



## Présentation faite par Mathieu Asseman, professeur documentaliste Au Collège Lucie Aubrac - Tourcoing

Webinaire du 14 juin 2022 organisé par [@Canope\\_39](#) et [@Canope\\_Soldoc](#)

### Portail documentaire et activités pédagogiques : valorisation de la pluralité des fonds. L'espace ludique

Adresse du portail : <https://0596860l.esidoc.fr/>

Mathieu Asseman est professeur documentaliste dans un collège en zone d'éducation prioritaire (env. 700 élèves).

#### Origine du projet :

A l'origine, la décision a été prise d'installer le jeu de société au sein de l'espace documentaire.  
Mais l'équipe éducative ne souhaitait pas restreindre le jeu de société uniquement à cet espace : une réflexion a donc été menée sur la place du jeu au sein de l'établissement et sur la définition d'une politique « ludique ».  
Cette réflexion a associé l'équipe pédagogique et quelques élèves.  
Elle a débouché sur une politique ludique dont la mise en œuvre s'appuie naturellement sur e-sidoc.

Notre politique répond à ces questions :

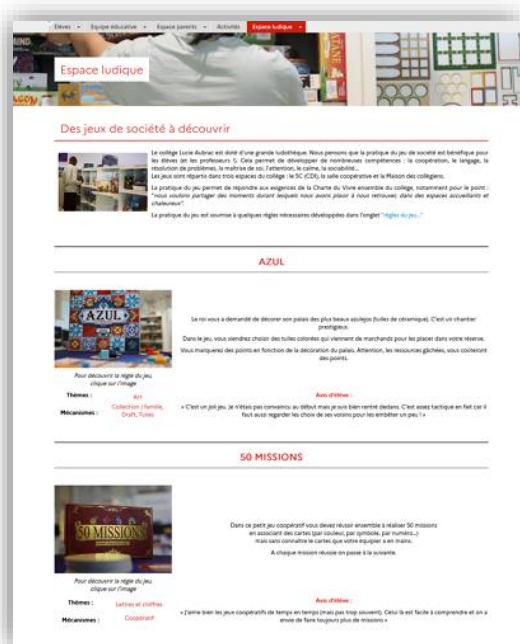
- Dans quels espaces les élèves auront le droit de jouer et selon quelles règles ?
- Quelles activités pourront être proposées autour du jeu ?
- Quels types de jeux seront installés dans l'établissement ?

L'équipe pédagogique a fait sciemment le choix de ne pas se porter sur le jeu didactique à visée pédagogique mais de privilégier la pratique des jeux de société libres, persuadée que cette pratique apporte énormément aux élèves en matière de compétence et de connaissances.

L'outil e-sidoc facilite l'installation du jeu et la médiation nécessaire à cette activité particulière qu'est le jeu de société libre.

Présentation de l'espace ludique : <https://0596860l.esidoc.fr/site/espace-ludique>

- La page d'accueil de l'espace en est la vitrine :



Consulté Le 22/06/22

La page se découpe ainsi :

- Une explication en quelques lignes du choix fait : la présence du jeu de société au sein du collège.
  - 5 jeux du moment sont présentés (mis en avant au sein du CDI comme sur le portail)
    - o Une illustration du jeu
    - o Un résumé du jeu
    - o Son thème et ses mécaniques qui renvoient à la manière de jouer (elles sont vite évocatrices pour les élèves joueurs et permettent aux élèves de cibler leur demande ou leur intention de jouer)
    - o L'avis d'un élève du club jeu de société. Un élève qui s'inscrit au club jeu s'engage à répondre régulièrement à des sollicitations pour émettre un avis sur les jeux auxquels il jouera.
    - o Une image cliquable : au clic, on arrive sur une présentation du jeu (vidéo règle qui permet de découvrir le jeu en quelques minutes. Cette présentation permet à un élève d'être assez vite en autonomie sur le jeu proposé)
- Elle présente donc des jeux que l'équipe souhaite assez différents dans leurs mécaniques : stratégie, bluff, coopératif, langages... pour montrer la variété de l'offre ludique.

- 1<sup>ère</sup> section : ce qui cadre le jeu au sein du collège

- Condition d'utilisation : <https://0596860l.esidoc.fr/site/espace-ludique/regles-du-jeu/conditions-d-utilisation>
- Les conditions de prêt : <https://0596860l.esidoc.fr/site/espace-ludique/regles-du-jeu/conditions-de-pret>
- Présentation du système de classement : <https://0596860l.esidoc.fr/site/espace-ludique/regles-du-jeu/classement>

Le choix a été fait d'indexer les jeux et de proposer une cote avec :

- o Un système de classement sur 4 niveaux de difficulté :
  - Débutant
  - Amateur
  - Connaisseur
  - Expert

L'équipe pédagogique trouve en effet intéressant que l'élève se projette dans une progression et qu'il puisse petit à petit passer de débutant à expert, qui est une sorte de « Graal du joueur » à atteindre !

- o L'ambiance de jeu est également précisée sur la cote.

4 types d'ambiance ont été définis :

- Jeux de réflexion
- Jeux d'ambiance
- Jeux « duo » ou solo
- Jeux de comptoir

- o Sont ajoutés en mot clé les mécaniques de jeu (voir précédemment).

Au départ, ces informations ne parlent pas trop aux élèves mais ils se les approprient vite et peuvent devenir fan d'une de ces mécaniques et rechercher ce type de jeu.

- Les espaces de jeu : <https://0596860l.esidoc.fr/site/espace-ludique/regles-du-jeu/espaces-de-jeu>



Consulté Le 22/06/22

Une réflexion globale préalable a été conduite au sein du collège sur l'optimisation et la complémentarité des « espaces de vie scolaire » afin d'utiliser au mieux les temps en dehors de la classe.

6 espaces de vie scolaire ont été définis : chaque espace a ses propres fonctions et propose des activités différentes. Cela permet aux élèves de ne pas aller dans un espace par défaut mais de formuler une envie, un besoin pour l'heure qu'il a à passer hors du temps classe.

Le choix a été fait de mettre des jeux à disposition dans 3 de ces espaces :

- Au 5C (le CDI) : jeux qui nécessitent une médiation avec des règles
- A la maison des collégiens : jeux d'ambiance
- Dans la salle d'activités dite salle coopérative : jeux qui se jouent à deux, faciles à prendre en main et qui ne nécessitent pas une grande médiation.

- 2<sup>ème</sup> section : le catalogue

- Cette section présente le catalogue à partir de sélections thématiques.

<https://05968601.esidoc.fr/site/espace-ludique/catalogue/thematiques-et-styles-de-jeu>

**Thématiques et styles de jeu**

▼ Nos sélections

Jeux de stratégie | Jeux d'ambiance | Jeux "duo" | Jeux de bluff

Jeux de langage | Jeux coopératifs

**Jeux de stratégie**

Les jeux de stratégie sont de complexité variable, mais se caractérisent tous par une certaine diversité de mécaniques et un matériel souvent plus fourni que les autres types de jeu (avec un plateau central notamment).

Ils demandent donc souvent plusieurs parties pour être pleinement appréciés. Ils sollicitent le joueur de plusieurs façons et lui demandent notamment de prélever beaucoup d'informations : sur le matériel de jeu (plateau central, cartes, dés, pions), mais aussi sur les faits et gestes des autres joueurs. Ce sont donc autant des jeux d'observation que de d'anticipation.

Parmi les jeux de stratégie/réflexion certains mettent davantage l'accent sur les possibilités de planifier et d'optimiser chaque coup. C'est le cas des jeux de gestion, qui demandent de combiner et transformer des ressources. D'autres mettent davantage l'accent sur la capacité des joueurs à s'adapter à des imprévus et à des retournements de situation : c'est le cas des jeux d'affrontement, de conquête ou de course par exemple.

Malgré leur caractère relativement exigeant, les jeux de stratégie/ réflexion constituent une expérience très intéressante pour les élèves . Ils sont

Consulté Le 22/06/22

La sélection présentée est celle des jeux de stratégie (qui est une mécanique). Elle comprend une définition de ce qu'est un jeu de stratégie suivie d'une sélection de jeux de ce type.

L'intention est de proposer une démarche de progression : d'abord des jeux basiques pour les joueurs débutants puis vient ensuite une sélection de jeux allant petit à petit vers le niveau expert.

La démarche est la même pour toutes les sélections publiées dans cette section.

- Les mécaniques :

<https://05968601.esidoc.fr/site/espace-ludique/catalogue/mecaniques>

**Mécaniques**

**Les mécaniques des jeux**

On ne peut pas parler des jeux de société sans évoquer la grande diversité de mécaniques qui font que l'offre est très variée. En voici quelques unes empruntés au très bon site "Le Bar à jeux"

- **Enchères** : Si je mets plus de jetons / argent que toi, et si tu n'en rajoutes pas, je gagne (Las Vegas, Skull and Roses, Boomerang)
- **Objectif secret** : je suis le seul à savoir comment gagner plus de points (Mysterium, Code Name, Profiler, Souk, Les Loups-Garous, Takenoko, Water Lily, Jumpy Jack, Identik, Petits Meurtres et faits divers, Wanted, Saboteurs, Rumble in the House, Aventuriers du Rail)
- **Majorité** : Je gagnerai plus de points si j'ai posé plus d'éléments / cartes / points que toi (Fiji, Le Petit Prince, Sushi Go, Las Vegas, Catane Junior, Boomerang, Dice Town, Sea of Clouds)
- **Area control / contrôle de territoires** : Je recevrai plus de points en contrôlant des parties du plateau (SmallWorld)
- **Bluff** : Je te fais croire quelque chose (Perudo, Skull and Roses, Poker des Cafards, Complots)

- **Stop ou encore** : je peux m'arrêter de jouer, ou continuer pour gagner plus de points mais prendre plus de risques (Spookiest)
- **Course** : je gagne si j'arrive avant toi (Jamaica, Formula D)
- **Connection** : En plaçant certains éléments les uns à côté des autres, je gagne plus de points (Les Bâtisseurs)
- **Placement d'ouvriers** : En plaçant mes pions sur le plateau, j'active des actions (Méz Road)
- **Guess** : Si je devine ce que tu vas jouer, je pourrai gagner plus de points
- **Construction** : J'ai besoin de ressources pour développer mon jeu (Kingdomino, Medina, MiniVilles, Le Petit Prince, Takenoko, Taluva, 7 Wonders)
- **Combinaison** : en associant des éléments / cartes, je gagnerai plus de points (Kanagawa, Taluva)
- **Placement de tuiles** : En posant des tuiles, je gagne des points (Kingdomino, Carcassonne Star Wars, Patchwork)
- **Coopération** : Nous jouons ensemble contre le jeu ou contre un seul joueur (= l'île Interdite, Bandido, Hanabi)
- **Dés** : lancer les dés confère mouvements ou actions (King of Tokyo)
- **Gestion du temps** : Chaque fois que je joue, je fais avancer le temps, limité
- **Négociation** : En échangeant des ressources, je développe mon jeu (=Bohanza, Catane Junior)
- **Programmation** : Avant de jouer, je choisis parmi les différentes actions possibles (= Colt Express)
- **Mémoire** : Si je me souviens des éléments / cartes précédemment joués, je marque plus de points
- **Deck Building / construction de deck** : j'achète des cartes / dés / éléments maintenant, que je pourrai utiliser plus tard (Star Realms, Les Bâtisseurs)
- **Affrontement** : je gagne si je suis plus fort que toi

Consulté Le 22/06/22

Toutes les mécaniques y sont présentées.

Les élèves qui se forment à l'univers du jeu peuvent découvrir en quelques mots ce qu'est une mécanique de jeu. C'est assez succinct mais cela permet de rentrer dans une mécanique.


### - 3<sup>ème</sup> section : Devenir expert

L'idée est de créer une culture ludique et d'y progresser.

Pour les experts, on aborde une dimension qui est parfois un peu compliquée même pour les adultes : celle de la compréhension des règles et de l'explication d'un jeu.

- Comprendre les règles :  
<https://05968601.esidoc.fr/site/espace-ludique/devenir-expert/comprendre-des-regles>  
On renvoie vers les vidéos-règles en ligne.
- Expliquer un jeu :  
<https://05968601.esidoc.fr/site/espace-ludique/devenir-expert/expliquer-un-jeu>

### Expliquer un jeu :



(extraits du site : <https://gusandco.net/2013/02/06/comment-expliquer-un-jeu-10-conseils-pratiques/>)

J'ai souvent remarqué que les joueurs préféraient commencer par comprendre deux éléments principaux : comment gagner et comment jouer.

**Comment gagner :** pour la plupart des joueurs, jouer signifie gagner. On joue rarement dans l'optique volontaire de perdre. Et pour gagner il faut donc savoir comment s'y prendre pour y arriver, logique. Commencez vos explications en présentant la fin, les conditions de victoire, les buts ultimes.

**Comment jouer :** une fois la victoire expliquée, présentez ensuite comment jouer : faut-il lancer un dé? Jouer une carte? Placer un de ses pions sur une case?

Une fois que vous avez brièvement énoncé ces deux paramètres, rentrez dans le vif des règles.

**7 minutes :** Des expériences psychologiques ont été menées, le cerveau humain ne peut rester concentré qu'entre 7 à 10 minutes à la suite. Au bout de cette période, la concentration se relâche. Si vous devez expliquer de longues règles, prévoyez quelques mini-pauses chaque 7-10 minutes. Poser une question sur le jeu, parlez d'autre chose, présentez l'auteur, l'éditeur, l'illustrateur, allez prendre un verre de lait de soya, tout ceci permet à la concentration de se relâcher quelque peu avant d'entamer un nouveau cycle d'apprentissage.

**Visualisez :** (...) Quand vous expliquez, bougez les pions, indiquez les emplacements sur le plateau, présentez les cartes.

**Simplifiez :** Simplifiez au maximum. Expliquez, mais le moins possible, juste assez pour que vos joueurs puissent faire 1-2 tours de jeu. Vous aurez alors tout le loisir de rajouter d'autres éléments au compte-goutte.

**Maîtrisez :** Dernier petit conseil, et pas des moindres, maîtrisez le jeu. Évitez d'expliquer un jeu que vous ne connaissez pas bien, cela ne rassurera pas vos joueurs. Il vaut mieux alors prendre la règle et la lire à plusieurs plutôt que de s'aventurer dans des explications douteuses voire calamiteuses.

**4 éléments :** Quand vous expliquez les règles d'un jeu, gardez cet élément en tête. Concentrez-vous sur 4 mécanismes au plus, charger le navire ne fera que noyer vos joueurs.

**Impliquez :** Tout le long de vos explications, essayez d'impliquer vos joueurs. En les regardant d'abord, cela leur permettra de se sentir reconnus, donc d'avoir un contact avec vous. Essayez ensuite de leur poser des questions sur le matériel, de leur demander d'anticiper sur l'un ou l'autre élément, cela leur permettra de participer activement aux explications, donc de se sentir engagés, impliqués.

**Répétez :** N'hésitez pas à répéter certaines explications, comme la victoire par exemple. Pour que la mémoire vive du point 4 devienne mémoire ancrée, la répétition est encore le meilleur moyen.(...)

Consulté Le 22/06/22


Il s'agit d'un extrait d'un site de joueur qui retrace les différentes étapes pour expliquer un jeu de société. Ce n'est pas inné.

Cela fait également partie des différentes ressources proposées aux médiateurs de jeu. C'est un des enjeux : ne peut pas être seul médiateur car c'est chronophage, mais s'adjoindre l'aide d'élèves devenus experts dont les compétences sont ainsi valorisées.

### - 4<sup>ème</sup> section : Intitulée « Activités autour du jeu », cette section renseigne sur les différents moments où l'on peut jouer

- Le temps d'accueil au 5C : Fonctionnement du jeu au CDI  
<https://05968601.esidoc.fr/site/espace-ludique/activites-autour-du-jeu/temps-d-accueil-5c>

### Temps d'accueil 5C



**Jouer au 5C**

Jouer au 5C ? C'est possible, au même titre que lire, faire une recherche ou faire un travail personnel.

Environ 250 jeux sont disponibles, du plus facile au plus complexe, du plus fun au plus stratégique...

Pourquoi jouer ? Pour s'amuser tout en réfléchissant, échanger avec ses amis, découvrir des nouveaux univers, s'évader...

Jouer au 5 ? C'est possible, mais par n'importe quand et pas n'importe comment !

**Être « joueur » au 5C, c'est :**

- Demander l'autorisation avant de sortir un jeu
- Prendre soin du jeu, être capable de le ranger correctement et au bon endroit
- Choisir un jeu à son niveau ou demander un conseil ou une explication
- Respecter le calme du 5C et les autres activités
- S'amuser dans le respect de l'autre : accepter de perdre, dialoguer, inviter...

**Au bout de nombreuses parties, tu seras peut être « joueur expert » :**

Être joueur expert, c'est :

- Être capable d'expliquer un jeu à des camarades
- Conseiller un jeu adapté à un camarade
- Lire et comprendre une règle seul
- Utiliser les ressources du portail lud'Aubrac : tutos, vidéo règles, sites spécialisés
- Connaître le vocabulaire du jeu et les différentes mécaniques
- Faire des vidéos présentant des jeux pour ses camarades

Consulté Le 22/06/22

- Le club jeu de société : <https://0596860l.esidoc.fr/site/espace-ludique/activites-autour-du-jeu/le-club-jeux-de-societe>

Le club se divise en 2 groupes :

- o Le groupe « jeu libre » pour les élèves qui veulent jouer à des jeux qu'ils aiment sans forcément être dans la découverte de nouveaux jeux
- o Le groupe « jeu découverte » qui propose chaque semaine un des jeux du mois afin non seulement de les faire tourner mais aussi de permettre aux élèves de découvrir ces nouveaux jeux et d'en devenir les médiateurs.

En club, on développe son expertise pour devenir médiateur.

- o Les animations :

L'exemple est donné ici d'une activité (cf. le diaporama) reconduite chaque année : Les « 10 h du jeu » sont animées par le club jeux de société qui accueille un samedi pendant 10 h des parents, amis, partenaires, voisins pour découvrir avec le sourire des jeux de société.


- 5<sup>ème</sup> section : les partenariats privilégiés

<https://0596860l.esidoc.fr/site/espace-ludique/nos-partenaires/les-ludotheques>

### Des partenaires

---

Un site ressource




Deckdedoc est un site Internet créé pour aider les ludothèques scolaires.

On y trouve un catalogue avec des fiches présentant des jeux.  
Tu peux y contribuer en proposant des avis sur les jeux que tu aimes au professeur-documentaliste qui les ajoutera au site.

On y trouve aussi des vidéos explicatives, des sélections de jeux...

---

Un vendeur de jeux au TOP !



Elle exerce son activité dans trois directions :

- La vente de jeux de société modernes
- Le développement d'animation autour du jeu
- La formation sur le jeu


La boutique se situe au 19 Place Charles de Gaulle à Bailleul (au pied du Beffroi)  
Le village est ouvert :

- Mardi : 10h-19h.
- Mercredi : 10h-19h.
- Jeudi : 10h-19h.
- Vendredi : 10h-19h.
- Samedi : 10h-19h.
- Fermé Dimanche et Lundi

Tel : 03 28 42 24 35  
<http://www.villagedujeu.com/>

---

Ludothèques



La ludothèque de Tourcoing :  
plus de 7000 jeux à découvrir à 15 mn du collège  
Ludomédiathèque Colette  
27 avenue Roger-Salengro  
téléphone : 03 59 63 43 00  
courriel : [mediatheque@ville-tourcoing.fr](mailto:mediatheque@ville-tourcoing.fr)

Vous trouverez également des jeux à la médiathèque Chedid proche du collège  
156 avenue Fin de la Guerre  
Quartier de Belencontre

Téléphone : 03 59 63 44 00  
Courriel : [mediatheque@ville-tourcoing.fr](mailto:mediatheque@ville-tourcoing.fr)  
<https://mediatheque.tourcoing.fr/opacwebaloes/index.aspx?ldPage=96>

Consulté Le 22/06/22

- Un site ressource : Deckdedoc  
Il s'agit d'un site créé par Mathieu et deux autres professeurs documentalistes. Il a pour but d'accompagner la création, l'animation ou le développement d'une ludothèque scolaire. Il s'adresse donc plutôt à des professeurs documentalistes qui peuvent y trouver :
  - o Une rubrique catalogue qui présente chaque jeu sur une fiche
  - o Une partie analyse qui explique les enjeux induits par l'introduction du jeu de société dans un EPLE.
  - o Une partie guide : Quels jeux choisir pour débiter, Les derniers jeux testés par l'équipe, le jeu du mois.

Le site Deckdedoc a vocation à être un site collaboratif. C'est pourquoi il incite les élèves à donner leur avis sur un jeu et sur l'intérêt qu'ils trouvent au jeu. La même chose est demandée aux enseignants.
- Focus sur un partenaire : certes, le collège lui achète ses jeux, mais c'est aussi un partenaire important pour l'activité de création de jeux mise en place avec certains membres du club jeu de société.
- Partenariat avec la ludothèque de Tourcoing afin de proposer aux élèves un fonds de jeux beaucoup plus riche que celui du collège