurs probablement pas de réponse définitive à cette question. L'utilisation de jeux à vocation ludique ou pédagogique dépend très certainement des sensibilités de chacun, de l'envie de s'investir dans une adaptation ou non, des élèves à qui on destine le jeu, de la façon dont le jeu est mis en avant, etc. Il semble évident que les deux modalités présentent un intérêt pour les apprentissages et on constate en observant les fonds ludiques des bibliothèques d'INSPE qu'ils sont bien souvent composés de jeux à vocation ludique et à vocation pédagogique. De plus, nous savons que cette séparation entre le ludique et le pédagogique est fragile, voire artificielle : un même jeu présenté à plusieurs personnes pourra sans doute prendre les deux étiquettes selon les points de vue de chacun.

D – La gestion d'une collection de jeux de société et les usages permis

Le questionnaire adressé aux bibliothécaires a permis de dégager des tendances marquées pour la gestion d'un fonds de jeux de société et les usages proposés aux publics. Les jeux de société sont intégrés aux catalogues et souvent cotés selon une classification maison. Le libre accès est presque partout, l'emprunt est la norme et le jeu est souvent autorisé sur place. Le retour passe le plus souvent par la vérification complète grâce à un inventaire. On sait aussi que cette gestion peut être considérée comme un frein pour les bibliothèques puisque la majorité des bibliothèques ne possédant pas de fonds ludique pointent le jeu comme un objet trop difficile à gérer. Les témoignages des bibliothèques d'Aix-en-Provence et Digne-les-Bains, qui viennent de lancer leur fonds, révèlent que la gestion du fonds est la problématique ayant entraîné le plus de questions et de recherches, notamment auprès des autres bibliothèques d'INSPE. Les retours recueillis durant les entretiens sur les questions de gestion sont parcellaires : ces questions techniques n'ont pas entraîné énormément d'échanges et ces derniers sont plus ou moins importants selon les structures interrogées. Nous allons cependant mettre en lumière les points qui ont retenu notre attention.

D1 – Le catalogage, un moyen de valoriser et décrire les jeux malgré certaines limites des outils à disposition

Nous l'avons vu, les jeux sont intégrés dans les catalogues. Les témoignages recueillis montrent qu'on les trouve à la fois dans le catalogue du Système Universitaire de Documentation (SUDOC) et dans les catalogues des bibliothèques universitaires concernées. Nous notons cependant avec intérêt la remarque de la bibliothécaire de Périgueux, qui explique cataloguer les jeux de règles dans le SUDOC, mais pas les poupées et les marionnettes. Nous supposons que cette restriction peut avoir deux causes : un manque de modèle pour proposer une notice descriptive qui présente bien ces objets spécifiques, mais peut-être aussi le sentiment d'un manque de légitimité pour ces jouets qui n'auraient pas leur place dans un catalogue universitaire.

Certaines remarques des bibliothécaires montrent que le catalogage des jeux n'est pas aussi naturel et facile que celui des livres. Un témoignage insiste par exemple sur la concentration demandée par cette tâche et sur le besoin de « se remettre dans le bain » après chaque commande. Un autre explique que s'il n'est pas possible de rapatrier une notice existante, les jeux vont attendre un peu plus longtemps avant d'être catalogués. La rédaction des notices peut demander d'aller chercher des informations complémentaires sur Internet, mais une source très complète apparaît dans les échanges : Wikiludo, une base de données collaborative proposée par l'ALF qui regroupe des notices de jeux.

Plusieurs témoignages montrent une volonté de proposer des notices étoffées pour décrire précisément les jeux de société. La bibliothécaire de l'INSPE de Périgueux par exemple intègre un résumé précis des règles dans chaque notice. Les bibliothécaires d'Aix-en-Provence et de Marseille ajoutent un maximum de facettes de la classification ESAR en indexation libre. Ces facettes se rapportant notamment au développement de compétences cognitives, elles considèrent que ce sont des informations particulièrement importantes pour les sciences de l'éducation et qui parlent aux étudiants, d'où leur choix de les intégrer aux notices.

Le fait de proposer les jeux dans les catalogues est vu comme un moyen de faire connaître les collections ludiques auprès des usagers. L'absence de catalogueur au sein de la bibliothèque de l'INSPE du Mans est ainsi considérée comme un handicap pour la valorisation, car les bibliothécaires sont tributaires de la disponibilité des collègues d'autres sites pour réaliser ce travail de catalogage. On remarque cependant qu'il n'est pas toujours facile de réussir à mettre en avant les jeux via le catalogue. En effet, des problèmes peuvent se poser pour faire apparaître une liste de tous les jeux proposés par une structure. Certaines bibliothèques ont pour règle de toujours attribuer un même mot clef à chaque jeu (jeux éducatifs par exemple) afin de pouvoir obtenir cette liste lors d'une recherche. Ce n'est pas le cas partout et la notion de jeux n'apparaît pas toujours dans les notices, que ce soit en indexation ou en format, ce qui rend alors difficile l'obtention d'un inventaire de tous les jeux proposés. Une autre problématique rencontrée dans les témoignages recueillis concerne l'absence de visuels à l'intérieur des catalogues pour les boîtes de jeux. Cette question, qui peut aussi se poser pour les livres, semble particulièrement importante pour les jeux de société. En effet, leur aspect graphique joue un rôle non négligeable dans leur attrait, d'autant plus que leur nom n'est souvent pas aussi parlant et représentatif de leur contenu que le titre d'une monographie.

Le besoin de regrouper l'ensemble des jeux et de les présenter de façon visuelle amène souvent les bibliothèques à proposer d'autres outils pour valoriser leur fonds ludique : PDF en ligne et/ou imprimé, Padlet, Netvibes... Nous y reviendrons quand nous nous pencherons sur les actions de communication et médiation.

D2 – ESAR, une classification valorisée, mais compliquée à utiliser

Le questionnaire souligne que la majorité des bibliothèques ont un système de classification maison. Parfois, elles s'appuient sur le système ESAR, plus ou moins adapté ou simplifié. Les retours obtenus illustrent une part de la diversité des choix possibles. Les bibliothèques de Digne-les-Bains et d'Aix-en-Provence utilisent la classification ESAR, qui classe les jeux de règles selon leurs mécanismes le plus souvent. C'est également le cas de la bibliothèque de Villeneuve d'Ascq, qui a en partie adapté la classification pour coter le matériel pédagogique de la bibliothèque de la même façon que les jeux de société. Les ludothèques de l'INSPE Paris favorisent une classification par compétences, mais soulignent la difficulté de prioriser ces dernières. En effet, un jeu coopératif permettra de travailler les compétences sociales, mais selon la thématique abordée par le jeu, d'autres compétences pourront être travaillées. Il faut alors choisir ce que l'on veut mettre en avant et garder en tête les autres aspects du jeu pour pouvoir guider les usagers selon leurs demandes. La bibliothèque de Nancy-Maxéville répartit d'abord ses jeux dans les différents cycles avant d'employer la classification ESAR à l'intérieur de chacun d'eux. Ce choix fait écho à la classification des séries de lecture que l'on trouve dans d'autres bibliothèques de l'INSPE de Lorraine. On retrouve ici l'importance accordée au fonctionnement en réseau. Le classement par disciplines scolaires n'est pas représenté dans les témoignages recueillis, mais il pourrait également être une option. Nous savons par exemple que les jeux de la bibliothèque de l'INSPE Limoges sont achetés par trois bibliothécaires, selon des thématiques qui leur ont été attribuées : celles-ci sont notamment liées aux disciplines scolaires comme le français, les mathématiques, les sciences, l'anglais, etc.

La classification ESAR peut impressionner au début, comme en témoigne la bibliothécaire de Nice : « Je connaissais ESAR, je savais que ça existait. [...] Quand j'ai commandé le livre, je me suis un peu laissé impressionner par ce livre qui me semblait un peu indigeste. J'avais l'impression que je n'allais pas arriver à analyser les jeux ». Elle explique pourtant qu'avec le temps elle a réussi à s'approprier cette proposition et qu'elle aimerait que ce soit le cas pour tous les catalogueurs de jeux dans le SUDOC :

Je regrette aussi que le système ESAR ne soit pas toujours utilisé dans toutes les notices du SUDOC. Parce que je cherche toujours aussi les jeux sur le SUDOC pour voir comment ils ont été indexés, si j'ai pas oublié quelque chose, un aspect qui m'aurait échappé... Parfois il y a certains jeux qui sont indexés selon ESAR mais pas tous.

D'autres bibliothèques soulignent l'intérêt de se baser sur cet outil, spécifiquement pensé pour la classification des jeux et jouets. La directrice des bibliothèques de l'INSPE de Lorraine explique par exemple comment la découverte d'ESAR lui a permis de mieux appréhender le monde ludique :

[...] en m'expliquant la classification ESAR, elle m'a ouvert sur un panel que je ne connaissais pas en fait. Qu'est-ce qu'un jeu de rôle, un jeu de mime, un jeu symbolique ? Et là j'ai vu la richesse et c'est là que je me suis dit "Ah donc oui en classe...". Là ça m'a vraiment ouvert les écoutilles en fait, j'étais beaucoup plus... Je vais grossir les traits mais je suis sortie de mon *Monopoly* en gros.

La bibliothécaire de l'INSPE de Villeneuve d'Ascq explique de son côté l'intérêt qu'elle trouve à la classification ESAR, qui ne se rapporte pas qu'aux disciplines scolaires :

Il y avait aussi effectivement une limite dans la Dewey où on va être trop par matières, ce qui correspond pas pour moi à un jeu et effectivement je trouve qu'il y a ce côté intéressant d'être vraiment sur une compétence qu'on peut développer par tel et tel jeu... Moi je trouve que c'est intéressant quand même d'être plus sur ESAR et sur le mécanisme du jeu, qui peut du coup être sur des thématiques complètement différentes mais en tous cas le mécanisme c'est un jeu de stratégie. Derrière un jeu de stratégie il peut y avoir de jeux effectivement qui sont divers et variés. Je pense qu'on était vraiment dans cette envie du jeu qui travaille des compétences mais pas forcément le côté compétences scolaires dans le sens j'apprends des maths, j'apprends du français mais des compétences qui vont nous servir dans nos apprentissages voilà.

Nous avons également déjà souligné le témoignage des bibliothécaires de Digne-les-Bains et d'Aix-en-Provence qui mettent en avant l'intérêt pour le public INSPE des informations cognitives fournies par ESAR.

Une des questions qui reste en suspens est la lisibilité des classifications proposées pour les usagers, et notamment les étudiants. C'est une question que les bibliothèques peuvent déjà se poser avec la Dewey, souvent utilisée pour les monographies. Nous n'avons recueilli que peu d'impressions sur cette question, mais nous notons que la bibliothécaire de l'INSPE d'Aix-en-Provence a mis en avant l'autonomie des étudiants pour s'emparer du fonds ludique. À Nancy-Maxéville, les étudiants ne semblent pas avoir de problèmes non plus pour trouver les jeux qui les intéressent : ils sollicitent peu les bibliothécaires et semblent s'appuyer sur leurs pratiques personnelles et sur la découverte du matériel pour faire leurs choix. En cas de besoin, les professionnels sont toujours disponibles pour guider et conseiller les publics comme le soulignent plusieurs témoignages.

D3 – Des questionnements sur la mise en rayon, l'accès direct et l'usage sur place

Le regroupement des jeux de société au sein d'un espace dédié contribue à l'identification du fonds ludique et donc à sa valorisation. Cela se vérifie concrètement si l'on prend l'exemple de la bibliothèque de l'INSPE Limoges, qui a mis en place un espace ludothèque en 2018 pour regrouper et proposer en libre accès une collection de jeux déjà existante, mais en accès indirect et divisée entre différents pôles thématiques. Cette initiative a permis d'augmenter l'utilisation des jeux par les usagers.

La question de l'agencement d'un espace ludique au sein d'une bibliothèque n'est pas des plus facile. Cela est notamment lié au format des boîtes de jeux, qui est très variable d'un objet à l'autre. Certaines bibliothèques rangent les jeux sur des meubles identiques à ceux utilisés pour les monographies. D'autres recyclent un casier à revues. Tandis qu'à Digne-les-Bains et à Aix-en-Provence on cherche encore à optimiser la mise en rayon en trouvant un meuble dédié aux jeux plus adaptés, à Limoges les bibliothécaires ont acquis cette année des rayonnages bas qui permettent de consulter les jeux sur la tablette du dessus.

Parmi les témoignages recueillis sur cette question de la mise en rayon, deux d'entre eux présentent une spécificité qui a attiré notre attention. À la bibliothèque de Villeneuve d'Ascq, une des bibliothécaires se charge de l'achat des jeux de société à vocation ludique. Ces derniers sont regroupés dans un espace dédié, qui accueille également le matériel pédagogique. Celui-ci est acheté par différents bibliothécaires, en fonction de leur domaine d'acquisition. Ce rapprochement des jeux et du matériel pédagogique témoigne probablement d'une volonté de mettre en avant des outils un peu différents des manuels et autres ouvrages pédagogiques pour enseigner. L'importance de cette collection mixte (plus de 500 objets), pousse aujourd'hui les bibliothécaires à mieux fixer en amont la quantité de matériel pédagogique acquis annuellement pour chaque domaine d'acquisition, pour des raisons d'espace notamment. En effet, la personne en charge de l'achat des jeux de société souligne que si l'intégralité de la collection devait se trouver en rayon, il n'y aurait pas assez de place disponible.

Le second retour sur lequel nous voulons nous arrêter concerne la collection ludique de la bibliothèque de l'INSPE du Mans. Celle-ci est n'est pas disponible en accès libre pour les usagers, faute de place pour mettre tous les jeux en rayons (environ 200 jeux). Ils sont donc regroupés dans une petite pièce en face des bureaux des bibliothécaires et les usagers doivent demander à accéder aux jeux. Si le témoignage recueilli admet que l'idéal serait de rendre la collection accessible et visible pour le public, il met aussi en avant un intérêt à cette situation : lors de chaque demande, les bibliothécaires peuvent proposer leurs conseils aux usagers, leur demander sur quel type de jeux ils ont envie de travailler... Il semble que cette situation n'impacte pas trop l'utilisation des jeux puisque de plus en plus d'étudiants viennent emprunter, même pour simplement tester un jeu, jouer pour le plaisir durant une petite demi-heure de pause. Cela est sûrement dû à la forte intégration du jeu dans la formation des étudiants qui permet de faire connaître l'existence de cette offre, nous aurons l'occasion d'y revenir.

Pour conclure cette partie, nous aimerions simplement signaler que l'usage du jeu sur place semble souvent autorisé, même si les bibliothèques n'ont pas nécessairement mis en place d'espace dédié pour cette pratique. Les étudiants ne s'emparent pas toujours de cette possibilité et empruntent parfois les jeux pour faire

une partie à l'extérieur de la bibliothèque avant de les ramener à la fin de celle-ci. Cependant, le jeu sur place peut aussi arriver naturellement à la bibliothèque, sans que la question se soit vraiment posée, comme l'explique la bibliothécaire de Villeneuve-d'Ascq. Cet usage n'a pas été interdit, du moment que le bruit n'est pas trop élevé et ne dérange pas les autres usagers. La bibliothécaire de l'INSPE de Périgueux remarque pour sa part que si certains étudiants s'installent sur les tables disponibles au niveau du fonds ludique pour jouer, d'autres utilisent les salles de travail en groupe, afin de pouvoir faire un peu plus de bruit. On peut se demander s'il s'agit d'un réel détournement de ces pièces et si une problématique peut apparaître avec d'autres usagers désireux d'utiliser ces espaces.

D4 – Des jeux prêtés malgré une lourde gestion et des questions sur la circulation des jeux entre les sites

Toutes les bibliothèques interrogées prêtent les jeux de société aux usagers, il n'y a pas de volonté affichée de les garder pour un usage restreint, durant des formations ou animations par exemple. Nous n'avons pas interrogé les bibliothécaires sur les durées de prêt proposées, mais nous savons que les bibliothèques d'Aix et Provence et de Digne-les-Bains ont choisi d'autoriser l'emprunt pendant une semaine, pour une raison technique : les documents auxquels sont attribués cette durée de prêt ne peuvent pas passer par le service de navette. Les prêts peuvent être prolongés sur demande des usagers, cette courte durée d'emprunt ne traduit pas une volonté marquée de limiter le temps d'immobilisation des jeux. Au sein des ludothèques de l'INSPE Paris, le prêt est réservé à la communauté universitaire et n'est pas permis aux extérieurs, même par inscription. Ce choix des gestionnaires de la ludothèque est lié à l'importante population étudiante accueillie par l'INSPE Paris : pour donner un ordre d'idée de cette dernière, le site web de l'INSPE indique une capacité d'accueil en M1 de 1856 étudiants pour l'année 2021 (Alain Frugière, 2021). Bien que la ludothèque propose un peu plus de 2000 jeux, sa masse ne paraît pas encore assez importante pour permettre d'élargir le prêt en dehors des membres de l'INSPE Paris. Le bon fonctionnement des ludothèques entraîne déjà une importante rotation des collections. Le témoignage recueilli explique que le développement du fonds s'est accéléré ces cinq dernières années, mais qu'il faudrait encore cinq ans d'achats réguliers et de renforcement pour proposer un fonds susceptible d'être accessible à un plus large public.

Le traitement du retour des jeux est un des principaux facteurs qui contribue à alourdir la gestion de ce genre de collection. Le témoignage d'un des gestionnaires des ludothèques de l'INSPE Paris insiste bien sur le caractère fragile de l'objet jeu. La perte de pièces peut rendre ce dernier inutilisable, ce qui entraîne potentiellement un rachat. Partant de ce postulat, la vérification méticuleuse des jeux retournés, à partir d'un inventaire, est souvent la norme. Et il peut s'agir d'un travail chronophage, comme en témoigne la bibliothécaire de Villeneuve d'Ascq :

En fait pour moi ce qui est compliqué c'est vraiment la gestion du fonds au quotidien mais là du coup ça n'impacte pas que moi c'est vraiment l'ensemble de l'équipe. Mais c'est sûr que par rapport à un livre, le côté le jeu rentre il faut recompter toutes les pièces pour voir s'il manque rien... S'il manque quelque chose on le met de côté, il faut envoyer un mail à la personne pour dire attention vous avez oublié une pièce etc., regarder si la personne elle finit par rapporter la pièce/pas la rapporter. Je trouve qu'il y a quand même toute une logistique autour du jeu qui est quand même plus chronophage que du prêt de livres.

La responsable des bibliothèques de l'INSPE de Lorraine explique de son côté que cette question de la gestion des pièces manquantes a pu être une source de stress pour les équipes au lancement du projet ludothèque. Il a fallu rassurer tout le monde et accepter que la gestion puisse être compliquée. Afin de limiter le temps de contrôle des jeux au retour, la bibliothèque utilise une balance de précision. Le système fonctionne plutôt bien malgré quelques « couacs ». Une imprimante 3D peut être utilisée pour refaire des pions manquants, même si le jeu doit parfois être racheté. À l'inverse de ces témoignages, la bibliothécaire de l'INSPE de Périgueux explique avoir fait le choix de ne pas vérifier les jeux au retour, après avoir pris le temps de se renseigner sur les inventaires et les balances de précision. Elle met en avant une volonté de responsabiliser les usagers et souligne que les petits jeux coûtent environ quinze à vingt euros, tout comme les livres qui ne font pas l'objet d'une vérification intensive à leur retour. Au final, il y a peu de problèmes de perte à Périgueux et ce choix de ne pas vérifier le contenu des jeux au retour n'entraîne pas une augmentation des jeux incomplets ou un grand nombre de rachats. Les usagers semblent très respectueux du matériel, peut-être même parfois trop, car ils peuvent avoir du mal à emprunter certains objets spécifiques, comme les *Playmobil*, de peur de perdre des pièces en les confiant aux élèves... Les seuls éléments qui tendent à disparaître sont les règles des jeux, qui sont souvent retrouvées sur Internet et imprimés pour réintégrer leurs boîtes. Si la vérification des retours fait l'objet d'une grande vigilance au sein des ludothèques de l'INSPE Paris, le témoignage recueilli va dans le même sens que celui de Périgueux puisqu'il souligne le peu de pertes rencontrées.

La circulation des jeux entre différents sites peut poser question. En effet, le risque de perte de pièces peut être augmenté lors de l'envoi de jeux. C'est pour cette raison notamment que les bibliothèques de Digne-les-Bains, d'Aix-en-Provence et de Villeneuve d'Ascq ont fait le choix de ne pas faire passer les jeux par le service de navette. Le prix des envois postaux est une autre problématique liée à ces questions, souligne la bibliothécaire de Digne. Lorsque l'envoi doit se faire par courrier, le montant de la facture peut vite grimper vu le poids des jeux. Malgré ces limites, plusieurs bibliothèques ont intégré leur fonds ludique à leur service de navette pour permettre aux jeux de circuler entre les différents sites de formation de leur INSPE de rattachement. C'est le cas par exemple à Limoges, à Nice et à Nancy-Maxéville. La bibliothécaire de Limoges explique que les collègues se voient assez souvent pour faire circuler les jeux, sans passer par le courrier. À Nice, l'offre existe, mais n'est actuellement pas exploitée et la bibliothécaire interrogée explique sa volonté d'accroître l'exploitation de la ludothèque en communiquant plus sur la possibilité de faire circuler les jeux, notamment avec la constitution des lots ludiques créés selon différentes disciplines. La responsable des bibliothèques de l'INSPE de Lorraine veut elle aussi mettre l'accent sur la possibilité de prêter les jeux situés à Nancy-Maxéville sur les autres sites afin de garantir une équité de services entre tous les étudiants et un bon fonctionnement en réseau. Les différents témoignages recueillis semblent montrer que la circulation des jeux entre les sites d'un même INSPE est envisageable, voire même encouragée, ce qui n'est pas nécessairement le cas du Prêt entre Bibliothèques (PEB) au niveau national, en passant par le SUDOC.

D5 – La nécessité de tester les jeux pour pouvoir les conseiller

Plusieurs entretiens ont mis en avant une tâche supplémentaire liée à la gestion d'un fonds ludique : le test des jeux de société par les équipes. Si chaque livre acheté par un bibliothécaire n'est pas lu par ce dernier, contrairement à une légende urbaine

bien ancrée dans la population, il semble qu’il y ait un besoin d’essayer les jeux acquis. La responsable des bibliothèques de l’INSPE de Lorraine met en avant cette nécessité de tester les jeux pour garantir une bonne médiation :

Je pense qu’à la base si on n’est pas joueur, on a plus de mal à faire de la médiation. D’ailleurs je dois vous avouer que l’équipe, moi y compris, on joue aux jeux. Et c’est pas du tout perçu de manière négative “L’équipe de la bibliothèque joue...”. Non elle joue pour apprendre ce qu’elle propose. Et moi je tiens en fait à ce que mes collègues en cas de question puissent renseigner. Alors on n’est pas solides à 100 % parce qu’on connaît pas tout mais puissent aiguiller à minima et pas se retrouver en difficulté face à un public et une méconnaissance des rayons.

Le test des jeux demande des partenaires avec lesquels lancer une partie, mais aussi du temps. C’est ce que souligne le bibliothécaire de l’INSPE du Mans :

C’est un des écueils que je rencontre, là il me faudrait presque des temps dégagés pour tester des jeux. Donc là cette année quand ils arrivent les nouveaux je pense que je vais proposer à quelques étudiants : “Venez tester avec nous”. On vient de recevoir ça, on les connaît pas on les déballe ensemble et on essaye. Parce que là je commence à atteindre des limites ou finalement quand on fait les formations où ils jouent ben le temps de lancer les tables de jeu finalement c’est un peu long puis il y a certains jeux [pour lesquels je suis obligé de répondre] “Désolé celui-là je l’ai pas testé encore vraiment ou je me souviens plus trop des règles...”.

Si lire les livres ne semble pas obligatoire pour les conseiller efficacement, jouer aux jeux paraît plus nécessaire. C’est l’occasion de voir comment le jeu fonctionne, quelles mécaniques ils utilisent, quels sont les prérequis pour pouvoir jouer et gagner... Tester un jeu permet d’apprendre ses règles et donc de pouvoir les réexpliquer aux usagers en cas de demande. Cela offre également l’occasion d’approfondir son analyse et donc de mieux pouvoir le valoriser, ainsi que ces potentielles adaptations, auprès du public.

E – La valorisation des fonds ludiques : de la communication à la mise en place d’animations de plus en plus proches des usagers et de la formation

Après le dépouillement du questionnaire, nous avons dû sélectionner les bibliothèques que nous souhaitions interroger durant les entretiens. Leurs retours concernant la valorisation de leur collection ludique ont été un facteur de choix important pour nous, car cette thématique est au cœur de la problématique de ce mémoire qui s’interroge sur la façon dont les bibliothèques d’INSPE peuvent se positionner pour faire de la médiation autour du jeu de société. Au-delà de la création, de la constitution et de la gestion des fonds de jeux de société, nous voulions donc accorder une attention particulière à la façon dont ces derniers étaient mis en valeur auprès des usagers. Comment communique-t-on sur l’existence d’un fonds de jeux ? Quelles animations sont proposées et dans quels cadres ? Le jeu trouve-t-il sa place dans la formation des étudiants ? Des propositions sont-elles faites pour faciliter la réutilisation de l’objet jeu dans un cadre pédagogique ? C’est ce que nous allons voir à présent.

E1 – Une communication aux formes diverses, traditionnelles ou plus ludiques pour mettre l'accent sur les jeux ou les lier au reste des collections

Les témoignages recueillis mettent en avant des actions et des projets de communication à destination de différents publics : les étudiants, les formateurs, le service commun de documentation ou encore le grand public, extérieur à la communauté universitaire. Certaines pratiques visent un type d'utilisateurs spécifique tandis que d'autres peuvent toucher une sphère de personnes plus large.

La communication auprès des étudiants commence lors de la visite de début d'année à la bibliothèque, pendant la présentation générale des collections et des services proposés. Le fait que les étudiants se déplacent jusqu'à la bibliothèque facilite la mise en avant du fonds ludique puisqu'il peut être montré et situé dans l'espace. La communication par mail, pour informer de la tenue d'une animation par exemple, est également un moyen d'informer les étudiants. Cela requiert cependant d'avoir accès à des listes de diffusion, ce qui n'est pas toujours le cas pour les bibliothèques.

La communication à destination des formateurs doit pour sa part réussir à toucher certains d'entre eux qui ne se déplacent pas ou peu à la bibliothèque. Si les « conversations de couloirs » peuvent être l'occasion d'aborder le sujet, d'autres solutions peuvent être envisagées. À Villeneuve-d'Ascq, la responsable de la bibliothèque présente l'offre documentaire à l'équipe pédagogique en début d'année, ce qui peut être une occasion de mettre l'accent sur la présence de jeux de société. Les bibliothécaires ont également pour projet de mettre des affiches et des flyers dans la salle réservée aux enseignants pour rappeler les collections et services de la bibliothèque. On voit bien la volonté d'aller chercher les formateurs là où ils se trouvent.

Afin d'asseoir la place d'un fonds de jeux de société dans une structure, celle-ci peut communiquer à ce sujet auprès des autres bibliothèques avec lesquelles elle est liée. Au sein du SCD de l'Université Aix-Marseille par exemple, une lettre d'information existe pour que les différentes bibliothèques puissent rester informées de ce qui se passe dans le réseau. La bibliothécaire de l'INSPE d'Aix-en-Provence a ainsi rédigé un article afin d'annoncer l'intégration de jeux de société au sein des collections de l'INSPE, ce qui a entraîné un retour positif de la direction du SCD.

Certains outils de communication peuvent s'adresser aux usagers au sens large. On note par exemple une volonté de la part des bibliothèques de mettre en avant les collections ludiques en dehors des catalogues en ligne, qui ne sont pas toujours considérés comme adaptés pour mettre les jeux en lumière, du fait de l'absence de visuels ou de la difficulté à obtenir une liste complète des collections. Certaines bibliothèques utilisent l'outil Padlet pour présenter leur fonds de jeux de société, comme c'est le cas à Périgueux et à Nice. L'intérêt est de pouvoir lister tous les jeux proposés, avec une illustration pour les boîtes. Un classement peut être proposé selon les critères choisis par les bibliothécaires : par type de jeux, par mécanismes, par public cible, etc. Des liens peuvent être faits vers le catalogue universitaire pour permettre aux usagers de consulter les notices détaillées et de trouver les jeux d'après leur cote. La bibliothèque de Nancy-Maxéville propose pour sa part un fichier PDF mis à jour lors de chaque commande. Il joue le même rôle que les Padlet : lister les jeux, montrer des visuels, proposer un tri (par type de jeu et cycle), renvoyer vers le catalogue en ligne grâce à des liens. Ce fichier est accessible en ligne sur le site de l'INSPE, mais aussi présent au format papier dans la bibliothèque,

à proximité du fonds ludique. Ces différentes initiatives sont l'occasion de mettre l'accent sur une partie du fonds, comme on peut le faire parfois avec des catalogues de nouveautés par exemple. Si ces outils peuvent être utiles pour attirer l'attention sur les jeux, il faut veiller à ce qu'ils soient régulièrement alimentés si on ne veut pas les voir tomber en désuétude. Communiquer autour du jeu passe également par la mise en place de sélections bibliographiques. Certaines peuvent être centrées sur le jeu bien entendu comme celle proposée par les bibliothèques de l'INSPE Lorraine à propos de l'apprentissage par le jeu lors des Journées Art et Culture dans l'Enseignement Supérieur (JACES) 2023. D'autres peuvent mêler le jeu au matériel pédagogique, dans l'idée de valoriser des outils différents pour enseigner. C'est ce qu'ont fait les bibliothèques de l'INSPE de Lorraine en mars 2023 à l'occasion de la semaine de la langue française et de la francophonie. Enfin, d'autres bibliographies peuvent contribuer à mêler le jeu au reste des collections, en le mettant sur un pied d'égalité avec celle-ci. C'est le cas par exemple de la sélection sur le bien-être à l'école réalisée par les bibliothèques de l'INSPE de Lorraine, qui mélange des monographies papier, des jeux de société et d'autres ressources en ligne. Si les listes et les bibliographies sont des moyens souvent employés par les bibliothécaires pour communiquer autour de leur offre documentaire, nous aimerions également mettre en avant une initiative des bibliothèques de Digne-les-Bains et Aix-en-Provence qui nous a semblé à la fois simple, originale et efficace. Ces dernières ont mis en place un puzzle collaboratif à la bibliothèque. Chaque usager peut, s'il le souhaite, prendre quelques minutes pour participer à la réalisation d'un puzzle simplement ouvert sur une table. Ainsi, pièce par pièce, le puzzle est reconstitué grâce aux efforts communs de tous les participants. Plus qu'une animation, puisque les bibliothécaires n'ont pas besoin d'être présentes pour encadrer l'activité, cette proposition semble être un véritable outil de communication. En effet, les retours obtenus montrent que les étudiants notamment ont eu envie de jouer le jeu. La présence du puzzle signale l'existence d'un fonds ludique et pousse à y jeter un œil, voir à revenir pour tester d'autres jeux. Cette idée attire potentiellement plus l'attention qu'une affiche qui ne sera pas nécessairement vue. Elle pourrait être déclinée sous différente forme selon les bibliothécaires, en proposant des casse-têtes par exemple ou des parties d'échecs qui se joueraient sur un temps long, au tour par tour.

Les moyens de communiquer autour d'un fonds de jeux de société peuvent être divers, très proches des pratiques traditionnelles des bibliothèques ou plus ludiques. Il est évident que nous n'avons pas abordé tous les outils utilisables lors des entretiens et qu'il y aurait encore de nombreuses pistes à creuser. Pour conclure, nous tenons simplement à signaler que la présence d'un fonds jeux au sein d'un INSPE peut également être diffusée auprès du grand public et au-delà de la seule communauté universitaire. Les bibliothèques signalent souvent sur leur page web le nombre d'ouvrages papier, de documents en ligne ainsi que les services proposés. Celles offrant un fonds ludique important auraient tout intérêt à le mettre en avant également. Certains INSPE ont une page web dédiée aux collections ludiques comme c'est le cas à Nice par exemple ou pour les ludothèques de l'INSPE Paris. Ces dernières mettent à disposition sur cette page des ressources créées autour des jeux proposés comme des sélections thématiques ou des fiches d'analyse notamment. Celles-ci peuvent être créées par des étudiants, des formateurs ou encore par les gestionnaires des ludothèques, nous y reviendrons. Cette décision de mutualiser ces ressources et de les rendre accessibles en ligne pour tout un chacun a été validée par la direction de l'INSPE. Cela contribue à valoriser l'action des ludothèques et à attirer de futurs étudiants intéressés par cette offre spécifique.

E2 – Des animations centrées sur le jeu et organisées par les seules bibliothèques qui ont du mal à toucher leur public et présentent plusieurs difficultés

Les actions proposées pour valoriser les jeux de société et accompagner les usagers dans leur découverte et leur utilisation sont nombreuses et variées. Pour commencer à les appréhender, nous avons décidé de nous focaliser sur les animations mises en place par les bibliothèques dans le but affiché de faire connaître leur fonds ludique. Ici, l'accent est mis sur la présentation et le test des jeux et ce sont les bibliothécaires seuls qui organisent les activités présentées.

Plusieurs bibliothèques ont proposé aux étudiants des ateliers jeux de société pour découvrir les jeux, les tester et échanger sur les compétences que ces derniers peuvent permettre de travailler. Organisés durant la pause méridienne, ces ateliers pouvaient être thématiques : jeux de logique, jeux pour les élèves de maternelle, jeux coopératifs, jeux mathématiques, jeux pour développer les pratiques langagières... Parfois, les ateliers se tenaient à la bibliothèque, d'autre fois ils se déroulaient au foyer des étudiants. À Digne-les-Bains, ces temps de présentation n'ont pas fonctionné. Les bibliothécaires de Villeneuve-d'Ascq et du Mans témoignent eux du déclin de ce type de proposition : l'intérêt des étudiants, s'il a été présent au commencement, ne perdure pas dans le temps. À Villeneuve-d'Ascq, on souligne la difficulté de mobiliser les étudiants sur des animations et la décision a été prise d'arrêter les midis jeux car ils demandaient beaucoup de communication et d'énergie pour peu de résultats. À la bibliothèque de l'INSPE du Mans, le bibliothécaire envisage de cesser les midis jeux sous leur forme d'origine pour proposer quelque chose de moins formel, plus centré sur le déballage et le test des nouveautés avec les étudiants volontaires. Les midis jeux de Périgueux pour leur part ont pris fin suite au déménagement de la bibliothèque : celle-ci ne se trouvant plus dans le bâtiment de l'INSPE, ces animations qui se tenaient dans le foyer n'ont pas été poursuivies. À Aix-en-Provence, la bibliothécaire est entrée en contact avec le président du Bureau Des Étudiants (BDE) et a pour projet de se rendre au foyer tous les quinze jours environ pour mener des ateliers jeux. Tout comme à Périgueux, l'idée est de se déplacer dans un lieu fréquenté par les étudiants pour réussir à toucher ce public.

Si les « midi jeux » reviennent souvent chez les bibliothèques qui veulent proposer des animations de valorisation de leurs jeux de société, d'autres choses peuvent être tentées ou en projet. À Périgueux, la bibliothèque a organisé un tournoi de jeux sur deux jours, avant les vacances de Noël. Cette animation n'a pas fonctionné, car les étudiants étaient soit en période d'examens, soit rentrés chez eux avec la fin des cours. Ce projet doit être reconduit à un moment plus propice du calendrier. À Villeneuve-d'Ascq, la bibliothécaire réfléchit à la mise en place de tables thématiques autour des jeux, qui pourraient être présentées et commentées aux usagers plusieurs fois dans la journée. Au Mans, le bibliothécaire aimerait lier le jeu avec le tout nouveau fablab mis en place à la bibliothèque. Celui-ci pourrait permettre de créer ou d'adapter des jeux de société en utilisant des outils comme une imprimante 3D et une découpe vinyle. Cela contribuerait à véhiculer l'idée que le jeu peut aussi être fabriqué, ce qui montrerait aux étudiants que l'on peut faire des choses ludiques même sans s'appuyer sur le budget de l'école par exemple, et pourquoi pas en sollicitant la participation des familles pour travailler avec d'autres membres de la communauté éducative.

Plusieurs difficultés sont mises en avant dans les témoignages recueillis lorsque l'on parle d'animations proposées par la bibliothèque seule. La première

bien sûr concerne la disponibilité des étudiants. Nous l'avons déjà dit, l'emploi du temps chargé de ces derniers ne laisse pas beaucoup d'opportunités pour leur proposer quelque chose. La bibliothécaire de Périgueux explique sa volonté de rester très ludique lors des midis jeux, car les étudiants avaient le choix entre jouer... Ou manger ! Les bibliothèques cherchent les moments qui leurs semblent adaptés pour proposer quelque chose de ludique, comme on peut le voir avec le tournoi juste avant les vacances de Noël : cela semble une bonne idée avec l'arrivée des fêtes, pour relâcher un peu la pression du premier semestre... Mais on constate que les étudiants ne sont pas nécessairement disponibles. De plus, même s'ils le sont, ils n'auront pas nécessairement envie de donner encore plus de leur temps à l'INSPE, et ce même pour une activité ludique. Pour la responsable des bibliothèques de l'INSPE de Lorraine, l'action culturelle hors maquettes d'enseignement et hors cadre ne fonctionne pas, car les étudiants sont trop chargés. Elle insiste sur le fait que les propositions de la bibliothèque doivent tomber au moment où les étudiants en ont besoin.

Une autre difficulté peut être liée au rôle des bibliothécaires dans la valorisation des collections ludiques. Les midi jeux, parfois thématiques, avaient pour but de faire tester les jeux aux étudiants et de mettre en avant les compétences travaillées lors d'une partie. Cependant, la bibliothécaire de l'INSPE de Villeneuve d'Ascq explique qu'elle ne mettait pas de son côté l'accent sur la réutilisation en classe :

J'essayais de sélectionner des jeux avec des fiches pédagogiques qui ont été créées, que j'avais récupérées sur Canopé, Ludikécole, enfin des tas de sites où on peut récupérer des fiches pédagogiques plutôt bien faites sur des jeux parce que pour le coup, là moi je me dis j'ai pas forcément l'expertise pour leur dire comment réexploiter en classe. Là moi je dirais qu'il y a aussi ma limite à moi qui est à ce niveau-là. Je me dis que je peux leur présenter le jeu, leur donner les ressources et les outils mais après leur dire comment l'exploiter exactement en classe là moi perso je me sens un peu limitée sur ce point.

On revient à sur cette idée déjà abordée que les bibliothécaires n'auraient pas toutes les compétences nécessaires pour valoriser l'utilisation du jeu de société dans un cadre pédagogique, même s'il s'agit de leur objectif. Ils seraient donc contraints dans leur posture en face des étudiants et dans le contenu proposé lors d'animation de valorisation du jeu s'ils ne sont pas accompagnés d'un formateur.

La dernière difficulté abordée dans les témoignages concerne le temps nécessaire à la mise en place des activités d'animation. Il faut penser l'animation, faire les préparatifs nécessaires à sa tenue, communiquer pour attirer du public, mener l'activité, ranger les jeux à la fin... Cela peut être chronophage et difficile à concilier avec le reste des missions des bibliothécaires. L'énergie dépensée est importante, et ce même si le public n'est pas toujours au rendez-vous. Si les actions de valorisation et de médiation demandent toujours du temps, de la préparation et de la motivation, cela est beaucoup plus facile à accepter quand le résultat est à la hauteur de nos attentes et que nous réussissons à toucher notre public cible.

E3 – L'intégration du jeu au sein d'événements existants : une offre qui lie les bibliothèques à la vie du site et s'inscrit dans un cadre éducatif bien identifié

Afin de continuer à explorer les différentes façons dont les bibliothèques mettent en avant leur fonds de jeux de société, penchons-nous à présent sur tous ces

événements organisés ou suivis par les INSPE et dans lesquels les bibliothèques s'intègrent, parfois par l'angle ludique. Nous pensons par exemple aux moments de convivialité proposés sur les sites de formation, aux journées thématiques et aux événements nationaux en lien avec le monde de l'éducation.

À Aix-en-Provence et à Digne-les-Bains, les bibliothécaires profitent de la journée d'accueil proposée aux nouveaux étudiants de M1 pour valoriser leur fonds de jeux de société. Cet événement consiste à proposer plein de stands pour présenter tout ce qui se passe sur le site de formation. Au sein du stand de la BU, l'accent a été mis sur les collections ludiques qui venaient d'intégrer le fonds documentaire et des jeux ont été présentés. La bibliothécaire de l'INSPE de Digne-les-Bains explique cependant que l'offre très riche de cette journée d'accueil n'a pas permis aux étudiants de s'emparer pleinement des jeux de type *Unlock/escape game* proposés à la bibliothèque. En revanche ils ont plébiscité le partenariat avec l'association Ludirunner qui proposait des jeux en bois, notamment à l'extérieur. Ce témoignage remet l'accent sur le temps disponible des étudiants et montre le besoin de prendre en compte l'ensemble de l'offre proposée pour trouver sa place dans ce type d'événement. La bibliothèque peut aussi participer indirectement aux moments de convivialité de la vie du site, comme en témoigne le bibliothécaire de l'INSPE du Mans qui a réalisé une sélection thématique de jeux à la demande du BDE à l'occasion d'un moment d'échanges et de rencontre entre les différents groupes de Travaux Dirigés (TD).

Il n'est pas rare que les INSPE organisent des journées thématiques autour de sujets qui touchent le monde de l'éducation. Le responsable des ludothèques de l'INSPE Paris cite par exemple la journée de l'école inclusive, la journée laïcité, la journée des langues... Ces journées organisées par les INSPE peuvent être liées à des dates du calendrier national, comme la journée de la laïcité fixée au 9 décembre chaque année. Le jeu peut être inclus au sein de ces événements. Lors de la journée école inclusive par exemple, deux ateliers ont été proposés en parallèle des conférences, en lien avec le département ASH. Ils présentaient des jeux adaptés dans le cadre de la thématique proposée. Une sélection a été réalisée et mise en ligne sur la page des ludothèques de l'INSPE. Elle liste des jeux de mathématiques, des jeux sensoriels, des jeux coopératifs, des jeux de logique, des jeux de langage et des jeux permettant de travailler les habiletés motrices. Chacun d'eux est présenté rapidement puis lié à un domaine d'apprentissage, un niveau et des compétences. Les ludothèques de l'INSPE Paris travaillent ainsi directement avec les différents départements de l'INSPE, en lien avec les journées proposées. Cela peut donner lieu à des animations et/ou à des sélections thématiques mises en ligne sur la page web des ludothèques. Le développement des liens avec les départements de l'INSPE est une piste de travail importante pour les ludothèques parisiennes. Elle est de plus en plus marquée et donne lieu à des partenariats variées. Cette façon de travailler renforce la création de liens avec les formateurs et contribue à valoriser l'intérêt du jeu de société pour les apprentissages auprès d'eux.

Même si l'ensemble de l'INSPE ne se mobilise pas à cette occasion, les bibliothèques peuvent faire le choix de proposer une animation autour des événements nationaux en lien avec la sphère éducative. Ils sont nombreux : le printemps des poètes, la semaine des langues, la semaine de la presse et des médias dans l'École ne sont que quelques exemples. La bibliothèque de l'INSPE de Digne-les-Bains a mené une animation à l'occasion de la fête de la Science 2022 à partir d'un jeu pédagogique sur les oiseaux et d'un poster en réalité augmentée, un « educ'objet » un peu particulier. Au sein des bibliothèques de l'INSPE de Lorraine,

un atelier jeu a été proposé à l'occasion des JACES 2022. Des bibliothécaires ont sélectionné une dizaine de jeux pour préparer cette animation et ont pris le temps de s'en emparer comme l'explique la responsable des bibliothèques :

Elles ont pris quelques jeux avec lesquels elles ont bien joué pour bien maîtriser les règles, pour bien les expliquer et être pédagogues. Parce que c'est pas donné à tout le monde d'animer une table de jeu. Donc voilà en fait elles se sont exercées à l'animation d'une table de jeux. Avec des facilités parce qu'elles aussi sont joueuses.

Ce témoignage nous paraît précieux, car il met l'accent sur l'anticipation et la préparation nécessaires à la mise en place de telles propositions, tout en révélant l'avantage dont disposent les bibliothécaires familiarisés avec l'usage du jeu. Les étudiants participant à l'atelier pouvaient bénéficier de l'expertise des bibliothécaires sur les jeux sélectionnés ou faire le choix d'aller en chercher d'autres dans l'espace ludothèque, quitte à se débrouiller dans la découverte des règles. Cette expérience a montré l'impact du jeu sur la coopération entre étudiants et son rôle de brise-glace pour permettre à des personnes de faire connaissance. Elle a aussi mis en lumière l'autonomie des étudiants joueurs qui n'avaient pas toujours besoin des bibliothécaires. Le témoignage recueilli met en avant le succès de la proposition, notamment grâce à son timing : les JACES ont eu lieu juste après les épreuves écrites de concours et ont donc été une « bulle de respiration » dont les étudiants se sont emparés. Nous avons déjà mentionné les bibliographies proposées par les bibliothèques de l'INSPE de Lorraine, focalisées sur le jeu ou l'intégrant avec le reste des collections. Celles-ci semblent souvent constituées à l'occasion de journées thématiques ou d'événements nationaux comme celui-ci et sont donc une autre forme d'inscription de des bibliothèques dans ces actions déjà existantes.

Les retours recueillis laissent à penser qu'intégrer le jeu de société au sein d'événements plus grands, déjà existants et mobilisant du public est un bon moyen de valoriser les collections ludiques des bibliothèques. Il s'agit à la fois de participer à la vie du site, de nouer du lien avec les formateurs et de s'inscrire dans un cadre qui parle au public visé. En effet, les événements nationaux cités un peu plus haut sont souvent l'occasion pour les écoles de proposer des activités à leurs élèves autour d'une thématique spécifique. La mise en place d'actions par les bibliothèques en lien avec ces grandes dates du calendrier éducatif contribue donc à montrer des exemples qui peuvent être transposés en classe ou donner des idées aux étudiants. On notera cependant qu'une fois encore, ces animations naissent comme une offre de la part des bibliothécaires, dont le public peut choisir de s'emparer ou non. Il y est peut-être plus incité, car cette offre s'inscrit dans un cadre défini et plus important que la seule bibliothèque, mais il n'est pas certain qu'il fasse le choix de participer.

E4 – La co-construction d'animations avec les étudiants et les formateurs : partir de la demande pour valoriser efficacement le jeu

Parfois, les bibliothécaires proposent des actions qui sollicitent leur fonds de jeux de société en collaboration avec les étudiants ou les formateurs. Ces activités ne sont pas intégrées dans les cours, mais elles sont organisées avec la participation des usagers. Il s'agit aussi pour les bibliothèques de répondre à des demandes de la part des étudiants et de l'équipe pédagogique.

Pour illustrer ces pratiques, nous pouvons prendre l'exemple de la bibliothèque d'Aix-en-Provence qui a organisé les 4 et 25 mai 2023 deux ateliers de sensibilisation à l'éducation inclusive. Voici la description de ces événements, que l'on peut trouver dans l'agenda culturel accessible depuis le site des bibliothèques

d'Aix-Marseille Université : « En partenariat avec des étudiants du parcours Pratique Education Inclusive (PEI) de l'Inspé, deux journées d'action sont proposées afin d'informer et former les futurs enseignants sur l'utilisation des jeux auprès d'un public d'élèves handicapés » (Éric Berton, 2023). On voit bien ici la volonté de la bibliothèque de proposer une animation à destination des étudiants, mais aussi co-construite avec certains d'entre eux. On peut dégager plusieurs sources d'intérêt à un tel mode de fonctionnement. Tout d'abord, les bibliothécaires bénéficient de l'expertise des étudiants sur le sujet abordé : l'atelier peut se nourrir de la connaissance que les bibliothécaires ont de leurs jeux et des compétences pédagogiques développées par les étudiants. Ensuite, ce type d'événement peut contribuer à la formation des étudiants et des bibliothécaires qui l'organisent. Les étudiants doivent faire des recherches sur un sujet, proposer une activité au public et réussir à retransmettre leurs connaissances aux participants, comme ils le feront plus tard en classe. Les bibliothécaires peuvent aussi apprendre beaucoup de choses à cette occasion, ce qui leur permettra de développer leur expertise autour de l'utilisation pédagogique du jeu, expertise qui pourra être réutilisée dans d'autres activités de médiation. Enfin, il est probable que la participation d'étudiants à la création de l'atelier facilite la communication auprès du public et motive ce dernier à venir participer. En effet, l'information pourra circuler par le bouche-à-oreille, via les groupes constitués par les étudiants sur les réseaux sociaux... Et les étudiants viendront sans doute plus facilement voir leurs pairs et les encourager.

Les bibliothèques peuvent aussi mettre en place des projets avec les formateurs, sans qu'ils soient intégrés dans les curriculums de formation. On peut par exemple parler de la bibliothèque de l'INSPE de Périgueux. Lors de la validation des projets d'action culturelle qui ont permis de créer et d'alimenter le fonds de jeux de société, des heures ont également été attribuées à une formatrice pour mener des actions de formation au jeu auprès des étudiants. Ces heures n'étaient pas intégrées aux maquettes, mais ont servi à sensibiliser des étudiants volontaires à travers diverses animations. Celles-ci ont pu prendre différentes formes : TD autour du jeu, invitation de la fédération du *Scrabble* scolaire, intervention autour de l'usage des *Kapla*, etc. La bibliothèque de l'INSPE Limoges, pour sa part, organise deux soirées jeux de société par an avec des formatrices de l'INSPE. Le 4 mai 2023, deux formatrices d'anglais et la bibliothécaire en charge des acquisitions autour de cette thématique ont proposé une soirée centrée sur les jeux en anglais et en espagnol, pour travailler avec le pôle international de l'INSPE. Cette soirée, de 18h à 21h, a aussi été l'occasion pour les participants d'amener des jeux qu'ils apprécient pour les faire découvrir aux autres. Ces animations sont centrées sur le côté loisir du jeu de société : on présente, on joue, on ne parle pas de pédagogie. Le témoignage recueilli explique que si les gens sont intéressés, ils reviendront à un autre moment pour découvrir le jeu autrement, sous le prisme de la réutilisation en classe. Les soirées jeux de Limoges sont ouvertes à tous, même s'il est difficile d'attirer du public extérieur. Cela participe cependant à la mise en avant de l'INSPE de Limoges, de sa bibliothèque et de ses actions. Le travail avec les formateurs permet de nouer du lien avec eux et de s'appuyer sur leurs compétences pédagogiques pour sélectionner les jeux présentés. Cela contribue aussi à apporter une certaine légitimité au jeu pour les étudiants, car la participation de l'équipe pédagogique témoigne d'un intérêt pour cet objet, qui obtient donc une forme de validation.

Pour conclure sur cette idée de co-construction d'actions avec les étudiants et formateurs, nous trouvons intéressant de mettre en lumière le témoignage du responsable des ludothèques de l'INSPE de Paris. Celui-ci explique que les

ludothèques ont fait le choix de ne plus mettre en place une offre d'animation fermée et anticipée, car cette pratique était jugée bien moins intéressante que de répondre à des demandes. Aujourd'hui, l'accent est donc mis sur l'animation et les ateliers pour répondre aux demandes des étudiants, des groupes de tutorat et des formateurs qui viennent solliciter les ludothèques sur un sujet, un champ disciplinaire ou une compétence spécifique. Les ludothèques font alors une proposition pour répondre à leurs attentes, ce qui est bien plus dynamique et permet de construire des compétences plus solides nous explique-t-on en entretien. Quand nous nous interrogeons sur le côté régulier des demandes, la réponse souligne une véritable dynamique :

À partir du moment où on a de plus en plus de formateurs qui présentent des jeux en outils pédagogiques, que moi je fais de plus en plus de propositions de formation [...] on voit tout de suite comment c'est porteur. Parce que dès les mises en stage on voit que du jeu apparaît, on voit qu'il y a des demandes supplémentaires au niveau des ludothèques. C'est vraiment une dynamique et c'est pour ça que je voulais lier les deux. C'est à dire que y a d'un côté la ressource ludothèque et en même temps il y a nos actions de formation, à la fois vis-à-vis des formateurs de l'INSPE et les miennes propres qui font que on met en lien la totalité et que de plus en plus on voit les effets qui sont à priori très positifs.

Ce retour met l'accent sur l'impact de la formation pour susciter l'intérêt et les demandes des étudiants et des formateurs, nous allons nous pencher sur cette question dans la prochaine partie de notre réflexion.

Nous avons vu à travers ces différents exemples comment les bibliothèques pouvaient s'appuyer sur les envies des étudiants et des formateurs pour valoriser leur fonds de jeux de société, en dehors des maquettes de formations. Nous sommes ici dans une démarche différente de celles présentées précédemment pour deux raisons. Tout d'abord, la bibliothèque n'est plus seule pour porter les projets d'animation, elle s'appuie sur les étudiants et les formateurs, qui peuvent apporter leurs compétences pédagogiques aux projets, en complément des aptitudes des bibliothécaires. Leur participation contribue également à attirer le public et à valider le lien entre jeux et apprentissages. Ensuite, la bibliothèque peut partir de la demande des publics, au lieu de proposer une offre qui doit les attirer. En répondant à des sollicitations, elle se retrouve dans une tout autre posture : elle s'adresse à des personnes intéressées, qui ont un besoin particulier et qui viennent chercher un accompagnement auprès de professionnels reconnus comme compétents sur la question ludique. Ce changement de positionnement se trouve encore renforcé quand le jeu intègre la formation des étudiants, comme nous allons le voir.

E5 – L'intégration du jeu dans la formation des étudiants et des formateurs : la clé pour lancer une dynamique positive autour du jeu présenté comme outil pédagogique

Le jeu de société peut être valorisé auprès des étudiants en intégrant les cursus de formation. Le fonds ludique peut alors être présenté soit par les formateurs seuls, soit dans le cadre de co-animations par les formateurs et les bibliothécaires. Nous verrons également que la sensibilisation des formateurs à l'utilisation du jeu dans un cadre pédagogique, via la formation de formateurs, peut contribuer à asseoir la place du jeu dans les enseignements proposés à l'INSPE.

Les formateurs peuvent contribuer à développer l'usage du jeu dans un cadre pédagogique en intégrant le jeu de société dans leurs cours. Parfois, ils sollicitent

les bibliothèques pour obtenir des sélections de jeux sur une thématique spécifique. C'est ce dont témoigne la bibliothécaire de l'INSPE de Villeneuve d'Ascq qui a déjà eu l'occasion de proposer des listes de jeux coopératifs, pour travailler l'expression ou sur les émotions par exemple. Le bibliothécaire de l'INSPE du Mans est également sollicité en ce sens, notamment par les formateurs du 2^d degré. Les sélections ne donnent pas nécessairement lieu à une présentation des jeux aux formateurs par les bibliothécaires : ils découvrent souvent les jeux eux-mêmes et font des choix dans ce qui leur a été proposé. Dans ces cas-là, la participation de la bibliothèque est limitée : elle propose un fonds documentaire et pioche dedans ce qui pourrait être utile au formateur, qui le réutilisera de son côté. On notera cependant que les formateurs ne passent pas toujours par la bibliothèque pour proposer des jeux en classe, même si celle-ci possède un fonds. En effet, le jeu peut être ancré dans la pratique des formateurs et ils peuvent avoir un fonds qui leur est propre, parfois dans leur salle de cours, sur lequel ils vont s'appuyer pour présenter des jeux réutilisables en classe. Même sans être sollicitée, la bibliothèque peut bénéficier de l'intégration du jeu dans les cours des étudiants, car cela contribue à en faire un outil pédagogique réutilisable en classe dont les étudiants peuvent s'emparer. Ils pourront alors s'appuyer sur l'offre de la bibliothèque pour expérimenter des jeux, conseillés ou non par l'équipe pédagogique.

Les étudiants peuvent également être formés à l'utilisation du jeu de société grâce à une co-animation menée par un formateur et un bibliothécaire. Plusieurs témoignages rapportent des expériences qui vont dans ce sens, à Digne-les-Bains, à Villeneuve d'Ascq, au Mans et en projet à Nice. À Digne, une journée autour du conte et de Boucle d'Or devrait mobiliser quatre ou cinq formateurs et l'intégration d'un jeu, acheté ou fabriqué, est envisagée. Cette expérience permettrait de créer du lien entre le jeu et la littérature jeunesse. De plus, une collaboration s'est rapidement mise en place avec une PEMF qui a la particularité d'enseigner à l'INSPE et dans une école toute proche de celui-ci. Etant très intéressée par les jeux, il est facile de monter des projets avec elle. À Villeneuve-d'Ascq, la bibliothécaire a été sollicitée par une formatrice pour présenter des jeux en lien avec les émotions dans un séminaire dédié au bien-être. Son témoignage met en avant l'intérêt suscité chez les étudiants, dès lors que le jeu est amené dans un cours :

Après ce qui est marrant c'est que c'est vraiment le midi-jeu qui marche pas, par contre j'ai été sollicitée par une prof sur un séminaire bien être où elle me dit "Tu peux venir le matin présenter des jeux autour des émotions" et là dans le cadre d'un cours, [...] ça marche super bien en fait les jeux de société comme ça et de leur présenter des jeux. Ils sont hyper au taquet, on sent que ça leur plaît mais dans le cadre du cours. Le côté de les faire venir en dehors des cours pour le faire ben là ça a ses limites.

Au Mans, il semble que la formation autour du jeu de société soit bien établie, et ce de façon pérenne. Elle touche les étudiants de M1 et de M2 MEEF 1^{er} degré, ainsi que les professeurs des écoles stagiaires. Des parcours jeux autour d'une thématique sont proposés chaque année, selon ce que les formateurs ont envie de travailler. Plusieurs expériences ont déjà été menées autour des mathématiques et du langage oral par exemple. Ces parcours mêlent des apports théoriques sur la pédagogie du jeu, des moments de test de jeux et des moments de réflexion sur la réutilisation de ces derniers en classe, comme en témoigne le bibliothécaire :

Finalement le plus gros changement c'est que maintenant, depuis trois ou quatre ans, je pense que tous nos étudiants ont dans leur cursus, à un moment ou à un autre, un module de formation sur le jeu. Je travaille beaucoup avec une collègue du 1^{er}

degré qui est formatrice en français et on fait des parcours jeux, comment on adapte un jeu, pour le travailler en classe. Il y a des années les M1 avaient un parcours de six heures dans leur cursus sur le jeu. Avec une partie théorique, connaître Brougère et compagnie, les grands auteurs qui ont un peu théorisé le jeu en classe et généralement on commence par deux heures où on les fait jouer. On déploie une vingtaine, une trentaine de jeux et ils commencent par jouer. Et après nous on tourne, on voit "Ben voilà celui-là comment vous l'utiliserez en classe ?"...

Le bibliothécaire explique qu'il intervient sur un pied d'égalité avec les formateurs, le personnel de la bibliothèque étant pleinement considéré comme faisant partie de l'équipe pédagogique. Du côté de Nice, une coanimation avec un formateur de mathématiques est en projet. L'objectif est de faire venir les étudiants à la bibliothèque et de les répartir par petit groupe pour les faire jouer à des jeux. La bibliothécaire explique que grâce à la présence du formateur, une réflexion pourra être menée autour des compétences travaillées, de la réutilisation en classe et de la mise en relation avec les programmes d'enseignement officiels. Dans ces situations de formation en co-animation, la bibliothèque participe de façon active puisqu'elle fournit les jeux de société à partir de son fonds et apporte son expertise à la formation des enseignants autour du jeu. On peut s'interroger sur la place que les bibliothécaires occupent à l'occasion de ces formations : si certains semblent s'emparer pleinement de l'aspect « réutilisation pédagogique du jeu », d'autres ont l'air de présenter l'outil et éventuellement les compétences qu'il permet de travailler, en laissant l'aspect adaptation et réutilisation avec des élèves au formateur. Mettre en place des situations de co-animation dans le cadre des formations n'est pas sans difficultés. Il faut réussir à intéresser les formateurs, ce qui n'est pas toujours évident. Si les petits sites de formation et les équipes pédagogiques réduites peuvent être un atout pour connaître et échanger plus facilement avec tout le monde, le lancement de ce type de projet dépend souvent des personnes et de leurs centres d'intérêts. Parfois, les formateurs intéressés en théorie ne concrétisent pas nécessairement de tels projets en pratique. Certains volontaires semblent avoir malgré tout une image du jeu « pas tout à fait sérieux », qui peut se traduire par la mise en place de projets en fin d'année, quand on a le temps, un peu comme les jeux de société que les élèves amènent à l'école avant les vacances... Si les formateurs sont partants, il faut trouver le temps pour aborder le jeu dans les enseignements, or on entend toujours que les enseignants « courent après leurs heures », car ils n'en ont pas assez dans les maquettes pour aborder tous les sujets qu'ils voudraient traiter. Les bibliothèques qui réussissent à surpasser ces difficultés et à lancer des projets de formation autour du jeu en co-animation atteignent un double objectif : elles valorisent leur fonds ludique et leur rôle de médiateur autour de l'objet jeu.

Nous avons souhaité traiter un peu à part le témoignage des ludothèques de l'INSPE Paris, qui participent elles aussi activement à l'intégration du jeu de société dans les enseignements, pour deux raisons. La première raison est qu'il nous semble que ce lien entre jeux et enseignement est grandement facilité par le statut du responsable des ludothèques, qui se trouve être lui-même formateur à l'INSPE de Paris, au sein du département ASH. Du fait de cette fonction, il a une charge de cours avec des heures attribuées, durant lesquels il peut lui-même valoriser le jeu auprès des étudiants, en s'appuyant sur les ludothèques comme ressources en cas de besoin. Il nous a parlé par exemple d'un cours de trois heures intégré à la formation autour de la culture commune, dans un bloc dédié à la maternelle. A cette occasion, il va former l'intégralité des M1 MEEF 1er degré à l'utilisation du jeu de société au cycle 1. Plusieurs centaines d'étudiants seront donc sensibilisés à l'utilisation de cet

outil. Nous pouvons nous référer à son témoignage pour bien comprendre comment le jeu est amené auprès des étudiants. Tout d'abord, ces derniers découvrent le jeu en faisant une partie. Ensuite, l'idée est de mettre en lumière les compétences sur lesquels le joueur s'appuie, à la fois pour jouer et pour gagner. Ces compétences sont reliées à celles qui apparaissent dans les programmes officiels, par cycle et par domaine didactique. Puis vient le temps des questionnements. A partir de quel âge ce jeu est-il accessible ? Tous les élèves de la classe sont-ils capables de jouer à ce jeu ? Des adaptations sont-elles nécessaires ou peut-on présenter le jeu tel quel ? Quel accompagnement l'enseignant doit-il proposer ? Quelle place doit-il occuper, celle de joueur ou d'animateur ? Quelle est la durée de vie du jeu en classe ? L'idée est de bien cerner le jeu et son potentiel avant de voir comment il pourra être exploité concrètement et potentiellement adapté pour que tous les élèves puissent s'en emparer. Une fois le travail autour du jeu effectué, la question du transfert peut être abordé. Il s'agit de montrer que toute la réflexion menée autour du jeu pourrait être menée autour d'un autre outil pédagogique, comme un album de littérature jeunesse par exemple. Il ne s'agit donc pas seulement de travailler autour du jeu, mais bien de construire des gestes professionnels qui sont au cœur du métier d'enseignant nous explique-t-on en entretien. La seconde raison qui nous pousse à mettre à part les ludothèques de l'INSPE Paris, c'est l'intégration du jeu de société dans la formation des formateurs. En effet, deux formations de dix heures chacune, une de niveau 1 et l'autre de niveau 2, sont proposées aux formateurs volontaires par le responsable des ludothèques. Elles abordent des questions autour de la définition du jeu et de sa place à l'école, s'intéressent aux paroles des théoriciens comme Brougère qui a beaucoup discuté le lien entre jeu et apprentissages et abordent diverses problématiques liées aux notions travailler-enseigner, jouer et apprendre. L'objectif est de construire la culture ludique des formateurs, de travailler autour du jeu comme entrée pédagogique ou de prendre un support pédagogique pour en faire un jeu. Des outils et ressources sont mis à la disposition des participants. Dans un second temps, ils travaillent sur la façon de rendre leurs propres cours ludiques et sur la place que le jeu peut trouver à l'université. L'accès à la formation se veut souple pour faciliter la participation des formateurs chargés de cours qui peuvent avoir des difficultés à se libérer pour se former. Le témoignage du responsable des ludothèque insiste sur la dynamique que cette formation de formateurs permet de mettre en place : plus les formateurs sont formés, plus ils intègrent le jeu à leur cours et sollicitent la ludothèque pour des projets, plus les étudiants sont sensibilisés à l'outil jeu, plus ils fréquentent la ludothèque et intègrent le jeu dans leurs projets, leurs stages, leurs mémoires... C'est un cercle vertueux qui se forme et qui contribue à assoir toujours plus la place du jeu comme outil pédagogique à part entière, outil proposé par les ludothèques qui offrent un accompagnement et une expertise aux publics intéressés.

Nous venons de voir comment le jeu de société pouvait intégrer les maquettes de formation des INSPE, par le biais des formateurs ou des coanimations par les formateurs et les bibliothécaires. Nous avons mis en avant les difficultés qui pouvaient survenir pour lier jeu et cours, toutes les bibliothèques interrogées en entretien ne témoignent d'ailleurs pas de telles expériences. Il nous semble cependant primordial de mettre l'accent sur l'intérêt que les bibliothèques ont à poursuivre ce but de faire rentrer le jeu dans les enseignements. Tout d'abord, c'est le seul moyen de s'insérer pleinement dans le temps des étudiants : ils n'ont pas besoin de prendre sur leur temps libre restreint pour s'intéresser au jeu. Au sein des cours, ils deviennent ce qu'on appelle un public captif et les retours recueillis montrent que la plupart d'entre fait preuve de motivation face à l'objet jeu. Ensuite, présenter le jeu dans le cadre des cours ou de la formation de formateurs contribue

à ajouter celui-ci à la liste des outils pédagogiques utilisables en classe et le témoignage parisien montre que plus on forme, plus la demande est marquée et plus le jeu est réutilisé, ce qui contribue à rendre nécessaire les fonds ludiques des bibliothèques. Enfin, si le jeu intègre les curriculums, cela assure sa légitimité en tant qu'outil pédagogique, reconnu par les formateurs. Il trouve donc toute sa place dans les bibliothèques d'INSPE qui veulent proposer un panel d'outils à destination de leurs publics. Au-delà de ces intérêts déjà très importants, nous allons voir que l'intégration du jeu dans les cours peut aussi servir à créer des outils et ressources qui pourront être réutilisés par les bibliothèques pour aider les étudiants et le reste de leurs publics à prendre en main le jeu de société de façon autonome.

***E6 – La mise en place de boîtes de jeux « augmentées »
regroupant des outils pour découvrir, cerner et utiliser les jeux de
façon autonome***

Nous venons de le voir, les bibliothèques d'INSPE proposant des jeux de société ont de multiples façons de valoriser leur fonds auprès des usagers et de les accompagner dans l'utilisation de celui-ci. Au-delà de cette offre d'animation et de formation, certaines bibliothèques décident de mettre en place des outils qui doivent permettre aux personnes intéressées de s'emparer du jeu de façon autonome pour le réutiliser en classe. Ces outils peuvent être trouvés en ligne ou construits à l'occasion des animations et formations précédemment mentionnées.

Les bibliothèques d'INSPE s'intéressant à la réutilisation du jeu de société dans un cadre pédagogique accordent souvent un intérêt tout particulier aux fiches d'analyse de jeux que l'on peut retrouver sur plusieurs sources en ligne. Nous avons déjà eu l'occasion de citer plusieurs d'entre elles dans ce mémoire : les fiches proposées par le réseau Canopé sur sa plateforme Apprendre par le jeu, les fiches rédigées par l'équipe Jeumaide dans le cadre du projet [Un jeu] dans ma classe, les fiches mises à disposition sur le site Ludikecole... Ces fiches n'ont pas la même forme selon leur producteur, mais elles peuvent regrouper les informations suivantes : domaines disciplinaires dans lesquels le jeu peut être utilisé, public cible, nombre de joueurs, durée, but du jeu, règles, matériel, compétences travaillées en lien avec les programmes, prérequis pour jouer, points de vigilance, proposition d'adaptations (variables didactiques, adaptation du matériel et des règles), idée d'activités, prolongements possibles, jeux similaires, ressources en ligne autour du jeu, facettes ESAR, grilles d'observation et d'autoévaluation, etc. Il s'agit donc d'outils potentiellement très riches pour valoriser le potentiel pédagogique des jeux et favoriser leur réutilisation en classe. Cette mise en avant du côté pédagogique des jeux peut être particulièrement utile pour les jeux à vocation ludique dont on ne perçoit pas forcément la valeur pour l'apprentissage au premier coup d'œil. Les bibliothécaires peuvent donc être amenés à récupérer ces outils en ligne pour les mettre à disposition des usagers, dans les boîtes de jeux ou dans un classeur dédié regroupant toutes les fiches. On note cependant avec intérêt que ces fiches peuvent aussi être construites par les formateurs, les étudiants ou les personnels des ludothèques, notamment lors des animations ou formations autour du jeu proposées à l'INSPE. C'est le cas par exemple à l'INSPE de Paris, où ces fiches sont mises à disposition du tout public sur la page web des ludothèques de l'INSPE, dans la section « Analyses des jeux » quand leurs créateurs sont d'accord pour les partager (ce qui est souvent le cas). Les fiches peuvent être construites lors des cours des étudiants, dans le cadre de projets (partenariaux, interdisciplinaires, inter-degrés...), durant la formation de formateurs, etc. Le contenu peut être encore plus poussé que

celui des fiches précédemment citées et il bénéficie de la validation de l'INSPE, ce qui peut être un plus pour les publics intéressés. Le partage de ces outils contribue à montrer aux étudiants que le travail nécessaire pour étudier et adapter un jeu est faisable, même s'il demande une réflexion approfondie. Des exploitations et adaptations sont également imaginées par les étudiants au Mans, dans le cadre des parcours jeux proposés en formation. À Nice, la bibliothécaire aimerait elle aussi créer des fiches d'analyse des jeux avec les étudiants, mais en centrant leur contenu sur la classification ESAR. L'idée serait de leur présenter les différentes facettes proposées, pour réfléchir au contenu de celles-ci, au-delà de la première facette qui sert pour la cotation. Cela contribuerait à mieux cerner l'intérêt des jeux pour le développement des compétences cognitives des élèves. Ce projet pourrait aboutir en étant intégré dans le cadre d'une formation, avec un collègue formateur.

Les fiches d'analyse des jeux ne sont pas les seuls outils existant pour faciliter l'usage des jeux de société. À la bibliothèque de l'INSPE du Mans, le bibliothécaire a pour projet de proposer des boîtes de jeux enrichies. L'idée est d'intégrer dans la boîte des outils et ressources susceptibles d'aider les usagers à prendre en main le jeu. On pense bien sûr aux fiches jeux, produites par les étudiants ou déjà existantes, mais pas seulement. Des *QR code* peuvent renvoyer à d'autres éléments intéressants, comme les vidéos Ludochrono, proposées par l'équipe du site Ludovox, qui expliquent les règles de jeux en cinq minutes environ par exemple. Cela permet de comprendre le jeu rapidement pour faciliter son lancement. On peut aussi proposer des supports utiles pour faciliter le jeu ou ses adaptations en classe : un support quadrillé pour aider les enfants à positionner les tuiles dans le jeu *Kingdomino*, des cartes vierges pour que l'enseignant fabrique ses propres cartes avec le vocabulaire de son choix dans *Just One*, etc. On le voit, le but est vraiment d'ajouter des petits éléments, accessibles en ligne, créés par les usagers ou les bibliothécaires pour accompagner la prise en main du jeu, le rendre plus accessible et facile à utiliser, le tout en parfaite autonomie. Cette idée mise en avant par le bibliothécaire du Mans rejoint un commentaire des bibliothécaires d'Aix-en-Provence et de Digne-les-Bains, qui soulignent qu'aujourd'hui il existe un grand nombre de ressources pédagogiques autour de l'utilisation du jeu en classe : chaînes Youtube d'enseignants qui expérimentent des jeux, articles dans les périodiques La Classe et La Classe maternelle pour témoigner de l'usage d'un jeu en classe, etc. Toutes ces ressources pourraient contribuer à la mise à disposition de boîtes de jeux « augmentées ».

Mettre en avant les ressources disponibles se rapportant aux jeux présents dans les fonds des bibliothèques peut contribuer à rendre l'expérience autour de ces jeux plus facile, de leur découverte à leur réutilisation en classe. Si la formation et les animations sont indispensables pour valoriser l'outil jeu, cette mise à disposition de boîtes de jeux enrichies et de fiches d'analyse mettant en lumière l'exploitation pédagogique du jeu peut contribuer à développer un usage autonome du jeu de société par les usagers. Il s'agit également de mutualiser des ressources et des expériences, notamment proposées par des pairs qui travaillent ou se destinent à travailler dans le monde éducatif. Cela répondrait à une demande des étudiants interrogés dans ce mémoire, comme nous allons être amenés à le voir prochainement.

F – La formation des bibliothécaires : entre autoformation, formation institutionnalisée et échanges au sein des INSPE pour construire un profil entre jeu et pédagogie

F1 – Une formation et des expériences variées autour du jeu de société, un besoin d'intégrer le jeu auprès de l'ensemble des bibliothécaires d'une équipe

La responsable des bibliothèques de l'INSPE de Lorraine explicite dans son témoignage la nécessité de préparer les équipes à l'arrivée du jeu de société au sein des collections. Cet objet, s'il n'entraîne pas de pratiques révolutionnaires pour les acquisitions, a ses spécificités en catalogage, nécessite une cotation particulière, peut entraîner une lourde gestion au quotidien, requiert souvent une médiation qui passe par le test des jeux et peut solliciter des compétences pédagogiques pour être pleinement exploité. L'arrivée du jeu peut causer de l'inquiétude chez certains bibliothécaires, qu'il faudra alors rassurer pour qu'ils puissent se sentir à l'aise face à cette nouvelle collection. Chez d'autres bibliothécaires, l'arrivée du jeu peut se heurter à un manque d'intérêt. Au cours des entretiens, il nous a semblé comprendre que les différents membres d'une équipe pouvaient être plus ou moins impactés par l'arrivée d'un fonds ludique en bibliothèque (quand le bibliothécaire ne travaille pas seul dans sa structure bien entendu). L'achat des jeux peut incomber à une seule personne ou à l'ensemble de l'équipe, à l'image de la médiation qui peut reposer sur les épaules d'un bibliothécaire ou de plusieurs volontaires. La gestion des prêts et retours pour sa part, semble être prise en charge par toutes les personnes qui passent par l'accueil. Nous avons cependant le sentiment, suite à certains témoignages, que la vie du fonds jeux de société peut parfois être intimement liée à la volonté d'un professionnel qui défend la place du jeu dans la bibliothèque, qu'il soit ou non un amateur de jeux dans sa vie privée. Il est important de garder en tête que la plupart du temps, la gestion d'un fonds de jeux de société n'est qu'une mission parmi d'autres des bibliothécaires. La seule exception parmi les structures interrogées est celle des ludothèques de l'INSPE de Paris, qui bénéficient d'un ludothécaire à temps plein. De son côté, le responsable de ces ludothèques est formateur, avec une charge de cours complète. Cette spécificité du bibliothécaire INSPE qui n'est pas spécialisé sur le jeu et ne peut y accorder tout son temps, contrairement à un ludothécaire, ne doit pas être oubliée.

Lorsqu'on interroge les bibliothécaires sur leur formation autour du jeu de société, on constate que certains d'entre eux avaient une expérience professionnelle en lien avec le jeu avant de créer le fonds ludique de la bibliothèque. À Digne-les-Bains, la bibliothécaire travaillait dans un atelier Canopé avant d'intégrer l'INSPE, ce qui lui a permis d'être familiarisée au monde du jeu et à son utilisation pédagogique, car la valorisation de l'outil jeux de société fait partie des missions du réseau Canopé. À Villeneuve-d'Ascq, la bibliothécaire travaillait auparavant dans une ludo-médiathèque et elle était régulièrement sollicitée pour travailler en lien avec la partie ludothèque : remplacement de personnel, participation à des événements de type « Fête du jeu », formation des bibliothécaires pour qu'ils puissent faire de la médiation autour du jeu, etc. Ces expériences ont été de véritable point d'appui pour lancer les projets de création des fonds et pour réfléchir à l'organisation liée à ces projets. De son côté, le responsable des ludothèques parisiennes possède un Diplôme d'Etudes Supérieures Spécialisées (DESS) en Sciences du jeu, sur lequel il peut s'appuyer pour lier le jeu et les apprentissages.

Certaines personnes interrogées ont pu suivre de courtes formations autour du jeu pour se familiariser avec cet outil. À Limoges, deux bibliothécaires sur trois ont suivi une formation proposée par la Bibliothèque Départementale de la Haute-Vienne autour notamment des questions de communication et de valorisation du fonds. Cette formation a présenté l'intérêt de confronter leur point de vue de bibliothécaires universitaires avec celui de bibliothécaires municipales, qui n'avaient pas les mêmes objectifs et les mêmes problématiques. Au-delà de cette formation institutionnalisée, les bibliothécaires ont pu être formés de façon plus officieuse par les collègues de l'atelier Canopé Limoges autour de la question de l'utilisation du jeu en classe. Deux autres formations ont été mentionnées lors des entretiens par la bibliothécaire de Villeneuve d'Ascq. L'une d'elle a été dispensée par une médiathèque parisienne. L'autre a été organisée par le CRFCB MediaLille. Celle-ci s'est cependant révélée être centrée sur les jeux vidéo plus que sur les jeux de société. MediaLille a d'ailleurs sollicité l'expertise de la bibliothécaire pour qu'elle anime une formation en novembre 2023 sur la création d'un fonds de jeux de société en BU autour des questions d'acquisition, de cotation, de prêt et de valorisation des jeux. Cette expérience permettra notamment de s'interroger sur les objectifs des BU hors INSPE souhaitant proposer des jeux de société : leur but est-il plus tourné vers le loisir et la convivialité ou vers les apprentissages, universitaires ou en lien avec d'autres professions (pédiatrie, orthophonie...) ?

Si quelques témoignages mettent en avant des expériences et des formations autour du jeu, l'autoformation reste majoritaire, et elle s'appuie sur la même pratique de veille informationnelle que les bibliothécaires emploient pour se tenir informés des événements dans le monde du livre. Les sources consultées sont simplement centrées sur le monde du jeu : sites Internet spécialisés comme Tric Trac, comptes Instagram de joueurs, magazines spécialisés Plato et Ravage, chaînes Youtube de présentation de jeux, webinaires de ludicares comme Didacto, lecture de monographies autour du lien entre jeux et apprentissages, etc. Il est intéressant de noter que le jeu peut aussi se trouver dans des revues spécialisées sur l'enseignement, comme les périodiques « La Classe » et « La Classe maternelle » qui mettent régulièrement en avant l'utilisation de jeux en classe. Le responsable des ludothèques de l'INSPE Paris met également en avant la consultation des derniers travaux de recherche autour du jeu, qui peuvent entraîner une réflexion autour de domaines spécifiques. En ce moment, ce sont les domaines de l'*escape game* et du Jeu De Rôle (JDR) pédagogique qui font l'objet de recherches pointues.

Au-delà de cette autoformation et de cette veille, pratiquées par toutes les personnes interrogées, on remarque à travers les entretiens que certains professionnels s'appuient sur leur intérêt et leur pratique personnels autour des jeux de société pour faire vivre le fonds ludique. Être joueur leur permet de rester informés sur le sujet, de repérer des jeux réutilisables en classe, de tester des jeux, de recevoir des conseils d'amis ou encore d'observer ce qui est proposé en ludothèque. Peut-être cela joue-t-il aussi un rôle dans la façon dont ils se positionnent vis-à-vis de la formation et du conseil aux étudiants. Ou encore dans leur capacité à sensibiliser leurs collègues à la médiation autour du jeu de société. On notera cependant que certains bibliothécaires expliquent ne pas avoir de pratique ludique dans leur vie privée, ce qui montre bien que si cela peut être un plus, ce n'est pas indispensable pour avoir envie de créer un fonds ou pour le gérer efficacement au quotidien.

F2 – Des bibliothécaires qui se forment à l'intérieur même de l'INSPE, grâce aux formateurs, aux étudiants et à leurs échanges

Au-delà des formations issues de l'extérieur que nous avons pu voir ci-dessus, les entretiens menés ont permis de mettre en lumière une formation des bibliothécaires au jeu de société interne à l'INSPE. Celle-ci peut venir des formateurs, des usagers ou des bibliothécaires eux-mêmes.

On constate que les formateurs jouent un rôle dans la formation des bibliothécaires à travers le témoignage du bibliothécaire du Mans par exemple. Il explique qu'il a acquis des connaissances sur le monde du jeu et sur sa réutilisation en classe auprès des collègues formateurs avec lesquels il a l'habitude de travailler. Ils lui ont apporté des bases théoriques sur l'intérêt du jeu pour les apprentissages et il a observé certains de leurs cours à destination des étudiants pour comprendre comment le jeu leur était présenté. Le simple fait d'écouter comment les formateurs travaillent avec les étudiants autour du jeu lui a semblé très utile. Le rôle des formateurs a également été souligné à Paris. Le ludothécaire qui travaille au sein des ludothèques parisiennes occupait un poste de bibliothécaire auparavant. Il a pu se former sur le jeu grâce à de l'autoformation, mais aussi en participant aux deux formations de formateurs autour du jeu proposé par le formateur responsable des ludothèques. Cela lui a permis d'appréhender de nombreuses thématiques : définition du jeu, découverte des types de jeu, analyse de supports ludiques, lien entre les notions jouer/apprendre/enseigner, utilisation pédagogique du jeu et adaptation, etc.

Parfois, ce sont les usagers qui participent à la formation des bibliothécaires autour du jeu. L'exemple des bibliothèques de l'INSPE de Lorraine, où le fonds ludique a été lancé suite à un partenariat avec une étudiante en ingénierie pédagogique souhaitant axer son mémoire sur le jeu, est très particulier. Cette dernière a été initiée au métier de bibliothécaire qui lui était inconnu et a notamment pris conscience de toutes les missions internes gérées par les bibliothécaires et invisibles pour les usagers. De son côté, elle a mis au service des bibliothécaires son double profil, à la fois joueuse/animatrice de sessions de jeux, mais aussi ingénieure pédagogique en devenir, capable de lier jeux et apprentissage. Elle a ainsi abordé de nombreuses questions avec les bibliothécaires : découverte du monde du jeu et de sa variété, intérêt de l'utilisation du jeu en famille et dans la pédagogie, développement des connaissances disciplinaires et des compétences sociales via le jeu, contenu et construction de fiches pédagogiques à partir de modèles, intérêts et utilisation de la classification ESAR, techniques pédagogiques autour du jeu, etc. Après le départ de cette étudiante, les bibliothécaires peuvent s'appuyer sur leurs échanges et leur travail commun pour faire vivre le fonds ludique et le développer. Si d'autres projets peuvent être menés avec des étudiants, il faut avouer qu'il est rare d'être dans un tel cas. Cependant, la formation par les usagers peut aussi passer par les suggestions, les retours d'expérience suite au test de jeux dans les classes ou les propositions faites dans le cadre des cours. Moins formalisée, cette formation n'en reste pas moins précieuse.

Les bibliothécaires peuvent également développer une certaine forme de formation entre eux. C'est le cas par exemple quand la bibliothécaire de Villeneuve d'Ascq en charge de l'acquisition des jeux de société sensibilise ses collègues pour qu'ils puissent participer à un événement ludique. A partir d'une sélection réalisée par ses soins, elle fait jouer les bibliothécaires pour qu'ils apprennent les règles du jeu et puissent les réexpliquer aux usagers. Cette pratique est certainement employée

dans d'autres bibliothèques. Plusieurs témoignages mettent aussi en avant l'intérêt qu'ils portent aux expériences menées dans les autres bibliothèques d'INSPE. Les bibliothécaires de Digne-les-Bains et d'Aix-en-Provence se sont par exemple renseignées sur les pratiques en cours dans les autres INSPE lors de la création de leurs fonds. La bibliothécaire de Périgueux explique également s'être beaucoup appuyée sur l'existence de la ludothèque parisienne lors de la création de son fonds ludique et continuer aujourd'hui à s'inspirer des différentes expériences menées dans les bibliothèques d'INSPE. Il est intéressant de noter que la question du jeu de société a déjà été abordée plusieurs fois lors des journées documentation annuelles du réseau national des INSPE.

Pour conclure avec cette question de la formation, on peut dire que certains bibliothécaires ressentent le besoin d'acquérir plus de connaissances et compétences sur le jeu, pourquoi pas auprès d'organismes spécialisés comme le centre national FM2J. D'autres à l'inverse expliquent ne pas ressentir de lacunes à ce sujet-là et mettent parfois simplement l'accent sur leur besoin de trouver le temps de tester les jeux pour être capables de les présenter efficacement aux usagers. Enfin, certains témoignages valorisent l'idée de pouvoir échanger entre bibliothécaires d'INSPE responsables d'un fonds jeu pour ne pas rester isolés dans leur pratique et pouvoir se nourrir de l'expérience et de l'expertise offertes par les collègues.

F3 – L'indispensable lien entre les bibliothécaires et les formateurs, et les questionnements sur le profil des bibliothécaires souhaitant valoriser le jeu

Si la question de la formation des bibliothécaires autour de l'objet jeu est importante, il nous semble qu'elle va de pair avec le lien qui existe entre bibliothécaire et formateur. Nous avons déjà eu l'occasion dans ce mémoire de souligner la complémentarité des profils de formateur et de bibliothécaire autour du jeu. Leur travail en commun permettrait d'obtenir ce double profil nécessaire à la valorisation du jeu comme outil pédagogique : un spécialiste du jeu et du monde ludique et un spécialiste du monde et des outils pédagogiques. Il semble que la plupart du temps, le bibliothécaire en charge d'un fonds ludique soit « le spécialiste du jeu » tandis que le formateur est « le spécialiste de la réutilisation du jeu dans un cadre pédagogique ». Ainsi, le bibliothécaire peut apporter des connaissances sur le monde du jeu grâce à sa veille et plus particulièrement sur son fonds, grâce au test des jeux ou en mettant en avant les compétences qui leurs sont liées. Le formateur pour sa part va pouvoir questionner les liens avec les programmes, les adaptations éventuelles du jeu de société pour la classe ou encore l'intégration de celui-ci au sein d'une séance pédagogique, comme un outil au service de l'objectif pédagogique fixé par l'enseignant. C'est en ce sens que vont plusieurs témoignages, notamment celui du responsable des ludothèques parisiennes qui explique que le ludothécaire connaît parfaitement le fonds et qu'en tant que formateur lui peut apporter la partie pédagogie et réutilisation, tout en créant un lien avec la formation. Il insiste sur la chance de gérer les ludothèques en binôme, avec un ludothécaire à temps complet sur la gestion du fonds. Il explique également qu'un véritable travail quotidien est mené en commun autour de divers sujets comme les commandes, l'enregistrement des jeux, les compétences à mettre en avant, la rédaction des fiches d'analyse, etc. Cette complémentarité des profils que nous venons de décrire met en lumière l'intérêt pour les bibliothécaires et les formateurs de travailler ensemble autour de la question ludique.

Il nous semble cependant, à la lumière des entretiens menés, que cette complémentarité n'est pas si évidente ni si cloisonnée. Questionnons d'abord la place du bibliothécaire « spécialiste du jeu ». Les bibliothécaires qui gèrent un fonds jeu sont plus ou moins formés et ont plus ou moins d'expériences ludiques dans leurs bagages. De plus, n'ayant pas pour seule mission la gestion du fonds jeux, ils ne peuvent pas forcément consacrer le temps nécessaire à ce dernier pour devenir de véritables spécialistes de l'objet jeu de société, contrairement aux ludothécaires. La présence d'une pratique personnelle et d'une appétence spécifique pour le jeu peuvent venir renforcer leur connaissance du monde ludique, mais elle n'est pas obligatoire. Enfin, même si les bibliothécaires présentent des compétences et connaissances autour du jeu, les formateurs peuvent utiliser ce dernier dans leurs cours sans faire appel à eux, en s'appuyant sur ce qu'ils connaissent déjà et sans chercher à élargir leur panel. Questionnons à présent le rôle du formateur « spécialiste de l'intégration du jeu en pédagogie ». S'il ne fait aucun doute que les formateurs sont des spécialistes de la pédagogie, tous ne présentent pas le jeu dans le cadre de leur cours. Cela peut venir d'un manque de temps, d'intérêt, de connaissances ou encore de la conviction que jeux et apprentissages ne sont pas vraiment liés. Or nous l'avons vu au sein du cadre théorique, le jeu peut être utilisé pour servir les apprentissages du fait de caractéristiques intrinsèques utiles pour aider les élèves à apprendre. Il faut savoir l'utiliser et comprendre qu'il n'est pas la réponse absolue, mais son intérêt est démontré par la recherche. On voit bien que le bibliothécaire et le formateur n'occupent pas toujours les rôles définis précédemment.

Ces remarques ne visent pas à démontrer que le jeu aura toujours du mal à être valorisé en INSPE : il suffit d'un bibliothécaire maîtrisant son fonds et d'un formateur intéressé et s'appuyant sur lui et son offre pour que le travail commun et complémentaire se mette en place et fonctionne. Non, ces remarques ont simplement pour but de susciter deux questions sur le profil des bibliothécaires désireux de favoriser la réutilisation du jeu de société en classe. Tout d'abord, quelles sont les connaissances et compétences nécessaires pour naviguer dans le monde ludique et dans quelle mesure est-il possible de les acquérir dans le cadre de travail d'une bibliothèque d'INSPE ? Et ensuite, dans quelle mesure un bibliothécaire à l'aise dans le monde du jeu peut-il aborder les questions pédagogiques dans sa médiation, en s'appuyant notamment sur son travail avec les formateurs et sur les retours des étudiants qui permettent d'engranger des connaissances pédagogiques sur la question ludique ? Ces questions poussent à s'interroger sur le profil des bibliothécaires proposant un fonds jeux et sur la place qu'ils peuvent prendre dans la valorisation du jeu en tant qu'outil pédagogique. S'ils ne peuvent être ni des ludothécaires spécialisés sur l'objet jeu, ni des formateurs spécialisés sur l'utilisation du jeu en classe, peut-être peuvent-ils emprunter un peu de ces deux profils ? Spécialistes de leur fonds et curieux du monde du jeu, mais aussi un peu pédagogues, en s'appuyant sur ce qu'ils reçoivent à travers des formations et des retours des publics d'INSPE ? Cela leur permettrait d'être à la fois un appui pour les formateurs désirant en savoir plus sur le monde du jeu et un premier guide pour les étudiants qui souhaitent réutiliser le jeu en classe.

G – La mise en place de partenariats avec des structures extérieures limitée pour favoriser des partenariats en interne

Nous l'avons vu en observant les résultats du questionnaire adressé aux bibliothèques d'INSPE, celles-ci ont peu mis en place des partenariats avec des structures extérieures autour de leur fond de jeux de société. Il en va de même pour les bibliothèques avec lesquelles nous avons mené des entretiens puisque six d'entre elles n'ont pas mis en place de partenariats.

Les ludothèques de l'INSPE Paris font figure d'exception parmi les établissements interrogés en entretien. En effet, un partenariat avec une association existe. Il s'agit de l'Office Central de Coopération à l'Ecole (OCCE), qui met en avant divers outils utiles au développement de la coopération en milieu scolaire, comme les jeux de société coopératifs par exemple. Les ludothèques de l'INSPE Paris ont partagé sur leur page web plusieurs documents produits par l'OCCE, qui listent des jeux de société coopératifs utilisables pour l'école maternelle et élémentaire. Des rencontres entre les gestionnaires des ludothèques et des membres de l'OCCE sont régulièrement organisées pour échanger sur leurs actions respectives et sur divers jeux qu'ils se présentent entre eux. On constate que le partenaire n'est pas centré sur le sujet du jeu, mais bien sur celui de l'école. L'intérêt principal autour de ce partenariat semble se situer sur la découverte de ressources et le partage de pratiques.

Les bibliothèques d'Aix-en-Provence et de Digne-les-Bains, qui viennent de lancer leur fonds, ont plusieurs idées de partenaires en tête. Parmi ces idées, on trouve une association ludique pour chacune des bibliothèques, un partenaire susceptible d'être sollicité pour l'emprunt de jeux de société et de jeux en bois d'extérieurs, notamment pour des animations. La bibliothécaire d'Aix mentionne également la bibliothèque municipale de la ville, qui organise un festival du jeu annuel. Ici, les partenaires envisagés sont soit centrés sur le jeu, soit des collègues du monde des bibliothèques, avec un public différent de celui des INSPE. Les deux intérêts principaux mis en avant pour les bibliothèques d'INSPE sont d'avoir accès à un fond ludique et de s'intégrer dans l'action culturelle de leur ville.

Deux retours témoignent que si les ateliers Canopé ont pu être des partenaires des bibliothèques d'INSPE autour du jeu de société, ce n'est plus le cas aujourd'hui. Cela est dû à des changements de personnel, mais aussi à la réorientation de leurs missions, moins tournées vers la documentation et plus vers la formation continue des enseignants.

On notera avec intérêt que des difficultés ou des limites ont été mises en avant par les bibliothécaires pour le développement de partenariats. Certains soulignent des difficultés administratives pour monter des événements avec des associations. Le contexte universitaire peut être un frein pour l'organisation, notamment sur des questions comme la sécurité des personnes et l'accueil de publics extérieurs. D'autres encore rappellent qu'il est compliqué de mobiliser les étudiants pour proposer des animations en dehors des heures de cours, ce qui n'incite pas à solliciter un partenaire pour proposer une action qui demandera beaucoup d'énergie pour un retour probablement moyen.

Pour conclure, on voit bien que les bibliothèques d'INSPE souhaitant mettre en avant leur fonds ludique favorisent la mise en place de partenariats internes, avec l'équipe pédagogique et les étudiants, plutôt que des partenariats externes. Si ces derniers pourraient contribuer à apporter d'autres pratiques, connaissances et

compétences, ils sont sans doute plus compliqués à mettre en place et à rapprocher des problématiques propres aux INSPE.

Conclusion

Il n'est pas facile de résumer la richesse des nombreux entretiens de bibliothécaires menés, mais nous allons tenter de mettre l'accent sur les points qui nous paraissent mériter réflexion, en reprenant les différentes thématiques abordées : création d'un fonds ludique, objectifs poursuivis, achat et constitution des collections, gestions du fonds et usages proposés, valorisation et médiation auprès des usagers, formation des bibliothécaires et place du partenariat.

Plusieurs paramètres doivent être pris en compte quand une bibliothèque d'INSPE s'interroge sur la mise en place d'un fonds de jeux de société. On peut ainsi s'interroger sur l'implication et la motivation des bibliothécaires, la sensibilité de l'équipe pédagogique autour de l'usage du jeu en classe, l'accessibilité des étudiants pour découvrir cet outil, l'environnement dans lequel la bibliothèque s'inscrit et son fonctionnement en réseau. Réfléchir à ces différents sujets permettra de décider en pleine conscience de la création d'un fonds jeux et des services qui y seront rattachés. Si la décision est prise d'intégrer le jeu aux collections, la question des objectifs se posera. La spécificité des fonds ludiques des bibliothèques d'INSPE s'inscrit notamment dans leurs objectifs pédagogiques, qui s'attachent à présenter le jeu comme un outil d'apprentissage réutilisable en contexte scolaire. Pour réussir à atteindre ces objectifs, les bibliothèques proposant un fonds ludique devront trouver le moyen d'atteindre les étudiants, ce qui passera beaucoup par la création de liens avec les formateurs et si possible l'intégration du jeu de société dans les curriculums des étudiants. Une fois les objectifs établis et la réflexion pour les atteindre entamée viendra le temps de la constitution du fonds. Les témoignages recueillis mettent l'accent sur les difficultés à trouver un budget pérenne pour l'achat des jeux, ce qui peut fragiliser le développement des fonds et leur intégration dans la politique documentaire de la bibliothèque. Cette question du budget réglée, on retiendra l'importance des suggestions d'acquisition des usagers et des conseils de professionnels du monde du jeu pour acquérir des jeux dont le principal critère sera un fort potentiel pédagogique, qu'ils aient été créés avec cet objectif ou non. Avec l'arrivée des cartons de jeux viennent les questions autour de la gestion de tels objets. Les retours obtenus montrent qu'il ne faut pas négliger l'importance de la gestion engendrée par un fonds jeux, que ce soit au niveau de la classification utilisée ou des retours à vérifier pour assurer l'intégrité des jeux notamment. Il paraît également important de prendre en compte deux questions spécifiques qui se posent autour du jeu, à savoir sa circulation entre les différents sites d'un même INSPE et le besoin ressenti pour les bibliothécaires de le tester afin d'être capables d'accompagner pleinement les usagers. Au-delà de la gestion quotidienne d'un fonds de jeux de société se pose celle de la valorisation de celui-ci et de sa médiation auprès des publics. Les témoignages recueillis montrent que les bibliothèques ont tout intérêt à intégrer la valorisation de leur fonds au sein d'actions déjà existantes et en collaboration avec les publics : participation à la vie du site (moments de convivialités, journées thématiques), co-construction de projets avec les étudiants et les formateurs et réponse à leurs demandes, intégration du jeu dans les formations des étudiants. Au-delà de cet accompagnement actif, la création d'outils et la récolte de ressources autour des jeux permettront d'enrichir ces derniers pour faciliter une prise en main autonome par les publics, notamment étudiants. Pour mener à bien tous ces points, de la création du fonds ludique à sa valorisation auprès des usagers,

les bibliothécaires ont besoin d'acquérir des connaissances et de développer des compétences autour du monde du jeu. S'ils s'appuient peu sur la formation par des structures extérieures, ils accordent une grande place à l'autoformation, mais aussi aux échanges multiples au sein de l'INSPE, avec les formateurs, les étudiants et entre eux. Il leur reste à trouver leur place pour valoriser le jeu comme outil réutilisable en classe, place qui emprunte probablement un peu au spécialiste du jeu et un peu à celui des pratiques pédagogiques. L'ouverture vers d'autres structures intéressées par le jeu, pour avoir accès à des jeux, échanger sur les pratiques, s'inscrire dans les territoires, bénéficier d'un autre point de vue et d'une autre expertise ne semble pas être la priorité. Cette dernière est bel et bien mise sur l'établissement de partenariats en interne, avec les différents publics des INSPE qui partagent cette problématique de l'utilisation du jeu dans un contexte pédagogique.

Il nous a semblé intéressant de conclure cette réflexion menée à partir des témoignages des bibliothécaires d'INSPE en faisant une synthèse de leurs réponses aux deux questions que nous avons posées à la fin de chaque entretien : « Selon vous, pourquoi les bibliothèques d'INSPE devraient-elles proposer des jeux de société ? » et « Quelle est la spécificité des bibliothèques d'INSPE pour valoriser le jeu de société dans un cadre pédagogique, vis-à-vis notamment d'autres structures comme les ludothèques ou les ateliers Canopé ? ». Nous avons trouvé différentes idées clefs dans leurs retours que nous présentons donc ici pour alimenter la discussion.

Tout d'abord, les jeux de société présentent de nombreux intérêts pour les apprentissages. Ils offrent la possibilité pour les enseignants de diversifier leurs méthodes et outils et peuvent être utilisés avec des élèves de tous les âges, aux profils hétérogènes et parfois sujets à des difficultés scolaires. Le jeu est donc un outil comme un autre, que les bibliothèques d'INSPE vont proposer au même titre que la littérature jeunesse, les manuels scolaires ou encore le matériel pédagogique.

La spécificité de l'offre des bibliothèques INSPE tient justement à leur objectif de présenter le jeu en lien avec les apprentissages plus qu'avec le loisir. Les fonds ludiques sont ainsi directement mis en lien avec les pratiques des formateurs et la formation des futurs enseignants. Le but est de développer les compétences professionnelles des enseignants, notamment autour de l'analyse des jeux et de l'explicitation de leurs objectifs pédagogiques. Pour réaliser cette ambition, les bibliothèques proposent une médiation permettant de faire le lien entre jeux et apprentissages, ce qui n'est pas le cas dans toutes les autres structures, notamment les ludothèques qui sont souvent réticentes à ce rapprochement, préférant défendre la pratique du jeu libre.

Afin de réussir à promouvoir le lien entre jeux et apprentissage, les bibliothèques d'INSPE vont proposer des collections et des services adaptés. Les collections seront essentiellement composées de jeux de société permettant de travailler des compétences spécifiques et réutilisables en classe. Les types de jeux et l'âge des publics cibles seront variés. L'amplitude d'ouverture des bibliothèques permettra aux étudiants de venir consulter les fonds facilement, ce qui n'est pas toujours le cas avec les ludothèques ou les associations ludiques. De plus, les jeux seront empruntables (contrairement aux bars à jeux par exemple), et gratuitement (inutile de payer un abonnement à une autre structure). Il est également important de considérer l'avantage pour les étudiants et formateurs de bénéficier du jeu sur leur lieu de formation/de travail. Inutile pour eux de se déplacer jusqu'à un autre

établissement, ce qui leur facilite la vie et les rend plus susceptibles d'utiliser le jeu dans leur pratique, car l'offre est très accessible.

En conclusion, les bibliothécaires insistent sur l'importance de toucher le futur enseignant. L'un des avantages principaux des bibliothèques d'INSPE souhaitant contribuer au développement de l'utilisation des jeux dans le milieu pédagogique est bel et bien le fait d'avoir les étudiants sous la main. Ces étudiants déjà un peu praticiens, qui cherchent à diversifier leurs pratiques et à qui la bibliothèque va proposer des outils variés pour cela. Proposer des jeux à la bibliothèque, c'est aussi donner aux étudiants l'idée et l'envie de s'en emparer. En les sensibilisant à l'intérêt pédagogique du jeu pendant leur formation, ils seront plus susceptibles de l'ancrer dans leur pratique professionnelle une fois en poste.

Voilà ce qui fait la spécificité de l'offre ludique des bibliothèques d'INSPE et pourquoi ces dernières pensent avoir tout intérêt à proposer des jeux à leurs publics. Ces questions ont souvent suscité de la surprise et un besoin de réflexion. Elles ont aussi amené les bibliothécaires à aborder des pistes pour aller plus loin dans la valorisation du jeu par les INSPE. Des sujets divers comme la sensibilisation des étudiants aux autres structures proposant du jeu, le développement de fonds jeux vidéo et le recrutement de ludothécaires au sein des INSPE ont ainsi été esquissés.

III – PRATIQUES, VISIONS ET BESOINS D'ETUDIANTS ET DE PES, PUBLICS CIBLES DES BU D'INSPE

Après avoir analysé l'offre existante des bibliothèques d'INSPE autour du jeu de société, nous avons souhaité interroger les usagers potentiels des fonds ludiques afin de mieux les connaître, ainsi que leurs attentes. Nous avons commencé par les étudiants, premier public cible des bibliothèques d'INSPE. L'organisation d'un *focus group* avait pour objectif de susciter la discussion entre les différents participants, et de provoquer des retours en réaction aux témoignages des uns et des autres. Nous avons réuni huit personnes étudiant à l'INSPE de Montauban et ayant des statuts différents : une étudiante de M1 en reconversion professionnelle, trois étudiants de M2 en alternance responsables d'une classe un jour par semaine et quatre professeurs des écoles stagiaires ayant la charge d'une classe à mi-temps et continuant en parallèle leur formation professionnelle à l'INSPE. La richesse des différents profils nous a semblé propice à la confrontation des points de vue. Le *focus group*, qui a duré deux heures au total, était organisé en quatre temps. Nous avons tout d'abord posé des questions concernant l'expérience des participants autour du jeu de société. Ensuite, nous avons focalisé notre attention sur leurs points de vue vis-à-vis de l'usage du jeu en classe. Après cela, nous avons proposé un petit temps ludique durant lequel les participants ont joué à deux jeux qui nous semblaient intéressants pour une réutilisation en classe, *Mot Malin* et *Loony Quest*. L'objectif était à la fois de faire une pause dans la discussion, mais aussi de faire tester deux jeux à vocation ludique, mais permettant de travailler des compétences scolaires, afin de relancer la réflexion sur le sujet. Finalement, nous avons terminé le *focus group* en nous centrant sur les besoins des participants pour faciliter l'utilisation du jeu en classe (Annexe 10). Il nous semble important de préciser que ce *focus group* s'est tenu en mars 2022, avant la création du fonds de jeux de société au sein de la bibliothèque de l'INSPE Montauban : les participants ne pouvaient donc pas appuyer leur réflexion sur une offre existante. Nous allons à présent analyser le contenu des échanges en reprenant les trois grandes thématiques que nous avons mis en lumière précédemment.

A – L'expérience des participants comme point de départ pour cerner leur rapport aux jeux de société

Afin de mesurer l'expérience des participants autour du jeu de société, nous leur avons posé trois questions : « Avez-vous des souvenirs d'utilisation de jeux de société en classe quand vous étiez élève ? », « Est-ce que certains de vos formateurs vous ont déjà présenté des jeux en vous expliquant comment les utiliser ? », « Avez-vous déjà utilisé des jeux de société en classe dans votre pratique professionnelle ? ». Nous avons donc fait appel à leur vécu en tant qu'élève, en tant qu'étudiant et en tant que professionnel pour avoir une vision globale de leur expérience autour du lien entre jeux de société et enseignement.

A1 – Une expérience limitée de l'usage du jeu en classe en tant qu'élève, étudiant et enseignant

Les retours des étudiants et professeurs des écoles stagiaires montrent une expérience assez limitée de l'utilisation du jeu dans un cadre pédagogique. En tant qu'élèves par exemple, le jeu ne leur a quasiment été présenté que dans son objectif ludique : sur les temps périscolaires, juste avant les vacances en classe pour se détendre ou encore en guise de cadeau offert par l'école à l'occasion de la Saint-Nicolas en Belgique. Un seul souvenir met en avant une séquence entière dédiée à la création d'un jeu de société en cours de technologie au collège.

La question du jeu comme outil d'apprentissage a globalement été peu abordée dans leur parcours d'étudiants. Plusieurs participants au *focus group* ont suivi la licence 3 « parcours Pluridisciplinaire Professorat des Ecoles » (PPE) proposée par l'université Toulouse Paul Sabatier. En dehors d'un ou deux jeux présentés à l'occasion, ils témoignent surtout de la venue d'une association qui leur avait présenté des jeux mathématiques à utiliser dans divers domaines comme la numération, la géométrie, etc. À l'INSPE, les participants se souviennent de quelques jeux présentés par l'enseignant de mathématique (*6 qui prend, Uno, Mow...*) et de la fresque du climat réalisée en cours de Sciences de la Vie et de la Terre (SVT). On note cependant un témoignage qui dénote dans ce tableau, celui d'une étudiante qui a effectué une licence « Enseignement primaire » en Belgique. Sa formation comprenait des cours centrés sur l'utilisation du jeu de société. Tous les mercredis étaient dédiés à l'apprentissage d'une discipline à travers le jeu. Les étudiants passaient dans plusieurs ateliers, animés par des didacticiens, pour tester des jeux. Ils avaient la possibilité de poser des questions à l'animateur pour voir comment les utiliser en classe. L'objectif était de faire vivre aux étudiants ce qu'ils proposeraient plus tard aux élèves. Des notions théoriques ont également été abordées dans cette formation, comme celles des fonctions exécutives (attention, planification, inhibition...) explique l'étudiante.

En tant que professionnels, les étudiants et PES ont témoigné de plusieurs pratiques ludiques en classe. Parfois, ils utilisent des jeux ludiques qu'ils adaptent. Un étudiant explique par exemple avoir utilisé *Tic, Tac, Boum* pour travailler les préfixes et suffixes avec ses élèves de CM1 (Cours Moyen 1^{ère} année) et CM2. Une stagiaire témoigne de son détournement du jeu *Les Aventuriers du Rail* pour pousser les élèves à développer des stratégies pour la course de durée en Education Physique et Sportive (EPS). Les participants semblent cependant privilégier la fabrication de jeux. Ils peuvent ainsi récupérer des jeux sur Internet comme le jeu du corbeau sur les conjugaisons ou encore adapter de grands classiques comme le memory, ou les dominos selon la notion qu'ils sont en train d'aborder. L'utilisation de jeux pédagogiques intégrés dans des méthodes est également plébiscitée. On peut citer par exemple la Méthode Heuristique de Mathématiques de l'éditeur Nathan qui propose beaucoup de jeux dans son déroulement. Cette pratique semble particulièrement facile à mettre en œuvre aux yeux du stagiaire qui la décrit : il suffit de suivre la méthode. Les élèves sont en atelier et les jeux proposés (bataille, jeu de l'oie...) sont pensés pour réinvestir ce que l'on vient tout juste d'apprendre dans la partie leçon, en proposant un usage concret pour les notions travaillées. Trois pratiques sont donc mises en avant : la réutilisation de grands classiques (domino, loto) autour d'une thématique spécifique, l'utilisation de jeux intégrés dans une méthode pédagogiques et parfois l'adaptation de jeux à vocation ludique, plus ou moins détournés.

A2 - Des a priori sur l'utilisation des jeux dans le cadre pédagogique et un besoin exprimé de découvrir l'offre ludique existante

Le partage de ces expériences a donné l'occasion aux étudiants et PES d'exprimer leur point de vue sur divers sujets en lien avec les jeux de société. On constate tout d'abord qu'ils considèrent le jeu comme un outil utile pour développer à la fois des compétences disciplinaires et des compétences transversales. Ils ébauchent également l'idée que les élèves ont besoin d'apprendre à jouer, à participer à un jeu de société à plusieurs. C'est une idée qu'ils développeront plus longuement par la suite.

Nous avons trouvé particulièrement intéressant de constater que les participants au *focus group* témoignaient d'*a priori* sur l'utilisation du jeu en classe et de difficultés pour son utilisation. En effet, nous avons bien conscience que les personnes ayant répondu à notre sollicitation sont non seulement intéressées par la question de l'usage du jeu comme outil pédagogique, mais également plutôt favorables à cette pratique. Le fait que ces individus bien disposés à l'égard de notre sujet ne partagent pas qu'un point de vue positif et convaincu à propos du jeu et de son emploi dans les classes montre bien l'intérêt de faire de la médiation sur le sujet. Parmi les opinions véhiculées, on note par exemple l'idée que le jeu serait plus facile à utiliser dans certains cadres, comme l'école maternelle ou encore les Activités Pédagogiques Complémentaires (APC) réservées à un petit groupe d'élèves en difficulté. On constate également que les étudiants et PES considèrent les jeux à vocation ludique comme des outils qui demandent un important travail d'adaptation pour être réutilisés en classe, comme le montre notamment le témoignage suivant :

Je me sers pas de jeux qui existent, mais par contre j'ai un gros travail de préparation pour réadapter les jeux à ce que je fais en classe. J'arrive pas encore à prendre un jeu tel quel et à dire hop ça c'est bon je peux le sortir, y a les dés y a tout ce qui faut.

Si ce retour montre le besoin d'adaptation comme un point plutôt négatif, qui demande du temps, le suivant sonne plus positif, mettant en avant un éventail de possibilités : « Il y a des manières assez infinies de réadapter en fonction de ce qu'on veut faire donc oui moi je suis convaincue qu'on peut l'utiliser de manière très différente et pas se cantonner aux règles établies par les jeux classiques ». Une dernière idée préconçue que l'on peut souligner est l'idée que le jeu est essentiellement un outil pour réinvestir des connaissances déjà acquises au préalable.

On note également l'expression des premiers besoins des participants, sur lesquels les bibliothèques d'INSPE peuvent s'appuyer pour proposer leur offre ludique. Il s'agit notamment de découvrir des jeux utiles et de voir pourquoi ils le sont, comme l'exprime ce témoignage :

Moi dans ma pratique en classe j'ai un peu de mal, déjà je connais pas beaucoup de jeux à part cette journée que j'avais eu en licence, en master j'ai même pas le souvenir qu'on ait été formés à utiliser des jeux donc du coup ça m'intéresserait mais je sais pas forcément où aller les chercher, comment voir s'ils sont intéressants pour ce que j'ai à apprendre, enfin à faire apprendre plutôt.

A l'issue de ce premier temps d'échange, on constate que les participants n'ont pas vécu beaucoup d'expériences autour de l'utilisation du jeu de société en classe. Leur propre pratique s'oriente surtout vers l'utilisation de jeux pédagogiques, les jeux ludiques étant plutôt considérés comme nécessitant une importante adaptation.

On remarque l'émergence de premiers à priori sur l'utilisation du jeu, ainsi qu'un besoin de mieux connaître les jeux et leur potentiel pour les utiliser.

B – L'avis des participants sur l'utilisation pédagogique du jeu : une base de réflexion pour orienter la médiation

Durant le second temps du *focus group*, nous avons cherché à en savoir plus sur le point de vue des étudiants vis-à-vis de l'usage du jeu en classe. Au-delà d'un simple avis positif ou négatif, nous avons cherché à creuser des sujets concrets en lien avec leurs (futurs) pratiques professionnelles. Pour ce faire, nous leur avons posé cinq questions : « Que pensez-vous de l'utilisation du jeu de société comme outil pédagogique ? », « Pour quelle tranche d'âge le jeu de société est-il pertinent selon vous ? », « Le jeu de société conçu avec une vocation pédagogique est-il plus adapté pour transmettre des apprentissages que le jeu conçu pour le loisir à l'origine ? », « Dans quels buts peut-on utiliser le jeu de société en classe ? » et « Quelle organisation de la classe vous paraît la plus pertinente pour utiliser le jeu de société ? ». Après une première question volontairement très large, nous avons donc orienté nos questions sur l'âge, le type de jeu, les objectifs et la gestion de classe.

B1 – Le jeu utilisable dans toutes les disciplines et à tous les niveaux, un avis positif qui soulève de multiples intérêts liés à l'utilisation du jeu en classe

Comme nous nous y attendions, les participants au *focus group* ont défendu un point de vue très ouvert et positif concernant l'utilisation du jeu de société en classe. Selon eux, le jeu est utilisable dans toutes les disciplines et pertinent pour tous les âges, y compris à l'âge adulte. Les étudiants et PES reconnaissent que le jeu peut être intéressant à l'école pour plusieurs raisons.

Le jeu peut par exemple être utilisé dès la rentrée pour que les élèves se rencontrent et pour fédérer le groupe autour d'une ambiance propice au travail et d'un bon climat de classe.

Il peut également être sollicité pour varier les activités proposées, afin de ne pas rester sur le modèle leçon/exercice qui peut être ennuyeux pour l'élève. Du fait de sa capacités à susciter des émotions, le jeu peut contribuer à améliorer la mémorisation de certains éléments.

Le jeu est présenté comme un outil qui participe particulièrement à la motivation des élèves, comme on le voit dans ce témoignage :

« Moi j'adore aussi, après ne serait-ce que voir la motivation dans leurs yeux quand on dit "Bon écoutez on va retravailler ça par contre on va faire un jeu...". De suite ils sont tous attentifs aux consignes, aux règles et ils se mettent dedans quoi. Après si on travaille jeune justement avec les jeux de société ils savent déjà ce que c'est d'être joueur et les comportements de joueurs. Donc ils ont compris, ils sont dans un jeu, ils se mettent en mode joueur et là on a toute une classe concentrée et attentive sur la notion qu'on est en train de travailler, ce qui n'est pas forcément le cas en découverte, ce qui n'est pas forcément le cas en mise en commun, ce qui n'est certainement pas le cas en exercice... Là on suscite l'enrôlement et l'intérêt de tous.

Les étudiants et PES expliquent que le fait de voir les camarades jouer et y prendre du plaisir va pousser tout le monde à participer, même si l'enseignant va laisser un temps d'observation à certains élèves avant qu'ils ne se lancent.

L'engouement tient aussi au fait que l'erreur est moins grave dans le jeu explique un participant :

Dans le jeu, l'erreur elle est vraiment dédramatisée parce que c'est un jeu. Et c'est vrai que les élèves, ils osent pas faire des erreurs, ils osent pas se tromper donc ils préfèrent carrément pas faire des exercices, ne pas tenter quelque chose, même pas chercher parce qu'ils ont peur justement de l'erreur. Alors que dans le jeu [ils se disent] "Ah mince, j'ai perdu ce coup-ci, ben la prochaine partie je ferai mieux", l'erreur est complètement dédramatisée.

Les participants au *focus group* mettent en avant l'idée que le jeu peut être utilisé pour valoriser les élèves, par exemple en leur confiant la gestion du jeu. Ce rôle spécifique, qui pousse s'occuper de ses camarades, peut contribuer à « mettre en réussite » un élève qui est en échec parce qu'il rencontre des difficultés dans une discipline.

Au-delà de tous ces avantages attribués à l'utilisation du jeu de société en classe, les étudiants et PES avancent l'idée qu'utiliser le jeu dans l'école peut permettre de l'instaurer aussi à la maison, ce qui est vu comme une activité plus « saine » que de passer du temps devant les écrans. Nous allons voir que malgré toutes ces considérations positives à l'égard du jeu, les personnes interrogées ont aussi en tête un bon nombre de difficultés liées à la réutilisation de cet outil dans la pratique professionnelle des enseignants.

B2 – L'utilisation du jeu en classe et ses difficultés liées au contexte scolaire, au comportement des élèves et au lien même entre objet ludique et pédagogie

Plusieurs remarques des participants laissent entendre que l'utilisation du jeu peut être entravée par le poids des programmes prescrits par l'éducation nationale. L'idée sous-jacente est sans doute qu'intégrer le jeu dans les apprentissages prend du temps, ce dont les enseignants manquent pour aborder tous les sujets attendus avec les élèves. Au-delà de la question des programmes revient cette idée abordée précédemment selon laquelle le cadre de la classe n'est pas toujours idéal pour proposer du jeu. Celui-ci est jugé plus facile à utiliser en maternelle, non parce qu'il serait préférable de le réserver au jeune public, mais sans doute parce que l'organisation y est jugée plus souple et les programmes moins contraignants. Les étudiants et PES mentionnent également l'utilisation du jeu au sein des Unités Localisées pour l'Inclusion Scolaire (ULIS) qui regroupent un petit nombre d'élèves présentant des troubles. Une fois encore, c'est la flexibilité, mais aussi la taille restreinte du groupe qui permettraient d'intégrer le jeu plus facilement. Si l'on dépasse la problématique des programmes et du cadre scolaire un peu trop rigide se pose alors la question de la vision du jeu qui circule en dehors de l'école, auprès des parents. Ces derniers peuvent avoir une connotation négative du jeu, une vision bien arrêtée selon laquelle jouer n'est pas travailler explique les personnes interrogées. Il faut alors prendre le temps de leur présenter les objectifs d'apprentissages derrière les jeux, leur montrer comment le jeu peut amener à travailler des notions du programme et même leur annoncer dès la réunion de rentrée la place que le jeu pourra occuper dans les apprentissages.

Les difficultés présentées ci-dessus, que nous considérons liés au contexte dans lequel se trouve l'enseignant, ne sont pas les seules à être partagées par les étudiants et PES. Une idée qui revient à plusieurs reprises est celle du besoin d'apprendre aux

élèves à adopter une posture de joueur adéquate, ce qui demande du temps et n'est pas facile passé un certain âge comme en témoigne ce participant :

Après ce qui est dur c'est quand nous on arrive, on va essayer de mettre des jeux en place et si l'élève n'a pas été habitué c'est super dur. Moi dans ma classe j'en ai plein je suis sûre à 100 % qu'ils n'ont pas un seul jeu à la maison parce que les parents n'ont pas le temps, les parents ne parlent pas français etc. Et donc ils arrivent ils découvrent en classe sauf qu'ils sont déjà en CE2 (Cours Élémentaire 2^{ème} année), ils ont 8/9 ans et s'ils l'ont pas fait avant...

Si le jeu permet de dédramatiser l'erreur, des élèves qui n'ont pas l'habitude de jouer ne réagissent pas toujours bien face à la défaite :

La difficulté que j'ai eu quand j'ai mis en place des jeux dans ma classe de CE2 c'est que ça se voit qu'ils n'ont pas été habitués dès tout petit et donc en fait ils rentrent dans le jeu mais ils n'ont pas ce truc de se dire "Ah ben si je perds c'est pas grave" ou quoi... J'ai une frustration énorme, ça peut me mettre un bazar pas possible, en plus j'ai un élève moi qui arrive pas du tout à gérer sa frustration, il est capable de me faire une crise, de se rouler par terre parce qu'il a perdu quoi.

Voyant que cette idée revenait à plusieurs reprises dans les échanges, nous avons pris la liberté de demander s'il était envisageable de mettre en place une séquence pédagogique pour apprendre à jouer aux jeux de société. Cette proposition a trouvé un écho positif chez les participants, qui ont mis en avant que cela permettrait de travailler autour du vivre ensemble en Enseignement Moral et Civique (EMC) notamment. En instaurant la pratique du jeu de société dans la classe dès le début de l'année, cela deviendrait un rituel selon les participants, qui se déroulerait sans accroc avec le temps, car les élèves apprendraient à adopter une posture adéquate à l'utilisation du jeu à l'école. Il faudrait donc accepter de « perdre du temps » en septembre expliquent-ils pour que les élèves développent l'habitude de jouer dans le cadre scolaire. Cela pourrait cependant leur être utile pour d'autres apprentissages par la suite : apprendre à se tromper, à accepter l'erreur, à perdre et à s'interroger sur la façon de faire mieux... Cette difficulté, que nous attribuons notamment au comportement des élèves, est intimement liée à l'idée que le jeu provoque de l'excitation. Si les étudiants et PES ont présenté le jeu comme un outil susceptible d'aider à poser un bon climat de classe (découverte de l'autre, écoute, respect, activités à plusieurs), ils soulignent malgré tout que l'utilisation du jeu peut engendrer une ambiance peu propice aux apprentissages, de l'agitation, ce qui va demander de remobiliser les élèves, de prévoir une remise au calme... Les participants avancent même que cette difficulté pourrait pousser à favoriser l'utilisation du jeu à certains moments ou avant certaines activités où le besoin de calme serait moins important : avant la récréation, avant un cours de sport, avant un débat...

Au-delà de ces difficultés liées au contexte et au comportement des élèves, les personnes interrogées soulèvent des craintes et problèmes qui se rapportent à leur (mé)connaissance du jeu et à leur façon de le percevoir. Nous avons déjà rapporté précédemment un premier témoignage mettant en avant le besoin des enseignants de connaître des jeux, de réussir à s'en procurer et de mettre le doigt sur leur potentiel pédagogique. Ces trois idées apparaissent dans la conversation à plusieurs reprises et sont considérées comme des difficultés pour proposer des jeux en classe. L'accent est mis plus particulièrement sur la complexité de voir l'intérêt des jeux ludiques pour les apprentissages :

En fait, le gros problème des jeux ludiques c'est que pour amener un apprentissage derrière c'est compliqué parce que les élèves ne s'en rendent pas

spécialement compte et nous-même on se rend pas spécialement compte de la richesse qu'il y a derrière un jeu ludique et donc c'est difficile d'amener un jeu ludique sur les temps d'apprentissage alors que nous-mêmes on ne sait pas réellement ce qui va en ressortir après, parce qu'on ne sait pas le maîtriser, on ne sait pas dire à la fin "Vous allez jouer une partie de JDS vous allez évaluer ça", c'est compliqué.

Les participants reconnaissent qu'ils pourraient voir l'intérêt pédagogique de jeux pensés à l'origine pour un usage ludique, en se penchant dessus et en se questionnant sur ce qu'ils peuvent apporter. Cela semble cependant demander un véritable effort et du temps, qu'ils n'accorderont pas nécessairement à ce sujet. En plus de cette problématique, la discussion a permis de faire émerger une crainte concernant l'amalgame entre l'objet ludique et la pédagogie : « La seule crainte que j'ai, c'est que pour pouvoir rentrer dans l'apprentissage il faut que l'élève ait conscience de l'objectif et si tu amènes un jeu de façon ludique c'est pas en lui disant "Tiens tu vas apprendre ça" ». Cette peur que l'utilisation pédagogique du jeu retire son aspect ludique renvoie à la dualité entre les notions de jouer et apprendre, qui sont antithétiques pour certains.

Après avoir mis en avant l'intérêt d'utiliser le jeu en classe et les difficultés attribuées à cet outil, nous allons nous pencher sur les bonnes pratiques rapportées par les étudiants et PES pour utiliser le jeu efficacement avec les élèves.

B3 – Interrogations autour des bonnes pratiques pour utiliser le jeu en classe et en tirer des apprentissages avec les élèves

Les retours obtenus mettent l'accent sur la nécessité de partir de la notion que l'on souhaite travailler pour trouver ensuite le jeu de société qui permettra de l'aborder de façon intéressante, avant de finalement organiser la classe selon les critères de ce jeu, comme le nombre de joueurs notamment. Cette idée de partir de la notion à aborder plutôt que du jeu est également valable pour un autre outil bien connu des enseignants nous explique-t-on :

C'est drôle parce que on le fait avec les manuels ça. On nous dit de pas partir des manuels, de partir de la notion à travailler et de piocher dans les manuels ce qui est intéressant, d'avoir un regard critique sur les situations, sur les problèmes qu'on propose aux élèves pour pas proposer les mêmes types de problèmes. Finalement ce serait pareil avec le jeu, le jeu est une ressource aussi. Il faudrait partir de la notion et choisir, sélectionner dans les jeux qu'on a à notre disposition pour voir lesquels seraient les plus intéressants pour les proposer dans le travail de cette notion-là. En revanche cela impose une connaissance particulièrement étendue des jeux qui existent et d'avoir les jeux. Et c'est justement pour ça que quand on débute dans le métier on a plutôt tendance à se réfugier dans les manuels des bibliothèques que nous avons parce que ça demande un temps de recherche monstrueux.

Ce témoignage fait le parallèle entre les jeux et les manuels scolaires et met une nouvelle fois l'accent sur le besoin de connaître les jeux, mais aussi sur le temps nécessaire à l'appropriation de cet outil. Une fois le jeu choisi, l'enseignant peut décider de la façon dont il va l'introduire auprès de ses élèves : jeu en classe entière, en petit groupes, ateliers tournants, séparation de la classe avec un groupe qui joue et les autres qui font un exercice... Les possibilités sont diverses. Les étudiants et PES expliquent que dans le dernier cas, l'enseignant doit plutôt prendre place avec le groupe de joueurs, et laisser en autonomie le reste de la classe. Cela témoigne d'un besoin d'accompagner et d'observer l'utilisation du jeu de société.

Une fois le jeu de société et l'organisation choisis vient le temps d'amener réellement le jeu auprès des élèves. En se basant sur la difficulté précédemment

évoquée concernant le comportement de ces derniers, les participants au *focus group* mettent l'accent sur la nécessité d'établir explicitement l'attitude attendue et les bonnes conditions d'utilisation du jeu :

Il faut que le contrat soit clair, contrat très clair de comportement attendu pendant le jeu et en fin de jeu. Si on n'arrive pas à récupérer la classe et que finalement on n'arrive même pas à terminer ce qu'on avait prévu de faire dans la journée parce qu'ils sont trop encore excités ou dans leur jeu etc. ça sera pas forcément efficace pour la suite.

Il est donc nécessaire d'avoir la classe bien en main pour proposer du jeu, l'enseignant doit être capable d'assurer la gestion de la classe et d'interrompre l'activité si elle ne se déroule pas comme prévu.

Souvent l'utilisation du jeu de société en classe est valorisée parce qu'elle met les élèves en activité et leur permet de manipuler du matériel. La discussion entre les différents participants met en avant l'idée qu'il ne suffit pas de manipuler ou d'être actif pour bien apprendre. Il faut plutôt être acteur. Cela signifie notamment réfléchir sur le jeu et avoir conscience de ce que l'on est en train de faire. Cela renvoie à cette idée selon laquelle l'élève peut analyser le jeu auquel il participe pour mettre en avant ce qu'il apprend en jouant, de quoi il a besoin pour gagner, ce qui lui manque pour être efficace... D'abord vient le temps de jeu, ensuite arrive le temps de réflexion, le moment où on fait un point sur la pratique ludique. Cette démarche permet aux élèves de progresser et elle met aussi l'accent sur le besoin d'explicitation ce qui est appris. Cette idée d'explicitation a questionné certains participants qui se demandaient si les élèves avaient vraiment besoin d'avoir conscience des apprentissages liés au jeu. En effet, le fait de garder les apprentissages implicites pouvaient selon eux contribuer à conserver le côté ludique de l'objet jeu. Celui-ci servait alors simplement à automatiser des compétences à force de pratique, ce qui pouvait être considéré comme suffisant pour que les élèves apprennent.

Les discussions nous ont amené à parler du meilleur moment pour intégrer le jeu de société dans une séquence d'apprentissage. Si les étudiants et PES ont beaucoup valorisé l'utilisation du jeu pour réinvestir des connaissances précédemment acquises, ils se sont interrogés sur la possibilité de proposer du jeu dans d'autres contextes. Ils ont abordé l'idée d'utiliser le jeu comme une situation de découverte, pour introduire une notion ou susciter un besoin d'apprentissage chez l'élève afin de réussir à jouer. Cette pratique les a plutôt questionnés. Ils ont également imaginé utiliser le jeu pendant la phase de structuration des apprentissages et donc dans la trace écrite. L'idée de prendre le jeu en photo ou de s'appuyer sur ses règles a été évoquée. Une autre idée était de partir d'un jeu créé avec les élèves et reproduit pour que chacun puisse rentrer avec son exemplaire et réviser à la maison en jouant. Enfin, le jeu a été questionné comme support d'évaluation avec le partage de cette expérience : une enseignante souhaitant travailler la mémorisation avec ses élèves leur laissait le choix d'apprendre ce qu'ils souhaitaient par cœur. Certains apprenaient des règles de jeux et pour vérifier qu'ils les connaissaient bien ils devaient jouer au jeu de société et non les réciter. Les différents échanges qui ont eu lieu tendent tout de même à montrer que les participants sont plus à l'aise avec l'idée d'employer le jeu pour réinvestir des notions déjà apprises avec d'autres outils, comme le montre ce retour :

Dans le parcours que j'ai eu, les jeux qu'on m'a présentés c'était pas pour apprendre une notion, c'était pour la réinvestir. On m'a jamais montré de jeux en me

disant : "L'élève en faisant ce jeu il va apprendre ça". On m'a dit : "Il va réinvestir, réviser par exemple les notions mathématiques".

Les étudiants et PES mettent l'accent sur les connaissances nécessaires pour réussir à jouer, qu'il faut avoir avant de lancer une partie, et présentent le jeu comme un outil utilisé pour se servir des notions acquises, dans une situation à la fois concrète et ludique.

Au-delà de ces bonnes pratiques liées à l'utilisation du jeu en classe et de ces échanges sur la façon d'insérer le jeu dans une séquence pédagogique, d'autres approches du jeu ont été évoquées par les personnes interrogées. L'idée de créer un jeu de société avec les élèves a été jugée complexe, mais intéressante pour travailler des compétences diverses comme la production d'écrits notamment, avec la rédaction des règles. Ce projet est vu comme une source de motivation pour les élèves, qui auront envie de tester le jeu à la fin de la séquence pour voir s'il fonctionne. C'est une expérience qui demanderait du temps, mais pourrait se baser sur un autre jeu existant pour faciliter les choses explique-t-on. L'utilisation du jeu en classe pour son potentiel purement ludique a également été questionné. Les étudiants et PES ont exprimé l'idée de jouer à des moments particuliers, sans objectif d'apprentissage directement lié : après la pause méridienne pour se recentrer, le vendredi après-midi pour finir la semaine ou bien le lundi matin pour la commencer de façon ludique. A la manière des moments « lecture offerte », ce serait des moments « jeu offert »... Qui ne devraient tout de même demander trop de temps pour réussir à terminer les programmes !

Après ce second temps d'échange, on voit bien que malgré les nombreuses qualités attribuées au jeu de société, les participants au *focus group* mettent en avant plusieurs difficultés pour utiliser le jeu en classe. On remarque cependant avec intérêt que les étudiants et PES ont des réflexions intéressantes sur les bonnes pratiques à développer autour du jeu de société, malgré une formation limitée sur le sujet d'après leurs témoignages.

C – Les besoins des participants, éléments de réflexion pour penser l'offre ludique et questionner le positionnement des bibliothèques

Après une petite pause ludique, nous avons terminé le *focus group* en nous intéressant aux besoins des participants pour faciliter l'utilisation du jeu de société en classe. Pour les aider à exprimer leurs attentes, nous leur avons posé trois questions : « Quel type de jeux aimeriez-vous pouvoir trouver à la bibliothèque ? », « Quels sont vos critères pour choisir un jeu que vous souhaitez réutiliser en classe ? » et « Quel accompagnement et quels services la bibliothèque pourrait-elle vous proposer autour du jeu de société ? ». L'objectif était de pouvoir nous appuyer sur ces attentes pour orienter notre réflexion sur l'offre ludique offerte par les bibliothèques d'INSPE.

C1 – L'intégration du jeu dans la formation : un point de départ pour questionner les étudiants et lever des freins

Très rapidement dans la discussion, les participants mettent en avant l'intérêt d'intégrer l'utilisation du jeu de société dans la formation initiale des professeurs des écoles. Ils expliquent qu'il leur paraît important de ne pas attendre d'être enseignants pour être sensibilisés sur ce sujet, car il est toujours plus simple

d'intégrer à sa pratique professionnelle des éléments vus pendant la formation au métier. Le changement des maquettes pour la formation des professeurs des écoles a permis de proposer au sein de l'INSPE Montauban des options parmi lesquels les étudiants de M1 doivent choisir. Ainsi, une option « Jeux de société coopératifs et partenariat » a été lancée par une formatrice montalbanaise, en partenariat avec la bibliothèque, au second semestre de l'année 2021-2022. Une dizaine d'étudiants ont été sélectionnés pour y participer. Les membres du *focus group* ayant connaissance de cette nouveauté soulignent que cette proposition mériterait d'être élargie et d'intégrer la formation commune pour que tous les étudiants puissent en profiter. Au-delà de cette option, ils expliquent que la formation ludique pourrait prendre la forme d'un cours dans chaque champ disciplinaire, durant lequel les formateurs présenteraient des jeux aux étudiants pour travailler différentes notions – à l'image de la proposition de la licence belge « Enseignement Primaire » décrite un peu plus tôt. Selon les étudiants et PES, le fait de parler du jeu de société dans la formation les pousserait à aller à la bibliothèque pour se pencher sur le fonds ludique : en effet, les cours pourraient lever quelques freins sur la question de l'utilisation du jeu en classe et stimuler la curiosité des étudiants à propos du jeu. Ces témoignages rappellent l'intérêt pour les bibliothèques proposant un fonds ludique de travailler étroitement avec les formateurs, en cherchant si possible à intégrer le jeu dans les enseignements.

C2 – Les collections attendues : variées, ludiques et pédagogiques, avec des séries et des réseaux de jeux

Si le lien entre jeux et apprentissages a donc intérêt à intégrer les enseignements, quelle offre les bibliothèques d'INSPE peuvent-elle proposer pour accompagner la formation sur ce sujet ? Penchons-nous tout d'abord sur la question du contenu du fonds. Les participants au *focus group* revendiquent le besoin d'accéder à un mix de jeux à vocation pédagogique et à vocation ludique. Ils défendent également la place des jeux ayant reçu un prix ludique. Si la découverte de nouveaux jeux est recherchée, les personnes interrogées soulignent également l'intérêt d'avoir à disposition des jeux connus des élèves, peut-être plus classiques. Enfin, il est intéressant de noter qu'une longue discussion a été lancée sur l'intérêt des jeux compétitifs et des jeux coopératifs. Ces deux modalités de jeux présentent un intérêt selon les participants. Les échanges mettent en avant que la compétition peut entraîner du plaisir, notamment dans un cadre « bon enfant » comme celui du jeu et d'autant plus qu'il est facile de progresser en jouant. L'aspect compétitif pousserait également les élèves à s'interroger sur leurs erreurs et à observer les bonnes pratiques de leur voisin dans le but de gagner. Les jeux coopératifs quant à eux, s'ils peuvent surprendre, apprennent aux élèves à se mettre d'accord et poussent à travailler la discussion au sein du groupe. Cela change du système souvent compétitif auxquels les élèves sont confrontés et il est plus facile de perdre à plusieurs que seul d'après les étudiants et PES. Enfin, utiliser le jeu coopératif serait un bon moyen d'acquérir une compétence très utile, même après la fin des études : la capacité à prendre conscience des compétences de son voisin pour en tirer parti et travailler ensemble. La présence de jeux de société coopératifs et compétitifs au sein des collections de la bibliothèque serait donc intéressante. Au-delà du type de jeu, les personnes interrogées soulignent l'intérêt d'avoir à disposition des « séries de jeux », à l'image des séries de livres : offrir le même jeu en plusieurs exemplaires pour permettre à l'enseignant de le proposer à plusieurs groupes simultanément. Ils apprécieraient également d'avoir des « réseaux de jeux », comme on leur présente des réseaux d'albums jeunesse : regrouper plusieurs jeux autour d'une même notion,

d'un même thème. Cela permettrait de travailler avec des jeux différents en l'absence d'exemplaires multiples. L'existence d'un réseau offrirait aussi la possibilité à un élève de pouvoir favoriser un jeu plutôt qu'un autre qu'il aimerait moins, tout en travaillant les mêmes compétences.

Quand on interroge plus spécifiquement les étudiants et PES sur les critères qu'ils regardent pour choisir un jeu, la première réponse qui arrive dans la discussion peut être surprenante : ils valorisent les jeux avec un visuel et un conditionnement agréable. Les personnes interrogées étudiant sur notre lieu de travail, nous comprenons rapidement à quoi elles font référence. En effet, la bibliothèque dispose de nombreux jeux pédagogiques qui sont rangés à l'intérieur de grandes valises en carton. Une petite étiquette en bas à droite de chaque valise donne le titre du jeu : il s'agit de la seule information visible de l'extérieur. Cet emballage, en plus d'être encombrant, n'est pas jugé attractif et ne suscite pas la curiosité des usagers qui n'ont pas envie de se pencher sur le contenu de ces valises. Les jeux anciens avec un design daté ne séduisent pas non plus. Les autres critères évoqués sont plus attendus. Les participants au *focus group* mettent ainsi l'accent sur la durée d'une partie, qui ne doit pas être trop importante pour l'usage en classe. L'idée d'interrompre une partie trop longue est jugée difficile. L'accessibilité des règles est un autre critère évoqué : les jeux doivent être plus ou moins complexes pour répondre aux besoins des enseignants. L'idée de passer du temps sur une règle est plus acceptable si le jeu doit être utilisé à plusieurs reprises. Le niveau sonore induit par le jeu est également avancé, les participants redoutant les jeux trop bruyants. Ainsi, les jeux impliquant un temps limité sont pointés du doigt, car ils peuvent induire une excitation et un bruit plus importants. Pour finir, la discussion fait émerger un critère auquel nous n'avions pas songé : l'espace nécessaire à la mise en place du jeu. En effet, les personnes interrogées indiquent qu'on manque parfois de place dans les classes, qu'il n'est pas facile de tout réaménager. Il serait donc préférable de proposer des jeux ne demandant pas trop de place pour lancer une partie.

Après avoir mis en avant des critères d'achat de jeux pour constituer les collections, interrogeons-nous à présent sur les principaux besoins évoqués par les étudiants et PES pour mettre en lumière l'accompagnement dont ils ont besoin et donc l'offre de services que la bibliothèque pourrait proposer pour y répondre.

C3 – Trois besoins essentiels : découvrir des jeux, cerner leur potentiel pédagogique et rapprocher les bibliothèques d'INSPE et les établissements scolaires

Le premier besoin des participants au *focus group* a déjà été mis en lumière : il s'agit de réussir à discerner l'intérêt pédagogique des jeux de société, pour pouvoir envisager une réutilisation en classe. L'essentiel pour eux est d'avoir un accès direct aux notions que le jeu permet d'aborder. Pour répondre à cette attente, ils valorisent l'idée de jeux classés par notions et par disciplines. Selon eux, les jeux pourraient être regroupés et classés selon ces deux critères ou bien dispatchés dans les rayons pour être mis à proximité des autres supports. Cette dernière option consisterait à mettre un jeu de mathématiques dans le rayon dédié à cette discipline, à proximité des livres et mallettes pédagogiques. L'idée apparaît que le classement choisi pourrait également être repris dans un outil, comme un classeur qui présenterait tous les jeux du fonds, rangés par notions travaillées. Cette liste pourrait même prendre la forme d'un site où les usagers n'auraient plus qu'à cliquer sur une notion pour découvrir les jeux qui y sont rattachés. Au-delà du classement et des listes, les

participants suggèrent de proposer des fiches pédagogiques dans les boîtes de jeux, qui mettraient notamment l'accent sur les notions travaillées grâce à celui-ci. La constitution de réseaux de jeux, évoqués un peu plus tôt, serait un autre moyen de répondre à leurs attentes.

Le second besoin exprimé a lui aussi été évoqué plus tôt dans la discussion : les étudiants et PES ont besoin de découvrir des jeux, car ils n'en connaissent pas suffisamment. La réponse à ce besoin passerait notamment par la communication, la bibliothèque pouvant proposer une parution mensuelle valorisant les nouveaux jeux arrivés dans le fonds, avec une petite présentation du jeu et une mise en valeur des notions abordées. La mise à disposition d'espaces pour tester des jeux est également sollicitée, même si ces lieux ne sont accessibles que sur une période définie. Il semble que les personnes interrogées ne considèrent pas la bibliothèque comme un endroit où ils peuvent jouer, sans doute pour des questions de bruit. Pour conclure sur cette demande, beaucoup d'échanges tournent autour de l'organisation de temps de jeux. Plusieurs modalités d'organisation sont avancées pour ces derniers. Les étudiants et PES expriment le besoin de temps de jeux libres et encadrés par une animation. Celles-ci pourraient prendre la forme de journées de découverte, de mise en avant des nouveautés ludiques après chaque rentrée ou encore d'un créneau hebdomadaire de présentation des jeux. Ce créneau pourrait être fixé le mercredi en milieu d'après-midi, pour laisser aux enseignants en poste le temps de se déplacer jusqu'à la bibliothèque. L'organisation des moments de présentation encadrés pourrait être collaborative et ne pas reposer seulement sur les bibliothécaires. En effet, les personnes interrogées expliquent que les participants aux ateliers pourraient eux-mêmes présenter des jeux. Le fait de changer d'animateur rendrait l'exercice moins chronophage et ce serait très intéressant pour les étudiants qui s'entraîneraient ainsi à la présentation des jeux. Les formateurs de l'INSPE pourraient également être sollicités, pour participer ou pour animer. Une personne avance l'idée que l'on pourrait choisir en amont le jeu présenté au prochain atelier pour que tout le monde lise les règles avant de venir, ce qui faciliterait la mise en place. D'autres rétorquent qu'il faut aussi veiller à garder le plaisir de découvrir un jeu sans rien connaître en avance, en se laissant guider par l'animateur. Enfin, quand la question de la fréquentation est abordée, les étudiants et PES proposent de soumettre la participation aux ateliers à une inscription préalable : cela permettrait selon eux de voir s'il y a suffisamment de monde pour planifier l'animation, mais aussi de trouver un animateur parmi les personnes inscrites.

Le troisième est dernier besoin défendu par les personnes présentes est surtout mis en avant par les PES. Ces derniers expliquent qu'il ne faut surtout pas axer l'offre uniquement sur l'INSPE et les étudiants. Pour eux, la bibliothèque doit aussi toucher les stagiaires et les professeurs en poste et cela passe notamment par le déplacement des bibliothécaires jusqu'aux écoles. Cela permettrait selon les participants de créer du lien entre les établissements d'enseignement et les bibliothèques, mais aussi de sensibiliser efficacement les enseignants à l'usage du jeu en classe. Les stagiaires, qui ne sont plus qu'à 50 % à l'INSPE à l'époque du *focus group*, soulignent qu'il n'est pas nécessairement évident de se déplacer jusqu'à la bibliothèque de l'INSPE quand on travaille. Si la bibliothèque fait l'effort de mettre un pied dans l'école, cela aidera les enseignants à mettre un pied dans la bibliothèque selon eux. De plus, les bibliothécaires pourraient ainsi découvrir le fonctionnement et les besoins des écoles, ce qui pourrait contribuer à susciter des propositions de jeux adaptés. Afin que la bibliothèque se rapproche des écoles, il faut mettre l'accent sur deux choses expliquent les participants. Tout d'abord, la communication autour des nouveautés et des ateliers doit être mise en ligne et

accessible à tous, même en dehors de la communauté de l'INSPE. Ensuite, les bibliothécaires doivent se déplacer jusqu'à l'école. On peut prévoir des temps de présentation d'une sélection de jeu dans l'école par exemple. Un « Bibliojeu » pourrait voir le jour, à l'image du Bibliobus. Cela permettrait également de profiter d'un temps informel pour présenter les nouveautés aux enseignants. La présence des bibliothécaires à la sortie de l'école est également évoquée, elle permettrait de discuter à la fois avec les enseignants et avec les parents.

La mise en lumière de ces trois besoins évoqués par les participants peut servir de point d'appui aux bibliothèques proposant un fonds de jeux de société, pour orienter leur offre de collection et de services. Nous avons bien conscience que plusieurs des idées mises en avant durant cette discussion ne sont pas réalisables telles quelles ou ne trouveraient pas nécessairement leur public si elles étaient réellement mises en place. Nous pensons cependant que ces propositions offrent des pistes de réflexion intéressantes. C'est aussi pour cela que nous allons terminer la restitution du contenu de ce *focus group* en présentant une idée concrète d'outil imaginé par les étudiants et PES pour valoriser l'utilisation du jeu de société en classe.

C4 – La mutualisation des pratiques à travers un outil en ligne : « Le Tric Trac de la bibliothèque »

Les discussions autour de la difficulté pour un enseignant en poste de se déplacer jusqu'à la bibliothèque ont amené les personnes interrogées à envisager la mise en place d'un outil en ligne pour valoriser le jeu. Tout part du témoignage de deux participantes. L'une d'elle mentionne l'existence de Tric Trac, ce site où les joueurs partagent leur expérience de jeux. L'autre parle des vidéos de la boutique toulousaine du Passe Temps, qui mettent l'accent sur la présentation des jeux. Ces deux concepts, présentation et partage d'expérience, pourraient être mobilisés au sein d'un site web.

La bibliothèque intégrerait au site les nouveaux jeux acquis ou encore les jeux primés et réaliserait des vidéos explicatives pour découvrir le but et les règles de ces jeux. Elle mettrait également en avant des idées de réutilisation en classe. Des parties filmées pourraient aussi être mises à disposition afin de faciliter la compréhension du jeu, même à distance. Pour cela, on pourrait demander notamment aux stagiaires et aux formateurs de jouer. A l'issue des parties, un bilan serait proposé autour de l'usage du jeu dans une classe. Afin d'enrichir cette proposition, les étudiants et PES mettent l'accent sur l'intérêt du retour d'expérience. Il faudrait que les personnes ayant testé un jeu puissent partager ce qu'elles ont vécu, via un tchat ou un forum par exemple. Il serait particulièrement intéressant de voir comment les choses évoluent tout au long d'une année, quand un jeu est utilisé à plusieurs reprises. On pourrait proposer de petites interviews d'enseignants qui témoigneraient de leur utilisation d'un jeu en classe, mettraient en avant les émotions suscitées, etc. Le plus intéressant pour les participants serait même de voir jouer des élèves (plein de groupes différents ou un même groupe tout au long de l'année), mais cela demanderait d'obtenir plein d'autorisations, ce qui serait difficile.

Une participante souligne que cette proposition colle avec les pratiques déjà existantes chez les enseignants. En effet, ceux-ci se rendent sur des blogs, des forums ou encore sur Instagram pour discuter et échanger sur leurs pratiques pédagogiques. Traditionnellement, ce sont les enseignants qui sont à l'initiative et qui proposent ces espaces. Ici, c'est la bibliothèque qui offrirait une plateforme

d'échanges autour du jeu. Elle serait donc institutionnalisée et la bibliothèque deviendrait partie prenante des échanges expliquent les personnes interrogées. L'intérêt serait de mutualiser les informations et les expériences. Le fait que la bibliothèque soit au cœur de la proposition permettrait aussi de la mettre en valeur auprès des étudiants. Ils verraient ainsi comment les choses se passent en classe et pourraient profiter d'une vision de la classe qu'ils n'ont pas forcément... On toucherait donc à la fois les étudiants et les enseignants avec un tel outil concluent les participants.

Conclusion

Les personnes qui ont accepté de participer au *focus group* n'ont finalement que peu d'expérience autour de l'utilisation du jeu en classe, à l'exception peut-être de l'étudiante qui a suivi une licence belge sur l'enseignement en primaire. Leurs expériences professionnelles sont essentiellement orientées vers l'adaptation de jeux classiques et l'utilisation de jeux inclus dans des méthodes pédagogiques. Les jeux ludiques sont vus comme des outils demandant souvent une importante adaptation pour être utilisés en classe. Les participants n'en ont pas moins un véritable intérêt pour les jeux, auxquels ils accordent de nombreux avantages pédagogiques. L'outil ludique pourrait être utilisé pour fédérer le groupe classe, pour varier les activités proposées, pour susciter des émotions qui amélioreraient la mémorisation, pour entraîner la motivation, pour dédramatiser l'erreur et pour valoriser les élèves, même en difficulté.

Malgré ce point de vue ouvert et positif à l'égard des jeux, plusieurs difficultés liées à l'utilisation du jeu en classe sont mises en avant. Il peut s'agir de problèmes directement liés au cadre scolaire comme le manque de flexibilité de l'organisation de la classe, la pression des programmes à terminer ou encore un à priori négatif des parents vis-à-vis du jeu. D'autres contraintes relèvent de l'attitude des élèves : ces derniers doivent apprendre à jouer et à adopter une attitude de joueur, ce qui demande du temps. Le jeu engendrerait également une excitation peu propice aux apprentissages, ce qui pose la question de la gestion de la classe. Les dernières questions soulevées mettent l'accent sur la difficulté pour les enseignants de percevoir le potentiel pédagogique des jeux, des jeux auxquels ils ont parfois peur d'ôter tout intérêt ludique en les réutilisant pour favoriser des apprentissages.

On constate que le manque d'expérience ludique et les difficultés soulevées n'empêchent pas les étudiants et PES d'avoir des réflexions intéressantes sur l'usage du jeu en classe. Ils mentionnent notamment la nécessité de partir de la notion à travailler pour choisir le jeu adéquat et penser ensuite l'organisation de la classe. L'accent est mis sur le besoin de poser un cadre pour encadrer le comportement des élèves pendant le jeu. L'utilisation de cet outil doit leur permettre d'être acteurs de leurs apprentissages c'est-à-dire d'être actifs et de manipuler, mais surtout de réfléchir à leur pratique en analysant le jeu et en se questionnant sur ce qui permet de gagner. Si le temps d'insertion du jeu dans les séquences pédagogiques prête à discussion pour les participants, leurs discussions ont notamment abordé la question de la création de jeux et celle de l'utilisation du jeu en classe pour son seul intérêt ludique.

Lorsqu'on se penche sur les attentes des personnes interrogées, l'accent est mis sur l'intégration du jeu dans la formation initiale des enseignants. Celle-ci permettrait de pousser les étudiants à découvrir les collections ludiques proposées par les bibliothèques. Trois besoins principaux sont également exprimés : mettre en

avant l'intérêt pédagogique des jeux de société, faire découvrir et tester des jeux et rapprocher la bibliothèque des écoles pour faciliter la sensibilisation des enseignants en poste. Ce dernier besoin donne lieu à une réflexion autour d'un outil en ligne qui permettrait de présenter les jeux et leur intérêt pédagogique tout en mutualisant les retours d'expérience en classe.

Les témoignages de huit personnes, toutes centrées sur le professorat des écoles, ne sauraient être généralisés et considérés comme le point de vue et les besoins de tous les usagers des bibliothèques d'INSPE. Ce *focus group* n'en reste pas moins un premier recueil de données qui peut susciter la réflexion. Il est intéressant de constater que les retours recueillis auprès des bibliothécaires entrent en écho avec la discussion qui a eu lieu entre les étudiants et les stagiaires. Face au manque d'expérience ludique souligné et aux difficultés soulevées pour utiliser le jeu en classe, les bibliothécaires mettent notamment l'accent sur le besoin d'intégrer le jeu de société à la formation. Cette idée est aussi apparue dans le *focus group* au demeurant, tout comme l'intérêt pour les bibliothécaires de travailler en collaboration avec les formateurs, qui ont le pouvoir de susciter la curiosité des étudiants vis-à-vis des collections ludiques proposées par les bibliothèques. Les échanges avec les bibliothécaires mentionnent également leur volonté de faire découvrir des jeux aux usagers et de valoriser leur intérêt pédagogique, ce qui répond à deux besoins exprimés dans le *focus group*. Reste peut-être à se questionner sur cette idée d'offrir un espace propice à la mutualisation des pratiques et des expériences. Les bibliothèques d'INSPE peuvent aussi s'interroger sur leur capacité à se rapprocher des écoles pour toucher les professeurs en poste, si elles souhaitent cibler ce public spécifique.

IV – PROPOSITION CONCRETE D'INTEGRATION DU JEU DE SOCIETE A LA FORMATION DES ETUDIANTS : L'OPTION « JEU DE SOCIETE COOPERATIF ET PARTENARIAT » DE L'INSPE DE MONTAUBAN

Lors de l'analyse du *focus group* mené avec des étudiants et des professeurs des écoles stagiaires montalbanais, nous avons eu l'occasion de mentionner la mise en place d'une option « Jeux de société coopératifs et partenariat » au sein de l'INSPE de Montauban. Il nous semble intéressant de proposer un retour sur cette offre de formation dans le cadre de ce mémoire. En analysant cette expérience montalbanaise, nous voulons tout d'abord mettre en lumière un exemple concret d'intégration du jeu de société dans la formation des étudiants. Nous souhaitons également questionner l'impact qu'une telle formation peut avoir sur la façon dont les participants perçoivent le lien entre jeux et apprentissages. Enfin, nous désirons interroger la place que la bibliothèque peut prendre dans ce contexte et la complémentarité entre les formateurs et les bibliothécaires.

A – Des objectifs multiples qui répondent aux besoins des étudiants et allient découverte, apports théoriques et utilisation concrète du jeu

La formatrice a l'origine de la création de l'option avait mis en avant plusieurs objectifs poursuivis durant la formation. Le premier était tout simplement de faire découvrir et tester des jeux coopératifs aux étudiants, ce qui répond à un des besoins exprimés dans le *focus group* présenté précédemment. La transmission de connaissance sur le jeu, son lien avec les apprentissages et la coopération était le second objectif. Ici, c'est la mise en avant d'apports théoriques qui était visé. Cet apport de connaissances peut contribuer à asseoir le lien entre jeux et apprentissages, tout en répondant à un certain nombre d'interrogations des étudiants. Le troisième objectif était l'analyse des jeux de société présentés, afin de comprendre leur intérêt pour les apprentissages et pour le développement de la coopération. On voit une fois de plus que cet axe de la formation répond aux attentes mises en lumière dans le *focus group* en mettant l'accent sur le potentiel pédagogique des jeux de société. L'option devait également amener les participants à concevoir et mettre en œuvre une situation d'apprentissage autour du jeu, ce qui est le 4^e objectif. L'idée était de dépasser le stade de l'analyse du jeu pour proposer une mise en œuvre concrète de l'utilisation de l'outil ludique dans la classe. La réflexion entraînée chez les étudiants peut contribuer à lever certains freins en se penchant sur plusieurs difficultés liées à l'utilisation du jeu en classe. Enfin, le dernier objectif était de valoriser le partenariat pour mener des actions en classe. La coopération de la formatrice et de la bibliothécaire devait servir d'exemple pour montrer aux étudiants les avantages de solliciter un partenaire pour mener un projet précis. Il est intéressant de noter que la formatrice a fait le choix de mettre l'accent sur les jeux de société coopératifs : elle a ainsi ancré la question du lien entre le jeu et les apprentissages au sein d'une compétence spécifique. Le jeu a donc été présenté comme un outil pour favoriser les apprentissages et plus spécifiquement pour développer la coopération entre les élèves.

B – Une organisation en trois temps : test, pose d'un cadre et expérimentation concrète pour nourrir la réflexion des étudiants

La formatrice et la bibliothécaire ont fait le choix de diviser l'option en trois grands après-midis de formation. En organisant trois temps longs de formation, nous voulions nous laisser le temps de toujours allier test de jeux, réflexion autour de ces derniers et apport d'informations ou de connaissances.

B1 – Une première séance centrée sur l'expérience de la coopération et la découverte de jeux divers

La première séance a duré trois heures. Elle a permis de détailler les objectifs et le contenu de l'option avec les participants et de rappeler rapidement la place du jeu dans les textes institutionnels : programmes d'enseignement et socle commun de connaissances, de compétences et de culture. La bibliothécaire a eu l'occasion de présenter l'offre de jeux de société créée à l'occasion du lancement de l'option, de mettre en avant diverses ressources autour du jeu, de l'apprentissage et de la coopération et de présenter des acteurs du monde de jeux susceptibles de devenir des partenaires pour les enseignants. Après ces premiers apports de cadrage, nous avons tout de suite plongé les étudiants dans l'univers de la coopération et du jeu.

Dans un premier temps, nous avons proposé des défis coopératifs aux étudiants. Ils ont tout d'abord dû écrire « Ceci est un jeu » grâce à un crayon coopératif, dirigé par plusieurs personnes. Ils ont ensuite réalisé une tour de gobelets en manipulant ces derniers uniquement avec des élastiques. Enfin ils ont joué au jeu *Sauve Ralf* qui consiste à manipuler un petit bonhomme en bois à plusieurs, en tirant sur des ficelles, pour l'aider à se diriger sans le faire tomber dans les multiples trous du plateau. L'objectif était d'aider les étudiants à mettre le doigt sur ce qu'était réellement la coopération. Ils ont également pu expérimenter certaines difficultés dans leurs tentatives de coopérer, ce qui leur permis de comprendre pourquoi ce n'était pas si simple pour les élèves. Après ce moment pratique, un temps d'échanges a permis de souligner les éléments ayant permis de réussir les différents défis. Les étudiants ont également proposé d'éventuelles variables permettant de reprendre ces défis tout en transformant l'expérience vécue.

Dans un second temps et pour conclure la première séance, les étudiants ont joué à trois jeux de société coopératifs disponibles dans le fonds ludique de la bibliothèque. Ils ont dû retrouver ensemble les objets cachés dans *La maison des souris*, un jeu d'observation et de mémorisation. Dans *Just One*, ils ont deviné les mots mystères grâce aux indices de leur camarade. Enfin ils ont fait deviner un maximum de mots à leurs coéquipiers en respectant la contrainte de ne pas utiliser certaines lettres dans *Lipogram*. Ces deux derniers jeux permettent de travailler des compétences relatives au langage. Après la phase de tests, un nouveau temps d'échanges a été proposé. Celui-ci a permis aux participants d'exprimer ce qu'ils avaient préférés et comment ils avaient fonctionné sur les différents jeux. Ils se sont ensuite projetés sur une utilisation en classe de ces jeux et ce sont par exemple questionnés sur l'âge des élèves et sur les notions et compétences travaillées.

B2 – Une seconde séance pour poser le cadre théorique, tester encore et préparer une intervention ludique

La seconde séance a duré quatre heures. Cette fois-ci, nous avons commencé par transmettre aux étudiants des apports théoriques sur la coopération ainsi que sur le jeu, ses propriétés éducatives, son usage en classe et son lien avec les apprentissages. C'est la formatrice de l'INSPE qui s'est chargée de la transmission de ces connaissances auprès des participants, pendant environ quarante-cinq minutes. C'était pour ces étudiants de M1 une première approche du lien entre jeux et apprentissages, sachant que le sujet est également abordé en M2, avec la question de la place du jeu en maternelle notamment.

Après ce cours, les étudiants ont de nouveau vécu un temps de test de jeux. La bibliothécaire leur avait transmis avant la séance une liste des jeux proposés par la bibliothèque, triés par cycle et par compétences travaillées. Ils avaient dû en sélectionner deux qu'ils souhaitaient découvrir. Les jeux *Connecto*, *Doudou*, *Affinity*, *So Clover*, *Similo*, *Time's up kids*, *50 missions*, *Après l'orage*, *Le monstre des couleurs* et *Portrait robot* ont ainsi été testés par une partie des étudiants. Nous avons fait le choix de proposer une nouvelle phase de tests pour plusieurs raisons. Tout d'abord, nous voulions que les étudiants puissent choisir des jeux pour la séance trois en s'appuyant sur plusieurs expériences (cinq au total : trois en séance une et deux en séance deux). La découverte de ces différents jeux leur a permis de se questionner sur les objectifs liés à leur utilisation en classe, sur l'âge du public cible, sur les mécanismes utilisés ou encore sur les compétences sollicitées. Ensuite, nous souhaitions que les étudiants apprennent à s'approprier des règles de jeu pour pouvoir ensuite être capables de les expliquer. Enfin, chaque partie devait être l'occasion de repérer des stratégies pour bien jouer et pour gagner.

Une fois le test des jeux terminés, les participants à l'option ont dû se mettre en binôme et choisir deux jeux sur lesquels ils allaient travailler plus spécifiquement : un jeu principal et un jeu de secours en cas de difficulté avec le premier. L'objectif était pour eux de réfléchir au moyen d'amener ces jeux auprès d'une classe de CE2, qu'ils devaient rencontrer lors de la 3^e et dernière séance. Pour cela, la formatrice a partagé avec les étudiants une « économie de séquence » autour de l'utilisation du jeu de société en classe. Celle-ci se découpe en quatre temps. Pour débiter, les élèves découvrent le jeu et apprennent à y jouer. Ensuite vient le temps de la structuration durant lequel les élèves jouent pour bien s'approprier le jeu et ses subtilités. Ils établissent des stratégies de coopération. Le troisième temps est réservé à l'institutionnalisation : on rédige alors une synthèse pour mettre en avant ce qui permet de jouer et de gagner à ce jeu. L'entraînement arrive enfin, pour progresser. Au-delà de ces quatre phases, les élèves peuvent expliquer à des camarades comment jouer au jeu. Ils peuvent aussi tester d'autres jeux « en réseau » avec celui-ci et l'enseignant peut penser aux questions d'évaluation. Amener le jeu en classe en se basant sur ce schéma permet d'alterner les phases de jeu et de réflexion sur celui-ci, car on sait que l'apprentissage par le jeu passe en fait par le débriefing et la réflexion autour de l'expérience de jeu. La fin de la séance a permis aux étudiants de rédiger une trace écrite pour préparer leur intervention en classe, en s'appuyant essentiellement sur les deux premiers temps de cette économie de séquence que sont la découverte et la structuration. En effet, le cadre de l'option ne permettait pas d'aller plus loin, car la rencontre avec les élèves ne pouvait durer plus d'une heure et quart.

B3 – Une dernière séance d'expérimentation concrète du jeu en classe et de réflexion autour de cet outil

La troisième séance a duré quatre heures également. Nous avons eu la chance d'accueillir à l'INSPE un professeur des écoles stagiaires volontaire, qui avait d'ailleurs participé au *focus group* mené un peu plus tôt dans l'année. Avant son arrivée et celle de sa classe de CE2, les étudiants ont préparé la salle en organisant l'espace et en mettant en place les jeux sur les tables. C'était la première fois qu'ils prenaient en charge cet aspect « pratique » de l'utilisation du jeu en classe, jusqu'à présent toujours géré par la bibliothécaire. Il nous a semblé pertinent pour ce dernier cours de leur montrer que proposer du jeu en classe pouvait nécessiter quelques préparatifs en amont. Le temps de jeu avec les élèves a duré une heure, durant laquelle chaque binôme d'étudiant a présenté son jeu à un groupe d'élève et animé plusieurs parties avec celui-ci. Les jeux *Portrait robot*, *La maison des souris*, *Connecto*, *Le Monstre des couleurs*, *Time's Up kids* et *50 missions* ont finalement été utilisés. Un bilan a ensuite été fait avec les élèves pour leur permettre d'exprimer ce qu'ils avaient aimé ou non dans le jeu testé.

Après le départ de la classe et le rangement est arrivé le temps d'échanges avec les étudiants (Annexe 11). La formatrice et la bibliothécaire leur ont posé plusieurs questions pour savoir ce qui leur avait plu ou moins plu, ce qui leur avait paru facile ou difficile, ce qu'ils aimeraient garder ou changer s'ils devaient recommencer leur intervention ou encore ce qu'ils avaient pensé des jeux choisis. Nous avons également demandé aux participants comment nous pourrions faciliter la mise en place de ce type de projet et de partenariat dans leur future classe. Enfin nous avons récolté leurs retours sur l'organisation de l'option pour la reconduire dans les années à venir en tenant compte de leur avis. Plusieurs sujets très intéressants ont été abordés durant ce bilan qui part des retours des étudiants et bénéficie des commentaires de la formatrice. Cet échange a notamment permis d'avancer de nouveaux intérêts liés à l'utilisation du jeu en classe, de nouvelles bonnes pratiques professionnelles autour de l'objet jeu et de nouveaux besoins exprimés par les étudiants. Il est particulièrement intéressant de constater que les intérêts et les bonnes pratiques mis en avant sont plutôt différents de ceux du *focus group*, ce qui peut témoigner de l'intérêt de la formation et de l'expérience pour développer la réflexion des étudiants. Les apports de la formatrice bien sûr, en réaction aux propos des étudiants, enrichissent le contenu des échanges grâce à l'expertise du spécialiste. A la différence des intérêts et des bonnes pratiques, les besoins avancés par les étudiants sont eux très similaires à ceux mis en lumière par le *focus group*, comme nous allons le voir. Cela peut contribuer à orienter le positionnement des bibliothèques dans leur offre de collections et de services.

C – Un bilan qui souligne l'intérêt de la formation pour favoriser la prise en main du jeu de société et révèle des besoins toujours identiques

C1 – Une organisation plébiscitée par les étudiants malgré une expérience qui s'éloigne de l'utilisation du jeu de société dans sa propre classe

Puisque nous avons fait le choix de présenter dans ce mémoire une proposition concrète de formation autour du jeu, il nous paraît nécessaire de partager en quelques lignes le retour des étudiants sur le contenu et l'organisation de l'option.

Ces derniers ont mis en avant plusieurs points positifs. Ils ont aimé découvrir des jeux, les tester et les analyser. S'ils ont apprécié recevoir quelques apports théoriques, les participants trouvent aussi intéressant d'avoir accordé plus de place à l'action. L'enchaînement des séances leur permettant de découvrir le jeu par le test, d'acquérir des connaissances, de préparer leur intervention puis de rencontrer la classe les a convaincus. Enfin, la mise en place d'une rencontre avec des élèves pour ancrer le contenu de l'option dans une action concrète a été particulièrement bienvenue.

Plusieurs points à améliorer ont aussi été soulevés par les étudiants. Ils proposent d'organiser les séances une ou deux à des dates plutôt proches dans le calendrier, afin d'avoir toujours en tête les premiers tests lors de l'apport des connaissances théoriques. A l'issue de cette deuxième séance, ils aimeraient pouvoir repartir avec les jeux afin de pouvoir faire d'autres parties sur leur temps personnel avant de rencontrer les élèves. Afin de mieux préparer cette troisième séance, les participants aimeraient que la formatrice et la bibliothécaire proposent un modèle de fiche vierge à remplir pour guider la création de la trace écrite. Il serait aussi intéressant que les organisatrices puissent faire un retour sur le contenu de cette trace écrite avant le jour de l'intervention. Enfin, le temps de jeu avec les élèves a été jugé trop court. Avec plus de temps, les étudiants auraient pu proposer plusieurs jeux à leur groupe d'élèves ou faire tourner les groupes pour voir si le changement d'élèves modifiait la façon dont le jeu était accueilli. L'idée de se déplacer directement dans une école a été avancé pour régler ce problème.

Certains retours réalisés par les étudiants, bien qu'ils ne soient pas exprimés comme des points à améliorer, mettent aussi en lumière certaines contraintes liées au contexte même de l'option. Les participants ne rencontrent les élèves qu'une seule fois, lors de la séance trois. De ce fait, ils ne les connaissent pas. Si le jeu peut bien sûr permettre de se découvrir, certaines situations auxquelles les étudiants sont confrontés peuvent être délicates avec des enfants inconnus. De plus, les élèves n'ont pas toujours les compétences nécessaires pour jouer aux jeux choisis. Dans une situation normale de classe ce n'est pas un problème, car on peut alors travailler sur ces compétences ou choisir des jeux adaptés à celles que les élèves ont déjà. Mais sur un temps de rencontre unique, cela peut rendre l'utilisation du jeu plus complexe. Enfin, la constitution de binômes pour encadrer les groupes présente à la fois des avantages et des inconvénients selon les participants. Cela peut aider à la gestion du groupe et on peut accorder plus d'attention aux élèves, mais c'est une expérience qui s'éloigne de la pratique traditionnelle en classe où l'enseignant est seul le plus souvent. De plus, il n'est pas toujours facile de se positionner au sein d'un binôme explique les étudiants. Dans le cadre de l'option, nous n'avons que peu de marges de manœuvre pour travailler sur ces différents points, si ce n'est peut-être préparer la rencontre plus en amont avec l'enseignant qui acceptera de confier sa classe aux étudiants. Il sera donc intéressant de montrer clairement aux étudiants que si cette expérience peut être enrichissante pour eux, elle présente malgré tout des différences significatives avec l'utilisation du jeu dans sa propre classe, tout au long de l'année.

C2 – De nouveaux intérêts liés à l'utilisation du jeu en classe, éclairés par l'expérience concrète vécue dans l'option

Les étudiants ayant participé à l'option mettent en avant plusieurs pistes montrant l'intérêt d'utiliser le jeu de société avec une classe.

**IV – Proposition concrète d'intégration du jeu de société à la formation des étudiants :
l'option « jeu de société coopératif et partenariat » de l'INSPE de Montauban**

Ils soulignent par exemple que le jeu peut être utilisé dans différents contextes : au sein d'une séquence dédiée au jeu de société, à l'intérieur d'une séquence disciplinaire pour travailler une compétence précise, en lien avec le développement de compétences transversales ou encore en APC, pour aider les élèves en difficulté.

Le jeu permet aussi de contextualiser les apprentissages expliquent les étudiants et il est particulièrement intéressant pour les élèves de réutiliser ce qu'ils ont appris dans des contextes différents pour bien l'assimiler. Faire jouer les élèves peut donc permettre de réactiver des compétences acquises, en créant du lien entre le jeu et les autres situations d'apprentissages.

Cela offre également l'opportunité de repérer des compétences avec lesquels les élèves ont en difficulté. Pour illustrer ce dernier point, on peut prendre l'exemple du jeu *Connecto* utilisé dans l'option, qui permet de voir si les joueurs ont des problèmes avec le repérage dans l'espace. Si c'est le cas, cela peut impacter plusieurs situations de classe, en mathématiques bien sûr, mais aussi en lecture par exemple.

Tout comme les participants au *focus group*, les étudiants de l'option mettent en avant l'idée que le jeu peut contribuer à valoriser les élèves en difficulté. Ils mentionnent par exemple l'idée d'utiliser un jeu en APC et de proposer ensuite aux élèves qui ont joué avec ce jeu de le présenter au reste de la classe et d'expliquer les règles à leurs camarades.

Pour terminer, l'idée d'intégrer le jeu a un projet de co-éducation a été avancée. Pour cela, on peut décider de proposer le jeu non seulement en classe, mais aussi sur le temps périscolaire et à la maison avec les familles. Des « sac à jeux » peuvent être créés et emmenés au domicile des élèves pour découvrir les jeux à la maison ou y rejouer après une utilisation en classe. De cette façon, on inclut plusieurs des partenaires qui contribuent à l'éducation de l'enfant autour de la pratique ludique.

***C3 – Des bonnes pratiques qui mettent l'accent sur le besoin
d'anticiper l'utilisation du jeu et de l'inscrire dans une progression***

L'expérience vécue au sein de l'option a montré aux étudiants la nécessité pour l'enseignant de jouer plusieurs fois à un jeu avant de le proposer aux élèves. Cela lui permet de repérer les stratégies gagnantes, de soulever des difficultés potentielles pour les élèves, de proposer des adaptations en cas de besoin et de concevoir une fiche pour préparer l'utilisation du jeu avec la classe. Derrière cette pratique se cache l'idée qu'utiliser le jeu en classe nécessite de la préparation. Non seulement le jeu doit être testé, mais il faut aussi organiser l'espace, préparer des groupes (plus ou moins homogènes ou hétérogènes), mettre en autonomie une partie de sa classe en cas de besoin, travailler la passation de consignes... Cette anticipation est nécessaire pour le jeu comme pour toutes les autres activités proposées en classe !

Les participants au *focus group* ont souligné le fort besoin d'adaptation des jeux ludiques pour le cadre pédagogique. Durant le bilan de l'option, on reparle de cette possibilité d'adapter les jeux. Cependant, il ne s'agit pas tellement de les transformer fondamentalement, mais plus de les amener petit à petit aux élèves, dans une idée de progression et de niveau de difficulté croissant. Pour cela on peut bien entendu jouer sur les règles du jeu. Le matériel peut aussi être adapté pour répondre à des objectifs particuliers ou pour être plus facile à utiliser. Cette idée d'adapter le jeu pour l'inscrire dans une progressivité va de pair avec le besoin de structurer les

stratégies qui permettent de gagner. On revient ainsi avec les participants sur cette idée d'alterner les moments de jeu et de réflexion sur le jeu. On souligne également l'intérêt de faire verbaliser leurs actions aux élèves.

Une discussion intéressante autour du positionnement de l'enseignant s'est tenue entre les étudiants et la formatrice. Les participants à l'option ont mis en avant des difficultés pour trouver leur place vis-à-vis des élèves, pendant le jeu, mais aussi lors des moments de réflexion. Ils se sont interrogés sur les suggestions qu'ils pouvaient se permettre pour aider un élève en difficulté ou encore sur le meilleur moyen d'accompagner les élèves pour verbaliser les stratégies employées avec leurs propres mots. Finalement s'est posée la question de ce que l'enseignant décide ou non d'apporter aux élèves pour structurer les apprentissages. Il peut tout à fait faire le choix de donner certaines clefs aux élèves ou d'attendre et de laisser des éléments en suspens pour y revenir plus tard. Cela nécessite d'identifier clairement ce qui a bien fonctionné, ce à quoi il faut encore faire attention et ce qu'on devra retravailler.

Pour terminer, nous trouvons intéressant de signaler que les étudiants ont également reconnu l'importance d'entretenir les jeux pour être sûrs de pouvoir les utiliser dans de bonnes conditions. Ils ont également mis en avant l'intérêt de lier le jeu à d'autres supports, notamment quand il existe un univers spécifique autour de ce jeu. Pour illustrer cette idée, on peut prendre l'exemple du jeu « *Le monstre des couleurs* » qui a été créé suite à la publication de l'album « *La couleur des émotions* » d'Anna Llenas. Utiliser le jeu avec les élèves est plus intéressant quand ceux-ci ont eu une première approche des émotions grâce à la lecture du livre.

C4 – Des besoins qui ne changent pas, que les étudiants soient ou non formés, et une place importante accordée à la bibliothèque

Pour clôturer l'option, nous avons donc demandé aux étudiants ce que la bibliothèque pourrait leur proposer pour faciliter l'utilisation du jeu de société en classe. Comme nous l'avons souligné plus haut, les réponses étaient très similaires à celles obtenues dans le *focus group*. Pourtant, nous avons choisi de ne pas partager les retours précédemment récupérés, pour laisser les participants à l'option s'exprimer librement.

Bien entendu, la mise à disposition d'une collection de jeux de société est la demande de base et l'idée de proposer des jeux en réseau, pour travailler une même compétence refait surface. Les étudiants parlent aussi de la mise en place de sessions de découverte et de test de jeux. Ils soulignent également l'intérêt d'avoir accès à des fiches descriptives de chaque jeu avec les compétences travaillées, le niveau de difficulté, les adaptations possibles, les subtilités des règles, les évolutions envisageables, les stratégies pour gagner, etc. Des fiches à l'image de celles qu'ils ont conçues lors de l'option avec une progressivité pour découvrir le jeu, se l'approprier, identifier les points clefs, structurer et arriver à des pratiques abouties ou encore des fiches comme celles que l'on peut retrouver sur les sites de Canopé ou [Un jeu] dans ma classe, dont nous leur avons parlé. Il s'agit de valoriser des pistes d'usage pédagogique pour des jeux « initialement ludiques », afin de donner des idées en somme. Toutes ces demandes font bien écho à celles valorisées dans le *focus group*.

Quand la possibilité de créer des fiches en partenariat avec les étudiants et enseignants est mise en avant, un autre enjeu apparaît : celui de la mutualisation. Pour les étudiants, il faudrait mettre à disposition de tous les retours des usagers ayant testé un jeu. L'idée serait de savoir dans quel cadre le jeu a été testé, avec quel

niveau de classe, pour répondre à quels objectifs... Les difficultés rencontrées pourraient être mises en avant. Chaque retour permettrait d'enrichir l'expérience autour du jeu, y compris les retours de parties jouées entre adultes. D'une classe à l'autre, d'un contexte à l'autre, on trouverait des réponses communes et différentes. Des points d'attentions particuliers pourraient être soulevés et les obstacles rencontrés ne seraient pas nécessairement les mêmes. L'importance de la mutualisation apparaît dans le *focus group* également, elle est à l'origine du projet imaginé autour d'un « Tric Trac » de la bibliothèque.

Enfin, les échanges soulignent aussi l'intérêt de pouvoir solliciter la bibliothécaire pour découvrir des jeux. Ils mettent d'ailleurs en avant le fait de pouvoir s'appuyer sur sa connaissance du fond pour recevoir des propositions en lien avec leurs objectifs et le niveau de leur classe. Il est intéressant de noter que cette fois, une autre complémentarité est soulignée : celle entre la bibliothécaire spécialiste des jeux et l'enseignant qui sait ce qu'il veut apporter à sa classe. L'accent mis sur les compétences de la bibliothécaire s'explique grâce à la conjugaison de deux facteurs : la place qu'elle a occupé au sein de l'option et la valorisation de son expertise ludique par la formatrice. C'est d'ailleurs cette dernière qui évoque la possibilité de faire venir la bibliothécaire dans les classes, en montant un partenariat avec l'INSPE et avec l'autorisation du directeur de l'école, afin de pouvoir mettre en place des moments de jeux avec deux encadrants dans la classe. On retrouve ici l'idée de rapprocher la bibliothèque et les écoles.

Pour rebondir sur la place de la bibliothécaire au sein de l'option, nous allons conclure notre analyse en nous penchant sur le rôle qu'elle a pu jouer. Cela permettra de questionner à nouveau les compétences des bibliothécaires proposant un fond jeu et leur positionnement vis-à-vis des apports pédagogiques.

D – La place de la bibliothécaire au sein de l'option : entre connaissance du jeu et pédagogie, en complémentarité avec la formatrice

L'intitulé complet de l'option, « Jeux de société coopératifs et partenariat », montre tout de suite l'intérêt accordé par la formatrice au fait de travailler en collaboration avec une autre structure. La bibliothèque a été sollicitée très rapidement lors de la création de l'option. Le travail en commun devait permettre à la fois de proposer un fonds de jeux de société au sein de l'INSPE de Montauban, mais aussi de bénéficier d'une double compétence : une bonne connaissance des jeux de société de la part de la bibliothécaire et une expertise sur l'utilisation du jeu de société en classe de la part de la formatrice.

En amont de l'option, il a donc fallu créer le fonds ludique. Pour se faire, la bibliothécaire a mis en place deux longues listes de jeux de société coopératifs. La première présentait les jeux à vocation ludique, la seconde les jeux à vocation pédagogique. Au sein de chaque liste, les jeux étaient répartis par cycle. Chaque jeu était associé à une petite présentation et relié à quelques compétences qu'il permettait de travailler selon la bibliothécaire. La constitution de cette proposition a été grandement facilitée par l'intérêt personnel que la bibliothécaire portait au jeu de société, et par sa pratique de joueuse. La formatrice s'est entièrement basée sur ces listes pour sélectionner les jeux qui lui paraissaient les plus intéressants pour l'option. Ils ont ensuite été acquis par la bibliothèque.

**IV – Proposition concrète d'intégration du jeu de société à la formation des étudiants :
l'option « jeu de société coopératif et partenariat » de l'INSPE de Montauban**

Si les objectifs de l'option ont été pensés par la formatrice, le déroulé des cours a été réalisé de concert avec la bibliothécaire. Une réunion de travail a permis d'ébaucher la trame et de planifier les différentes phases : présentation de l'option, défis coopératifs, test de jeux, apports théoriques, nouvelle phase de test, construction de l'intervention des étudiants, rencontre avec une classe. Il est intéressant de voir que la bibliothécaire a pu proposer librement ses idées sur la façon d'amener le jeu de société auprès des étudiants, pour faciliter leur sensibilisation et la prise en main de ce nouvel outil.

La présentation de l'option s'est faite à deux voix. Tandis que la formatrice inscrivait le jeu de société et la coopération dans le cadre des textes institutionnels, la bibliothécaire a pu présenter des ressources autour de ces sujets et des partenaires ludiques potentiels pour les enseignants. Elle a également abordé la question des critères de choix d'un jeu de société, adaptés aux besoins des professeurs des écoles. Pendant les défis coopératifs, la co-animation a permis aux deux animatrices de tourner entre les différents groupes et le bilan a été fait en commun. Afin de préparer le temps de test des jeux de société, la bibliothécaire avait présenté les jeux utilisés à la formatrice. Ainsi, cette dernière a pu encadrer un jeu. La bibliothécaire de son côté a également encadré un jeu, après avoir mis un groupe d'étudiants en autonomie. Une fois de plus, le bilan avec les étudiants a été mené par la formatrice et la bibliothécaire.

Lors de la deuxième session, l'apport des connaissances théoriques a entièrement reposé sur la formatrice, la bibliothécaire s'étant placée avec les étudiants pour suivre le cours. Par la suite, le nouveau temps de test des jeux s'est déroulé comme lors de la première séance. Puis est arrivé le moment où les binômes d'étudiants devaient construire leur trace écrite pour préparer leur intervention de la séance trois. Une fois de plus, la formatrice s'est chargée de l'apport d'un outil, une économie de séquence pour guider les étudiants. Il est cependant intéressant de noter qu'après ça, la bibliothécaire et la formatrice ont tourné entre les différents groupes. En s'appuyant sur sa connaissance des jeux, sur la trame de la formatrice et sur des connaissances pédagogiques acquises antérieurement et entretenues par plusieurs années de travail à l'INSPE, la bibliothécaire a pu faire des suggestions liées à la pédagogie. Ainsi, elle a pu accompagner les étudiants dans leur réflexion, tout en prenant soin de les renvoyer vers la formatrice pour obtenir une validation.

La dernière séance de l'option a été un moment de mise en retrait pour les deux animatrices. L'objectif était de laisser la charge de travail aux étudiants. Ainsi ils ont mis en place la salle et installé les jeux. La formatrice a accueilli le PES invité et sa classe et elle a pris le temps d'expliquer aux élèves pourquoi ils étaient là et ce qui allait se passer. Ensuite les étudiants ont pris en charge un groupe. Il s'avère cependant que des absences ont laissé un groupe sans étudiant pour le diriger. Ce groupe a été confié à la bibliothécaire, qui s'est appuyée sur la trame écrite par les étudiants sur un des jeux pour animer celui-ci. Le bilan avec les élèves a été fait en commun avant leur retour à l'école. Lors du bilan avec les étudiants, la formatrice et la bibliothécaire ont posé des questions et fait des suggestions. Du fait de son expérience avec un groupe d'élèves, la bibliothécaire a pu se mettre pleinement à la place des étudiants et témoigner de ce qu'elle avait vécu, ce qui était très intéressant. Le bilan ayant été enregistré, la bibliothécaire a proposé une synthèse écrite, en s'appuyant également sur les notes de la formatrice. Cette trace finale a été partagée auprès du groupe.

Finalement, cette expérience témoigne bien de la complémentarité entre le profil de la formatrice et celui de la bibliothécaire. Cette dernière a pu mettre en avant sa connaissance des jeux, mais aussi aborder le côté pédagogique. Cela a été possible en s'appuyant fortement sur l'expertise de la formatrice et en veillant à émettre des conseils, validés cette dernière. Il est intéressant de souligner qu'à travers cette option, la bibliothécaire a acquis plus de connaissances sur l'utilisation pédagogique du jeu, connaissances qui pourront être réemployées par la suite. Il est également important de pointer le fait que si la bibliothécaire a pu occuper une place importante dans l'option, c'est aussi dû à la grande confiance accordée par la formatrice, qui a beaucoup contribué à valoriser les compétences de la bibliothécaire, notamment auprès des étudiants.

Conclusion

L'option « Jeux de société et partenariat » a permis aux étudiants de découvrir et de tester des jeux de société, qu'ils ont dû analyser pour en dégager le potentiel pédagogique. Un apport de connaissances théoriques et a permis d'asseoir les liens entre les notions jouer et apprendre. La rencontre finale avec des élèves de CE2 a ancré le contenu des cours dans une dimension concrète, offrant une expérience professionnalisante aux étudiants ayant conçu une situation d'apprentissage utilisable en classe.

Les retours des étudiants montrent leur satisfaction vis-à-vis de la proposition, malgré quelques points d'amélioration mis en avant. Leurs témoignages soulignent aussi l'importance pour les animatrices de mettre en perspective l'expérience offerte par l'option et l'utilisation d'un jeu de société en classe tout au long de l'année avec ses élèves, afin de montrer les différences et de surmonter certaines difficultés.

Le bilan de l'option réalisé avec les participants a permis de pointer de nouveaux intérêts liés à l'utilisation du jeu de société en classe, mais surtout de construire des bonnes pratiques autour de cet outil. Les étudiants ont ainsi pris conscience de l'importance de jouer en amont de l'introduction en classe pour bien appréhender le jeu et de préparer l'arrivée de l'objet ludique auprès des élèves. Cela a contribué à renforcer l'idée d'un jeu « sérieux ». En testant et en utilisant des jeux à vocation ludique durant leur intervention, les étudiants ont pris conscience du potentiel de ces derniers. Plutôt qu'une adaptation visant une lourde transformation des jeux, ils ont vu qu'il était possible de les utiliser en classe en les inscrivant dans une progression et en alternant les temps de jeu et les temps de réflexion sur la pratique ludique. Enfin, ils se sont questionnés sur leur posture d'enseignant et sur la façon dont ils pouvaient accompagner les élèves dans la structuration de leurs apprentissages. On constate que la formation autour du jeu contribue pleinement à lancer une réflexion sur le sujet et à développer les gestes professionnels des étudiants autour de cet outil.

Si on se penche plus particulièrement sur ce qui concerne les bibliothèques, on remarque que les besoins exprimés par les participants à l'option sont très semblables à ceux qu'on avait rencontré dans le *focus group* : mise à disposition d'un fonds, découverte et test de jeux, valorisation du potentiel pédagogique des jeux, et mutualisation des expériences ludiques. Le rapprochement de la bibliothèque et des écoles est suggéré par la formatrice. En accordant une place importante au partenariat, cette dernière a offert une place très intéressante à la bibliothécaire, dont elle a valorisé les compétences. Dans cette situation très confortable, la bibliothécaire a pu mettre en avant sa connaissance du monde du jeu,

**IV – Proposition concrète d'intégration du jeu de société à la formation des étudiants :
l'option « jeu de société coopératif et partenariat » de l'INSPE de Montauban**

sensibiliser la formatrice avec des suggestions et des explications de jeux, faire de la médiation auprès des étudiants, mais aussi aborder un petit peu l'aspect pédagogique de la réutilisation des jeux en classe. Cette expérience a contribué à augmenter ses connaissances autour du lien entre le jeu et les apprentissages, ce qui ne pourra qu'être utile pour continuer à valoriser le fonds ludique de la bibliothèque par la suite.

V – PRATIQUES, VISIONS ET BESOINS DES FORMATEURS D'INSPE, PUBLIC ET PARTENAIRES DES BIBLIOTHEQUES

Échanger avec des formateurs de l'INSPE nous a paru indispensable dans le cadre de ce mémoire. En effet, ces derniers sont à la fois des usagers des bibliothèques, mais aussi des partenaires importants pour valoriser nos collections ludiques et diffuser l'usage du jeu auprès des étudiants. De plus, ils ont une expertise dans le domaine pédagogique qui permet d'apporter un autre point de vue sur l'utilisation du jeu de société dans l'enseignement. Notre enquête auprès des formateurs s'arrête cependant à la sollicitation de deux points de vue, dans le but d'engager une réflexion. Il ne s'agit donc pas de viser l'exhaustivité et de vouloir questionner la vision des formateurs d'INSPE vis-à-vis du jeu de façon globale. Les témoignages recueillis ne sauraient être généralisés, mais ils peuvent cependant nourrir notre questionnement, notamment en reliant les propos des formateurs avec ceux des bibliothécaires, des étudiants et des professeurs des écoles stagiaires présentés précédemment.

Nous avons eu la chance d'être mis en contact avec deux formatrices de l'INSPE de Limoges, grâce à une collègue de la bibliothèque ayant accepté de se prêter au jeu de l'entretien. Une des formatrices interrogées a pour spécialité l'enseignement de l'anglais et les questions autour de l'enseignement aux élèves dits à besoins particuliers. Elle s'adresse aux étudiants se destinant au professorat dans le 1er et le second degré. Elle est également auteure jeunesse. La seconde formatrice enseigne la géographie et l'EMC. Elle touche essentiellement les étudiants se préparant à enseigner dans le 1er degré et en lycée professionnel. Elle peut également intervenir auprès de ceux préparant le CAPES et l'agrégation interne en Histoire-Géographie. Il est important de souligner que ces deux personnes sont très ouvertes à l'utilisation du jeu et ont une pratique ludique personnelle sur laquelle elles peuvent s'appuyer professionnellement.

Nous n'avons conçu qu'une seule grille d'entretien (Annexe 12) pour interroger les formatrices, au cours de deux entretiens séparés. La grille était organisée autour de trois thématiques : l'utilisation du jeu dans un cadre pédagogique, l'intégration du jeu dans la formation des enseignants et le rôle des bibliothèques d'INSPE dans la valorisation du jeu en partenariat avec les formateurs. Nous allons à présent nous appuyer sur ces trois sujets pour analyser les témoignages obtenus.

A – L'utilisation du jeu dans un cadre pédagogique : intérêts, intégration dans la pratique et choix

Cette première partie de l'entretien avait pour objectif de recueillir l'avis des formatrices sur l'emploi du jeu dans les enseignements. Nous avons également parlé de l'intégration du jeu de société au sein d'une séquence ou d'une séance d'apprentissage. La question des critères de choix des jeux a été soulevée et nous avons interrogé l'opposition entre les jeux ludiques et les jeux pédagogiques.

A1 – Le jeu pour développer des compétences disciplinaires et transversales, motiver, rendre acteur et se questionner

Afin de laisser l'opportunité aux formatrices de s'exprimer, nous avons commencé à les interroger en leur posant une question volontairement large : « Que pensez-vous de l'utilisation du jeu de société dans le cadre des apprentissages ? ». Sans surprise, nous avons obtenu un retour ouvert et positif, mais ce sont les détails mis en avant qui sont intéressants à souligner.

Les deux formatrices considèrent que le jeu permet de développer des compétences disciplinaires et transversales. Parmi ces dernières sont mentionnées la mise en place de stratégies, le développement de la mémoire, l'entraide et l'acquisition de savoirs-être tels que le respect (des règles et des autres) et l'écoute. L'un des témoignages soulève que ces compétences transversales contribuent également à développer les compétences du citoyen et de la vie en société. L'autre met en avant l'intérêt du jeu pour travailler sur des compétences au niveau du fonctionnement de l'intelligence, ce qui semble pouvoir être relié aux fonctions cognitives. Pour illustrer les compétences disciplinaires, nous pouvons prendre l'exemple de l'Histoire et de la Géographie, avec le réparage dans le temps et dans l'espace notamment.

Les deux retours obtenus mettent également l'accent sur le fait que les élèves ne perçoivent pas nécessairement ce qui se cache derrière le jeu. Quand l'une des formatrices dit qu'ils n'ont pas l'impression d'apprendre, l'autre déclare qu'ils n'ont pas l'impression de travailler et que l'utilisation du jeu stimule la classe. On revient ici sur l'idée commune du jeu comme outil de motivation des élèves.

D'après le témoignage de la formatrice géographe, passer par le jeu permettrait notamment de pousser l'élève à s'interroger et ainsi à mettre en œuvre la démarche du géographe, chez qui le questionnement est central. Les connaissances apprises ne seraient pas juste transmises, elles seraient rendues actives par leur réinvestissement dans le jeu, ce qui soulignerait leur intérêt.

Si le jeu peut être intéressant à tous les âges souligne une des répondantes, ce n'est pas nécessairement évident sur le terrain comme nous le verrons un peu plus tard. Concluons cependant ce retour générique sur l'utilisation du jeu en pédagogie en retranscrivant une partie de son témoignage, qui reprend plusieurs des points évoqués précédemment :

Je trouve que c'est un moyen fabuleux, extraordinaire parce que de façon générale les gens, peut-être les familles, même les profs et puis peut-être les enfants n'ont pas l'impression d'apprendre sauf qu'en réalité on apprend énormément de choses. Alors certes on peut avoir un objectif particulier, c'est-à-dire qu'on va choisir des types de jeux pour enseigner des compétences particulières mais en même temps quand on joue on est dans un groupe, on doit attendre son tour, on doit comprendre les règles donc écouter, réfléchir, trouver des stratégies, s'entraider selon les types de jeux... Il se passe des choses, des échanges, de l'humour ou pas d'humour, de la frustration ou pas... En fait on apprend énormément de compétences qui sont transversales et qui pour moi développent aussi des compétences du citoyen et de vivre en société. Voilà donc on apprend de façon plus ludique, plus détendue et je pense que ça peut aider aussi beaucoup d'enfants, même de gens, à trouver peut-être une meilleure place dans leur vie dans la société.

A2 – L'intégration du jeu dans une proposition pédagogique ; une question d'objectif, de cadre et de retour sur l'expérience ludique

Le jeu peut être utilisé à tout moment d'une séquence ou d'une séance pédagogique, selon le projet de l'enseignant, ses objectifs et la posture qu'il cherche à provoquer chez ses élèves expliquent les deux formatrices. Le jeu peut par exemple être sollicité pour proposer un temps de découverte, où il servira à susciter les questionnements des élèves. La formatrice en EMC mentionne par exemple le *Monopoly des inégalités*, créé par l'observatoire des inégalités. Dans ce jeu « Chaque joueur entre dans la peau d'un personnage et découvre comment les règles s'appliquent différemment en fonction de son sexe, son âge, sa couleur de peau, sa catégorie sociale, etc. » peut-on lire sur le site dédié au jeu (Louis Maurin, 2023). C'est une approche intéressante qui permet d'aborder ensuite les différentes questions liées aux inégalités nous explique-t-on dans l'entretien. Le jeu de société peut également être un appui pour construire une définition apprend-on dans le même témoignage. La formatrice a ainsi eu l'occasion d'utiliser le jeu *Hand 17 familles* avec ses élèves, pour aborder les différentes formes de handicap. A partir des connaissances apprises en jouant, on peut commencer à poser les bases d'une définition du handicap avec les élèves. La place du jeu pour le réinvestissement des connaissances, qui a déjà été mentionnée, est également mise en avant.

Les deux formatrices mettent l'accent sur la nécessité de fixer un cadre pour favoriser une utilisation propice du jeu en classe. L'une d'entre elle mentionne surtout le cadre à poser avec les élèves : les règles à suivre, la préparation du matériel, le rangement... On retrouve l'idée avancée par les participants au *focus group* et le lien avec la gestion de classe. L'autre témoignage met l'accent sur le cadre que doit se fixer l'enseignant pour exploiter le jeu comme un outil :

Quand je parle du cadre c'est que pour moi le jeu est un outil comme un autre, au service de l'apprentissage en fait. Donc c'est pas un jeu qui est utilisé parce que c'est un jeu. C'est un jeu qui est utilisé parce que c'est un jeu et qu'il va permettre de travailler des apprentissages. Donc c'est un outil, comme le serait pour moi je sais pas une vidéo, un texte, une sortie ou autre. C'est un outil qui est à disposition pour pouvoir travailler quelque chose et le travailler on va dire différemment avec les élèves. En mettant en jeu des compétences aussi différentes.

On comprend ici que le jeu doit être exploité pour son intérêt pédagogique. Il est une possibilité parmi d'autre et il intervient dans un temps précis de l'apprentissage. On l'utilise pour répondre à des objectifs clairement définis par l'enseignant.

L'analyse des deux témoignages permet de mettre en lumière une petite différence de point de vue concernant la nécessité de proposer un moment de réflexion sur la pratique ludique. Si les deux formatrices sont d'accord pour dire qu'il est nécessaire d'échanger avec les élèves à l'issue du jeu pour mettre en lumière les apprentissages, l'une d'elle explique que cela doit être fait constamment tandis que l'autre pense que certaines fois on peut s'en passer. Etudions tout d'abord le premier point de vue :

Le jeu il se suffit pas à lui-même de toute façon. Et comme n'importe quel outil, encore une fois je reviens à ça, il ne se suffit pas à lui-même. En fonction du moment où on va l'utiliser dans la démarche, il va falloir de toute façon à un moment donné revenir sur les contenus ou les capacités qu'il a permis effectivement de développer et les mettre en perspective et ça c'est le travail de l'enseignant très clairement. Il se suffit pas à lui-même le jeu, il va falloir structurer les choses après.

On voit bien ici l'importance accordée à l'explicitation des compétences et connaissances acquises grâce au jeu. Même si le jeu est un objet différent, ludique, il est utilisé comme tous les autres outils et on montre donc son utilité, à quoi il a servi. Penchons-nous à présent sur le second point de vue, qui pense que le retour sur les apprentissages liés au jeu ne doit pas être automatique :

Il y a aussi tout ce que moi j'appelle la métacognition. C'est à dire qu'on va échanger. Sur le jeu. Est-ce qu'on a aimé ou pas ? Donc on fait parler les enfants, de façon libre. "Vous avez aimé ou pas ? Pourquoi ? Qu'est-ce qu'on a appris peut-être avec ce jeu-là ? Ou qu'est-ce qu'on a développé ?" Tiens et ça serait quelle compétence ou voilà... Mais je trouve dommage... Enfin je pense aussi qu'il y a des fois il ne faut pas forcément faire de la métacognition sur des jeux. C'est à dire qu'on va laisser passer le moment ludique. C'est un moment ludique on s'est bien amusé. Et en fait on va rien dire aux enfants, ils ont joué, ils ont appris sans s'en rendre compte aussi. [...] Je veux dire qu'on n'est pas obligé à chaque fois de faire un point sur ce jeu etc. Sinon ça devient aussi un moment un peu de cours. Et ça pourrait perdre du plaisir justement au moment de jouer. Donc je pense qu'il faut alterner.

Ici, on comprend que même si le jeu sert les apprentissages, son statut d'objet ludique est important. Pour préserver celui-ci, et le plaisir lié à l'acte de jouer, le jeu n'est pas toujours analysé, seulement parfois. Cela ne change pas le fait que les élèves apprennent et développent des compétences, mais ils ne le conscientisent pas forcément. Ce témoignage fait écho avec un de ceux recueillis dans le *focus group* où un des participants craignait de faire disparaître l'aspect ludique du jeu en l'utilisant dans un cadre pédagogique.

A3 – Des jeux choisis pour leur potentiel pédagogique, qu'ils soient ou non créés dans ce but, et des jeux classiques adaptés

Un jeu utilisé en classe doit avoir un lien avec les programmes et les compétences à développer d'après les deux formatrices. C'est le principal critère pour guider leur choix, mais elles mettent ensuite d'autres points en avant. L'une d'entre elles mentionne l'âge du public cible, le plaisir provoqué par le jeu et la possibilité de jouer avec tous les élèves. Ce dernier point est particulièrement défendu :

Est-ce que je peux permettre à tous les enfants de jouer ? C'est à dire que pour moi en plus le jeu permet que tous les enfants [jouent], qu'ils aient des difficultés diverses et variées ou pas, ça peut être des difficultés personnelles d'ailleurs, de relation aux autres ou des difficultés de compréhension, voilà... Que ce soit possible.

L'autre témoignage met en avant l'accessibilité des règles, qui ne doivent pas être trop complexes.

Si les deux formatrices disent s'intéresser aux jeux à vocation ludique et mettent en avant leur utilité pour la classe, elles ne rejettent pas pour autant les jeux à vocation pédagogique. L'un des témoignages souligne que ces derniers sont souvent créés avec un objectif très précis, pour un usage spécifique. L'autre met en avant l'intérêt d'utiliser les jeux à vocation pédagogique pour proposer des outils différents aux élèves :

La journée d'école est longue et pouvoir ponctuer... On n'a pas toujours sous la main ou on ne connaît pas toujours forcément un jeu ludique qui pourrait permettre de travailler telle ou telle chose à côté. Mais avoir des jeux aussi dits pédagogiques, ça peut ponctuer la journée et pour couper à d'autres moments en fait.

Le jeu pédagogique est vu comme un outil intéressant au sein d'ateliers en autonomie ou semi-autonomie ou encore pour le fonctionnement avec un double ou triple niveau. Il est considéré comme plus facile à prendre en main, car il poursuit un but pédagogique et ses règles sont très différentes :

Ce qui pose problème souvent dans le jeu ludique c'est que ben il faut lire les règles, maîtriser le jeu, etc. Avant de prendre le temps de le proposer aux enfants et puis de jouer avec. Donc en fait le jeu ludique est potentiellement plus chronophage en amont voire potentiellement sur le temps de classe. Mais peut-être que derrière il apporte plus de choses aussi.

Une des formatrices explique qu'étant joueuse dans sa vie privée, elle connaît les jeux ludiques et voit l'intérêt qu'ils peuvent avoir. En revanche, elle connaît moins les jeux pédagogiques, raison pour laquelle elle se tourne moins vers eux. Cela souligne qu'au-delà de l'opposition entre jeux ludiques et pédagogiques, c'est la connaissance du monde du jeu qui va orienter les choix des personnes intéressées.

Au-delà des critères de sélection des jeux et de l'opposition entre jeux ludiques et pédagogiques, la discussion autour de cette thématique permet de mettre en avant l'intérêt des jeux classiques comme les 7 familles, le jeu de l'oie ou le memory par exemple. Ces jeux présentent l'avantage d'être connus et d'être faciles à transposer pour répondre aux besoins des enseignants. Ils contribuent à mettre l'accent sur l'adaptation des jeux pour la réutilisation en classe. Cela avait déjà été souligné dans le *focus group* et on retrouve cette idée dans le témoignage d'une des formatrices : « Souvent, ce que les enseignants vont aussi faire en classe c'est pas forcément prendre un jeu tel quel, mais prendre la base du jeu, son fonctionnement, ses règles et le transformer pour en faire un jeu utile. » La formatrice ajoute cependant : « Mais peut-être qu'il y a aussi parfois une méconnaissance parce qu'il y a des jeux assez différents qui existent et que les collègues ne connaissent pas forcément » ;

L'adaptation d'un jeu pourrait donc parfois être remplacée par l'utilisation d'un jeu existant, s'il était connu.

B – L'insertion du jeu dans les formations de l'INSPE : place, sensibilisation des étudiants et propositions diverses

À travers cette seconde partie d'entretien, nous voulions questionner la présence du jeu dans la formation des futurs enseignants pour le 1er et le 2d degré. Nous cherchions également à savoir comment sensibiliser efficacement les étudiants à l'utilisation pédagogique du jeu. Enfin nous avons demandé aux formatrices de quelles façons elles abordaient les questions ludiques dans leurs cours et comment elles s'informaient sur l'actualité du monde du jeu de société.

B1 – Une intégration à la marge du jeu dans les formations d'INSPE, qui permettrait pourtant de valider l'usage du jeu dans un cadre pédagogique

Une fois de plus, nous avons fait le choix de commencer cette partie de l'entretien avec une question très ouverte : « Que pensez-vous de l'intégration de l'usage du jeu de société dans la formation des futurs enseignants ? ». Il ne s'agissait pas vraiment de savoir si elles étaient pour ou contre car nous connaissions leur intérêt pour le jeu, mais plutôt de mesurer, de leur point de vue, la place qui lui était accordé.

Bien entendu, les deux formatrices sont d'accord pour dire que l'intégration du jeu de société dans la formation des futurs enseignants est une bonne chose. Un des témoignages met en avant le fait que tous les formateurs pourraient s'emparer de la question : « Je crois vraiment que toutes les matières, toutes toutes toutes les disciplines devraient avoir un moment d'enseignement dans la formation avec des jeux ». Cela contribuerait notamment à accorder une forme de légitimité à l'utilisation du jeu dans un objectif pédagogique :

Si chaque matière présentait aussi des jeux de société, des jeux ludiques ou des jeux pédagogiques qui permettent de voir un moment de classe différent, d'autres apprentissages... Je pense que les futurs enseignants valideraient dans leur tête que oui on peut jouer. Parce que justement, pourquoi est-ce qu'on continue à ne pas forcément jouer à l'école, enfin jouer à des jeux de société, eh ben parce que la formation ne valide pas. De ce qu'on montre en fait. [...] Et c'est comme ça je crois qu'on continue de penser que si on joue à l'école, pour les parents aussi, on n'est en train d'apprendre. Parce que école = on apprend.

Malgré leur avis positif à l'égard du jeu et de sa place dans les masters des futurs enseignants, les deux formatrices ont le sentiment que le jeu n'est présent qu'à la marge au sein des INSPE. Cela serait dû à plusieurs choses. Elles soulèvent toutes les deux le manque d'heures pour aborder tous les sujets avec les étudiants, comme on peut par exemple le lire ici : « J'ai très peu d'heures en géographie donc c'est très compliqué pour moi. Il faut aller à l'essentiel et cet essentiel n'est pas forcément le jeu. » Le jeu est montré ici comme un plus et non une nécessité. Il peut donc ne pas être abordé par manque de temps, même si on y trouve un intérêt. Selon la formatrice en géographie et EMC, certaines disciplines sont plus ouvertes que d'autres sur le sujet de l'utilisation du jeu. Elle explique que pour sa part, elle trouve que l'EMC tel qu'il est enseigné aujourd'hui se prête particulièrement bien à l'usage du jeu. En effet, on est dans une logique où les élèves doivent ressentir et vivre les choses pour adhérer à un certain nombre de valeurs. Pour cela, il faut les mettre en situation, ce qui peut passer par le jeu. Certaines thématiques se prêtent plus à l'emploi de cet outil que d'autres. Au-delà des disciplines, il semble que certains niveaux d'enseignement soient également plus réceptifs à l'usage du jeu d'après les formatrices. C'est le cas bien sûr dans le premier degré, surtout en maternelle. C'est plus compliqué dans le second degré, au lycée principalement. L'exception se situerait a priori dans l'enseignement professionnel, car le profil des élèves est plus proche de ceux du 1er degré malgré la différence d'âge. Les élèves de lycée professionnel peuvent ne pas être en accord avec le système scolaire et les approches classiques ne fonctionnent pas toujours avec eux. Ils ont également besoin de proposition concrètes plutôt que d'abstraction. Tout cela rend l'enseignement professionnel plus ouvert à l'égard du jeu. Les formatrices soulignent une dernière raison pour laquelle la place du jeu n'est que peu développée en INSPE. Elles expliquent que l'utilisation du jeu de société dépend de la sensibilité des formateurs à cette question. Autrement dit, même si le jeu présente un intérêt établi pour les apprentissages, il n'est pas nécessairement intégré aux maquettes et ne sera forcément mis en avant si le formateur n'est pas ouvert à cette pratique, s'il n'a pas de connaissances sur le sujet. La place du jeu repose sur une dynamique personnelle et sur les gens qui vont lui accorder de l'importance et du temps. Ces derniers doivent aussi être soutenus par leur hiérarchie.

Une des formatrices, interrogée plus spécifiquement sur le sujet de l'intégration du jeu au sein de la formation continue, explique que ce serait intéressant, mais qu'on se heurterait probablement à certaines résistances de la part

des enseignants en poste. Changer les choses dans le monde de l'enseignement demande beaucoup de temps selon elle, et cela passe notamment par la sensibilisation des nouveaux enseignants et donc par la formation initiale.

Finalement, un des témoignages souligne qu'il serait intéressant de mettre en avant ce qui est proposé autour du jeu en INSPE, de le faire valoir et de chercher à le montrer. Cela pourrait notamment passer par de plus nombreux échanges entre les formateurs qui ne savent pas nécessairement ce que font leurs collègues.

B2 – Une sensibilisation des étudiants qui passe par les formateurs, les bibliothèques, la pratique et la découverte de jeux

Quand on demande aux personnes interrogées comment sensibiliser efficacement les étudiants au jeu de société, l'une d'elle explique que le simple fait que les formateurs abordent le sujet participe à cette sensibilisation. Elle ajoute cependant que les bibliothèques peuvent également jouer un rôle et susciter une curiosité à l'égard du jeu, même si les formateurs ne le font pas :

Ça permet justement de montrer aux étudiants qu'il y a du matériel et que c'est possible et que ça fait partie de la vie et du cursus en fait. Et ça leur permet peut-être d'avoir au moins l'opportunité de se dire "Mais pourquoi il y a des jeux à la BU ?". Voilà. Si les formateurs n'en parlent pas eux-mêmes peut-être que au moins en les voyant ça peut déclencher quelque chose, ou une envie de, ou demander une formation ou voilà. Donc déjà le fait que vous soyez comme une vitrine de cette possibilité me paraît essentiel.

Ce témoignage, qui laisse entendre la possibilité que les bibliothèques puissent mettre l'accent sur le jeu même sans être suivies par l'équipe pédagogique, véhicule une idée assez peu présente dans ce mémoire. En effet, même si nous avons vu que beaucoup de bibliothèques ont créé un fonds ludique de leur propre initiative, l'importance du lien avec les formateurs a très souvent été soulignée. Les étudiants et PES interrogés ont aussi avancé que les conseils des formateurs pourraient augmenter leur fréquentation de l'offre de jeux de société des bibliothèques. S'il paraît évident que l'usage et le taux d'emprunts sont impactés par l'intégration du jeu dans les cours, ce retour contribue à faire entendre ces bibliothèques qui ont témoigné d'un fonds de jeu qui attire les étudiants sans avoir beaucoup intégré la formation. C'est aussi un rappel que les bibliothèques peuvent être force de proposition.

Aborder le sujet est un premier pas, mais les deux formatrices s'accordent sur l'importance de la pratique pour sensibiliser les étudiants à l'usage du jeu de société. Les étudiants doivent jouer :

A partir du moment où vous les mettez en situation, c'est là où ils se rendent compte des choses. C'est à dire si vous leur faites un cours en leur disant voilà ben la pédagogie du jeu c'est bien pour telle et telle raison... Alors oui on va leur lister les intérêts, mais à un moment donné il faut qu'ils soient mis en situation de pratique, d'utiliser voire de fabriquer pour se rendre compte de l'intérêt qu'ils vont pouvoir effectivement y trouver. En revenant toujours, je reviens toujours à ça, à ce cadre. C'est à dire en faisant le lien avec les programmes, avec les compétences disciplinaires, transversales qu'ils vont pouvoir travailler au travers de ce jeu. Mais la mise en pratique est à mon avis la plus intéressante. C'est là qu'ils se rendent compte des choses.

Le temps de jeu est suivi par un temps de réflexion, de métacognition, comme avec les élèves, même si cette fois les deux formatrices s'accordent à dire qu'il est obligatoire.

Pour conclure, on revient sur l'importance de connaître le monde ludique pour pouvoir s'emparer de l'outil jeu. Les étudiants ont besoin de découvrir ce qui existe expliquent les deux formatrices. Cela passe par la présentation de jeux ludiques et pédagogiques, par le partage de sources sur cette question, par le renvoi des étudiants vers les articles de recherche ou encore par la distribution de liste de jeux parfois, même si la pratique reste plus intéressante. La proposition d'animations en dehors des cours peut répondre au double besoin de découvrir de nouveaux jeux et de les tester. La formatrice d'anglais participe aux soirées jeux de société proposées au sein de la bibliothèque de l'INSPE de Limoges dont nous avons déjà eu l'occasion de parler. Elle met en avant la volonté d'offrir un moment convivial, de faire vivre la bibliothèque, de permettre aux gens de se rencontrer, de partager et de découvrir des jeux. Les personnes présentes peuvent utiliser le fonds ludique de la bibliothèque ou amener leurs propres jeux. Ensuite chacun peut jouer à ce qui lui fait envie, présenter un jeu... « Il y a des tables et en fait il s'y passe des aventures différentes » explique-t-elle. Afin de faire rayonner cette proposition, la formatrice souligne l'importance de trouver les moments adéquats pour toucher les étudiants et le besoin d'instituer l'existence de cette offre.

B3 – Des propositions diverses autour de jeux de société ludiques et pédagogiques, de classiques adaptés ou encore de jeux de rôles, nourries par une pratique personnelle des jeux

Afin de conclure cette partie sur l'insertion du jeu de société dans la formation des futurs enseignants, nous avons interrogé les formatrices sur leur expérience et sur la façon dont elles intégraient le jeu à leurs cours. Les témoignages recueillis montrent qu'elles présentent toutes les deux aux étudiants des jeux de société du commerce, qui sont utilisés sans adaptation. Ces jeux peuvent être à vocation ludique et pédagogique. La formatrice d'anglais cite par exemple le jeu *I sea...* qui intègre du calcul mental et offre de nombreux niveaux d'utilisation ou encore *Pop to the shops* sur la thématique des courses et de la gestion de l'argent. Nous avons déjà mentionné *Hand 17 familles* et le *Monopoly des inégalités* cités par la formatrice d'EMC. Elle nous confie utiliser également *Team 3*, un jeu coopératif dans lequel trois joueurs doivent reconstituer une figure en 3D. L'un d'eux ne peut pas parler et doit décrire la figure dessinée sur une carte au second joueur. Celui-ci peut s'exprimer librement et doit guider le troisième joueur qui va reconstituer la figure avec différentes pièces, mais en étant privé de sa vue. Ce jeu permet donc de travailler la coopération tout en expérimentant deux situations de handicap : la cécité et le mutisme.

Les formatrices ont souligné l'utilisation de jeux classiques retravaillés et la place de l'adaptation, nous en avons parlé. C'est quelque chose la formatrice d'anglais dit utiliser régulièrement dans ces cours avec des memory, des bingo, un chamboule tout, des dominos, mais aussi des puzzles coopératifs... « Je prends aussi des jeux que je remanie pour en faire d'autres activités. Pour s'adapter cycle 1, cycle 2, cycle 3 et qu'on voit qu'on peut aussi soi-même à partir de quelque chose le déconstruire, le reconstruire, en faire autre chose...» explique-t-elle. Ici on met l'accent sur la façon dont l'enseignant peut s'approprier le jeu. Pour renforcer cette idée, elle propose parfois aux étudiants un jeu pour lequel elle ne donne pas les

règles. Ils doivent alors l'utiliser par groupes et ne joueront pas forcément de la même manière. Cela permet de se poser des questions en lien avec l'adaptation et la façon dont les élèves vont eux-aussi s'emparer des jeux.

Au-delà de l'usage de jeux de société, la formatrice de géographie met en avant l'utilisation du jeu de rôle pour traiter avec les étudiants les questions autour du développement durable. Il s'agit d'une entrée préconisée par un certain nombre d'écrits de recherche pour traiter cette question complexe et encore vive, difficile à appréhender. La formatrice nous donne un exemple concret pour illustrer cette idée. Elle propose par exemple une situation dans laquelle un Maire veut mettre en place un aménagement à un endroit spécifique. Les étudiants réfléchissent autour de cette proposition et se voient attribuer des rôles : le Maire, un touriste, un garde forestier... Chaque rôle est décrit par une petite fiche qui précise la position du personnage vis-à-vis du projet. Les étudiants doivent rentrer dans leur rôle. Au début, ils utilisent assez fortement le contenu de ces fiches explique la formatrice, mais après un moment ils s'en éloignent, amènent leurs propres idées et commencent à s'écouter les uns les autres. Cette pratique lui paraît intéressante à mettre en œuvre pour se questionner sur un sujet comme celui du développement durable.

Quand on interroge les formatrices sur la façon dont elles s'informent sur l'actualité du monde du jeu, pour alimenter notamment leurs pratiques professionnelles, elles mettent en avant leur expérience personnelle. Etant joueuses, elles sont amenées à découvrir des jeux. Parfois, elles reçoivent des conseils d'amis ou d'autres joueurs rencontrés dans des cadres divers (festival, club de jeux de société...). Leurs témoignages montrent que ces découvertes liées à leur pratique ludique peuvent être appuyées par des lectures de livres ou d'articles sur le thème du jeu ou encore par d'autres sources. Sont citées notamment les sites des éditeurs de jeux de société, le festival ludique de Parthenay, le blog de Mr Mathieu, professeur des écoles adepte de la ludopédagogie, ou encore le site et les membres de l'OCCE. Un des témoignages souligne que les recherches en ligne ne se basent pas forcément sur des sources identifiées à l'avance, mais peuvent aussi prendre la forme de moments de navigation plus larges. Ces retours témoignent une fois de plus de l'impact des pratiques personnelles sur les pratiques professionnelles. Ils laissent également à penser que les bibliothèques pourraient avoir intérêt à diffuser auprès des formateurs des sources intéressantes pour découvrir le monde du jeu.

C – Rôle des bibliothèques et mise en place de partenariats : offre pédagogique, besoins des formateurs et complémentarité

Dans ce dernier axe de notre grille d'entretien, nous avons souhaité mettre l'accent sur les raisons pour lesquelles les bibliothèques d'INSPE devraient proposer des jeux de société. Nous avons interrogé les formatrices sur l'offre de collections et de services qui répondraient à leurs besoins. La question du partenariat entre les bibliothécaires et les formateurs a également été soulevée.

C1 – Une offre ludique en bibliothèque d'INSPE centrée sur le jeu comme outil pédagogique : un moyen de validation et une promesse d'accessibilité pour les usagers

Nous avons déjà posé ces deux questions à tous les bibliothécaires ayant participé aux entretiens. « Selon-vous, pourquoi les bibliothèques d'INSPE

devraient-elles proposer des jeux de société ? » et « Quelle est la spécificité des bibliothèques d'INSPE pour valoriser le jeu de société dans un cadre pédagogique, vis-à-vis notamment d'autres structures comme les ludothèques ou les ateliers Canopé ? ». Nous les avons posées à nouveau aux formatrices interrogées, pour confronter leurs points de vue d'usagers avec ceux des bibliothécaires.

Une des formatrices met en avant le fait que le jeu étant un outil pédagogique comme les autres, il est naturel que les bibliothèques de l'INSPE le proposent, au même titre que tout autre dispositif créé par un éditeur. Elle explique que les bibliothèques peuvent centrer leur offre sur le lien entre les jeux et la pédagogie du fait de leurs publics : les futurs enseignants, les formateurs de l'INSPE et les enseignants en poste. Cela contribue à différencier leur proposition de celle des ludothèques. Ces deux arguments ont été mentionnés par des bibliothécaires également.

Un des témoignages souligne que l'offre des bibliothèques peut être appuyée par les compétences des bibliothécaires qui vont faire bénéficier les usagers de leurs conseils et les aiguiller dans les collections ludiques. Ces conseils seront neutres. Le retour pointe le fait que Canopé pour sa part soit aussi un éditeur, ce qui peut contribuer à orienter ses suggestions.

Parmi les arguments avancés, on retrouve également l'idée que l'intégration du jeu aux fonds documentaires des bibliothèques d'INSPE peut contribuer à lui donner une forme de validation vis-à-vis de son intérêt pour la classe. On peut relier cette pensée au témoignage valorisé un peu plus tôt qui présentait les bibliothèques comme une vitrine de l'outil jeux de société, susceptibles de susciter la curiosité des étudiants.

Enfin, on peut noter que les deux formatrices mettent en avant l'avantage de proposer des jeux aux étudiants et formateurs sur leur lieu d'étude et de travail. Cela permet de leur faire gagner du temps et de rendre le jeu plus accessible, en évitant des déplacements. Ces quelques phrases témoignent bien de cette idée :

En fait le problème c'est... Ceux qui sont en formation donc les étudiants courent après le temps entre leur vie d'étudiant et leur vie personnelle. Et en fait ne vont pas forcément dans les ludothèques etc. Etc. Donc la bibliothèque, quand ils y vont, c'est plus pour aller emprunter déjà un livre qui va leur servir pour leur mémoire ou potentiellement leurs cours. Mais sinon voilà. C'est le fait de se dire "Ah ben y a des jeux et peut-être que je peux les emprunter c'est là, c'est gratuit, c'est à ma disposition, etc." Ça facilite les choses. Mais c'est vraiment là une course contre la montre plus une course là aussi contre les a priori et voilà.

Ce point de vue a été partagé par les bibliothécaires, mais aussi par les stagiaires présents dans le *focus group* qui revendiquaient le rapprochement des bibliothèques et des écoles, car il n'était pas facile pour un enseignant en poste de se déplacer jusqu'à l'INSPE.

C2 – Des besoins sensiblement similaires à ceux des étudiants, entre collections variées, fiches pédagogiques, découverte de jeux et animations

Un des témoignages recueillis met l'accent sur la mise à disposition d'une fonds ludique mis en valeur au sein d'un espace bien identifié de la bibliothèque. L'idée est de proposer des collections visibles et accessibles. Celles-ci pourraient s'appuyer à la fois sur des jeux ludiques et pédagogiques. Quand nous demandons si les bibliothèques d'INSPE devraient se focaliser sur les jeux pédagogiques, car

ils ne sont pas nécessairement disponibles ailleurs tandis que les jeux ludiques sont déjà présents dans d'autres structures, la réponse est mitigée. D'un côté la formatrice souligne qu'on pourrait mettre un peu l'accent sur les jeux pédagogiques en effet, d'un autre elle insiste sur le fait que les bibliothèques ne devraient pas se priver d'un jeu ludique s'il est jugé intéressant pour les usagers. Il s'agirait donc de trouver un équilibre. L'importance des recommandations des formateurs est également mise en avant, ce qui rejoint parfaitement les témoignages des bibliothécaires. Pour en finir avec les collections, la mise en place d'un classement des jeux par disciplines et par cycles est également mentionnée. On remarque ici une volonté d'organiser le fonds selon des critères scolaires plutôt qu'en s'appuyant sur des critères ludiques comme les mécaniques de jeux.

Concernant les services, un des témoignages rejoint parfaitement ceux recueillis dans le *focus group* :

Je pense que ce qui serait intéressant c'est qu'il faut que la fiche elle soit bien détaillée pour qu'on voit quel est l'intérêt pédagogique du jeu. Alors après est-ce que c'est la bibliothécaire seule ou est-ce que c'est la bibliothécaire avec l'enseignant je sais pas qui a éventuellement conseillé le jeu, ça c'est à voir. Mais je pense qu'il faut qu'il soit visible, accessible, et il faut qu'on puisse voir à quoi il peut servir.

On revient sur l'idée de valoriser les propriétés pédagogiques du jeu pour permettre aux usagers de s'en emparer plus facilement. Il est intéressant de noter que la mise en commun des compétences des bibliothécaires et des formateurs est d'ores et déjà mise en avant.

L'idée de proposer une lettre d'information séduit une des formatrices, qui explique que ce serait utile parce que le temps peut venir à manquer pour suivre les nouveautés liées au monde ludique. Grâce à cet outil, les bibliothécaires mettraient une focale sur les points qu'ils jugeraient les plus intéressants, ce qui aiderait les formateurs à être informés.

Enfin, l'accent est mis sur l'animation. Celle-ci permet de tester des jeux et donc de mettre en pratique, or les formatrices ont déjà souligné l'impact de la pratique pour montrer l'intérêt du jeu. Une des personnes interrogées aimerait pouvoir proposer une journée ou une après-midi pleine d'ateliers pour les étudiants. La thématique ne serait pas nécessairement « Les pédagogies innovantes », mais on tournerait autour de cette idée. Les étudiants devraient passer par tous les ateliers et l'un d'entre eux serait dédié au jeu. Plusieurs personnes pourraient présenter ces jeux : des formateurs, des passionnés, des étudiants qui auraient intégré le projet en amont ou bien des bibliothécaires. Cette idée pourrait être un projet d'INSPE, qui contribuerait à rendre les jeux plus visibles et accessibles. Une telle proposition ne pourrait être réalisée qu'en motivant l'équipe pédagogique.

C3 – Des partenariats basés sur la complémentarité entre bibliothèques et formateurs, souhaitables, mais compliqués à mettre en place

La collaboration entre les formateurs et les bibliothécaires pourrait tout d'abord reposer sur des recommandations et sur l'identification des intérêts pédagogiques des différents jeux explique une des formatrices. Les collections pourraient donc bénéficier des suggestions des formateurs et le travail commun de ces derniers avec les bibliothécaires permettrait de valoriser le potentiel pédagogique des jeux acquis.

Au-delà de ces actions liées à la constitution et à la médiation autour du fonds ludique, l'idée de mettre en place des co-interventions dans les cours est soulevée. Il faudrait pour cela un temps de préparation en amont pour construire le contenu en s'appuyant sur les compétences des bibliothécaires et des formateurs, afin d'apporter une vraie richesse à la proposition. Nous avons demandé à une des formatrices quelles étaient selon elle les compétences respectives des bibliothécaires et des formateurs. Elle explique que de son point de vue les bibliothécaires vont connaître les jeux, les sources et ressources liées au monde ludique. Ils vont pouvoir mettre la focale sur tel ou tel type de jeu, le présenter... Les formateurs quant à eux vont plus être centrés sur l'intégration du jeu dans le fonctionnement de la classe, sur la façon de mettre en œuvre le jeu. On retrouve cette distinction spécialiste du jeu et spécialiste de l'aspect pédagogique déjà évoqué précédemment. Nous avons trouvé intéressant l'analogie effectuée par la formatrice qui a comparé le travail entre le bibliothécaire et le formateur à l'INSPE avec celui des enseignants du second degré qui travaillent avec le professeur documentaliste.

Un des témoignages recueillis met en avant une proposition pour créer du lien entre les bibliothécaires et les formateurs, tout en sensibilisant ces derniers aux jeux de société. Il s'agirait de proposer le jour de la pré-rentrée un moment de convivialité entre les formateurs et les bibliothécaires. Après un repas commun, l'après-midi prendrait la forme d'un atelier jeux de société, destiné aux formateurs. On pourrait jouer ensemble, autour d'une thématique par exemple. Ce serait l'occasion pour les bibliothécaires de se montrer, de valoriser leur fonds ludique et de proposer des partenariats. Cela pourrait notamment prendre la forme d'intervention au sein des cours avec les étudiants. La mise en place d'une telle proposition nécessiterait la complicité de l'INSPE explique la formatrice.

Dans cette dernière partie sur le partenariat, elle souligne la difficulté de nouer du lien entre bibliothécaires et formateurs. Elle explique que beaucoup de formateurs ne se déplacent pas forcément jusqu'à la bibliothèque pour prendre un temps de discussion avec les bibliothécaires. Proposer quelque chose autour du jeu pourrait se heurter à des obstacles : il faut faire les programmes, le temps manque, à quoi cela peut-il servir pour les étudiants... Elle souligne également que plusieurs actions reposent sur le bénévolat des formateurs, qui donnent de leur temps sur leur vie privée pour proposer des actions en plus de leur travail. La collaboration ne serait donc pas aisée et il ne serait pas facile de réussir à toucher les formateurs comme les bibliothécaires cherchent à le faire.

Conclusion

Ces deux entretiens avec des formatrices de l'INSPE de Limoges ont permis de mettre en avant leur ouverture au sujet de l'utilisation du jeu de société dans un cadre pédagogique. Elles ont souligné son intérêt pour travailler des compétences disciplinaires et transversales, pour susciter la motivation et le plaisir des élèves, mais aussi pour rendre les connaissances actives et susciter le questionnement. Selon elles, le jeu peut trouver sa place à tout moment d'une séquence. Elles s'accordent sur l'importance de poser un cadre pour utiliser le jeu dans de bonnes conditions. Celui-ci s'adresse non seulement aux élèves pour la gestion du matériel et le respect des règles, mais aussi aux enseignants qui doivent inscrire le jeu dans un temps précis de l'apprentissage, comme un outil servant des objectifs clairement définis. L'importance de la métacognition, du retour sur la pratique ludique, est soulignée par les deux formatrices, même si elles ne s'accordent pas sur la nécessité de

toujours proposer un temps de réflexion ou de préserver certaines fois un moment purement ludique aux yeux des élèves. Elles se retrouvent cependant sur les critères attribués au jeu jugé intéressant pour l'usage en classe. En effet, elles soulignent en priorité que le jeu utilisé dans un cadre pédagogique doit permettre de travailler des compétences. Elles préfèrent toutes les deux les jeux ludiques, sans renier les jeux pédagogiques pensés pour un usage et un objectif précis, faciles à prendre en main et qui peuvent potentiellement être utiles pour proposer un outil différent aux élèves durant la journée de cours, lors d'activités en autonomie par exemple. Les deux formatrices mettent également l'accent sur l'utilisation de jeux classiques (memory, bingo, jeu de l'oie...) et sur les adaptations possibles pour s'approprier un jeu et faire en sorte qu'il réponde aux besoins de l'enseignant.

Concernant la place du jeu de société dans la formation des futurs enseignants, les deux formatrices pensent qu'il reste peu intégré, à la marge. Il est souvent peu visible. Cela peut être dû à plusieurs difficultés telles que le manque de temps ou encore l'ouverture des disciplines et des différents niveaux scolaires sur la question de la pédagogie par le jeu. Cela tient également au fait que la valorisation du jeu auprès des étudiants soit liée à la sensibilité des formateurs vis-à-vis de l'outil plutôt qu'à son intérêt pour les pratiques pédagogiques. Les formatrices soulignent le besoin de mettre en avant les propositions autour du jeu quand elles existent et de passer par la formation initiale des étudiants pour ancrer l'utilisation du jeu en pédagogie et changer les choses sur le terrain, dans les établissements scolaires. L'accent est mis sur le rôle des formateurs et des bibliothèques pour sensibiliser les étudiants au jeu de société, susciter leur curiosité et leurs questionnements. Cela passe notamment par la mise en place de moments de pratique et d'analyse, afin de bien montrer l'intérêt du jeu comme outil. Le monde du jeu doit également être connu. Dans leur pratique professionnelle, les formatrices s'appuient sur des expériences et des outils variés : jeux de société ludiques et pédagogiques non modifiés, jeux classiques et adaptations, mais aussi parfois jeux de rôle.

Le rôle des bibliothèques dans la valorisation du jeu au sein des INSPE passe notamment par la mise à disposition de collections ludiques, centrées sur le lien entre jeu et pédagogie, et dans lesquelles le jeu est considéré comme un outil pour les enseignants, au même titre que le reste du fonds. Les bibliothèques peuvent être force de proposition autour de la question ludique et contribuer à donner une validation à cet objet en l'intégrant dans leur offre documentaire. La mise à disposition du jeu sur les sites de formation le rend accessible pour les étudiants et les formateurs, un point clef pour leur permettre de s'en emparer. Les usagers peuvent également s'appuyer sur les bibliothécaires et leur connaissance des jeux pour être guidés à l'intérieur des collections ludiques. Les retours recueillis auprès des formatrices soulignent l'importance de mettre en valeur les jeux, ludiques et pédagogiques, au sein d'un espace bien identifié, organisé selon un classement par cycle et par discipline. La place des recommandations des formateurs pour les acquisitions est également mise en avant. L'offre de service pourrait tourner autour de plusieurs axes selon les témoignages recueillis : valoriser les propriétés pédagogiques des jeux, offrir des occasions de découvrir et tester des jeux de société et informer sur l'actualité du monde ludique. Si la mise en place de partenariats entre les bibliothécaires et les formateurs n'est pas toujours facile du fait d'un manque de contact et de temps, plusieurs pistes sont néanmoins mises en avant. Les bibliothécaires peuvent notamment s'appuyer sur les suggestions des formateurs et solliciter leurs compétences pour travailler ensemble à la valorisation du potentiel pédagogique des jeux acquis. Des co-interventions au sein des cours peuvent

également être préparées, en s'appuyant sur les compétences de chacun. Cela éviterait de faire reposer le partenariat ludique sur des moments nécessitant le bénévolat des formateurs. Le renforcement des liens et de la collaboration passe peut-être par la mise en place de moment de convivialité et de sensibilisation des formateurs à l'outil jeu de société explique une des personnes interrogées.

On constate que le point de vue exprimé par les formatrices recoupe beaucoup d'idées déjà mises en avant dans ce mémoire. Leurs témoignages rejoignent notamment ceux des étudiants et des stagiaires sur de nombreux points : intérêts du jeu de société pour les apprentissages, nécessité d'inscrire son usage dans un cadre, importance des jeux ludiques et pédagogiques, place des jeux classiques et de l'adaptation, besoin de découvrir tester et analyser des jeux, nécessité de valoriser le potentiel pédagogique des jeux acquis ou encore mise en place d'un classement lié à des notions scolaires comme le cycle ou la discipline. On constate que les points de vue des formatrices recourent également ceux des bibliothécaires, sur le rôle des bibliothèques notamment qui devraient proposer le jeu comme n'importe quel outil pédagogique, prendre en compte les recommandations pour alimenter les collections ludiques et s'appuyer sur les compétences des bibliothécaires pour guider les étudiants. Les témoignages recueillis accordent également aux bibliothèques un rôle dans la validation du jeu comme outil utile aux apprentissages et mettent l'accent sur la complémentarité des profils et des compétences des bibliothécaires et des formateurs. Reste à s'appuyer sur ces avis convergents pour dépasser les difficultés qui entravent la collaboration afin de travailler ensemble à la diffusion du jeu de société dans les pratiques professionnelles des futurs enseignants.

RECOMMANDATIONS FINALES

Suite à ce travail de recherche, nous souhaiterions modestement esquisser quelques pistes de recommandations pour aider les bibliothèques d'INSPE à entretenir ou à créer un fonds ludique à destination de leurs publics. Les suggestions pourraient être nombreuses mais nous nous limiterons à cinq points, que nous présenterons sous forme de liste pour plus de lisibilité, à l'image de Françoise Legendre (2015).

1. Intégrez l'offre ludique de la bibliothèque dans une perspective de réseau afin de pouvoir offrir une offre commune à tous les étudiants d'un même INSPE, quel que soit leur site de formation. Cela vous permettra également de pouvoir échanger entre collègues, ce qui est le premier pas vers une réflexion riche et fructueuse.
2. Pensez en amont la question du budget : qu'il soit pris sur le budget global de la bibliothèque ou qu'il passe par une demande de financement supplémentaire, il doit être pérenne et directement fléché vers la collection de jeux de société afin d'assurer le bon développement de celle-ci.
3. Acculturez-vous au monde du jeu. Cela vous sera nécessaire pour plusieurs raisons. Tout d'abord, vous apprendrez à mieux cerner les jeux de société existants ou tout du moins vous connaîtrez les sources utiles pour trouver des conseils de spécialistes, du monde ludique et/ou pédagogique. Ensuite, vous serez plus à l'aise pour présenter les jeux aux usagers et faire de la médiation autour de votre offre. Enfin, vous pourrez développer un profil de connaisseur du monde ludique, qui sera complémentaire au profil des formateurs tournés vers l'utilisation du jeu en classe.
4. Nouez des liens avec les formateurs autour de votre offre ludique. Cela permettra deux choses capitales pour la réussite de votre projet. Tout d'abord, vous pourrez bénéficier d'une formation réciproque : vous sensibiliserez les formateurs au monde du jeu, ils vous sensibiliseront à l'utilisation pédagogique du jeu. Ensuite, vous aurez plus de chance d'intégrer le jeu dans la formation initiale des étudiants, ce qui est la clef pour réussir à toucher ce public.
5. Mettez en avant le potentiel pédagogique des jeux que vous avez acquis. Les étudiants et les formateurs le disent, il faut absolument rendre visible la façon dont les jeux de société peuvent être utilisés en classe. Pour cela, vous pouvez proposer des fiches d'utilisation des jeux, mettre en place des « boîtes augmentées » pour faciliter la découverte des usagers ou encore participer à la mutualisation des pratiques, si précieuse dans le monde éducatif.

Ces quelques conseils, loin d'être exhaustifs, ont surtout pour but de poser de bonnes bases au développement d'une offre ludique en bibliothèque d'INSPE. Ils ont également pour objectif d'entourer les bibliothécaires proposant des jeux de société, afin qu'ils puissent se constituer leur propre réseau de conseils qui les guidera au quotidien dans leur découverte et leur médiation du monde ludique.

CONCLUSION

Pourquoi proposer des jeux de société en bibliothèque d'INSPE alors qu'il existe déjà des établissements spécialisés sur la question : les ludothèques avec leur personnel qualifié qui connaissent sur le bout des doigts l'univers ludique ? Contrairement à ces structures, les centres de ressources des INSPE ont vocation à axer leur offre sur la réutilisation du jeu de société comme outil pédagogique au service des pratiques des enseignants. Qu'il soit à vocation ludique ou à vocation pédagogique, le jeu peut servir les apprentissages pourvu qu'on l'utilise correctement, au sein d'un scénario pédagogique aux objectifs clairs, intégrant un temps d'analyse réflexif sur le jeu pour en tirer des apprentissages parfaitement identifiés.

Le réseau Canopé a déjà fait de la ludopédagogie un de ses axes de travail et il s'adresse directement au public enseignant, qu'est-ce que les bibliothèques d'INSPE peuvent apporter de différent ? Elles ont la chance d'avoir comme cœur de cible les étudiants qui se destinent au milieu de l'enseignement, c'est ce qui fait leur force. En intégrant le jeu de société à leurs collections elles contribuent à lui donner une légitimité pédagogique et peuvent sensibiliser ces usagers particuliers qui sont encore en train de construire leurs pratiques professionnelles. Avoir des jeux de société sur place, facilement accessibles est un atout qui ne doit pas être négligé.

« Comment les bibliothèques d'INSPE peuvent-elles se positionner en tant que médiatrices pour favoriser l'intégration du jeu de société dans les pratiques pédagogiques des (futurs) enseignants ? ». C'est la question qui a guidé nos recherches tout au long de ce mémoire. Les étudiants, avec ou sans formation dédiée à l'utilisation du jeu en classe, expriment des besoins similaires, qui rejoignent ceux des formateurs. Il faut partir de ces attentes exprimées pour réussir à faire le lien entre le jeu de société et nos publics. Tout d'abord, les usagers ont besoin de découvrir des jeux. Il faut donc leur proposer des collections riches et variées de jeux de société classiques et modernes, ludiques et pédagogiques. Une offre représentative de la diversité du monde du jeu de société. Ensuite, ils ont besoin de cerner le potentiel pédagogique des jeux. Cela passe notamment par des outils comme des fiches descriptives qui mettraient en avant les connaissances et compétences travaillées à travers les jeux acquis. Enfin, ils ont besoin de voir comment d'autres personnes se sont emparées des jeux de société au sein des classes. On touche à la question de la mutualisation, pratique courante dans le milieu enseignant et que les bibliothécaires pourraient mettre en place, au moins à petite échelle au niveau de leur INSPE.

Mais qu'en est-il alors de l'animation, qui rime si souvent avec médiation ? A ce sujet, l'enquête menée auprès des bibliothèques d'INSPE proposant des jeux de société tend à montrer deux choses. Tout d'abord, les animations ludiques fonctionnent bien mieux, la plupart du temps, si elles ne sont pas proposées par les seules bibliothèques. Il faut donc intégrer la présentation du fonds de jeux de société et les tests de ces derniers au sein d'activités proposées en collaboration avec les étudiants, les formateurs ou même l'institution de façon globale. Ensuite, il faut surtout positionner le jeu de société à l'intérieur de la formation initiale des étudiants. Les bibliothécaires ont besoin pour cela de nouer des liens avec les formateurs afin de réussir à pousser leur offre ludique dans les enseignements.

Finalement, il semble que pour devenir des médiateurs du jeu, les bibliothécaires doivent s'appuyer sur la complémentarité de leur profil et de celui des formateurs d'INSPE. Tandis qu'ils peuvent apporter une ouverture sur le monde du jeu de société souvent méconnu, les formateurs peuvent montrer aux étudiants comment réutiliser les jeux en classe, avec des élèves. Il semble bien que ce soit ce duo qui soit au cœur de la médiation ludique en INSPE. Reste à le mettre en pratique, ce qui peut constituer un défi à relever pour les bibliothécaires.

DES RESSOURCES POUR S'ACCULTURER AU MONDE LUDIQUE

Nous proposons ici un ensemble de ressources autour du jeu de société et du lien entre jeux et apprentissages. Il s'agit de références dont nous avons parlé dans ce mémoire, même si nous n'avons pas extrait de citations de ces sites et autres documents. Nous ne cherchons donc pas à être exhaustifs mais seulement à mettre en valeur des sources que nous avons eu l'occasion de croiser dans nos lectures ou nos enquêtes et de mentionner dans notre travail.

ASSOCIATIONS ET SITES SPECIALISES SUR LES QUESTIONS LUDIQUES

ALF, 2023. *Association des Ludothèques Françaises* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.kanas.com/associationdesludothequesfrancaises/> [Consulté le 27 août 2023].

BRUNETEAU, Nathalie, 2023. *CLuBB : Centre Ludique de Boulogne-Billancourt* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://centreludique-bb.fr/> [Consulté le 27 août 2023].

CNRL, 2023. *Centre Numérique de Ressources Ludiques* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.lecnrl.org/> [Consulté le 27 août 2023].

HAFFNER, François, 2023. *L'Escalade à jeux* [en ligne]. Disponible à l'adresse : [//escaladejeux.fr](http://escaladejeux.fr) [Consulté le 27 août 2023].

KLABA, Octave, 2013. *Ludochrono. Ludovox : la voix des joueurs* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://ludovox.fr/category/video/ludochrono/> [Consulté le 27 août 2023].

KLABA, Octave, 2023. *Ludovox : la voix des joueurs* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://ludovox.fr/> [Consulté le 27 août 2023].

KOGLER, Thomas, 2023. *Tric Trac* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.trictrac.net/> [Consulté le 27 août 2023].

ÉCOLE ET JEUX DE SOCIÉTÉ

LAURENT, Yoann, 2023. *Outils pédagogiques. [Un Jeu] dans ma classe* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://unjeudansmaclasse.com/spip.php?rubrique21> [Consulté le 27 août 2023].

LAURENT, Yoann, 2023. *[Un Jeu] dans ma classe* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://unjeudansmaclasse.com/> [Consulté le 27 août 2023].

LUDIKÉCOLE, 2023. *Ludikécole : parce qu'on apprend en jouant !* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://ludikecole.fr/> [Consulté le 27 août 2023].

MISSIR, Marie-Caroline, 2023. *Apprendre par le jeu : base de fiches pédagogiques - jeux de cartes et de plateau* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu.html> [Consulté le 27 août 2023].

MISSIR, Marie-Caroline, 2023. Liste des jeux. *Apprendre par le jeu : base de fiches pédagogiques - jeux de cartes et de plateau*. [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu/liste-des-jeux.html> [Consulté le 27 août 2023].

OCCE, Office Central de la Coopération à l'École, 2020. Jeux coop : classeur. *OCCE : coopérons dès l'École* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www2.occe.coop/ressource/jeux-coop-classeur> [Consulté le 27 août 2023].

QUÉNÉE, Mathieu, 2023. *Monsieur Mathieu : apprendre en jouant !* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://lewebpedagogique.com/monsieurmathieundronchin/> [Consulté le 27 août 2023].

FESTIVALS, PRIX ET CONCOURS LUDIQUES

BRUNETEAU, Nathalie, 2023. Le concours. *CLuBB : Centre Ludique de Boulogne-Billancourt* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://centreludique-bb.fr/concours-collection/le-concours/> [Consulté le 27 août 2023].

DÉCAMP, François et MONSIEUR GUILLAUME, 2023. Et le Tric Trac d'or est... : sélection 2023. *Tric Trac* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.trictrac.net/actus/et-le-tric-trac-dor-est> [Consulté le 27 août 2023].

FIJ, 2023. *Festival International des Jeux – Cannes* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.festivaldesjeux-cannes.com/fr/> [Consulté le 27 août 2023].

FIJ, 2023. L'as d'or - Jeu de l'année. *Festival International des Jeux - Cannes* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.festivaldesjeux-cannes.com/fr/festival-label-as-d-or-jeu-de-l-annee> [Consulté le 27 août 2023].

KLABA, Octave, 2023. Spiel des Jahres 2023 : les victoires de la (sphère) ludique. *Ludovox : la voix des joueurs* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://ludovox.fr/spiel-des-jahres-2023-les-victoires-de-la-sphere-ludique/> [Consulté le 27 août 2023].

PRIEUR, Jean-Michel, 2023. Éducaflip : jeux & apprentissages. *Festival Ludique International Partenay, FLIP* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.jeux-festival.com/category/educaflip/> [Consulté le 27 août 2023].

PRIEUR, Jean-Michel, 2023. *FLIP : Festival Ludique International de Parthenay* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.jeux-festival.com/> [Consulté le 27 août 2023].

FOURNISSEURS DE JEUX

LES JEUX DE NIM, 2023. *Jeux de NIM : votre conseiller en jeux de société et jouets de qualité à Enghien* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.jeuxdenim.be/> [Consulté le 27 août 2023].

MURAT, Simon, 2023. *Le Passe Temps* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.le-passe-temps.com/> [Consulté le 27 août 2023].

PREVOST, Etienne, 2023. *Didacto : jeux éducatifs et matériels pédagogiques* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.didacto.com/> [Consulté le 27 août 2023].

TORRES, Bryon, 2023. *Hop'toys : solutions pour une société inclusive* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.hoptoys.fr/> [Consulté le 27 août 2023].

MAGAZINES LUDIQUES

MARGARIA, Unt' et BONNARD, Vincent, 2023. *Plato Magazine* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://platomagazine.com/> [Consulté le 27 août 2023].

PRINGENT, Henri-Claude, 2023. *Magazine Ravage. Les éditions de Tournon : jeunesse et loisirs depuis 1988* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.grouperournon.com/ravagenumerique> [Consulté le 27 août 2023].

RESSOURCES INSPE

ARTOIS, Axelle, 2023. *Créer et animer un fonds jeu en bibliothèque universitaire* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.crfcb.fr/#/program/4952/10461/> [Consulté le 27 août 2023].

BIBLIOTHÈQUE DU CAMPUS PÉRIGORD, 2023. *Ludothèque* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://padlet.com/crdperigueux/ludoth-que-niveau-1-6rpjy8hr3tu> [Consulté le 27 août 2023].

BIBLIOTHÈQUES UNIVERSITAIRES DE L'INSPE DE LORRAINE, 2022. *Le bien-être à l'école : sélection documentaire* [en ligne]. Octobre 2022. Disponible à l'adresse : <https://inspe.univ-lorraine.fr/sites/default/files/commun/docs/BU/%5BEn%20ligne%5D%20NESPE%20Bien-%20C3%A4tre%20C3%A0%20l%27%C3%A9cole.pdf> [Consulté le 27 août 2023].

BIBLIOTHÈQUES UNIVERSITAIRES DE L'INSPE DE LORRAINE, 2023. *La ludothèque* [en ligne]. Février 2023. [Consulté le 27 août 2023]. Disponible à l'adresse : https://inspe.univ-lorraine.fr/sites/default/files/commun/docs/BU/2023_LUDOTHEQUE_liste_jeux.pdf

BIBLIOTHÈQUES UNIVERSITAIRES DE L'INSPE DE LORRAINE, 2023. *Semaine de la langue française et de la francophonie : sélection de jeux et de matériel pédagogique* [en ligne]. Mars 2023. [Consulté le 27 août 2023]. Disponible à l'adresse : https://inspe.univ-lorraine.fr/sites/default/files/commun/docs/BU/2023_03_La%20langue%20fran%20aise%20et%20la%20francophonie.pdf

BIBLIOTHÈQUES UNIVERSITAIRES DE L'INSPE DE LORRAINE, 2023. *Apprentissage par le jeu : sélection documentaire* [en ligne]. Avril 2023. [Consulté le 27 août 2023]. Disponible à l'adresse : https://inspe.univ-lorraine.fr/sites/default/files/commun/docs/BU/selection_doc_apprentissage%20par%20le%20jeu.pdf

BRISSWALTER, Jeanick, 2020. Ludothèque. *Institut National Supérieur du Professorat et de l'Éducation de l'Académie de Nice* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://inspe.univ-cotedazur.fr/ludothèque> [Consulté le 27 août 2023].

FRUGIÈRE, Alain, 2023. Ludothèque. *INSPE de l'académie de Paris* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.inspe-paris.fr/ludothèque> [Consulté le 27 août 2023].

INSPE STÉPHEN LIÉGEARD, 2023. *Espace de la ludothèque de la médiathèque Liégeard* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://0061551d.esidoc.fr/site/ludothèque-2> [Consulté le 27 août 2023].

RESSOURCES VARIÉES

1001 JEUX, 2023. *1001 jeux* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <http://1001jeux.free.fr/> [Consulté le 27 août 2023].

ALF, Association des Ludothèques Françaises, 2015. *Wikiludo* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.wikiludo-alf.fr/recherche-rapide/> [Consulté le 27 août 2023].

FILION, Rolande, 2023. *Système ESAR* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://systeme-esar.org/> [Consulté le 27 août 2023].

BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE

ALVAREZ, Julian, DJAOUTI, Damien, RAMPNOUX, Olivier et JESSEL, Jean-Pierre, 2012. Chapitre 1, Définir l'objet « Serious Game ». In : *Introduction au serious game* [en ligne]. 2^{ème} édition. Paris : Questions théoriques. pp. 11-25. [Consulté le 27 août 2023]. ISBN 978-2-917131-22-0. Disponible à l'adresse : http://ja.games.free.fr/Introduction_au_Serious_Game.pdf

BERRY, Vincent, 2018. Le renouveau des jeux de société. *La Revue des livres pour enfants* [en ligne]. Avril 2018. N° 300, pp. 124-129. [Consulté le 27 août 2023]. Disponible à l'adresse : https://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues_document_joint/dossier_jeu_societe_300.pdf

BERRY, Vincent et COAVOUX, Samuel, 2021. « Qui veut jouer au Monopoly ? » Cultures et pratiques du jeu de société en France. *Sciences du jeu* [en ligne]. 8 mars 2021. N° 14. [Consulté le 27 août 2023]. DOI [10.4000/sdj.2819](https://doi.org/10.4000/sdj.2819). Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/sdj/2819>

BERTON, Éric, 2023. Atelier : Sensibilisation à l'éducation inclusive. *Bibliothèques universitaires Aix-Marseille Université* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://univ-amu.libcal.com/event/4035587> [Consulté le 27 août 2023].

BROUGÈRE, Gilles, 2012. Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game. *Australian Journal of French Studies* [en ligne]. Mars 2012. Vol. 49, n° 2, pp. 117-129. [Consulté le 27 août 2023]. DOI [10.3828/AJFS.2012.10](https://doi.org/10.3828/AJFS.2012.10). Disponible à l'adresse : <https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03605411v1/file/Le%20jeu%20peut-il%20e%CC%82tre%20se%CC%81rieux%20%3F.pdf>

BROUGÈRE, Gilles et FOURNIER, Martine, 2014. À quoi sert le jeu ? Entretien avec Gilles Brougère. *Sciences Humaines* [en ligne]. Mars 2014. Vol. 257, n° 3, p.8. [Consulté le 27 août 2023]. DOI [10.3917/sh.257.0008](https://doi.org/10.3917/sh.257.0008).

DEVRIENDT, Julien (dir.), 2019. *Jouer en bibliothèque* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. [Consulté le 27 août 2023]. La Boîte à outils, 34. ISBN 978-2-37546-071-9. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pressesenssib/4181>

DUQUESNOY, Maxime, GILSON, Gaël, LAMBERT, Jérémy et PREAT, Charlotte, 2019. *La pédagogie du jeu : dossier de veille et de curation sur la pédagogie du jeu réalisé par l'équipe de l'Atelier-EDU et de l'asbl PortailEduc* [en ligne]. Mai 2019. [Consulté le 27 août 2023]. Disponible à l'adresse : <https://portaleduc.net/website/wp-content/uploads/2019/05/La-p%C3%A9dagogie-du-jeu-V1.1.pdf>

FEUILLÉE, Marc, 2021. Jeu vidéo. *L'Internaute* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/jeu-video/> [Consulté le 27 août 2023].

FRUGIÈRE, Alain, 2021. Capacités d'accueil. *INSPE de l'académie de Paris* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.inspe-paris.fr/capacites-d-accueil> [Consulté le 27 août 2023].

GARÇON, Guillaume, 2022. *Jeux de société et didactique du français langue étrangère* [en ligne]. Septembre 2022. [Consulté le 27 août 2023]. Disponible à l'adresse : https://eduteam.fr/wp-content/uploads/2022/09/JADE_V6_MLDS_ENNA_Septembre22_Guillaume_Garcon.pdf

GORSSE, Myriam et SWIATEK, Cécile, 2015. Place au jeu ! Innovation et activités ludiques en bibliothèque. *Bulletin des bibliothèques de France* [en ligne]. Juillet 2015. N° 6, pp. 124-136. Disponible à l'adresse : https://bbf.enssib.fr/matieres-a-penser/place-au-jeu_66267 [Consulté le 27 août 2023].

GORSSE, Myriam, 2022. *Faire jouer : plaisir de lecteur ou enjeu de bibliothécaire ?* [en ligne]. Villeurbanne. [Consulté le 27 août 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/visionner/70801-faire-jouer-plaisir-de-lecteur-ou-enjeu-de-bibliothecaire>

KEYMEULEN, Renaud, 2019. Le Système ESAR. *Ludopédagogie* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://xn--ludopdagogie-feb.be/etre-ludopedagogue-2/systeme-esar/> [Consulté le 27 août 2023].

MARTINEZ, Léa et GAME IN LAB, 2021. *Jeux de société, fonctions exécutives, réussite scolaire* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=kdNY0kFm2hI> [Consulté le 27 août 2023].

MICHELOT, Vincent et LELION, Fabien, 2021. L'histoire du jeu de société. *Ludum* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.ludum.fr/blog/l-histoire-du-jeu-de-societe-n333> [Consulté le 27 août 2023].

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE et MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR, DE LA RECHERCHE ET DE L'INNOVATION, 2019. *Référentiel de formation - Master MEEF - Professeur des écoles : former aux métiers du professorat et de l'éducation au 21e siècle* [en ligne]. Juillet 2019. [Consulté le 27 août 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.devenirenseignant.gouv.fr/media/6998/download>

LEGENDRE, Françoise, 2015. 2015-009 : *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile* [en ligne]. Paris : Inspection générale des bibliothèques. [Consulté le 27 août 2023]. Disponible à l'adresse : <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/65198-jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile.pdf>

MARIN, Brigitte, 2023. Annuaire des INSPÉ. *Réseau des INSPÉ* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.reseau-inspe.fr/annuaire/inspe-france/> [Consulté le 27 août 2023].

MAURIN, Louis, 2023. Atelier Monopoly des inégalités. *Le Monopoly des inégalités* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.inegalites.fr/monopoly-inegalites/atelier-monopoly-des-inegalites/> [Consulté le 27 août 2023].

PRIEUR, Jean-Michel, 2023. Éducaflip : jeux & apprentissages. *Festival Ludique International Partenay, FLIP* [en ligne]. Disponible à l'adresse : <https://www.jeux-festival.com/category/educaflip/> [Consulté le 27 août 2023].

QUÉNÉE, Mathieu, 2022. Chapitre 3, Les différents jeux. In : *Jouer en classe : cycle 2 : le guide pratique de Monsieur Mathieu*. Paris : Magnard. pp. 13-26. ISBN 978-2-210-50933-7.

RAJOTTE, Thomas et HÉROUX, Sabrina, 2021. *Le jeu en classe de mathématiques : engager activement les élèves et favoriser leur apprentissage*. Montréal : Chenelière éducation. Didactique, Sciences et mathématiques. ISBN 978-2-7650-7708-4.

SAMIER, Rémi et JACQUES, Sylvie, 2021. *Le développement cognitif par le jeu*. Paris : Tom Pousse. Les Tutos. ISBN 978-2-35345-234-7.

SANCHEZ, Éric, 2023. Chapitre 2, Fondements théoriques de l'apprentissage par le jeu. In : *Enseigner et former avec le jeu : développer l'autonomie, la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes*. Paris : ESF Sciences humaines. pp. 45-66. Pédagogies, Outils. ISBN 978-2-7101-4618-6.

SANCHEZ, Éric et ROMERO, Margarida, 2020. *Apprendre en jouant*. Paris : Retz. Mythes et réalités. ISBN 978-2-7256-3955-0.

ANNEXES

ANNEXE 1 : QUESTIONNAIRE ADRESSE AUX BIBLIOTHEQUES D'INSPE

Fonds de jeux de société en bibliothèque INSPE

Madame, Monsieur,

Ce questionnaire a pour but d'en apprendre plus sur la place du jeu de société au sein des bibliothèques INSPE. Responsable d'une bibliothèque de proximité à l'INSPE Montauban (82) et étudiante à l'ENSSIB (Ecole Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques), je rédige actuellement mon mémoire de master qui interroge le rôle des bibliothèques INSPE dans la médiation de l'outil jeu de société auprès des futurs enseignants. Dans ce cadre, je me permets de vous contacter dans l'espoir que vous voudrez bien prendre un peu de temps pour remplir ce questionnaire. Il faut compter 5 à 15 minutes pour répondre à toutes les questions. Je vous remercie par avance pour votre aide et je reste à votre disposition pour toute demande à l'adresse suivante :

emmanuelle.augeau@univ-tlse2.fr

emmanuelle.augeau@gmail.com [Changer de compte](#)



Non partagé

Question initiale

Votre bibliothèque propose-t-elle des jeux de société ? *

- Oui
- Non
- Vous souhaitez en proposer à l'avenir
- Vous en proposiez, mais ce n'est plus le cas aujourd'hui

Si le répondant coche « Oui » à la question initiale

Origines et objectifs du fonds

Pour quelle(s) raison(s) avez-vous créé ce fonds ? *

- Il s'agit d'une demande de votre tutelle
- Il s'agit d'une demande de l'équipe pédagogique
- Il s'agit d'une demande d'usagers
- Le fonds a été créé dans le cadre d'un partenariat
- Le fonds a été créé dans le cadre d'un événement culturel
- Il s'agit d'une initiative de la bibliothèque
- Autre : _____

Depuis combien de temps proposez-vous un fonds de jeux de société ? *

- Moins d'un an
- 1 à 2 ans
- 3 à 5 ans
- 6 à 9 ans
- 10 ans et plus

Parmi les objectifs suivants, quels sont ceux qui correspondent le plus à ceux de votre bibliothèque ? (Classez les propositions suivantes, de 1 le plus prioritaire à 4 le moins prioritaire) *

	1	2	3	4
Permettre aux formateurs de présenter / utiliser les jeux en cours	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Présenter aux étudiants un outil réutilisable à l'école	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Offrir un objet ludique pour le loisir de tous les usagers	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Proposer des rassemblements conviviaux à la bibliothèque	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Parmi les publics suivants, quels sont ceux que vous cherchez à toucher le plus ? (Classez les propositions suivantes, de 1 le plus prioritaire à 5 le moins prioritaire) *

	1	2	3	4	5
Les formateurs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les étudiants	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les professeurs des écoles stagiaires	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les professeurs des écoles en poste (extérieurs)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Le personnel administratif du campus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Parmi les publics suivants, quels sont ceux qui utilisent réellement le plus vos jeux de société ? (Classez les propositions suivantes, de 1 les plus gros emprunteurs à 5 les moins gros emprunteurs)

Réponse facultative

	1	2	3	4	5
Les formateurs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les étudiants	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les professeurs des écoles stagiaires	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les professeurs des écoles en poste (extérieurs)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Le personnel administratif du campus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Achat de vos jeux de société

Votre fournisseur de jeux de société... *

- A répondu à une offre de marché
- A été sélectionné après avoir comparé plusieurs devis
- A été choisi sans contrainte particulière
- Autre : _____

Vous achetez vos jeux de société... *

- Dans une boutique spécialisée locale
- Dans une boutique spécialisée éloignée de votre bibliothèque
- Chez un libraire
- Via une boutique en ligne
- Autre : _____

Vous achetez des jeux de société... *

- 1 fois par an
- 2 fois par an
- Plus de 2 fois par an
- Uniquement quand il vous reste du budget après l'achat du reste des collections
- Vous n'achetez plus de jeux depuis la création du fonds
- Le fonds n'est alimenté qu'avec des dons

Quel budget prévisionnel accordez-vous à l'achat de jeux de société chaque année ? *

- De 0 à 50 euros
- De 51 à 100 euros
- De 101 à 200 euros
- De 201 à 300 euros
- + de 300 euros
- Il n'y a pas de budget prévisionnel, cela dépend des demandes des étudiants et formateurs
- Il n'y a pas de budget prévisionnel, cela dépend du montant restant après l'achat des livres

Contenu du fonds

Combien de jeux proposez-vous ? *

- Entre 1 et 15
- Entre 16 et 30
- Entre 31 et 50
- Plus de 50

Parmi les types de jeux de société suivants, quels sont ceux qui sont le plus présents dans votre fonds ? (Sélectionnez 4 types de jeux maximum) *

- Jeux de dessin (exemple le Pictionary)
- Jeux d'énigmes et d'enquête (exemple le Cluedo)
- Jeux de lettres et de mots (exemple le Scrabble)
- Jeux de quizz et de culture générale (exemple le Trivial pursuit)
- Jeux de stratégie (affrontement, conquête, développement exemple le Risk)
- Jeux de dés (exemple le Yatzee)
- Jeux de cartes (exemple le Uno)
- Jeux coopératifs (exemple Hanabi)
- Jeux à vocation pédagogique (exemple Conjugodingo)

Vos jeux s'adressent à des joueurs de niveau... (Classez les propositions suivantes, de 1 la tranche d'âge la plus représentée à 5 la moins représentée). *

	1	2	3	4	5
Pré-scolaire (0 - 2 ans)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Maternelle (3 - 5 ans)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Elémentaire (6 - 10 ans)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Collège (11 - 14 ans)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lycée et plus âgé (15 ans et plus)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Quels sont vos critères de choix principaux pour l'alimentation de votre fonds de jeux de société ? (Sélectionnez 3 critères maximum) *

- La notoriété du jeu
- La thématique du jeu
- Le type de jeu (les mécaniques utilisées)
- L'auteur ou l'éditeur du jeu
- Le nombre de joueurs
- La durée du jeu
- L'accessibilité des règles
- Le matériel
- Le graphisme du jeu
- Autre : _____

Usage du fonds

Vos jeux de société *

- Sont tous en libre accès
- Sont tous en accès indirect
- Certains sont en libre accès, d'autres en accès indirect
- Ne sont pas accessibles aux usagers en dehors de temps spécifiques (animations, cours...)

Vos jeux de société *

- Peuvent tous être utilisés librement sur place
- Ne peuvent pas être utilisés sur place
- Certains peuvent être utilisés sur place, d'autres non

Vos jeux de société *

- Sont tous empruntables
- Ne sont pas empruntables
- Certains peuvent être empruntés, d'autres non

Gestion et valorisation du fonds

De quelle formation bénéficie la personne en charge du fonds de jeux de société ? *

- Elle s'appuie sur son intérêt personnel pour s'autoformer
- Elle bénéficie des conseils d'un spécialiste (ludothécaire, personnel Canopé, vendeur...)
- Elle a suivi une formation courte sur le sujet quand le fonds a été créé
- Elle avait déjà une formation antérieure à la création du fonds
- Autre : _____

Vos jeux sont-ils intégrés dans votre catalogue ? *

- Oui
- Non

Quelle classification utilisez-vous pour ranger vos jeux ? *

- La classification ESAR (simplifiée ou non)
- La classification COL (simplifiée ou non)
- Une classification maison

Comment gérez-vous le retour de vos jeux ? *

Vous vérifiez la présence de chaque pièce grâce à un inventaire

Vous utilisez une balance de précision

Autre : _____

Quelles actions de médiation et de valorisation mettez-vous en place autour de votre fonds de jeux de société ?

Réponse facultative

Votre réponse

Partenariats

Avez-vous établi des partenariats en lien avec votre fonds de jeux de société ? *

Non

Oui avec une ludothèque

Oui avec une bibliothèque municipale

Oui avec une bibliothèque départementale

Oui avec un atelier Canopé

Oui avec une association

Autre : _____

Pour terminer

Voulez-vous ajouter quelque chose au sujet de votre fonds de jeux de société ?

Réponse facultative

Votre réponse

Sur quel site de formation se trouve votre bibliothèque ? *

Votre réponse

A quel INSPE votre bibliothèque est-elle rattachée ? *

Votre réponse

Quelle(s) mention(s) du master MEEF votre site de formation accueille-t-il ? *

- 1er degré
- 2nd degré
- Encadrement éducatif
- Pratiques et ingénierie de la formation

Savez-vous combien d'étudiants environ sont présents sur votre site de formation ?

Réponse facultative

Votre réponse

Acceptez-vous d'être éventuellement recontacté pour un échange complémentaire sur votre fonds de jeux de société ? *

Oui

Non

Si le répondant coche « Non » à la question initiale

Questions complémentaires

Vous pensez que le jeu de société a sa place en bibliothèque INSPE *

- Oui
- Pourquoi pas, s'il y a une demande des formateurs ou des étudiants
- Non

Pour quelle(s) raison(s) n'y a-t-il pas de fonds de jeux de société dans votre bibliothèque ? *

- Vous n'avez pas eu cette idée
- Les formateurs ne valorisent pas cet outil
- Votre tutelle n'est pas favorable à l'achat de jeux de société
- Les bibliothécaires connaissent peu cet outil
- Vous n'avez pas le budget pour créer ce fonds
- Vous n'avez pas l'espace pour créer ce fonds
- C'est un objet trop difficile à gérer (catalogage, équipement, prêt, retour, usage...)
- Vous proposez d'autres types de jeux (jeux vidéo, jeux sérieux, jouets...)
- Une bibliothèque INSPE voisine propose déjà un fonds de jeux de société intéressant
- Un établissement extérieur propose déjà un fonds de jeux de société intéressant
- Autre : _____

Pour terminer

Voulez-vous ajouter quelque chose au sujet des jeux de société en bibliothèque INSPE ?

Réponse facultative

Votre réponse

Sur quel site de formation se trouve votre bibliothèque ? *

Votre réponse

A quel INSPE votre bibliothèque est-elle rattachée ? *

Votre réponse

Quelle(s) mention(s) du master MEEF votre site de formation accueille-t-il ? *

- 1er degré
- 2nd degré
- Encadrement éducatif
- Pratiques et ingénierie de l'information

Si le répondant coche « Vous souhaitez en proposer à l'avenir » à la question initiale

Origines et objectifs du fonds

Pour quelle(s) raison(s) souhaitez-vous créer ce fonds ? *

- Vous voulez créer ce fonds dans le cadre d'un partenariat
- Vous voulez créer ce fonds dans le cadre d'un événement culturel
- Il s'agit d'une demande d'usagers
- Il s'agit d'une demande de l'équipe pédagogique
- Il s'agit d'une demande de votre tutelle
- Il s'agit d'une initiative de la bibliothèque
- Autre : _____

Parmi les objectifs suivants, quels sont ceux qui correspondent le plus à ceux de votre bibliothèque ? (Classez les propositions suivantes, de 1 le plus prioritaire à 4 le moins prioritaire) *

	1	2	3	4
Permettre aux formateurs de présenter / utiliser les jeux en cours	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Présenter aux étudiants un outil réutilisable à l'école	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Offrir un objet ludique pour le loisir de tous les usagers	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Proposer des rassemblements conviviaux à la bibliothèque	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Parmi les publics suivants, quels sont-ceux que vous cherchez à toucher le plus ? *
(Classez les propositions suivantes, de 1 le plus prioritaire à 5 le moins prioritaire)

	1	2	3	4	5
Les formateurs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les étudiants	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les professeurs des écoles stagiaires	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les professeurs des écoles en poste (extérieurs)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Le personnel administratif du campus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Dans combien de temps pensez-vous pouvoir mettre ce fonds en place ? *

- D'ici la fin de l'année universitaire
- D'ici la fin de l'année civile
- L'année civile prochaine
- Plus tard

Achat de vos jeux de société

Votre fournisseur de jeux de société... *

- Répondra à une offre de marché
- Sera sélectionné après avoir comparé plusieurs devis
- Sera choisi sans contrainte particulière
- Vous n'avez pas encore réfléchi à cette question

Vous comptez acheter vos jeux de société... *

- Dans une boutique spécialisée locale
- Dans une boutique spécialisée éloignée de votre bibliothèque
- Chez un libraire
- Via une boutique en ligne
- Vous n'avez pas encore réfléchi à cette question
- Autre : _____

Quel budget initial avez-vous prévu pour la constitution du fonds ? *

- Moins de 200 euros
- De 200 à 400 euros
- De 401 à 600 euros
- De 601 à 800 euros
- De 801 à 1000 euros
- Plus de 1000 euros
- Vous n'avez pas encore réfléchi à cette question

Contenu du fonds

Quels seront vos critères de choix principaux pour l'alimentation de votre fonds de jeux de société ? (Sélectionnez 3 critères maximum) *

- La notoriété du jeu
- La thématique du jeu
- Le type de jeu (les mécaniques utilisées)
- L'auteur ou l'éditeur du jeu
- Le nombre de joueurs
- La durée du jeu
- L'accessibilité des règles
- Le matériel
- Le graphisme du jeu
- Vous n'avez pas encore réfléchi à cette question
- Autre : _____

Parmi les types de jeux de société suivants, quels sont ceux qui seront le plus présents dans votre fonds ? (Sélectionnez 4 types de jeux maximum) *

- Jeux de dessin (exemple le Pictionary)
- Jeux d'énigmes et d'enquête (exemple le Cluedo)
- Jeux de lettres et de mots (exemple le Scrabble)
- Jeux de quizz et de culture générale (exemple le Trivial pursuit)
- Jeux de stratégie (affrontement, conquête, développement exemple le Risk)
- Jeux de dés (exemple le Yatzee)
- Jeux de cartes (exemple le Uno)
- Jeux coopératifs (exemple Hanabi)
- Jeux à vocation pédagogique (exemple Conjugodingo)
- Vous n'avez pas encore réfléchi à cette question

Vous souhaitez que votre fonds s'adresse à des joueurs de niveau... (Classez les propositions suivantes, de 1 la tranche d'âge la plus importante à 5 la moins importante).

	1	2	3	4	5
Pré-scolaire (0 - 2 ans)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Maternelle (3 - 5 ans)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Elémentaire (6 - 10 ans)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Collège (11 - 14 ans)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lycée et plus âgé (15 ans et plus)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Usage du fonds

Vos jeux de société *

- Seront tous en libre accès
- Seront tous en accès indirect
- Certains seront en libre accès, d'autres en accès indirect
- Ne seront pas accessibles aux usagers en dehors de temps spécifiques (animations, cours...)
- Vous n'avez pas encore réfléchi à cette question

Vos jeux de société *

- Pourront tous être utilisés librement sur place
- Ne pourront pas être utilisés sur place
- Certains pourront être utilisés sur place, d'autres non
- Vous n'avez pas encore réfléchi à cette question

Vos jeux de société *

- Seront tous empruntables
- Ne seront pas empruntables
- Certains pourront être empruntés, d'autres non
- Vous n'avez pas encore réfléchi à cette question

Gestion et valorisation du fonds

De quelle formation bénéficie la personne qui sera en charge du fonds de jeux de société dans votre bibliothèque ? *

- Elle s'appuiera sur son intérêt personnel pour s'autoformer
- Elle bénéficiera des conseils d'un spécialiste (ludothécaire, personnel Canopé, vendeur...)
- Elle a suivi / va suivre une formation courte sur le sujet
- Elle a déjà une formation spécialisée sur le sujet
- Autre : _____

Vos jeux seront-ils intégrés dans votre catalogue ? *

- Oui
- Non

Quelle classification utiliserez-vous pour ranger vos jeux ? *

- La classification ESAR (simplifiée ou non)
- La classification COL (simplifiée ou non)
- Une classification maison
- Vous n'avez pas encore réfléchi à cette question

Comment gérez-vous le retour de vos jeux ? *

- Vous vérifierez la présence de chaque pièce grâce à un inventaire
- Vous utiliserez une balance de précision
- Vous n'avez pas encore réfléchi à cette question
- Autre : _____

Avez-vous déjà envisagé des actions de médiation et de valorisation autour de votre fonds de jeux de société ?

Réponse facultative

Votre réponse

Partenariats

Pensez-vous établir des partenariats en lien avec votre fonds de jeux de société ? *

- Non
- Oui avec une ludothèque
- Oui avec une bibliothèque municipale
- Oui avec une bibliothèque départementale
- Oui avec un atelier Canopé
- Oui avec une association
- Vous n'avez pas encore réfléchi à cette question
- Autre : _____

Pour terminer

Voulez-vous ajouter quelque chose au sujet de votre futur fonds de jeux de société ?

Réponse facultative

Votre réponse

Sur quel site de formation se trouve votre bibliothèque ? *

Votre réponse

A quel INSPE votre bibliothèque est-elle rattachée ? *

Votre réponse

Quelle(s) mention(s) du master MEEF votre site de formation accueille-t-il ? *

- 1er degré
- 2nd degré
- Encadrement éducatif
- Pratiques et ingénierie de la formation

Savez-vous combien d'étudiants environ sont présents sur votre site de formation ?

Réponse facultative

Votre réponse

Acceptez-vous d'être éventuellement recontacté pour un échange
complémentaire sur votre futur fonds de jeux de société ? *

Oui

Non

Si le répondant coche « Vous en proposiez, mais ce n'est plus le cas aujourd'hui » à la question initiale

Questions complémentaires

Vous pensez que le jeu de société a sa place en bibliothèque INSPE *

- Oui
- Pourquoi pas, s'il y a une demande des formateurs ou des étudiants
- Non

Pour quelle(s) raison(s) votre bibliothèque a-t-elle cessé de proposer un fonds de jeux de société ? *

- Le fonds n'a pas trouvé son public
- Les formateurs ne valorisent pas cet outil
- Votre tutelle n'était plus favorable à l'achat de jeux de société
- Vous n'avez plus le budget pour entretenir ce fonds
- Vous n'avez plus l'espace pour stocker ce fonds
- Ce fonds était trop difficile à gérer (catalogage, équipement, prêt, retour, usage...)
- Vous avez décidé de proposer d'autres types de jeux (jeux vidéo, jeux sérieux, jouets...)
- Il a été décidé qu'une autre bibliothèque INSPE voisine proposerait des jeux de société
- Un établissement extérieur propose des jeux de société répondant aux besoins des usagers.
- Autre : _____

Pour terminer

Voulez-vous ajouter quelque chose au sujet des jeux de société en bibliothèque INSPE ?

Réponse facultative

Votre réponse

Sur quel site de formation se trouve votre bibliothèque ? *

Votre réponse

A quel INSPE votre bibliothèque est-elle rattachée ? *

Votre réponse

Quelle(s) mention(s) du master MEEF votre site de formation accueille-t-il ? *

- 1er degré
- 2nd degré
- Encadrement éducatif
- Pratiques et ingénierie de l'information

Acceptez-vous d'être éventuellement recontacté pour un échange complémentaire sur votre ancien fonds de jeux de société ? *

- Oui
- Non

ANNEXE 2 : GRILLE D'ENTRETIEN POUR LES BIBLIOTHEQUES D'AIX-EN-PROVENCE ET DIGNE-LES-BAINS

Introduction

Pouvez-vous vous présenter et me dire quelques mots sur vos bibliothèques ?

Origine et création des fonds ludiques

Pouvez-vous me parler de ce qui a motivé la création de vos fonds de jeux ?

- Points à aborder : réflexion commune autour du projet, intégration dans le réseau, réaction de la tutelle...

Quand on parle de vos objectifs avec la création d'un fonds de jeux de société, vos réponses diffèrent. Ce fonds a-t-il plus une vocation de loisir ou le jeu est-il considéré comme un outil pédagogique ? Quel public aimeriez-vous toucher en priorité ?

- Points à aborder : le public cible, l'impact des objectifs sur les achats et la médiation...

Quelles informations avez-vous cherché à récolter lors de la phase de réflexion autour de ce projet ?

Avez-vous envie de partager des éléments qui ont facilité et/ou qui ont rendu difficile la mise en place de ce projet ?

Achats des jeux de société et contenu des fonds

Pouvez-vous m'en dire plus sur la constitution de vos fonds de jeux de société ?

- Points à aborder : nombre de jeux, types de jeux (insister sur ludique/pédagogique), pourquoi ces jeux, critères de choix, tranches d'âge, budget initial, sources d'information et de conseils...

Pouvez-vous m'en dire plus sur votre fournisseur de jeux de société ?

Place des fonds dans les bibliothèques et usages

Comment le fonds ludique s'est-il intégré dans les locaux de votre bibliothèque ?

Comment les jeux sont-ils proposés aux usagers ?

- Points à aborder : accès libre, jeu sur place, emprunt

Quelle classification avez-vous choisi pour votre fonds jeux et pourquoi ?

Quel choix avez-vous fait pour gérer le retour des jeux et pourquoi ?

Formation

Dans vos réponses au questionnaire, vous parliez à la fois d'autoformation, de conseils et de formation spécifique pour gérer le nouveau fonds jeux. Finalement, quelle formation avez-vous autour du jeu ?

- Points à aborder : la présence de lacunes éventuelles dans les connaissances

Le fonds jeux de vos bibliothèques est-il géré par une personne dédiée ou par plusieurs membres de l'équipe ?

Quelles sont vos principales sources d'information pour faire vos achats, continuer à vous former/informer sur le jeu ?

Communication, valorisation et médiation

Comment avez-vous communiqué autour de l'arrivée du fonds jeux ?

Vous avez évoqué plusieurs pistes de médiation intéressantes dans le questionnaire : moments de découverte du fonds et démonstrations, valorisation à l'occasion d'événements (fête de la science), réseaux sociaux, visites et formations ludiques à la rentrée... Avez-vous eu l'occasion de tester certaines choses depuis la création du fonds ? Avez-vous des projets pour la fin de l'année universitaire ou pour l'année suivante ?

- Points à aborder : les idées, le public visé, la communication prévue

Etes-vous en lien avec des formateurs pour intégrer le jeu dans les cours des étudiants ?

- Points à aborder : quelle forme de collaboration, quelle introduction dans les cours...

Partenariats

Dans le questionnaire, vous évoquez plusieurs pistes de partenariats : avec une ludothèque, avec une bibliothèque municipale, avec une association... Avez-vous noué certains de ces partenariats ?

- Points à aborder : la forme des partenariats et leur intérêt

Sur le site web de vos bibliothèques, on retrouve la mention d'un partenariat avec Canopé. Avez-vous noué du lien avec eux autour de votre fonds jeux ?

Questions finales

Selon-vous, pourquoi les bibliothèques d'INSPE devraient-elles proposer des jeux de société ?

Quelle est la spécificité des bibliothèques d'INSPE pour valoriser le jeu de société dans un cadre pédagogique, vis-à-vis notamment d'autres structures comme les ludothèques ou les ateliers Canopé ?

Y-a-t-il quelque chose que vous souhaiteriez ajouter, une question que vous aimeriez poser... ?

ANNEXE 3 : GRILLE D'ENTRETIEN POUR LA BIBLIOTHEQUE DE LIMOGES

Introduction

Pouvez-vous vous présenter et me dire quelques mots sur votre bibliothèque ?

Origine et création du fonds ludique

Dans le questionnaire, vous indiquez que la ludothèque a été mise en place en 2018 pour valoriser le fonds de jeu existant et l'enrichir. Pouvez-vous m'en parler plus en détails ?

- Points à aborder : le déclencheur, le positionnement de la tutelle, l'origine du budget, les changements opérés, l'impact des changements...

Quand on parle de vos objectifs à la création du fonds jeux, vous montrez bien que votre but est pédagogique : vous voulez montrer aux étudiants un outil réutilisable en classe et permettre aux formateurs d'utiliser les jeux en cours. Pouvez-vous développer un peu ces objectifs ?

- Point à aborder : comment ces objectifs impactent les achats et la médiation

Vous indiquez que vous cherchez d'abord à toucher les formateurs puis les stagiaires et les enseignants en poste. Les étudiants ne sont pas votre public prioritaire concernant le fonds jeu. Pouvez-vous m'expliquer pourquoi vous ciblez ces usagers en particulier ?

- Point à aborder : volonté de toucher les publics confrontés à une classe plutôt que les étudiants (?)

Achats des jeux de société et contenu du fonds

Vous semblez avoir une ludothèque plutôt importante : plus de 50 jeux, achats plus de 2 fois par ans, un budget prévisionnel de plus de 300 euros. Pouvez-vous me donner plus de détails sur le contenu de votre fonds et son alimentation annuelle ?

- Points à aborder : nombre de jeux achetés par an, budget (prévisionnel ou non), lien éventuel avec les deux autres bibliothèques du réseau

Lors de nos échanges de mails, vous sembliez dire que vous possédez plus de jeux qui ont été pensés dès leur création pour les apprentissages et la pédagogie. Pourquoi favorisez-vous ce type de jeu ?

- Points à aborder : jeux pédagogiques plus appropriés pour la classe, plus accessibles pour les enseignants (?)

Dans le questionnaire, vous expliquez que 3 membres du personnel achètent des jeux selon leurs thématiques respectives. Pouvez-vous me décrire un peu plus votre fonctionnement ?

- Points à aborder : les thématiques, le rôle de référent...

Vous mentionnez également 2 ou 3 enseignants qui vous font des suggestions, pouvez-vous m'en parler ?

- Points à aborder : les disciplines de ces enseignants, l'utilisation éventuelle des jeux en classe...

Communication, valorisation, médiation

Parmi les actions de médiation que vous avez citées dans le questionnaire, vous parlez des soirées jeux. Pouvez-vous m'en dire plus sur ces animations ?

- Points à aborder : la fréquence, l'organisation, le contenu, l'aspect loisir, la participation des étudiants, formateurs, extérieurs..., la communication, les retours éventuels...

Formation

Du point de vue de la formation des personnes acquérant des jeux, vous mentionnez des formations proposées par Canopé et la bibliothèque départementale. Pouvez-vous m'en dire plus ?

- Points à aborder : le contenu, la durée des formations, les modalités d'inscription...

Aujourd'hui, comment vous informez-vous/formez-vous pour continuer à alimenter le fonds jeux ?

Questions finales

Selon-vous, pourquoi les bibliothèques d'INSPE devraient-elles proposer des jeux de société ?

Quelle est la spécificité des bibliothèques d'INSPE pour valoriser le jeu de société dans un cadre pédagogique, vis-à-vis notamment d'autres structures comme les ludothèques ou les ateliers Canopé ?

Y-a-t-il quelque chose que vous souhaiteriez ajouter, une question que vous aimeriez poser... ?

ANNEXE 4 : GRILLE D'ENTRETIEN POUR LES BIBLIOTHEQUES DE L'INSPE DE LORRAINE

Introduction

Pouvez-vous vous présenter et me dire quelques mots sur le réseau des BU de l'INSPE de Lorraine ?

Origine et création du fonds ludique

Dans le questionnaire, vous indiquez que la création du fonds jeu de société est une initiative de la bibliothèque couplée avec un projet de mémoire de master MEEF mention ingénierie pédagogique. Pouvez-vous m'en dire plus ?

- Points à aborder : place de la BU dans la création, thématique du mémoire, articulation du partenariat avec l'étudiant, budget initial, soutien de la tutelle...

Quand on parle de vos objectifs à la création du fonds jeux, vous montrez bien que votre but est pédagogique : vous voulez permettre aux formateurs d'utiliser les jeux en cours et montrer aux étudiants un outil réutilisable en classe. Pouvez-vous développer un peu ces objectifs ?

- Points à aborder : impact des objectifs sur les achats et la médiation

Vous indiquez que vous cherchez d'abord à toucher les formateurs puis les stagiaires et les enseignants en poste. En réalité, vous dites que les formateurs ne sont pas ceux qui utilisent le plus le fonds ludique (ils n'arrivent qu'en 3ème position). Quant aux étudiants, ils ne sont pas votre public prioritaire concernant le fonds jeu et ils ne sont pas non plus les plus gros emprunteurs. Pouvez-vous m'expliquer pourquoi vous ciblez ces usagers en particulier ?

- Points à aborder : pourquoi les formateurs en priorité, quelles difficultés, pourquoi ne pas cibler d'abord les étudiants...

Achats des jeux de société et contenu du fonds

Vous avez une ludothèque importante (plus de 50 jeux/60 pages de catalogue) et alimentée régulièrement (achat une fois par an). En regardant votre catalogue, on constate que vous avez quelques jeux d'Exercice, Symboliques et d'Assemblage, et beaucoup de jeux de société. Pouvez-vous me donner plus de détails sur le contenu de votre fonds et son alimentation annuelle ?

- Points à aborder : nombre de jeux achetés par an, budget annuel, respect de la catégorisation ESAR, lien entre les différentes bibliothèques du réseau...

Parmi les types de jeux que vous dites posséder dans le questionnaire, il y a les jeux « à vocation pédagogique ». Dans votre catalogue, on trouve à la fois des jeux « à vocation ludique » et « à vocation pédagogique ». Veillez-vous à assurer l'équilibre entre ces deux types de propositions dans votre fonds ?

Vous favorisez les jeux pour l'école primaire dans vos choix d'acquisition, alors même que votre fonds est pensé pour être utilisé dans toutes les bibliothèques de votre réseau et touche donc potentiellement les masters 1er et 2nd degré. Pourquoi ce choix ?

- Points à aborder : l'image du jeu de société destiné à l'école primaire, la difficulté à toucher les étudiants se destinant à l'enseignement dans le second degré...

Circulation du fonds ludique et formation

L'essentiel de votre fonds de jeux se trouve sur le site de Nancy Maxéville mais des petits fonds « d'appel » sont présents sur les sites et les jeux peuvent circuler entre les différentes bibliothèques. Dans ce contexte, y-a-t-il une personne plus spécifiquement dédiée au fonds jeux ou toute l'équipe participe-t-elle à sa gestion (achat, prêt, retour, médiation...) ?

Dans le questionnaire, vous indiquez que la personne en charge du fonds jeux a suivi une courte formation sur le sujet avant la création de ce fonds. Pouvez-vous m'en dire plus ?

- Points à aborder : l'organisateur, le contenu, la durée, les modalités d'inscription, la formation continue...

La mise en place du prêt des jeux entre les différents sites fonctionne-t-elle bien ?

- Points à aborder : demandes, logistique...

Communication, valorisation, médiation

Parmi les actions de médiation mises en place autour de la ludothèque, vous citez le catalogue dont nous avons déjà parlé (version papier en rayon et version en ligne). Vous mentionnez également des ateliers jeux proposés à l'occasion des JACES 2022. Pouvez-vous me parler de ces ateliers ?

- Points à aborder : contenu, objectifs, organisation, lien entre le jeu et l'action culturelle...

Questions finales

Selon-vous, pourquoi les bibliothèques d'INSPE devraient-elles proposer des jeux de société ?

Quelle est la spécificité des bibliothèques d'INSPE pour valoriser le jeu de société dans un cadre pédagogique, vis-à-vis notamment d'autres structures comme les ludothèques ou les ateliers Canopé ?

Y-a-t-il quelque chose que vous souhaiteriez ajouter, une question que vous aimeriez poser... ?

ANNEXE 5 : GRILLE D'ENTRETIEN POUR LA BIBLIOTHEQUE DU MANS

Introduction

Pouvez-vous vous présenter et me dire quelques mots sur votre bibliothèque ?

Origine et création du fonds ludique

Dans le questionnaire, vous indiquez que le fonds jeux de société a été créé à l'initiative de la bibliothèque il a plus de 5 ans. Pouvez-vous me raconter ce qui a motivé la création de ce fonds et comment ça s'est passé ?

- Points à aborder : déclencheur, soutien de la tutelle, budget initial, communication, évolution du fonds, place du jeu dans le réseau des bibliothèques de l'INSPE de Nantes...

Quand on parle de vos objectifs à la création du fonds jeux, vous montrez bien que votre but est pédagogique : vous voulez montrer aux étudiants un outil réutilisable en classe et permettre aux formateurs d'utiliser les jeux en cours. Pouvez-vous développer un peu ces objectifs ?

- Points à aborder : impact des objectifs sur les achats et la médiation

Vos retours sur le public que vous cherchez à cibler et celui que vous touchez en réalité avec le fonds jeux sont très intéressants. Alors que vous visez à l'origine plutôt les étudiants/les stagiaires et les formateurs, vous indiquez que vous touchez d'abord les stagiaires et les enseignants en poste. Les étudiants n'arrivent qu'en 3ème position et les formateurs en 4ème. Avez-vous une explication à cette utilisation différente de ce que vous souhaitiez à première vue ?

- Point à aborder : plus grande facilité pour toucher un public déjà confronté à une classe (?)

Achats des jeux de société, contenu du fonds et usages

Vous semblez avoir un fonds jeux plutôt important : plus de 50 jeux, achats plus de 2 fois par ans... Pouvez-vous me donner plus de détails sur le contenu de votre fonds et son alimentation annuelle ?

- Points à aborder : nombre de jeux, nombre d'achats par an, absence de budget prévisionnel, importance des suggestions...

Lorsque je pose la question des types de jeux présents dans votre bibliothèque, vous ne sélectionnez pas les jeux « à vocation pédagogique ». En revanche, parmi vos critères de choix principaux lors de l'achat d'un jeu, vous ajoutez la réponse libre suivante : « les adaptations possibles en classe et les compétences travaillables ». Comment trouvez-vous l'équilibre entre un jeu pensé avec un objectif pédagogique dès sa création et un jeu adaptable pour la classe ?

- Points à aborder : potentiel éducatif des jeux « à vocation ludique », réutilisation possible en classe et valorisation auprès des usagers

Vous indiquez dans le questionnaire que vous favorisez des jeux pour les élèves de l'école primaire, alors même que votre site de formation accueille aussi les masters préparant à l'enseignement dans le secondaire. Pourquoi ce choix ?

Dans le questionnaire, vous indiquez que les jeux sont en accès indirect. Pourquoi ce choix ?

- Points à aborder : fonctionnement, jeu sur place, emprunt, stockage des jeux...

Communication, valorisation, médiation

Parmi les actions de médiation que vous avez citées dans le questionnaire, vous parlez d'interventions en cours auprès des étudiants. Pouvez-vous m'en dire plus à ce sujet ?

- Points à aborder : disciplines, sujets abordés, publics touchés, fréquence, intégration dans les curriculums, collaboration bibliothécaire/formateur, retours des étudiants...

Vous mentionnez également des ateliers thématiques (jeux coopératifs, jeux mathématiques...). Pouvez-vous me donner des détails sur ces événements ?

- Points à aborder : fréquence, organisation, contenu, participation des étudiants, participation éventuelle des formateurs, communication, retours éventuels...

En regardant sur votre site web pour préparer notre entretien, je suis tombée sur la page Bibendoc qui contient un onglet dédié aux jeux de société. On y trouve notamment un Tumblr présentant les jeux de votre centre de ressources mais les dernières publications datent de 2018. Partagez-vous le contenu de votre fonds via un autre canal aujourd'hui ?

- Points à aborder : rapprochement entre les jeux et le matériel pédagogique, création de jeux par la bibliothèque...

Formation

Vous gérez le fonds de jeux de société sans avoir de formation « institutionnelle » sur le sujet. Comment vous autoformez-vous, vous informez-vous ?

- Points à aborder : sources, lacunes éventuelles
- Ressentez-vous un manque de formation, des lacunes... ?

Partenariats

Vous avez un partenariat avec Canopé autour du fonds jeu de société. Pouvez-vous m'en dire plus ?

- Points à aborder : forme, intérêt, transformation éventuelle liée au changement de missions de l'atelier...

Questions finales

Selon-vous, pourquoi les bibliothèques d'INSPE devraient-elles proposer des jeux de société ?

Quelle est la spécificité des bibliothèques d'INSPE pour valoriser le jeu de société dans un cadre pédagogique, vis-à-vis notamment d'autres structures comme les ludothèques ou les ateliers Canopé ?

Y-a-t-il quelque chose que vous souhaiteriez ajouter, une question que vous aimeriez poser... ?

ANNEXE 6 : GRILLE D'ENTRETIEN POUR LA BIBLIOTHEQUE DE NICE LIEGEARD

Introduction

Pouvez-vous vous présenter et me dire quelques mots sur votre bibliothèque ?

Origine et création du fonds ludique

Dans le questionnaire, vous indiquez que le fonds jeux de société a été créé suite à une initiative personnelle au sein de l'équipe de la bibliothèque. Pouvez-vous me donner plus de détails ?

- Points à aborder : implication de l'équipe, place du jeu dans le réseau des BU de l'INSPE de Nice, prêt entre bibliothèques, budget initial, soutien de la tutelle...

Quand on parle de vos objectifs à la création du fonds jeux, vous montrez bien que votre but est pédagogique : vous voulez montrer aux étudiants un outil réutilisable en classe et permettre aux formateurs d'utiliser les jeux en cours. Pouvez-vous développer un peu ces objectifs ?

- Points à aborder : impact de ces objectifs sur les achats et la médiation

Achats des jeux de société et contenu du fonds

Vos réponses au questionnaire montrent que votre fonds de jeux est développé et régulièrement alimenté : vous avez plus de 50 jeux, vous achetez des jeux 2 fois par an, pour un budget prévisionnel de plus de 300 euros. Pouvez-vous me donner plus de détails sur le contenu de votre fonds et son accroissement ?

- Points à aborder : nombre de jeux, budget annuel, fiches projets, pérennisation du budget, espace ludothèque, types de jeux...

Quand j'interroge sur les critères de choix principaux pour l'alimentation du fonds jeux, vous sélectionnez un des critères proposés, la mécanique de jeux, puis vous donnez plusieurs autres critères en réponse libre : des jeux pour développer les compétences (transversales et disciplinaires), des jeux à fort potentiel pédagogique (Educaflip, Un jeu dans ma classe), des jeux pour les joueurs de 2 à 12 ans. Pouvez-vous me parler un peu plus en détails de votre façon de choisir des jeux ?

- Points à aborder : potentiel pédagogique des jeux « à vocation ludique », aide éventuelle pour les acquisitions, âge du public cible, autres sources éventuelles...

Votre fonds propose des jeux « à fort potentiel éducatif ». Pourtant, vous ne sélectionnez pas la catégorie « jeux à vocation pédagogique » dans les jeux qui sont le plus présents dans votre fonds. Et dans une réponse libre, vous insistez en disant que vous ne cherchez pas à présenter des jeux « éducatifs ». Quelles différences faites-vous entre un jeu ludique, un jeu éducatif et un jeu à fort potentiel pédagogique ?

Usages du fonds ludique

Diriez-vous que les jeux de société sont bien empruntés par les usagers ?

- Points à aborder : difficulté à toucher les étudiants, lien avec les formateurs...

Les jeux de société de votre fonds sont en accès indirect. Pourquoi ce choix ?

- Points à aborder : stockage, impact éventuel sur l'utilisation

Communication, valorisation, médiation

La ludothèque sert de support à certains cours, en formation initiale et continue, pour aborder les compétences disciplinaires et psychosociales. Pouvez-vous m'en dire plus ?

- Points à aborder : discipline, insertion dans les curriculums, collaboration entre la bibliothèque et les formateurs...

Vous organisiez des « Jeux-di jeux » sur la pause méridienne du jeudi, avec un intérêt variable de la part des étudiants. Avez-vous repris ?

- Point à aborder : contenu, fréquentation...

Vous valorisez les jeux et les ouvrages sur le jeu via votre portail documentaire. Savez-vous si cet espace est régulièrement consulté ?

- Points à aborder : rapprochement de l'objet jeu et de l'objet livre

Vous mentionnez dans le questionnaire un projet en cours, un Padlet proposant les jeux disponibles et les ressources autour du jeu en classe. Quelle est la différence avec E-sidoc ?

Avez-vous mis en place votre projet 2022-2023 autour de la rédaction de fiches d'analyse des jeux d'un point de vue pédagogique par les étudiants, en partenariat avec des enseignants de maths et français ?

- Points à aborder : organisation, insertion dans les cours, rôle de la bibliothécaire, valorisation du résultat...

Vous pensez que la médiation devrait davantage être tournée vers les formateurs, qui sont les véritables prescripteurs. Vous dites que l'expérience montre qu'un jeu valorisé par un formateur est plus emprunté par un étudiant. Comment faites-vous pour cibler les formateurs dans votre médiation du fonds jeux ?

Formation

Lorsque je vous interroge sur votre formation, vous dites que vous vous appuyez sur votre intérêt personnel pour vous autoformer. Vous expliquez également qu'il est difficile de trouver une formation pour approfondir vos connaissances, même sous forme de MOOC. Quelles sont vos sources de formation/d'information pour alimenter le fonds jeux ?

- Points à aborder : ressenti éventuel de lacunes dans la formation

Questions finales

Selon-vous, pourquoi les bibliothèques d'INSPE devraient-elles proposer des jeux de société ?

Quelle est la spécificité des bibliothèques d'INSPE pour valoriser le jeu de société dans un cadre pédagogique, vis-à-vis notamment d'autres structures comme les ludothèques ou les ateliers Canopé ?

Y-a-t-il quelque chose que vous souhaiteriez ajouter, une question que vous aimeriez poser... ?

ANNEXE 7 : GRILLE D'ENTRETIEN POUR LES LUDOTHEQUES DE PARIS

Introduction

Pouvez-vous vous présenter et me dire quelques mots sur les ludothèques de l'INSPE Paris ?

Origine et création des ludothèques

Dans le questionnaire, vous indiquez que le fonds jeux de société a été créé il y a 20 ans sur le site de Molitor, en rapport avec les cours concernant le lien Jouer/Apprendre/Enseigner. Pouvez-vous me parler plus en détail de la création de la ludothèque ?

- Points à aborder : déclencheur, demandeurs, détails sur les cours, articulation avec le pédagogique, budget initial, personnel, articulation avec les bibliothèques de l'INSPE...

Quand on parle de vos objectifs à la création du fonds jeux, vous montrez bien que votre but est pédagogique : vous voulez permettre aux formateurs d'utiliser les jeux en cours et montrer aux étudiants un outil réutilisable en classe. Pouvez-vous développer un peu ces objectifs ?

- Points à aborder : impact des objectifs sur les achats et la médiation

Vous indiquez que vous cherchez d'abord à toucher les formateurs, les étudiants et les stagiaires. En réalité, les formateurs sont moins demandeurs d'après vos observations. Rencontrez-vous des difficultés pour valoriser la ludothèque auprès d'eux ?

- Points à aborder : impact éventuel sur la valorisation auprès des étudiants, fréquentation des ludothèques, emprunt centré sur la communauté universitaire...

Achats des jeux de société et contenu du fonds

Les ludothèques de l'INSPE Paris sont des structures importantes. Sur la page web de la ludothèque, vous mentionnez le chiffre de 2135 jeux. Vous faites des achats plus de 2 fois par an et possédez un budget prévisionnel supérieur à 300 euros. Pouvez-vous me donner plus de détails sur le contenu de votre fonds et son alimentation annuelle ?

- Points à aborder : nombre de jeu, budget annuel prévisionnel, jeux proposés, organisation du fonds...

Pouvez-vous m'expliquer de quelle façon vous choisissez les jeux à acquérir ?

- Points à aborder : critères de choix, notamment les « adaptations pédagogiques possibles » et la façon dont on les détermine/valorise auprès des usagers

Comment catégorisez-vous vos jeux ?

- Points à aborder : types de jeu, classification, organisation dans l'espace...

Parmi les catégories de jeux que vous dites favoriser, vous avez sélectionné les jeux « à vocation pédagogique ». Faites-vous une différence entre les jeux « à vocation ludique » et « à vocation pédagogique » dans vos choix d'acquisition ?

- Points à aborder : équilibre éventuel, jeux pédagogiques plus adaptés pour la classe (?)

Vous indiquez dans le questionnaire que vous favorisez des jeux pour les élèves de l'école primaire, alors même que l'INSPE Paris accueille aussi les masters préparant à l'enseignement dans le secondaire. Pourquoi ce choix ?

Usages et gestion du fonds

Les jeux de société de votre fonds en accès indirect. Pourquoi avoir fait ce choix ?

- Points à aborder : organisation, impact pour les usagers...

Vous utilisez une classification maison pour ranger vos jeux de société. Comment fonctionne-t-elle ?

- Points à aborder : pourquoi pas ESAR/COL, intérêt de la classification maison...

Formation

La personne en charge de la ludothèque avait déjà des connaissances sur les jeux de société lors de la création du fonds grâce à une formation spécifique. Pouvez-vous m'en dire plus sur cette formation ?

- Points à aborder : quelle formation, quel intérêt, impact sur le recrutement...

Aujourd'hui, comment vous informez-vous/formez-vous pour continuer à alimenter le fonds jeux ?

Partenariats

Vous avez mis en place un partenariat avec une association (OCCE ?). Pouvez-vous m'en dire plus à ce sujet ?

- Points à aborder : quelle association, pour quelles raisons, intérêts, organisation, actions communes...

Communication, valorisation, médiation

Vous mentionnez un programme d'animations à l'intention des étudiants et des enseignants en formation. Pouvez-vous m'en dire plus à ce sujet ?

- Points à aborder : contenus, articulation avec la formation, valorisation...

Vous mettez en avant que la ludothèque est notamment un centre de ressources pour les formateurs qui veulent aborder le sujet du jeu dans leur discipline. Savez-vous si les jeux sont régulièrement présentés en cours aux étudiants ?

- Points à aborder : collaboration entre les gestionnaires des ludothèques et les formateurs, accueil éventuel de cours...

Vous proposez des fiches d'analyse de jeux sur des thématiques variées (jeux détectives, maths, logique, coopération, observation, déduction, langage...). D'après mes recherches, ces fiches peuvent être rédigées par le personnel de la ludothèque, par des étudiants mais aussi par d'autres personnes. Pouvez-vous m'en dire plus sur ces fiches ?

- Points à aborder : rédaction par des formateurs (?), intérêt, déclencheur pour créer une fiche, validation éventuelle...

Vous proposez également des sélections thématiques sur des sujets variés (école inclusive, liste de courses, lecture-écriture, halloween, albums). Qu'est-ce qui suscite la création d'une sélection thématique ?

- Point à aborder : liens avec les formateurs et les départements de l'INSPE Paris

Utilisez-vous d'autres modes de communication que la page sur le site web de l'INSPE pour parler de l'activité de la ludothèque et de ce qu'elle propose ?

Questions finales

Selon-vous, pourquoi les bibliothèques d'INSPE devraient-elles proposer des jeux de société ?

Quelle est la spécificité des bibliothèques d'INSPE pour valoriser le jeu de société dans un cadre pédagogique, vis-à-vis notamment d'autres structures comme les ludothèques ou les ateliers Canopé ?

Y-a-t-il quelque chose que vous souhaiteriez ajouter, une question que vous aimeriez poser... ?

ANNEXE 8 : GRILLE D'ENTRETIEN POUR LA BIBLIOTHEQUE DE PERIGUEUX

Introduction

Pouvez-vous vous présenter et me dire quelques mots sur votre bibliothèque ?

Origine et création du fonds ludique

Dans le questionnaire, vous indiquez que le fonds de jeux de société a été mis en place dans le cadre d'une collaboration avec une enseignante. Pouvez-vous me donner plus de détail sur ce sujet ?

- Points à aborder : discipline, demande de base, collaboration, budget initial, types de jeux choisis, lien avec les collections, communication, évolution...

Quand on parle de vos objectifs à la création du fonds jeux, vous montrez bien que votre but est pédagogique : vous voulez montrer aux étudiants un outil réutilisable en classe et permettre aux formateurs d'utiliser les jeux en cours. Pouvez-vous développer un peu ces objectifs ?

- Points à aborder : impact des objectifs sur les achats et la médiation

Achats des jeux de société, contenu du fonds et gestion

Dans le questionnaire, vous indiquez que vous achetez des jeux de société quand il vous reste du budget et en même temps vous parlez d'un budget prévisionnel de 100 à 200 euros. Quelle est réellement votre politique pour l'achat des jeux de société ?

- Points à aborder : budget prévisionnel ou non, impact sur le développement du fonds ludique...

Vous semblez avoir une collection ludique plutôt importante avec des types de jeux variés : plus de 50 jeux avec des jeux de lettres, de quizz, de stratégie, coopératifs. Pouvez-vous me donner plus de détails sur le contenu de votre fonds ?

- Points à aborder : nombre de jeux, critères de choix, types de jeux, jeux ludiques et pédagogiques..

Quelle place occupe les suggestions d'acquisition dans vos achats ?

J'ai vu sur le site web de l'INSPE de Bordeaux que la bibliothèque du campus Périgord où vous vous trouvez était plutôt récente *a priori*. Pouvez-vous me parler de l'intégration de l'espace ludothèque dans cette bibliothèque ?

- Points à aborder : espace pour jouer sur place, lien avec le reste des collections...

Vous utilisez une classification maison pour ranger vos jeux de société. Pouvez-vous m'en dire plus ?

- Points à aborder : pourquoi pas ESAR/COL, intérêts de la classification maison...

Vous ne vérifiez pas le contenu des boîtes de jeux au retour et faites confiance aux usagers pour rendre les jeux complets. Cela provoque-t-il beaucoup de perte, voire des jeux inutilisables ?

Formation

Dans le questionnaire, vous indiquez que la personne en charge des jeux a suivi une courte formation sur le sujet au moment de la création du fonds. Pouvez-vous m'en dire plus à ce sujet ?

- Points à aborder : organisme de formation, contenu, durée, rôle de l'équipe de la bibliothèque pour la gestion du fonds ludique...

Aujourd'hui, comment vous informez-vous/formez-vous pour continuer à alimenter le fonds jeux ?

Communication, valorisation, médiation

Concernant la médiation réalisée autour du fonds jeux de société, vous évoquez 3 dispositifs : des « midi-jeux », un padlet et la journée d'intégration. Pouvez-vous m'en dire plus à ce sujet ?

- Points à aborder : fréquence, thématique, organisation, participation aux « midi-jeux », intérêt du Padlet vis-à-vis du catalogue, détails sur la journée d'intégration...

Le fonds de jeux de société est-il utilisé par les enseignants et/ou présenté dans le cadre des cours ?

- Points à aborder : collaboration éventuelle entre la bibliothèque et les formateurs pour valoriser le fonds ludique

Questions finales

Selon-vous, pourquoi les bibliothèques d'INSPE devraient-elles proposer des jeux de société ?

Quelle est la spécificité des bibliothèques d'INSPE pour valoriser le jeu de société dans un cadre pédagogique, vis-à-vis notamment d'autres structures comme les ludothèques ou les ateliers Canopé ?

Y-a-t-il quelque chose que vous souhaiteriez ajouter, une question que vous aimeriez poser... ?

ANNEXE 9 : GRILLE D'ENTRETIEN POUR LA BIBLIOTHEQUE DE VILLENEUVE D'ASCQ

Introduction

Pouvez-vous vous présenter et me dire quelques mots sur votre bibliothèque ?

Origine et création du fonds ludique

Dans le questionnaire, vous indiquez que le fonds jeux de société a été créé à la demande de l'équipe pédagogique et à l'initiative de la bibliothèque. Pouvez-vous m'en parler plus en détails ?

- Points à aborder : demande pédagogique, soutien de la tutelle, budget initial...

Quand on parle de vos objectifs à la création du fonds jeux, vous montrez bien que votre but est pédagogique : vous voulez montrer aux étudiants un outil réutilisable en classe et permettre aux formateurs d'utiliser les jeux en cours. Pouvez-vous développer un peu ces objectifs ?

- Points à aborder : impact des objectifs sur les achats et la médiation

Vous indiquez que vous cherchez d'abord à toucher les étudiants, les stagiaires et les formateurs. En réalité, les enseignants en poste utilisent plus le fonds que les formateurs d'après vos observations. Avez-vous une explication ?

- Points à aborder : difficulté éventuelle à toucher les formateurs, facilité apparente pour toucher les étudiants...

Achats des jeux de société et contenu du fonds

Vous m'avez indiqué par mail que votre ludothèque était très importante : plus de 450 jeux. De plus, dans le questionnaire, vous indiquez que vous achetez des jeux 2 fois par an, avec un budget prévisionnel de plus de 300 euros. Pouvez-vous me donner plus de détails sur le contenu de votre fonds et son accroissement ?

- Points à aborder : nombre de jeux achetés par an, budget annuel, contenu du fonds, espace ludothèque...

Comment catégorisez-vous vos jeux ?

- Points à aborder : types de jeu, classification, organisation dans l'espace, différence éventuelle entre les jeux « à vocation ludique » et « à vocation pédagogique »...

Vous indiquez dans le questionnaire que vos 3 principaux critères de choix sont la notoriété du jeu, sa thématique et ses mécanismes. Pouvez-vous m'en dire plus sur votre façon de choisir vos jeux ?

- Points à aborder : les sources d'information

Vous indiquez dans le questionnaire que vous favorisez des jeux pour les élèves de l'école primaire, alors même que votre site de formation accueille aussi les masters préparant à l'enseignement dans le secondaire. Pourquoi ce choix ?

Usages du fonds

Les jeux de société de votre fonds sont utilisables sur place. Avez-vous un espace dédié pour cette pratique ?

- Points à aborder : tensions éventuelles au niveau sonore

Communication, valorisation, médiation

Vous organisez des « Midi-jeux » thématiques. Pouvez-vous me donner des détails sur ces événements ?

- Points à aborder : fréquence, organisation, contenu, participation des étudiants, participation éventuelle des formateurs, communication, retours éventuels...

Les jeux de société sont-ils parfois utilisés par les formateurs dans leurs cours/en collaboration avec eux ?

- Points à aborder : disciplines, modalités, insertion dans les bibliographies, collaboration entre la bibliothèque et les formateurs...

Comment communiquez-vous autour de l'existence de la ludothèque et de ce qu'elle propose ?

Dans les commentaires à la fin du questionnaire, vous dites que la ludothèque fonctionne très bien, que c'est une vraie réussite. Comment le mesurez-vous ?

Gestion du fonds

Vous utilisez la classification ESAR, pourquoi ce choix ?

- Points à aborder : version simplifiée ou non, difficultés éventuelles d'appréhension pour les professionnels et les usagers, intérêt...

Dans la dernière question du questionnaire, vous insistez sur le temps de travail demandé pour gérer une ludothèque. Quelle charge cela représente-t-il dans votre emploi du temps ?

Formation

Vous aviez déjà des connaissances sur les jeux de société lors de la création du fonds grâce à une formation spécifique. Pouvez-vous m'en dire plus sur cette formation ?

- Points à aborder : contenu de la formation, intérêt, impact éventuel pour le recrutement, implication de l'équipe de la bibliothèque dans la gestion du fonds ludique...

Aujourd'hui, comment vous informez-vous/formez-vous pour continuer à alimenter le fonds jeux ?

Partenariats

Vous n'avez pas établi de partenariat avec d'autres structures en lien avec votre fonds jeux. En ressentez-vous le besoin/en voyez-vous l'intérêt ?

- Points à aborder : les partenaires éventuels à proximité

Questions finales

Selon-vous, pourquoi les bibliothèques d'INSPE devraient-elles proposer des jeux de société ?

Quelle est la spécificité des bibliothèques d'INSPE pour valoriser le jeu de société dans un cadre pédagogique, vis-à-vis notamment d'autres structures comme les ludothèques ou les ateliers Canopé ?

Y-a-t-il quelque chose que vous souhaiteriez ajouter, une question que vous aimeriez poser... ?

ANNEXE 10 : GUIDE POUR LE FOCUS AVEC LES ETUDIANTS ET LES PROFESSEURS DES ECOLES STAGIAIRES

Thèmes	Questions	Commentaires
<p>Expérience du jeu de société en classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avez-vous des souvenirs d'utilisation du jeu de société en classe quand vous étiez élève ? • Avez-vous déjà utilisé un jeu de société avec des élèves lors d'un stage ou dans votre classe ? • Certains formateurs vous ont-ils déjà parlé de jeux de société à utiliser en classe ? 	<p>Les détails attendus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le nom du jeu • Le niveau de la classe • La discipline concernée • L'objectif visé • Description de l'usage du jeu • Le résultat obtenu • Le ressenti

<p>Points de vue vis-à-vis de l'usage du jeu en classe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Que pensez-vous de l'utilisation du jeu de société comme outil pédagogique ? <p>1ère question très large, détail avec les questions suivantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour quelle tranche d'âge pensez-vous que l'utilisation du jeu de société en classe puisse être pertinente ? • Favoriseriez-vous l'utilisation de jeux « à vocation pédagogique » ou de jeux « à vocation ludique » dans votre (future) classe ? • Dans quel but pourriez-vous utiliser des jeux en classe ? (Comprend à la fois but et intérêt). • Quelle organisation vous paraît la plus efficace pour proposer des jeux de société en classe ? (Usage) 	<p>Les détails attendus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeu et pédagogie : oui ou non ? • En maternelle/au primaire/après ? • Jeux ludiques et/ou jeux pédagogiques • Usages : classe entière, groupe, APC • Buts : découvrir, réviser, remédier... • Intérêts : motivation, récompense, etc.
---	---	--

<p>Besoins vis-à-vis du service en bibliothèque</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quels types de jeux souhaiteriez-vous trouver dans votre bibliothèque d'INSPE ? • A quels critères feriez-vous attention pour choisir vos jeux ? • L'utilisation des jeux dans la bibliothèque vous paraît-elle pertinente ? • De quel accompagnement auriez-vous besoin pour faciliter l'utilisation du jeu de société en classe ? 	<p>Les détails attendus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Types : mécaniques surtout • Critères : durée, nombre de joueurs, etc. • Usage sur place et bruit • Accompagnement : médiation, valorisation
--	--	--

ANNEXE 11 : SYNTHÈSE DE L'OPTION « JEUX DE SOCIÉTÉ COOPÉRATIFS ET PARTENARIAT »

Bilan global

Les points positifs	Les points à améliorer	A retenir pour l'usage du jeu en classe
<p>Découvrir des jeux lors de la 1^{ère} séance, notamment pour se familiariser avec la notion de « jeux coopératifs » avec laquelle toutes les étudiantes n'avaient pas nécessairement d'expérience. Passer un après-midi à jouer, à réfléchir sur les jeux, à analyser les difficultés et le principe de coopération.</p> <p>Proposer un apport théorique suffisant pour acquérir des connaissances sur le sujet, mais laisser une place importante à l'action. L'arrivée des apports théoriques après un premier temps de test des jeux est appréciée.</p>	<p>On pourrait rapprocher les 2 premières séances (en mai) pour que les étudiants soient encore bien imprégnés des tests des jeux avant de recevoir les apports théoriques. En laissant l'intervention mi-juin, cela leur laissera le temps de rédiger leurs fiches de préparation. A la fin de la deuxième séance, les étudiants repartiraient avec les jeux pour pouvoir se les remémorer avant de se déplacer dans l'école le jour J.</p> <p>Proposer un modèle de fiche à réaliser pour les étudiants et faire un retour sur le contenu proposé avant l'intervention finale.</p>	<p>Importance d'avoir joué au jeu plusieurs fois avant de le proposer aux élèves : repérer les stratégies, les difficultés, proposer des adaptations pour une utilisation dans un but pédagogique, prévoir une fiche d'utilisation du jeu.</p> <p>Possibilité d'utiliser les jeux dans des contextes très différents : dans une séquence centrée sur les jeux, dans une séquence sur une notion précise (description par exemple), pour travailler des compétences transversales, en APC avec des élèves en difficulté...</p>

<p>Globalement, l'organisation de l'option avec trois blocs d'une demi-journée (3h + 4h + 4h), l'alternance découverte, apprentissage, préparation, intervention finale a séduit les étudiantes. Le début de l'option tard dans l'année a permis à chacun d'être plus libres : après les partiels des M1, après les visites du PES qui nous a confié sa classe.</p> <p>Prendre le temps de préparer l'intervention en amont : tester les jeux, s'appropriier les règles pour en avoir une bonne maîtrise. Puis mettre en place concrètement une situation avec une classe pour voir jouer les élèves, mesurer ce qui fonctionne ou non, constater comment ils s'y prennent pour coopérer (différent de ce qu'on imagine), entendre leurs retours sur les jeux...</p> <p>Entrer autrement dans la professionnalité à travers une expérience immersive et structurante qui rend acteur : voir les écarts entre ce qui était prévu et le déroulement réel, réfléchir ensemble... Ajustements des propositions à prévoir.</p>	<p>Le temps de jeu avec les élèves (1h15) est jugé un peu court par les étudiantes. En avoir un peu plus permettrait de faire un autre jeu avec son groupe ou de voir différents groupes pour observer le fonctionnement de l'activité sur des élèves différents. Pour bénéficier d'un temps de jeu plus long, il serait intéressant de se déplacer dans une école, en accord avec la direction, sur une demi-journée. Attention, cela nécessiterait de se rendre dans la classe un peu avant l'intervention pour tout mettre en place. Des photos de l'espace pourraient être envoyées en amont pour anticiper le fonctionnement.</p>	<p>Le jeu peut valoriser des élèves qui sont souvent en difficulté. Par exemple, on peut travailler avec un jeu en APC. Quand les élèves le maîtrisent bien on l'introduit ensuite dans la classe entière et ce sont les élèves d'APC qui vont être moteurs pour expliquer les règles à leurs camarades et les aider en cas de besoin.</p> <p>Le jeu permet un apprentissage inscrit dans un contexte, que l'on peut ensuite transposer dans d'autres contextes.</p> <p>Faire jouer des élèves nécessite de la préparation en amont : gestion de l'espace, constitution de groupes, mise en autonomie d'une partie de la classe pour jouer en petit groupe, passation des consignes pour la mise au travail... C'est le cas pour le jeu comme pour toute autre activité proposée à la classe !</p>
---	--	--

Point spécifique « **co-animation** » : La co-animation d'une situation de jeu (2 étudiantes pour 5/6 élèves) avait à la fois des avantages et des inconvénients. La situation permettait de gérer plus facilement les groupes, d'accorder plus d'attention à chaque élève et de bénéficier du point de vue des 2 animatrices pour voir des choses différentes. Cependant, cela rendait la situation assez différente du terrain où un enseignant est seul avec une classe de 20/30 élèves. De plus, il n'est pas facile sur une situation de co-animation de se répartir la parole et de savoir quand intervenir. Cela nécessite d'être attentif à l'autre et de lire ses intentions. On se limite parfois dans nos interventions.

Point spécifique « **constitution des groupes** » : Les groupes constitués par l'enseignant de la classe au préalable étaient faciles à prendre en main, notamment grâce à la bonne entente entre les élèves. L'hétérogénéité a présenté des avantages et des inconvénients. D'un côté elle permettait une diversité, des interactions et de l'entraide entre élèves. D'un autre côté, on a constaté sur certains jeux que des élèves ayant rapidement compris les règles s'ennuyaient en attendant les autres ou encore que des élèves avec moins de lexiques participaient moins. La solution serait peut-être des groupes semi-hétérogènes, dans lesquels des élèves performants mais patients vont pouvoir attendre un peu et expliquer aux camarades comment mieux réussir. Ce serait particulièrement utile dans les jeux qui engagent du lexique en particulier.

Point spécifique « **positionnement de l'enseignant** » : Parmi les difficultés exprimées par les étudiantes, on retrouve un geste professionnel important dans le métier de professeur des écoles : trouver la place de l'enseignant lors de l'activité de l'élève et lors de son retour. Quelles suggestions peut-on se permettre quand on voit qu'un élève n'arrive pas à bien rentrer dans le jeu ? Comment trouver un équilibre entre la parole de l'élève et celle de l'enseignant ? Comment amener les élèves à verbaliser ce qui est attendu avec leurs mots ? Dans quelle mesure va-t-on le reformuler ? Lors de nos échanges, nous avons fini par aborder la question de ce que l'enseignant décide ou non d'apporter pour structurer les apprentissages : que peut-on leur donner, que va-t-on laisser en suspens pour y revenir plus tard... Cela nécessite d'identifier clairement ce qui a fonctionné, ce à quoi il faut encore faire attention et ce sur quoi on devra retravailler, en s'inscrivant dans une progression.

Point spécifique « **co-éducation** » : Le jeu peut être intégré dans un projet de co-éducation : les enfants peuvent faire jouer leurs parents quand ils maîtrisent le jeu, on peut travailler avec l'ALAE pour proposer ça sur le temps périscolaire. Ça peut faire partie d'un projet de classe, de cycle ou même d'école. Des « sacs à jeux » peuvent être créés et emmenés au domicile des élèves pour découvrir un jeu à la maison ou y rejouer après une utilisation en classe.

Point spécifique « **partenariat** » : Le partenariat avec la bibliothèque permet d'avoir des jeux à disposition sans avoir à trouver un financement pour les obtenir. On a également la possibilité de solliciter la bibliothécaire qui connaît les jeux et peut nous en faire découvrir, nous aiguiller vers certains d'entre eux selon nos objectifs et le niveau de notre classe. Il est intéressant de noter la complémentarité entre la bibliothécaire spécialiste des jeux et l'enseignant qui sait ce qu'il veut apporter à sa classe.

Quand on interroge les étudiantes sur ce qu'elles aimeraient que la bibliothèque propose autour de ce fonds, on obtient des pistes intéressantes. Au-delà de la mise à disposition des jeux, de l'expertise et de la proposition de session découverte/test de jeux, elles soulignent l'intérêt d'avoir à disposition des fiches descriptives de chaque jeu avec les compétences travaillées, le niveau de difficulté, les adaptations possibles, les subtilités des règles, les évolutions envisageables, les stratégies pour gagner, etc. Des fiches à l'image de celles qu'elles ont conçues lors de l'option avec une progressivité pour découvrir le jeu, se l'approprier, identifier les points clefs, structurer et arriver à des pratiques abouties ou encore des fiches comme celles que l'on peut retrouver sur les sites de Canopé ou [Un jeu] dans ma classe. Il s'agit de valoriser des pistes d'usage pédagogique pour des jeux « initialement ludiques », afin de donner des idées en somme.

Quand la possibilité de créer ces fiches en partenariat avec les étudiants et enseignants est mise en avant, un autre enjeu apparaît : celui de la mutualisation. Mettre à disposition de tous les retours des usagers ayant testé le jeu : comment l'avez-vous testé, avec quel niveau, pour quelle raison, avec quelles difficultés rencontrées... Chaque retour permettrait d'enrichir l'expérience autour du jeu, y compris les retours de parties jouées entre adultes. D'une classe à l'autre, d'un contexte à l'autre il y aura des points communs et des différences, des points d'attentions particuliers, des obstacles différents.

Enfin, l'idée est évoquée de faire venir la bibliothécaire directement dans les classes en montant un partenariat avec l'INSPE et avec l'autorisation du directeur de l'école, afin de pouvoir mettre en place des moments jeux avec deux encadrants dans la classe.

Bilan pour chaque jeu utilisé lors de l'intervention

Jeu	Remarques
LA MAISON DES SOURIS	<p>Bilan : Le jeu, annoncé accessible à partir de 5 ans, n'est pas trop simple pour des CE2. Le 1er niveau permet de rentrer dans le jeu, c'est un tour de chauffe. Ensuite, la quantité d'éléments à mémoriser augmente petit à petit et cela colle avec l'âge des élèves. Parfois il faut revenir sur un vocabulaire un peu hésitant (les timbres par exemple). Les étudiantes ont fait le choix de sauter le niveau 3 car les élèves s'en sortaient bien pour passer directement au 4ème et dernier niveau. Spontanément, les élèves ont pensé qu'il y avait beaucoup d'objets à retrouver, ils se sont réorganisés, ont introduit plus de mouvements dans leur stratégie et plus de communication entre eux.</p> <p>Intérêts : Ce jeu permet de travailler plusieurs éléments : observer, mémoriser, déduire certaines réponses quand l'observation n'a pas été suffisante et argumenter sa proposition, mettre en place une stratégie d'organisation pour être plus performant. Un des intérêts didactiques repose également sur la formulation des questions qui dynamise les échanges.</p> <p>Avantages : Le matériel est attractif et on a la possibilité de donner de l'autonomie aux élèves rapidement sur la conduite de jeu et l'organisation des propos.</p> <p>Précautions : Manipulation de la lampe.</p> <p>Difficultés : /</p>

Jeu	Remarques
<p>LE MONSTRE DES COULEURS</p>	<p>Bilan : Les élèves avaient déjà joué en classe avec leur maîtresse, ils se rappelaient donc un peu des règles et ils ont pu se les réexpliquer seuls : les différents éléments revenaient petit à petit. Le groupe était donc au 2ème temps que l'on observe habituellement dans une séquence : ils avaient déjà découvert le jeu, ils maîtrisaient les règles et avaient plus de recul sur l'expérience proposée. Cela les a notamment poussés à faire des remarques intéressantes. La couleur rose qui symbolise le départ aurait pu représenter une émotion, celle de l'amour qui est esquissée à la fin de l'album dont est tiré le jeu, <i>La couleur des émotions</i> d'Anna Llenas. Certains auraient apprécié cette proposition, d'autres étaient moins à l'aise sur ce sujet. Les élèves ont également constaté que les manifestations physiologiques des émotions n'étaient pas nécessairement toujours différentes : on peut pleurer de joie, parce qu'on est triste, en colère...</p> <p>Ce jeu permet de constater que la formulation des émotions n'est pas toujours évidente pour les élèves : certains font preuve de timidité, d'autres manquent d'exemples pour illustrer une émotion. Au CE2, les enfants atteignent l'âge où il peut devenir compliqué de se faire confiance et de partager des choses intimes. Le jeu peut alors être un espace facilitateur, où on peut faire semblant, raconter des histoires... C'est d'autant plus vrai quand les élèves font preuve d'empathie comme ça a été le cas ici : quand l'un d'entre eux n'osait pas formuler ses peurs, les autres l'ont encouragé et ont admis qu'eux aussi avaient certaines craintes.</p> <p>Intérêts : Le monstre des couleurs permet de travailler la verbalisation des émotions. Pour cela, les élèves doivent structurer leur propos et disposer d'un certain lexique qui leur permettra de s'exprimer et de comprendre les échanges avec leurs camarades. Une fois les règles de base bien maîtrisées, on peut approfondir les apports du jeu en ajoutant des règles et en allant vers des émotions plus ambiguës, difficiles à décrire : l'amour, la mélancolie, etc.</p> <p>Avantages : Il est important de souligner l'existence de l'album à l'origine du jeu. Celui-ci permet une première approche pour découvrir les émotions, avant de les exprimer à travers le jeu. Il peut être intéressant, quand on a à sa disposition plusieurs supports qui marchent ensemble, de s'emparer de la diversité offerte pour l'exploiter en classe.</p> <p>Précautions : Les étudiantes ont exprimé la difficulté de jouer à ce jeu avec des élèves qu'elles ne connaissaient pas. D'un côté cela leur a permis de les découvrir à travers le jeu, sans <i>a priori</i>. D'un autre côté elles ont pu se sentir un peu démunies quand les souvenirs racontés par les enfants étaient difficiles. Elles se sont interrogées sur la façon d'accompagner ces élèves. <i>Le monstre des couleurs</i> est en effet un jeu où on apprend à se connaître, où on rentre dans une relation affective qui nécessite de l'empathie, de la confiance envers les autres.</p> <p>Difficultés : Certains élèves ont du mal à formuler leurs émotions et à rentrer dans le jeu.</p>

Jeu	Remarques
CONNECTO	<p>Bilan : Le groupe ayant joué à <i>Connecto</i> a connu quelques difficultés, et ce dès le démarrage. Alors que la compréhension des règles semblait acquise, le 1er essai a montré que certaines subtilités n'étaient pas établies : les lignes doivent être droites, elles passent à travers les images et pas autour... Il a donc fallu réexpliquer certaines choses.</p> <p>Les étudiantes ont constaté que le jeu « tel quel » était un peu trop complexe pour les élèves : le grand nombre d'images, parfois très semblables, tend à les perdre. L'utilisation du mode coopératif pour débiter a également complexifié les choses car il nécessite beaucoup de repérage et de gestion d'informations. Qu'y a-t-il sur la carte énigme ? Où sont les symboles sur mon plateau ? Qu'est-ce que mon camarade a déjà trouvé avant de me passer le relais ?</p> <p>Lors des échanges, nous en avons conclu que le jeu pouvait être adapté pour des CE2 mais que cela demandait une prise en main très progressive pour une bonne appropriation. On pourrait commencer par une phase individuelle pour découvrir le jeu. L'enseignant pourrait ensuite projeter une planche agrandie au tableau pour faire une synthèse avec les élèves. Quelles difficultés de traçage ? Comment passer de la carte indice à son plateau ? Comment relier les dessins avec des traits droits et non des courbes ? Il faudrait faire un important travail de structuration des stratégies : repérer, observer l'image, remonter au dessin précédent pour voir d'où on vient et où on doit se rendre, etc. Les élèves avec plus de facilités pourraient verbaliser leur méthode. Cela permettrait de créer des routines avec les stratégies de repérage et des parties en petit groupe offriraient l'opportunité de faire le point sur les difficultés et les méthodes de chacun. Une fois posées les bases pour réussir à bien jouer, le mode coopératif pourrait être introduit.</p> <p>Intérêts : Ce jeu permet un important travail sur le repérage. Rentrer par le jeu permet parfois de comprendre pourquoi il y a des difficultés dans certaines disciplines. Dans <i>Connecto</i>, on voit facilement les problèmes sur cette compétence de repérage, qui est nécessaire dans de nombreuses situations de classe comme la lecture ou les mathématiques par exemple.</p>

Avantages : Les élèves peuvent apprendre en conservant les règles du jeu original, les adaptations peuvent porter sur le matériel. Les planches des élèves pourraient comporter moins de dessins pour commencer. Les cartes énigmes pourraient être effaçables pour qu'en mode coopératif les élèves rayent ce qu'ils ont déjà relié, afin de guider leurs camarades. Le sablier pourrait arriver une fois le jeu bien maîtrisé. Des adaptations de ce matériel peuvent être tentées pour aider les élèves, même si on peut parfois se tromper et proposer quelque chose de différent la fois suivante.

Précautions : Prévoir un entretien minutieux du matériel, un produit de nettoyage non abrasif, des tissus pour effacer et des feutres de remplacement. Scanner des planches surnuméraires à plastifier.

Difficultés : Il y a beaucoup d'informations à prendre en compte : de nombreux dessins, parfois très ressemblants, qui nécessitent une observation/comparaison très pointue. Les élèves hésitent à tracer des traits droits qui passent par-dessus les motifs. Sur les cartes énigmes, les dessins sont reliés par des courbes alors que dans le jeu, les élèves doivent les relier par des traits droits. Or ils tendent à reproduire ce qu'ils ont sous les yeux et les courbes peuvent donc faire obstacle au tracé du trait droit.

Jeu	Remarques
50 MISSIONS	<p>Bilan : Le jeu n'a pas bien marché, les élèves l'ont trouvé compliqué. Ils ne savaient pas quel chiffre poser dans quelle colonne, comment faire progresser le groupe vers l'accomplissement d'une mission, comment jouer ensemble sans communiquer. On a remarqué qu'ils n'arrivaient pas toujours à mobiliser dans ce contexte de jeu du vocabulaire mathématique de base, travaillé dès le CP : nombres pairs ou impairs, inférieurs à ou supérieurs à... Le temps d'attente entre chaque tour était également difficile à accepter pour certains et on a observé à travers ce jeu la difficulté qui peut se poser quand un élève comprend vite et n'a pas envie d'attendre alors que ses camarades ont besoin de plus de temps. Cela pose la question de l'hétérogénéité des groupes et de l'entraide entre les élèves.</p> <p>Intérêts : Mobilisation du lexique mathématique</p> <p>Avantages : On a déduit de notre expérience que le jeu tel qu'il est n'est pas adapté pour des CE2, malgré l'âge de 8 ans et + indiqué sur la boîte. Cela souligne l'importance de bien repérer les obstacles pour choisir les jeux à utiliser en classe. Nous avons esquissé une proposition pour utiliser le jeu avec des CE2 en l'inscrivant dans une progressivité. Pour commencer, les élèves ont besoin de jouer ensemble, de voir les cartes des autres, comme l'a fait un des sous-groupes d'enfants : on pose ses cartes sur la table, on s'entraide, on choisit ensemble ce que l'on va poser dans telle colonne pour réaliser telle mission. C'est un détournement complet du jeu de base qui demande de progresser ensemble sans échanger mais cela permet de beaucoup communiquer et de vraiment coopérer. On comprend tous ensemble et on repère les stratégies qui fonctionnent. Une fois les élèves plus à l'aise, on peut se rapprocher petit à petit de la règle du jeu.</p> <p>Précautions : Besoin de connaître le lexique mathématique, de faire des parties ensemble, commentées pour s'appropriier le fonctionnement</p> <p>Difficultés : Jeu complexe pour du cycle 2, un peu long pour des enfants qui jouent vite quand certains ont besoin de plus de temps. On note aussi le côté frustrant de <i>50 missions</i> qui peut être mal accepté par certains élèves. En effet, la fin de partie ne laisse que peu de cartes aux joueurs et les met donc dans l'incapacité de réaliser plus de missions, ce qui est parfois mal vécu.</p>

Jeu	Remarques
PORTRAIT ROBOT	<p>Bilan : Les élèves ont rencontré quelques difficultés sur ce jeu car ils avaient parfois du mal à se rappeler la forme des différentes parties du visage à décrire ou manquaient de vocabulaire pour exprimer leurs souvenirs. Concernant le lexique, ils ont eu tendance à ne réemployer que les termes utilisés par les étudiantes dans leur exemple de base, ce qui n'était pas toujours suffisant pour la description. L'enquêteur a parfois eu besoin qu'on lui répète les informations transmises par les témoins pour les ajouter à son dessin. La pression du chronomètre, l'idée de vouloir aller vite a également pu être un frein. Cependant, au bout de quelques tours le succès a fini par être au rendez-vous, ce qui tend à montrer qu'une entrée progressive dans le jeu et de multiples expériences peuvent être la clef de la réussite.</p> <p>Diverses adaptations faciles à mettre en place peuvent être proposées pour une prise en main progressive du jeu. On peut proposer un temps d'échauffement pour comprendre le jeu, une partie « à blanc » sans sablier pour débiter par exemple. On peut laisser plus de temps d'observation aux élèves qui vont décrire le coupable et réduire le nombre de suspects pour faciliter le travail de l'enquêteur.</p> <p>Intérêts : <i>Portrait robot</i> permet de travailler plusieurs choses, en premier lieu le lexique de description. Il peut tout à fait s'intégrer dans une séquence pour apprendre à décrire : parler des formes, acquérir du lexique précis, décrire logiquement, travailler des structures de phrases, etc. Le travail de recensement lexical est particulièrement important pour réussir à jouer, les enfants doivent passer par les 3 stades clefs : l'appropriation, le stockage et la restitution. Ce jeu permet également de travailler la mémoire et notamment d'entraîner la mémoire de travail qui stocke les informations à court terme.</p> <p>Avantages : Mobilisation du lexique de description, associable à des temps d'apprentissage du français : lecture, production d'écrits, démarche de description des personnages... Lien avec les mathématiques également, description de solides, de formes...</p> <p>Précautions : Bien structurer les stratégies pour repérer et éliminer les intrus.</p> <p>Difficultés : Si les élèves manquent de lexique il faut le faire repérer et faire du jeu un temps de mémorisation en contexte. On constate dans ce genre de jeu que les élèves ont parfois besoin de réactiver des choses qu'ils connaissent mais qui ne sont pas spontanément en place : ils ont les compétences nécessaires mais ne savent pas les convoquer au bon moment pour les utiliser dans un autre contexte où cela leur serait utile. C'est aussi ça apprendre à jouer : faire du lien entre ce qu'on a vu quelque part et une autre situation où on peut le réutiliser.</p>

Jeu	Remarques
TIME'S UP KIDS	<p>Bilan : Le jeu a plutôt bien fonctionné avec les élèves, ils sont bien rentrés dedans. On a remarqué cependant un manque de vocabulaire pour certains ou encore des difficultés à proposer une définition complète pour aider le groupe à trouver le contenu de l'image. En effet, certains élèves s'arrêtaient à une définition très simple, centrée sur la fonction : « ça sert à rigoler » pour faire deviner un clown, sans préciser qu'on le trouve au cirque par exemple. D'autres ont voulu décrire le dessin présent sur la carte : « c'est rose et ça a des plis » pour faire deviner un éventail par exemple. On a cependant remarqué une meilleure compréhension du fonctionnement au fur et à mesure du jeu.</p> <p>Intérêts : <i>Time's up kids</i>, comme <i>Portrait robot</i>, fait travailler la description pour aider le groupe à deviner. On peut s'intéresser à la façon dont on rentre dans une description : quelle méthode on emploie pour décrire un objet ou un personnage ? La logique n'est pas la même. On emploie un ordre précis pour se faire comprendre : je donne une information générique avant de rentrer dans les détails pour affiner petit à petit. Cela fait appel à la catégorisation, une compétence travaillée dès la maternelle mais pas nécessairement installée chez tous les CE2. Les élèves doivent être capable de repérer des éléments épars pour décrire l'objet et éviter de se focaliser sur un élément unique qui peut être insuffisant. Ils pourraient également travailler sur le sens des mots et leur formation pour faire deviner plus facilement : on retrouve « vent » dans « éventail » : on approche ici la notion de famille de mots.</p> <p>Avantages : Lors du débriefing avec les étudiantes, nous mettons l'accent sur le fait que ces compétences de descriptions peuvent être utiles dans des situations totalement différentes, comme en géométrie par exemple. En effet, elles sont utiles pour décrire les différentes propriétés d'une figure avec des termes précis. Des jeux comme le jeu du portrait, des jeux de déduction ou d'association permettent de progresser dans ce domaine. Evidemment le jeu peut également être associé à des temps d'apprentissage de français (lecture, production d'écrits, etc.)</p> <p>Le rapprochement de <i>Time's Up kids</i> et <i>Portrait robot</i> nous a également permis d'évoquer l'idée de « réseaux de jeux », comme on peut parfois le faire avec des « réseaux de livres ».</p> <p>Précautions : Bien faire repérer les stratégies de descriptions et les structures syntaxiques associées</p> <p>Difficultés : Lexique peu étendu pour décrire</p>

ANNEXE 12 : GRILLE D'ENTRETIEN POUR LES FORMATRICES D'INSPE

Introduction

Pour commencer, pourriez-vous vous présenter et me parler rapidement de votre travail ?

Partie 1 : L'utilisation du jeu dans un cadre pédagogique

Que pensez-vous de l'utilisation du jeu de société dans le cadre des apprentissages ?

- Points à aborder : questions générales qui peut déboucher sur l'intérêt du jeu dans un contexte pédagogique, des propositions de mise en place, les limites et difficultés... Savoir disciplinaires et/ou compétences transversales, tranche d'âge du public cible...

Quels sont selon vous les critères d'un jeu que l'on pourra réutiliser en classe ?

- Points à aborder : critères de choix, éventuellement types de jeux

Avez-vous un avis sur l'utilisation de jeux « à vocation ludique » et « à vocation pédagogique » ?

- Points à aborder : peut-être jeux du commerce et jeux fabriqués

Comment peut-on inclure efficacement le jeu de société dans une séquence d'apprentissage ?

- Points à aborder : découverte, utilisation concrète, révision, remédiation, évaluation, *feedback*, transfert...

Partie 2 : L'intégration du jeu dans la formation des enseignants

Que pensez-vous de l'intégration de l'usage du jeu de société dans la formation des futurs enseignants ?

- Points à aborder : pour ou contre, problème de temps, intégration existante ou non, sous quelle forme, formation initiale ou continue...

Comment peut-on sensibiliser les étudiants à l'utilisation du jeu dans un cadre pédagogique ?

Points à aborder : à quoi faire attention, sous quelle forme...

Avez-vous déjà eu l'occasion de mettre en avant le jeu de société dans vos cours de master MEEF ?

- Points à aborder : quels jeux, quelle présentation/utilisation, quels objectifs, quelle participation des étudiants...

Avez-vous des sources d'informations, des structures vers lesquelles vous tourner concernant l'utilisation pédagogique du jeu de société ?

- Points à aborder : quelles sources et structures, qu'apportent-elles, répondent-elles à tous les besoins...

Partie 3 : Le rôle des bibliothèques d'INSPE et la mise en place de partenariat éventuel

Selon-vous, pourquoi les bibliothèques d'INSPE devraient-elles proposer des jeux de société ?

Quelle est la spécificité des bibliothèques d'INSPE pour valoriser le jeu de société dans un cadre pédagogique, vis-à-vis notamment d'autres structures comme les ludothèques ou les ateliers Canopé ?

Quels genres de collections et de services aimeriez-vous trouver dans la bibliothèque de votre INSPE pour faciliter l'intégration du jeu de société dans vos cours/pour conseiller vos étudiants ?

- Points à aborder pour les collections : types de jeux, critères de choix, jeux primés, âge, tout public ou plus pédagogique...
- Points à aborder pour les services : quelques propositions comme les fiches pédagogiques, la lettre d'informations, les vidéos, les mallettes thématiques, les animations...

Quelle(s) collaboration(s) pourrait-on envisager de mettre en place entre les formateurs et les bibliothèques d'INSPE pour valoriser l'usage pédagogique du jeu de société ?

- Points à aborder : quelques propositions comme les suggestions, l'intervention pendant les cours, la création de fiches avec les étudiants, la formation des formateurs par les bibliothécaires et inversement...

Y-a-t-il quelque chose que vous souhaiteriez ajouter, une question que vous aimeriez poser... ?

TABLE DES ANNEXES

Annexe 1 : Questionnaire adressé aux bibliothèques d'INSPE	188
Annexe 2 : Grille d'entretien pour les bibliothèques d'Aix-en-Provence et Digne-les-Bains.....	214
Annexe 3 : Grille d'entretien pour la bibliothèque de Limoges	216
Annexe 4 : Grille d'entretien pour les bibliothèques de l'INSPE de Lorraine	218
Annexe 5 : Grille d'entretien pour la bibliothèque du Mans	220
Annexe 6 : Grille d'entretien pour la bibliothèque de Nice Liégeard	223
Annexe 7 : Grille d'entretien pour les ludothèques de Paris	226
Annexe 8 : Grille d'entretien pour la bibliothèque de Périgueux	229
Annexe 9 : Grille d'entretien pour la bibliothèque de Villeneuve d'Ascq....	231
Annexe 10 : Guide pour le focus avec les étudiants et les professeurs des écoles stagiaires.....	234
Annexe 11 : Synthèse de l'option « Jeux de société coopératifs et partenariat »	237
Annexe 12 : Grille d'entretien pour les formatrices d'INSPE	248

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Importance du jeu chez l'enfant - Issue de Samier et Jacques (2021), d'après YOGMAN et coll. (2018)	34
Figure 2 : Dimensions cognitives du jeu - Issue de Samier et Jacques (2021)	35
Figure 3 : Les principales variables didactiques impliquées dans une tâche mathématique - Issue de Rajotte et Héroux (2021), adaptée de Biron (2012)	45
Figure 4 : Graphique illustrant la présence des jeux de société dans les bibliothèques d'INSPE	81
Figure 5 : Graphique illustrant les objectifs des bibliothèques d'INSPE vis-à-vis du jeu de société	82
Figure 6 : Graphique illustrant le public visé par les bibliothèques d'INSPE avec leurs fonds ludiques	83
Figure 7 : Graphique illustrant le nombre de jeux possédés par les bibliothèques d'INSPE	84
Figure 8 : Diapositive mettant l'accent sur la gestion des fonds ludiques et les usages permis, © Emmanuelle Augeau	86
Figure 9 : Graphique illustrant la place du jeu dans les bibliothèques d'après les répondants n'ayant pas ou plus de jeux	89

TABLE DES MATIERES

SOMMAIRE	8
SIGLES ET ABREVIATIONS	13
INTRODUCTION.....	15
CADRE THEORIQUE	17
I – Les multiples facettes du jeu et sa place dans la société	17
<i>A – Le jeu, quelle(s) définition(s) ?.....</i>	<i>17</i>
<i>B – Une typologie des jeux ?</i>	<i>20</i>
B1 – Une ancienne typologie reprise dans les recherches, celle de Caillois.....	20
B2 – Jeu ludique, éducatif ou pédagogique ? La typologie de Nicole De Grandmont	20
B3 – Les jeux catégorisés selon le développement des joueurs, Jean Piaget	22
B4 – Jouet ? Jeu de société ? Jeu sérieux ? Jeu vidéo ? Éléments de distinction	23
B5 – Comment distinguer les différents jeux de société ?	25
<i>C – La place du jeu dans la société</i>	<i>27</i>
C1 – Le jeu dans l’Histoire et en France de nos jours	27
C2 – Pratiques et connaissance du jeu de société en France	29
II – La place du jeu dans le monde éducatif.....	34
<i>A – Ce que le jeu permet ou non de développer.....</i>	<i>34</i>
A1 – Le développement cognitif à travers l’usage du jeu.....	34
A2 – Le développement de compétences variées à travers l’usage du jeu.....	36
A3 – Mais aussi des questions en suspens, des mises en garde et des désaveux	37
<i>B - Propriétés intrinsèques du jeu et intérêt des situations ludiques</i>	<i>40</i>
B1 – Les propriétés intrinsèques du jeu.....	40
B2 – L’intérêt des situations ludiques pour apprendre	42
<i>C – Quelles pratiques pour utiliser le jeu en classe ?</i>	<i>44</i>
C1 – Préparer l’intervention ludique	44
C2 – Observer la situation de jeu	46
C3 – Organiser un débriefing.....	47
III – La place du jeu en bibliothèque	49
<i>A – Pourquoi et comment amener le jeu en bibliothèque ?</i>	<i>49</i>
A1 – Des intérêts divers et variés, en lien avec les missions des bibliothèques	49

A2 – Des freins à ne pas négliger.....	51
A3 – L’intégration du jeu pensée en amont du lancement de l’offre .	54
A4 – L’institutionnalisation de la place du jeu en bibliothèque	55
B – <i>Intégrer le jeu à tous les niveaux de la bibliothèque</i>	57
B1 – Constituer et gérer une collection ludique	57
B2 – Penser les espaces et conjuguer les usages	59
B3 – Faire de la médiation et du lien entre les collections	61
C – <i>Former les bibliothécaires et nouer des partenariats</i>	65
C1 – Gérer le jeu : entre nouveauté et existant, comment fédérer les équipes ?	65
C2 – Former, organiser les équipes et mettre en avant des compétences ludiques	67
C3 – Nouer des liens avec les ludothèques	69
C4 – Créer des partenariats et s’inscrire sur le territoire	71
METHODOLOGIE DU RECUEIL DE DONNEES	74
I – Interroger les bibliothèques d’INSPE	74
A – <i>Le questionnaire à destination des bibliothèques d’INSPE</i>	74
B – <i>Les entretiens menés avec des bibliothèques et ludothèques d’INSPE</i>	75
II – Interroger les usagers des bibliothèques d’INSPE présents sur site	77
A – <i>Focus group avec des étudiants et des professeurs des écoles stagiaires</i>	77
B – <i>Analyse de l’option « Jeux de société coopératifs et partenariat »</i> . 79	
C – <i>Entretiens auprès de formateurs INSPE</i>	80
DISCUSSIONS A PARTIR DES ELEMENTS RECOLTES.....	81
I – Une vision globale de la place du jeu au sein des bibliothèques d’INSPE	81
A – <i>Des collections plutôt répandues, portées par les bibliothécaires dans un objectif pédagogique</i>	81
B – <i>Un besoin marqué de pérennisation des fonds ludiques</i>	83
C – <i>Des offres de jeux d’âges et de tailles variées, accordant une grande place aux jeux pédagogiques et au public primaire</i>	84
D – <i>Un accès et des usages larges, une gestion que l’on devine assez lourde</i>	86
E – <i>Des propositions de valorisation et de médiation variées</i>	87
F – <i>Des bibliothécaires qui s’autoforment et développent peu de partenariats</i>	88
G – <i>Le jeu de société, un objet difficile à gérer, mais légitime en bibliothèque d’INSPE, surtout en cas de demande</i>	89

<i>Conclusion</i>	90
II – Créer, gérer et valoriser un fonds ludique : retours d’expériences de bibliothèques et ludothèques d’INSPE	93
<i>A – Une création qui nécessite de prendre en compte les profils des bibliothécaires et des usagers, l’environnement proche et le fonctionnement en réseau</i>	93
<i>B – Le jeu de société comme support pédagogique à part entière : une vision à défendre notamment auprès des formateurs</i>	97
<i>C – L’achat de jeux pour constituer un fonds : prendre en compte le budget, les suggestions et des critères de choix multiples</i>	100
C1 – Le budget : une question épineuse pour beaucoup de bibliothèques	100
C2 – La place importante des suggestions et des conseils pour les acquisitions : remise en question de la légitimité des bibliothécaires ?	102
C3 – Des choix d’acquisition qui se détournent des critères traditionnels d’achat de jeux	105
C4 – Jeux ludiques et pédagogiques : quels intérêts et médiations ?	107
<i>D – La gestion d’une collection de jeux de société et les usages permis</i>	109
D1 – Le catalogage, un moyen de valoriser et décrire les jeux malgré certaines limites des outils à disposition	109
D2 – ESAR, une classification valorisée, mais compliquée à utiliser	110
D3 – Des questionnements sur la mise en rayon, l’accès direct et l’usage sur place	112
D4 – Des jeux prêtés malgré une lourde gestion et des questions sur la circulation des jeux entre les sites	113
D5 – La nécessité de tester les jeux pour pouvoir les conseiller	114
<i>E – La valorisation des fonds ludiques : de la communication à la mise en place d’animations de plus en plus proches des usagers et de la formation</i>	115
E1 – Une communication aux formes diverses, traditionnelles ou plus ludiques pour mettre l’accent sur les jeux ou les lier au reste des collections	116
E2 – Des animations centrées sur le jeu et organisées par les seules bibliothèques qui ont du mal à toucher leur public et présentent plusieurs difficultés	118
E3 – L’intégration du jeu au sein d’événements existants : une offre qui lie les bibliothèques à la vie du site et s’inscrit dans un cadre éducatif bien identifié	119
E4 – La co-construction d’animations avec les étudiants et les formateurs : partir de la demande pour valoriser efficacement le jeu	121

E5 – L’intégration du jeu dans la formation des étudiants et des formateurs : la clé pour lancer une dynamique positive autour du jeu présenté comme outil pédagogique	123
E6 – La mise en place de boîtes de jeux « augmentées » regroupant des outils pour découvrir, cerner et utiliser les jeux de façon autonome ..	127
<i>F – La formation des bibliothécaires : entre autoformation, formation institutionnalisée et échanges au sein des INSPE pour construire un profil entre jeu et pédagogie</i>	<i>129</i>
F1 – Une formation et des expériences variées autour du jeu de société, un besoin d’intégrer le jeu auprès de l’ensemble des bibliothécaires d’une équipe	129
F2 – Des bibliothécaires qui se forment à l’intérieur même de l’INSPE, grâce aux formateurs, aux étudiants et à leurs échanges	131
F3 – L’indispensable lien entre les bibliothécaires et les formateurs, et les questionnements sur le profil des bibliothécaires souhaitant valoriser le jeu	132
<i>G – La mise en place de partenariats avec des structures extérieures limitée pour favoriser des partenariats en interne</i>	<i>134</i>
<i>Conclusion</i>	<i>135</i>
III – Pratiques, visions et besoins d’étudiants et de PES, publics cibles des BU d’INSPE	138
<i>A – L’expérience des participants comme point de départ pour cerner leur rapport aux jeux de société.....</i>	<i>138</i>
A1 – Une expérience limitée de l’usage du jeu en classe en tant qu’élève, étudiant et enseignant	139
A2 - Des a priori sur l’utilisation des jeux dans le cadre pédagogique et un besoin exprimé de découvrir l’offre ludique existante	140
<i>B – L’avis des participants sur l’utilisation pédagogique du jeu : une base de réflexion pour orienter la médiation.....</i>	<i>141</i>
B1 – Le jeu utilisable dans toutes les disciplines et à tous les niveaux, un avis positif qui soulève de multiples intérêts liés à l’utilisation du jeu en classe	141
B2 – L’utilisation du jeu en classe et ses difficultés liées au contexte scolaire, au comportement des élèves et au lien même entre objet ludique et pédagogie	142
B3 – Interrogations autour des bonnes pratiques pour utiliser le jeu en classe et en tirer des apprentissages avec les élèves	144
<i>C – Les besoins des participants, éléments de réflexion pour penser l’offre ludique et questionner le positionnement des bibliothèques</i>	<i>146</i>
C1 – L’intégration du jeu dans la formation : un point de départ pour questionner les étudiants et lever des freins	146
C2 – Les collections attendues : variées, ludiques et pédagogiques, avec des séries et des réseaux de jeux.....	147

C3 – Trois besoins essentiels : découvrir des jeux, cerner leur potentiel pédagogique et rapprocher les bibliothèques d’INSPE et les établissements scolaires	148
C4 – La mutualisation des pratiques à travers un outil en ligne : « Le Tric Trac de la bibliothèque »	150
<i>Conclusion</i>	151
IV – Proposition concrète d’intégration du jeu de société à la formation des étudiants : l’option « jeu de société coopératif et partenariat » de l’INSPE de Montauban	153
<i>A – Des objectifs multiples qui répondent aux besoins des étudiants et allient découverte, apports théoriques et utilisation concrète du jeu.....</i>	<i>153</i>
<i>B – Une organisation en trois temps : test, pose d’un cadre et expérimentation concrète pour nourrir la réflexion des étudiants</i>	<i>154</i>
B1 – Une première séance centrée sur l’expérience de la coopération et la découverte de jeux divers	154
B2 – Une seconde séance pour poser le cadre théorique, tester encore et préparer une intervention ludique	155
B3 – Une dernière séance d’expérimentation concrète du jeu en classe et de réflexion autour de cet outil	156
<i>C – Un bilan qui souligne l’intérêt de la formation pour favoriser la prise en main du jeu de société et révèle des besoins toujours identiques....</i>	<i>156</i>
C1 – Une organisation plébiscitée par les étudiants malgré une expérience qui s’éloigne de l’utilisation du jeu de société dans sa propre classe	156
C2 – De nouveaux intérêts liés à l’utilisation du jeu en classe, éclairés par l’expérience concrète vécue dans l’option.....	157
C3 – Des bonnes pratiques qui mettent l’accent sur le besoin d’anticiper l’utilisation du jeu et de l’inscrire dans une progression	158
C4 – Des besoins qui ne changent pas, que les étudiants soient ou non formés, et une place importante accordée à la bibliothèque	159
<i>D – La place de la bibliothécaire au sein de l’option : entre connaissance du jeu et pédagogie, en complémentarité avec la formatrice .</i>	<i>160</i>
<i>Conclusion</i>	<i>162</i>
V – Pratiques, visions et besoins des formateurs d’INSPE, public et partenaires des bibliothèques	164
<i>A – L’utilisation du jeu dans un cadre pédagogique : intérêts, intégration dans la pratique et choix</i>	<i>164</i>
A1 – Le jeu pour développer des compétences disciplinaires et transversales, motiver, rendre acteur et se questionner	165
A2 – L’intégration du jeu dans une proposition pédagogique ; une question d’objectif, de cadre et de retour sur l’expérience ludique	166
A3 – Des jeux choisis pour leur potentiel pédagogique, qu’ils soient ou non créés dans ce but, et des jeux classiques adaptés	167

<i>B – L’insertion du jeu dans les formations de l’INSPE : place, sensibilisation des étudiants et propositions diverses</i>	168
B1 – Une intégration à la marge du jeu dans les formations d’INSPE, qui permettrait pourtant de valider l’usage du jeu dans un cadre pédagogique	168
B2 – Une sensibilisation des étudiants qui passe par les formateurs, les bibliothèques, la pratique et la découverte de jeux	170
B3 – Des propositions diverses autour de jeux de société ludiques et pédagogiques, de classiques adaptés ou encore de jeux de rôles, nourries par une pratique personnelle des jeux	171
<i>C – Rôle des bibliothèques et mise en place de partenariats : offre pédagogique, besoins des formateurs et complémentarité</i>	172
C1 – Une offre ludique en bibliothèque d’INSPE centrée sur le jeu comme outil pédagogique : un moyen de validation et une promesse d’accessibilité pour les usagers	172
C2 – Des besoins sensiblement similaires à ceux des étudiants, entre collections variées, fiches pédagogiques, découverte de jeux et animations	173
C3 – Des partenariats basés sur la complémentarité entre bibliothèques et formateurs, souhaitables, mais compliqués à mettre en place	174
<i>Conclusion</i>	175
RECOMMANDATIONS FINALES	178
CONCLUSION	179
DES RESSOURCES POUR S’ACCULTURER AU MONDE LUDIQUE	181
Associations et sites spécialisés sur les questions ludiques	181
Ecole et jeux de société	181
Festivals, prix et concours ludiques	182
Fournisseurs de jeux.....	183
Magazines ludiques.....	183
Ressources INSPE	183
Ressources variées	184
BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAFIE	185
ANNEXES	188
Annexe 1 : Questionnaire adressé aux bibliothèques d’INSPE	188
Annexe 2 : Grille d'entretien pour les bibliothèques d'Aix-en-Provence et Digne-les-Bains.....	214
Annexe 3 : Grille d'entretien pour la bibliothèque de Limoges	216
Annexe 4 : Grille d'entretien pour les bibliothèques de l'INSPE de Lorraine	218
Annexe 5 : Grille d'entretien pour la bibliothèque du Mans	220

Annexe 6 : Grille d'entretien pour la bibliothèque de Nice Liégeard	223
Annexe 7 : Grille d'entretien pour les ludothèques de Paris.....	226
Annexe 8 : Grille d'entretien pour la bibliothèque de Périgueux	229
Annexe 9 : Grille d'entretien pour la bibliothèque de Villeneuve d'Ascq.....	231
Annexe 10 : Guide pour le focus avec les étudiants et les professeurs des écoles stagiaires.....	234
Annexe 11 : Synthèse de l'option « Jeux de société coopératifs et partenariat ».....	237
Annexe 12 : Grille d'entretien pour les formatrices d'INSPE	248
TABLE DES ANNEXES.....	250
TABLE DES ILLUSTRATIONS.....	251
TABLE DES MATIERES.....	252