

## UNE LUDOTHÈQUE DANS LE CDI

Nouveaux usagers, nouveaux usages : repenser les espaces du CDI



Mots clés = Collaboration / Vivre ensemble / ludothèque / EMC / éducation civique et morale / coopération / serious game / numérique /

PROJET pédagogique détaillé	p. 1 à 3.
Bilan et réalisations	p. 3 à 5.
Documents d'accompagnements	p.6



### UNE LUDOTHÈQUE DANS LE CDI

Adapter l'offre d'activités du CDI aux usagers en faisant participer ces derniers à l'aménagement de l'espace ludothèque.

#### OBJECTIFS :

Améliorer le climat scolaire pour installer un climat serein, propice aux apprentissages.

Développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe.

*Projet pédagogique proposé par Isabelle ABIVEN, professeur documentaliste  
EREA François Truffaut - MAINVILLIERS (28)*

## PROJET PÉDAGOGIQUE DÉTAILLÉ

Rappel du titre du projet **UNE LUDOTHÈQUE DANS LE CDI**

Résumé du projet A la rentrée 2017, des changements ont été opérés à l'EREA : nouveaux horaires (ouverture du CDI à la pause méridienne), nouveau public (mixité). L'année précédente, plusieurs jeux avaient agrémenté le fonds du CDI. En parallèle, un atelier éducatif "jeux de société" avait été monté, et allait être reconduit, avec un budget dédié. La décision a été prise de mettre en commun les jeux de l'internat et du CDI, et de les enregistrer dans la base de données, afin que ce fonds puisse être empruntable. Les élèves ont été invités à participer à la mise en place de la ludothèque du CDI, le jeudi midi.

Descripteurs : compétences transversales ; collaboration

Date de création : 30 mai 2018

Auteur(s) et fonction(s) : *Isabelle Abiven, professeur-documentaliste  
Matthieu Querré, professeur des écoles-éducateur*

Courriel(s) [Isabelle.abiven@ac-orleans-tours.fr](mailto:Isabelle.abiven@ac-orleans-tours.fr)

## CADRE

Nom de l'établissement :	EREA François Truffaut 42 rue du château d'eau - BP 41007 28300 Mainvilliers cedex
Niveau(x) de(s) classe(s) :	6 <sup>ème</sup> , 5 <sup>ème</sup> , 4 <sup>ème</sup> , 3 <sup>ème</sup> , CAP 1 <sup>ère</sup> année
Nombre d'élèves concernés :	12 actifs pour la mise en place, une trentaine pour la participation aux jeux
Cadre pédagogique :	Temps hors la classe : pause méridienne, ateliers éducatifs (soir et mercredi AM)
Discipline(s) impliquée(s) :	Information-Documentation, Histoire-Géographie

## SOCLE COMMUN

Compétences constitutives du socle commun	<ul style="list-style-type: none"><li>• Coopération et démarche de réalisation de projet (D2)</li><li>• Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres (D3)</li><li>• Réflexion et discernement (D3)</li></ul>
---	--

## DESCRIPTIF

Objectif(s) pédagogiques (s) :	<p><i>Ajout d'un espace ludothèque :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Être citoyen : apprendre à respecter des règles, respecter les autres</li><li>• Améliorer le climat scolaire pour installer un climat serein, propice aux apprentissages</li><li>• Travailler sur le vivre ensemble</li><li>• Apprendre à respecter des règles</li><li>• Rester concentré</li></ul> <p><i>Politique d'achat orientée sur les jeux coopératifs :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition</li><li>• Développer des valeurs : respect, solidarité, coopération</li><li>• Développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe</li><li>• Construire la cohésion du groupe, favoriser les interactions</li><li>• Organiser des situations réelles de communication</li></ul> <p><i>Participation des élèves à la création de la ludothèque :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Favoriser le sentiment d'appartenance, l'appropriation du lieu</li><li>• Développer l'autonomie</li><li>• Valoriser le travail des élèves dans les ateliers professionnels (en publiant les photos de leurs réalisations sur le compte Instagram du CDI)</li></ul>
Constats partagés : (par les membres de la communauté éducative et vous)	<p>La pause méridienne est désormais de 90 mn.</p> <p>Les élèves de 6e, 5e, 4e ont du temps libre de 16h à 17h les lundis, mardis, jeudis. Ils souhaitent venir au CDI (mais ne veulent pas y faire leurs devoirs). Nouveau public (mixité).</p> <p>De nombreux problèmes de comportement (non respect des règles, conflits entre élèves).</p> <p>Les élèves souhaitent un usage du CDI (et en particulier de ses ressources informatiques) conforme à leurs pratiques personnelles habituelles (Facebook, Youtube, utilisation du téléphone portable, bavardages). Foyer pas ou peu ouvert.</p>

Objectifs opérationnels :	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposer d'un espace ludothèque bien identifié.</li> <li>• Proposer aux élèves d'autres possibilités d'activités au CDI.</li> </ul>
Mise en œuvre :	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inventaire des jeux disponibles dans l'établissement.</li> <li>• Vérification du nombre de pièces, changement de boîte.</li> <li>• Organisation d'un espace dédié dans le CDI (pour ranger et jouer).</li> <li>• Achat de nouveaux jeux pour alimenter le fonds.</li> <li>• Test, avis des élèves.</li> <li>• Achats d'autres jeux selon les découvertes des premiers jeux.</li> </ul>
Bilan de l'expérience	<p><b>Evolution des usages</b></p> <p>Une offre plus étendue et plus identifiée (espace créatif et espace ludothèque) a fait évoluer les usages. Paradoxalement, alors qu'à aucun moment je ne l'ai imposé, ni proposé, la demande de faire ses devoirs au CDI est un usage qui commence à émerger. La salle d'étude est très peu investie (sauf si le CDI est fermé).</p> <p><b>Introduction du numérique</b></p> <p>Les exercices d'entraînement en mathématiques (learning apps, matou matheux, manuels numériques jocatop), en complément de ceux faits en classe, ont participé à l'amélioration des compétences dans cette discipline.</p> <p>Il y a plus de passages au CDI, mais c'est difficile à évaluer, car je n'ai commencé à saisir les statistiques qu'en décembre 2017. Il peut y avoir jusqu'à 14 à 16 élèves au CDI en même temps, voire 18-20, et cela se passe bien. C'est un effectif qui était inenvisageable jusqu'à cette année, je prenais maximum 10 élèves à la fois<sup>1</sup>. Le calme règne la plupart du temps au CDI, les élèves respectent les règles, même les jeux de société ne sont pas forcément bruyants. 19 exclusions en 4 mois (sur 1958 passages, du 6/12 au 09/04), dont 9 seulement, qui prennent le CDI pour une salle d'attente, les 10 autres étant des motifs "banals" par rapport à notre public (grossièretés, perturbations diverses, agitation...). Par rapport à mes objectifs de travail sur le vivre ensemble, je suis plutôt satisfaite.</p> <p><b>Evolution des pratiques collaboratives</b></p> <p>L'évolution de l'espace CDI a fait évoluer les pratiques des élèves et les interactions entre les âges. Les élèves d'âges différents jouent ensemble et se parlent, se donnent des conseils. Les jeux plébiscités par les élèves sont les suivants : <i>When I dream, King of Tokyo, Ice Cool, Marrakech, Baobab</i>, mais aussi <i>Uno, Puissance 4</i>.</p> <p>L'espace ludothèque, qui au départ se limitait à quelques jeux et beaucoup de "récup" a donc fusionné avec le même projet côté internat, et le CDI dispose désormais d'un fonds d'une cinquantaine de jeux, intégrés à la base de données, accessible aux élèves sur un temps d'étude, à la pause méridienne, et aussi sur le temps de l'internat, le mercredi après-midi, ou le jeudi soir.</p> <p>Soit les jeux sont empruntés et utilisés à l'internat, soit le CDI est ouvert par un professeur des écoles-éducateur pour jouer sur place. Il y a tout un rayonnage et une armoire réservée, avec un présentoir et un support pour tablette réalisé par les élèves de 1ère année de métallerie. La tablette permet d'accéder au catalogue du CDI, le carrousel présentant la ludothèque est en page d'accueil<sup>2</sup>.</p> <p>Les jeux sont enregistrés dans la base PMB. A cette base va s'ajouter prochainement les éléments de programme et les compétences qui peuvent être</p>

<sup>1</sup> Il faut savoir que par rapport à un CDI de collège ou de lycée, les effectifs présents au CDI n'ont pas de comparaison possible. Une classe d'EREA accueille maximum 16 élèves. Les élèves ont maximum une heure d'étude à la semaine. C'est un public réputé difficile, qui est souvent en rébellion face aux règles, et très en difficulté, notamment de lecture.]

<sup>2</sup> [http://ere-mainvilliers.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/biblio/opac\\_css/index.php](http://ere-mainvilliers.tice.ac-orleans-tours.fr/php5/biblio/opac_css/index.php)

ciblées par les différents jeux de société<sup>3</sup>. Un échange (liaison CM2-6e) va s'opérer entre les élèves de 6<sup>ème</sup> et une école élémentaire de Mainvilliers pour partager les connaissances acquises sur les jeux.

## RÉALISATIONS 2017-2018



Les vieilles boîtes sont jetées



et remplacées par les boîtes vides (de housses de tablette)



présentoir réalisé par les élèves de l'atelier métallerie



Support pour tablette réalisé par les élèves de l'atelier métallerie



Elèves jouant à When I Dream



Ice Cool



King of Tokyo

<sup>3</sup> Exemple en annexe

## Exemple de fiche-jeu : When I Dream

---

**N° d'exemplaire :** 4925

**Nombre de joueurs :** 4 à 10

**Durée moyenne d'une partie :** 30 minutes

**Discipline :** français

**Descriptif :** « When I Dream » est un jeu onirique où tous les joueurs incarneront à tour de rôle un rêveur. Ce dernier va devoir deviner le plus de mots possible, le temps d'une nuit, représentée par le sablier. Les autres joueurs vont incarner les esprits du rêve. Il y a 3 esprits différents :

- La fée aide le rêveur
- Le croque-mitaine induit en erreur le rêveur
- Le marchand de sable souhaite une égalité entre bonne et mauvaise réponse

À la fin de la manche, le rêveur contera son rêve afin de faire voyager les autres joueurs ... Puis les rôles changent et un nouveau tour commence ...

**But du jeu :** marquer un maximum de points en fonction du rôle incarné qui évolue à chaque tour. Les élèves devront être capables de s'adapter à ces changements permanents, de faire appel à leurs compétences lexicales et avoir une bonne capacité de mémorisation.

### **Compétences du socle commun (cycle 3) :**

- Raconter une histoire (domaine 1)
- Écouter en maintenant son attention (domaine 1)
- Manifester sa compréhension d'un message oral (domaine 1)
- Savoir raisonner pour trouver le sens des mots inconnus en prenant appui sur la morphologie, les réseaux de mots qu'il a appris à construire et le contexte (domaine 1)
- Pouvoir dire de mémoire un texte à haute voix (domaine 1)