

Paris, le 25/04/2008

Comment les bibliothèques publiques peuvent-elles attirer et conserver la clientèle jeunesse ?

Pré- congrès de l'IFLA, cap sur les jeunes sur le thème des « Expériences en matière d'intégration culturelle, d'alphabétisation, d'accompagnement scolaire »

Titre : « Science, jeu et livre » : des expérimentations sur le jeu comme élément d'intégration et d'accès à la lecture.

Nom :

Francine LESAIN. Cité des sciences et de l'industrie (CSI). Bibliothèque des sciences et de l'industrie (BSI). Paris. France.

f.lesaint@cite-sciences.fr

Abstract

L'expérience « Science, jeu et livre » est réalisée à la Bibliothèque des sciences et de l'industrie (BSI) à Paris : la BSI est une des directions de la Cité des sciences et de l'industrie, ses missions répondent à celles de la Cité des sciences, « rendre accessibles à tous les publics les savoirs scientifiques, techniques et industriels » et présenter « les enjeux de société liés à leur évolution.

Elle propose une offre riche et variée de ressources documentaires multimédia, de services et de médiation dans l'environnement scientifique de la Cité des sciences et de l'industrie.

Située dans un environnement géographique avec des populations défavorisées, l'objet du projet a eu pour objectif d'utiliser autrement le jeu et ses différentes fonctions, dans l'offre de médiation, pour attirer et conserver une clientèle jeunesse de proximité dont beaucoup sont en apprentissage du français, de la lecture, faciliter l'intégration des parents et établir autour d'une activité ludique une relation de qualité des enfants entre eux et avec le bibliothécaire.

Créer une rencontre avec les sciences :

Pour cette saison de programmation 2007-2008, dans le cadre de ce projet ont été mis en place des principes de programmation, un calendrier d'activités pour expérimenter de nouveaux types d'ateliers avec du jeu et des livres : ateliers de fabrication, de découvertes de livres, sur la santé, le sport avec le jeu comme élément, jeux de société, expériences.

Introduction

«Une culture bloquée sur un temps scolaire est la négation même de la culture scientifique. Il n'y a de sciences que par une école permanente et c'est cette école que la science doit fonder ». Cette phrase de Gaston Bachelard extraite de son ouvrage "la formation de l'esprit scientifique" écrite en 1938 garde tout son sens dans ce début du 21^{ème} siècle et m'inspire, en introduction cette courte réflexion : aux origines est le livre, le livre de l'Univers, puis le livre dans la bibliothèque, puis le média dans la médiathèque, puis l'ère du numérique, du pédagogique, du ludique, du loisir et dans le loisir le jeu, le jeu aussi dans la bibliothèque pour animer, pour le passage sacré du contenu, « du livre jeu » et du savoir des livres au savoir lire, du pré-lecteur au lecteur. Mais pour certains, le passage est incertain, semé d'embûches et la lecture, un art difficile. Où se situe la place de l'un, la place de l'autre, du champ des bibliothèques au champ des écoles, si ce n'est dans la bibliothèque pour une école permanente, si ce n'est en passant par le jeu. Pour autant, dans une bibliothèque à vocation du scientifique et technique le choix du jeu ne saurait être indifférent comme élément

d'intégration et d'accès à la culture: jeu pour s'initier, découvrir, imaginer, se socialiser pour compter, pour lire et c'est de ce choix dont je vais vous parler.

La Cité des sciences et de l'industrie (CSI). La Bibliothèque des sciences et de l'industrie (BSI) des offres, un contexte, un environnement

La Cité des sciences et de l'industrie, créée il y a 22 ans, est un établissement public placé sous la tutelle des ministères de la culture et de la recherche.

Elle a pour mission **de « rendre accessibles à tous les publics les savoirs scientifiques, techniques et industriels» et de présenter « les enjeux de société liés à leur évolution » et participe à leur diffusion en France et à l'étranger**

La Bibliothèque des sciences et de l'industrie constitue une des plus importantes directions de la Cité des sciences et de l'industrie répondant intégralement à ses missions au même titre que la direction des expositions.

Elle propose des ressources documentaires multimédia dans l'ensemble des domaines scientifiques et techniques, des dossiers et des sélections thématiques en ligne.

Elle favorise l'accès à l'information scientifique et technique et accompagne le public dans sa recherche d'information.

Elle développe notamment les thématiques d'histoire des sciences et des techniques, la découverte des usages des nouvelles technologies et met particulièrement l'accent sur l'enfance. Elle met également à disposition deux espaces de conseils et de services aux publics : la cité des métiers et la cité de la santé.

Au-delà de son offre documentaire et de ses services, la Bibliothèque des sciences et de l'industrie propose différentes formes de médiation, attractive, éducative, innovante et scientifiquement fondées qui contribuent à la diversité de son offre en réponse à la diversité de ses publics et de ses attentes.

Aujourd'hui, une part importante de cette médiation est consacrée aux jeunes publics pour leur apporter non seulement l'envie de comprendre, éveiller des vocations pour des métiers scientifiques et techniques mais contribuer à l'égalité des chances en matière d'accès au savoir et à la culture.

Dans la bibliothèque, un espace leur est plus particulièrement dédié où ils peuvent découvrir les sciences, toutes thématiques confondues à travers des livres, des albums, des bandes dessinées, des mangas, des revues, des cédéroms, des films, des sites internet, des encyclopédies en ligne et des jeux.

Les collections proposées à la bibliothèque jeunesse sont particulièrement riches et s'adressent à une grande diversité de publics, dans un contexte et un environnement très spécifiques, **l'espace jeunesse est avant tout un lieu de brassage culturel.**

D'accès libre et gratuit, ouvert du mardi au dimanche, il accueille un public nombreux et varié, individuel ou en groupe : des enfants et jeunes adolescents, un public familial, des visiteurs des expositions de la Cité souvent de passage ou un public habitué de la bibliothèque de Paris et de banlieues proches ; les publics du monde scolaire et du monde professionnel de l'enfance, animateurs, éducateurs, formateurs, relais d'associations y sont également très présents.

Les enfants rencontrés sont très divers par leurs origines culturelles et par leurs niveaux scolaires. Beaucoup de ces publics viennent de la proximité géographique.

Or, la Cité des sciences et de l'industrie est située dans le nord-est parisien, dans le 19^{ème} arrondissement de Paris, dans un environnement géographique en pleine mutation à fortes populations défavorisées. On y trouve, beaucoup de familles nombreuses et de familles monoparentales, la population y est plus jeune que dans d'autres arrondissements, un

quart des jeunes à moins de 20 ans. Le taux de migration est également très important et près de 40 % des jeunes de moins de vingt ans sont nés à l'étranger.

La Cité est également limitrophe de communes à forte population de cultures différentes, d'Asie, d'Afrique. Beaucoup de parents en situation de migration sont au chômage ou occupent des emplois précaires.

Dans ce Nord- Est parisien, beaucoup de parents expriment donc le sentiment d'être exclus, lequel sentiment est repris par leurs enfants. Les parents sont coupés de leurs racines et les différences culturelles entre le pays d'origine et la France se font sentir dans les moyens éducatifs que les immigrés peuvent mettre à disposition de leurs enfants. Les repères éducatifs ne sont souvent pas les mêmes en France et dans le pays d'origine.

Avant d'être un lieu de ressources documentaires, la bibliothèque représente donc pour ces jeunes de proximité défavorisés un lieu refuge et un lieu de vie.

L'objet du projet sur le jeu

Dans un tel contexte, comment faire de l'espace jeunesse un véritable lieu pour faciliter l'intégration de ces populations sans même pour certains qu'ils maîtrisent la langue ? Comment leur faire découvrir d'autres usages du lieu tant dans l'appropriation des médias que dans les activités de médiation ; comment favoriser la rencontre et le lien social ?

L'objet du projet de créer des expérimentations sur le jeu comme élément d'intégration et d'accès à la lecture est parti de l'observation du comportement de ces jeunes publics, du constat d'un certain type d'usages : ces jeunes, souvent en errance sur l'espace et pour beaucoup en difficultés de lecture n'utilisent pas ou très peu les livres, les bandes dessinées et les revues mises à leur disposition ; leur choix se porte davantage sur la vidéothèque où ils peuvent voir des films documentaires et d'animation et sur les bornes où sont sélectionnées des sites internet et des cédéroms. Ils sont aussi particulièrement friands des projections de films du samedi et du dimanche.

La bibliothèque jeunesse comprend également une salle de cinéma et un espace réservé à la découverte de cédéroms ludo-éducatifs.

L'accès à l'espace cédérom se fait sur inscription et est réservé aux enfants à partir de 5 ans. Chacun des dix postes installés en réseau présente des jeux ludo-éducatifs pour trois tranches d'âge, de 5 à 7ans, de 8 à 10 ans, de 11 à 14 ans. On y trouve plus de soixante-dix jeux (atout clic, Didi et Ditto, Adibou, Forestia, la grande aventure, mon premier laboratoire...) qui sont classés sous différentes rubriques : comme à l'école, création dessin, jeu d'éveil, d'aventures, jeux scientifiques... Les séances en période de forte fréquentation sont d'une demi-heure et animées par les bibliothécaires.

C'est à travers cet accompagnement sur les cédéroms que les bibliothécaires ont pu le mieux appréhender les difficultés d'apprentissage, d'accès à la lecture et de compréhension de l'écrit de certains enfants d'une dizaine d'année déjà.

Peu à peu, la médiation mise en place sur cet espace a porté ses fruits permettant à ces jeunes publics d'avoir un autre usage de ces jeux, de passer de l'intuitif au méthodique, ne plus être dans le « tout clique », de passer la première étape du jeu, d'apprendre à continuer, d'aller jusqu'au bout et être fier de réussir.

C'est à partir de ce constat qu'il s'avérait essentiel, pour toucher ce public, l'aider à s'intégrer, et lui donner l'accès au livre d'essayer de nouvelles formes de médiation qui répondraient davantage à ses besoins.

Vaste chantier car, il ne s'agissait plus seulement pour la bibliothèque jeunesse de mettre en place, comme chaque année, des animations « diverses et variées » pour concrètement transmettre la science aux enfants, mais il fallait élaborer dans la nouvelle saison de programmation annuelle de nouvelles activités ayant un impact social tant en direction des

enfants que de leurs parents: l'enjeu était aussi d'arriver à mieux communiquer avec ces enfants, leurs parents : de deviner, déceler derrière leurs attentes leurs demandes non exprimées.

Pour pouvoir poser les principes de cette saison de programmation, la question qui s'est alors posée était double :

- Comment créer à la fois une rencontre avec la « science », la culture scientifique et technique et une rencontre avec le livre, le livre « objet du savoir » et par quel biais susciter leur désir, leur curiosité pour franchir le pas de l'image au texte.

Pour ne citer que cette phrase de Paul Valéry « ce qui est simple est toujours faux, ce qui ne l'est pas est inutilisable » et sachant que « la notion de culture scientifique pose une difficulté certaine à la diffusion des savoirs », le projet d'expérimenter sur le jeu a comme propos, de permettre à cette clientèle jeunesse en difficultés d'alphabétisation, de socialisation d'avoir accès à la culture, en s'appropriant autrement, les ressources d'un lieu qui était déjà perçu par eux comme un lieu de rencontre, de découverte et de loisirs à travers, nous l'avons vu, des cédéroms ludo-éducatifs, des films mais aussi des outils interactifs tels que les encyclopédies où il y a des images interactives, et pour les plus petits le plaisir des yeux et du toucher à travers les albums...

Et si, au fil des saisons, l'idée d'utiliser davantage le jeu était devenue de plus en plus prégnante et incontournable, inscrire le jeu comme une offre de médiation conséquente dans une bibliothèque jeunesse au sein d'un grand musée scientifique et technique, le quatrième musée le plus fréquenté de France (3, 2 millions de visiteurs par an) présentait une certaine difficulté : jeux et expériences relevant, principalement, du programme d'animation des expositions payantes du musée.

Les principes de la programmation

Compte-tenu de ces contraintes, la nouvelle saison de programmation de septembre 2007 à août 2008 devait poser clairement les objectifs d'ateliers incluant le jeu pour une nouvelle médiation de la lecture : les objectifs visés étaient de réduire la fracture sociale, faire connaître la richesse des ressources sur tous les supports, accompagner ce jeune public en proposant des types de médiation diversifiés et déclinés pour toucher toutes les classes d'âge, différents milieux, lui donner le goût du savoir, lui permettre l'appropriation des connaissances et d'aller autant que possible vers une maturation cognitive et comportementale.

Le but était aussi d'utiliser le jeu dans ses différentes fonctions : comme instrument de plaisir qui peut aider l'enfant dans ses divers apprentissages, lui donne la volonté de gagner mais lui apprend aussi à accepter de perdre, tels les jeux de règles et de compétition, les jeux de société ; le jeu qui contribue à développer l'esprit constructif, l'imagination.

La programmation posait aussi les principes d'ateliers périodiques, par mois, les 1er, 4^{ème} et 5^{ème} mercredi, événementielle et liée soit à des manifestations, à des enjeux de société, soit à la programmation de la cité : dans ses contenus, ces activités ludiques devaient attirer le public présent sur l'espace, conquérir le public de proximité, individuel ou des centres de loisir et associations par une programmation renouvelée en phase avec l'actualité de la Cité et du calendrier civil, instaurer un espace et un temps convivial entre les enfants, permettre une approche collective de certains thèmes, approfondir un sujet scientifique, un auteur, développer la créativité. Leur durée était de 40 mn à 1h 30 avec comme objectifs de fréquentation : 10 à 16 personnes par séance, des individuels et des groupes (centres de loisirs..).

La bibliothèque jeunesse a donc établi le calendrier annuel prévisionnel des activités en prenant en compte, certains thèmes des expositions de la cité comme « quand l'Afrique

s'éveillera » ou « le grand récit de l'univers » et des événements d'actualités comme les JO de Pékin...ou l'année internationale de la pomme de terre et qui étaient particulièrement attractifs pour les publics ciblés. Comme exemple, l'atelier sur « la pomme de terre dans tous ses états », atelier étonnant voire détonant sur un tel thème, prévoyait non seulement un jeu à partir de tampons, d'application manuelle sur la patate mais aussi, dans le cadre de la programmation annuelle des films, la projection de films documentaires et d'animation sur sa merveilleuse histoire.

Ce calendrier annuel indique également l'intitulé de l'animation, la date, l'âge, les produits médiathèques utilisés, livres, jeux, ... mais aussi les liens avec l'actualité, avec la Cité, les collections, le thème et le contenu retenu, le partenariat si il y en a un prévu.

L'éventail des animations s'ouvre sur un champ assez large en proposant différents types d'ateliers ludiques : ateliers- découvertes, de fabrication, des jeux scientifiques, de société, de stratégie», autour de la santé et autour du sport avec notamment une animation d'utilisation de la WI dans la salle de cinéma pour l'ouverture des jeux olympiques en août 2008.

Quelques exemples d'expérimentations

Voici la présentation de quelques- unes de ces expérimentations qui ont déjà eu lieu et qui furent particulièrement plébiscitées par les jeunes.

- Le yoté, un jeu africain :

A partir de livres sur le yoté et d'un très beau jeu de yoté, les jeunes ont appris à fabriquer un yoté, à y jouer. Les jeunes africains ou leurs parents qui connaissaient déjà ce jeu ont pu ainsi montrer, aux autres, leurs talents. Enchantés, certains d'entre eux sont revenus pour jouer à la bibliothèque avec ce jeu mis à leur disposition les samedis et les dimanches.

Autour de la thématique « art et science », une série d'ateliers très ludiques intitulés « livres à compter », « livres tactiles » « maths en formes », furent créés pour des jeunes à partir de 8 ans (et les adultes qui désiraient y participer) : le but est, à la fois de faire découvrir le livre, l'objet livre et livre objet, sa matière et son contenu, et de le réaliser en s'inspirant du modèle.

Par exemple, l'atelier « Ribambelles » à partir d'un livre (« Ribambelles » de Nathalie Parrain) a permis de créer différents modèles de ribambelles.

Les ateliers « art et science » apportent beaucoup aux jeunes par la découverte de livres d'artistes, la fabrication ludique de réalisations qu'ils peuvent souvent emporter chez eux ou exposer, l'activité manuelle.

C'est l'occasion de jouer à fabriquer des livres en utilisant différentes matières lisses, rugueuses, fines, épaisses, en carton, en tissu, en plastique.

La bibliothèque jeunesse possède un fonds conséquent de livres et de jeux d'artistes (de Bruno Munari, de Lavater, Komagata, Kveta Pacovska) qui servent de modèles pour ces ateliers.

- L'atelier « livres à compter en tissu africain » fait partie de cette série.

En s'inspirant du très beau livre à compter en tissu africain de Ianna Andreadis

(<http://ianna.online.fr/livres.html>) et de livres en patchwork brodé (de Louise-Marie

Cumont), les bibliothécaires ont proposé aux enfants de confectionner un livre à compter en tissu africain. Dans cet atelier, les bibliothécaires ont été frappées par le talent et l'imagination des enfants qui ont manifesté une grande créativité en réalisant des modèles très divers, avec de véritables qualités plastiques. Aucun enfant n'a voulu imiter son voisin.

Il y a eu aussi une rencontre entre enfants et adultes qui a été très importante, sans parler de la création d'un objet « qu'on emporte à la maison », de la valorisation du boubou africain, de la

culture africaine et de la prise de conscience qu'un livre peut-être un objet sans écriture : il y avait en effet plusieurs familles dont l'une originaire d'Afrique, une autre du moyen-orient une autre encore venue après avoir consulté le programme d'animation sur internet.

Venant d'horizons très différents, nous avons eu, ce jour là, des « images vivantes d'une mixité réussie » !

- **Wait and see**

- Sur un thème différent, l'atelier « Wait and see », jeux et expériences scientifiques dans les albums documentaires en langue étrangère, s'adresse plus particulièrement à des enfants non lecteurs étrangers de 8 ans à 11 ans et leurs parents : il a permis la mise en valeur d'albums scientifiques en langue étrangère, la découverte de ces livres souvent très originaux par la forme et le fond et la participation du public à des expériences simples mais étonnantes sur l'eau et sur l'air.

Dans une des expériences sur l'air tirées d'un livre en allemand, (« Die Luft-Werkstatt Spannende Experimente mit Atem, Luft und Wind d'Ulrike Berger), l'animation a été enrichie par la projection d'images scannées du livre.

Les enfants ont tous réalisé au moins une expérience et se sont beaucoup exprimés émettant hypothèses et contre-hypothèses, réfléchissant et s'interrogeant.

-**Les jeux de société et de stratégie :**

La médiation faite à partir de jeux de société, de stratégie demande moins de temps de préparation, elle a toutefois fait aussi l'objet d'une fiche descriptive de l'action avec ses objectifs pédagogiques, l'âge et le nombre d'enfants, le type de public, le matériel, le nombre de jeux choisis pour chaque atelier, l'organisation, et surtout le déroulement de la séance et le bilan, toutes ses indications donnant une évaluation sur les différentes applications notamment des règles, sur les échanges et le succès du jeu.

Les objectifs pédagogiques de jeux comme Rummikub, Mathador, Othello et Quarto sont, pour ces jeunes, l'occasion d'apprendre à jouer avec des chiffres, d'appliquer des calculs mathématiques, de s'exercer à la stratégie, à la logique.

Le déroulé de la séance est primordial pour avoir une ambiance conviviale, détendue, avec un bon passage des règles : cela demande une explication collective des règles, parfois le déchiffrement avec les joueurs du livret, la mise en équipes selon l'âge, une bonne installation, le soutien adéquat des bibliothécaires qui interviennent quand il y a besoin de rappeler ou d'affiner les règles.

Le plus souvent les jeunes débordent l'heure, à 10, 12, 13 ans, c'est une vraie passion et la beauté d'un jeu « quarto en bois » a pour eux, en cet instant, autant d'attrait que l'écran numérique et les sites internet.

- « **Le jeu des senteurs et des arômes** »

Un autre type d'expérimentation, l'atelier sur les senteurs et les plantes aromatiques permet aux enfants de jouer sur un thème scientifique avec des jeux de société comme le loto des odeurs ou comme biovida sur la biodiversité, et, de compléter une animation annuelle de la bibliothèque jeunesse, la fabrication d'un herbier.

A partir d'une présentation succincte des plantes aromatiques, soit dans leur pot soit dans leur emballage et leur définition, qu'est-ce qu'un arôme ? Que connaissez-vous comme plantes aromatiques ?

Le jeu consiste à l'identification de plantes à travers plusieurs étapes : on distribue à chaque enfant une ou deux enveloppes contenant chacune un brin de plantes, romarin, ciboulette, menthe, ... : à lui de la reconnaître et de noter sur le tableau l'odeur qu'il a reconnue.

Au total, le jeu comprend, douze enveloppes, douze senteurs. Après, l'échange des enveloppes pour que chaque enfant puisse tenter de reconnaître toutes les plantes et faire des propositions d'odeurs, il y a l'étape de vérification et de validation, l'explication des caractéristiques de ces plantes, et surtout de leur propriétés aromatiques et médicinales et on termine par le dessin des plantes dont ils ont le plus apprécié l'odeur et la présentation de livres sur ce thème.

Ce jeu est très prisé par les enfants qui se prêtent bien au jeu olfactif et manifestement y prennent du plaisir. **Pour finir l'activité, il y a la découverte du jeu, le loto des odeurs.**

- « Le mercredi de la santé »,

C'est une « formule » d'animation très vivante, d'une heure et demi, facilement reproductible qui a lieu, dans la salle de cinéma, les premiers mercredi de chaque mois avec 20 à 30 enfants avec un coin aménagé dans la salle pour la présentation d'affiches, de dépliants, de livres....

La première séance intitulée « la propreté est futée ». a eu lieu en septembre 2007.

Le matériel d'animation utilisé était simple. De grandes affiches à montrer : pourquoi on se lave ? À faire nous-mêmes. Une trousse de toilette de base, avec les objets indispensables (savon, brosse à dent, dentifrice) et un peu d'eau

Le canevas de l'animation était le suivant un petit questionnaire de mise en route :

* c'est quoi être propre ? ou c'est quoi la propreté ?

* c'est quoi l'hygiène ?

* pourquoi on se lave ?

* combien de fois par jour te laves-tu les mains ?

Une projection d'un film très court (1 minute) « Le savon lave ! » suivie de questions et de mises au point sur l'importance de l'eau, le rôle du savon et d'autres produits semblables ainsi que des jeux de questions-réponses avec sur ce thème la silhouette d'un corps sur le tableau blanc et des magnets : qu'est-ce qu'on lave ? et dans quel ordre ? et avec le contenu de la trousse de toilette quels sont les objets indispensables pour une bonne hygiène ?

Puis, on projette un deuxième film un peu plus long : c'était « le point sur les dents » (13 minutes) faisant partie d'une série très amusante, un peu polar « les enquêtes de la luciole » qui se prête bien à des questions sur la pratique des enfants : combien de fois par jour te laves tu les dents ? Comment se lave t'on les dents ? ce qui permet d'utiliser comme support des objets présents dans le film, dans ce cas la brosse et le dentifrice. Les enfants jouent au jeu du vrai et du faux.

A la fin, de la séance, la bibliothécaire montre les livres et donne des feuillets d'information à garder par les enfants. Chaque séance est accompagnée d'une bibliographie des livres présentés.

Tous les ateliers des mercredis de la santé sont construits sur ce principe de mixer des livres, des jeux et des films pour informer de façon ludique sur la santé.

Chaque séance est le fruit d'un travail sur le thème, sur les extraits de films choisis, sur les livres les plus pertinents par rapport au propos, sur le type de jeu à retenir.

Les sujets des mercredis de la santé sont variés :

Bouge ton corps ! »

Le sport, l'exercice physique, ça sert à quoi ?

« Œil pour œil : protège tes yeux, ils sont précieux ! »

« Le sang : un super moyen de transport ! »

« Les 1001 petites maladies qui t'empoisonnent la vie... »

« Mangez des plantes ! Fruits et légumes, le bon plan... »

« Le sport, c'est top pour la santé ! »

Chaque mercredi de la santé a comme accroche la phrase suivante « pour être en forme toute l'année ».

Cette expérimentation est très réussie et amusante : des enfants suivent chaque séance et l'attendent d'un mois sur l'autre.

- « **Réalise des dominos d'animaux polaires** »

Voici, comme dernier exemple, une création collective faite par des enfants plus petits de quatre à six ans, c'est un petit clin d'œil aussi pour le Québec car il s'agit pour eux de découvrir des animaux polaires et de réaliser un jeu de dominos.

Le matériel nécessaire est un globe terrestre et des illustrations d'animaux polaires déjà découpés et quelques livres sur le thème. Le déroulement de cette activité s'effectue en suivant des étapes bien précises.

La bibliothécaire commence par la présentation d'une chaîne de jeu de dominos déjà constitués et de différents livres d'animaux, fait des commentaires sur leurs lieux de vie : dans quelle partie du monde vivent-ils ? Puis, elle prend quelques-uns des livres les plus caractéristiques du milieu de vie ; chaque enfant s'approprie un livre et tente alors de situer sur le globe l'origine de l'animal traité dans le livre.

Le recentrage se fait sur quatre animaux dits polaires avec présentation des illustrations de ces animaux. Après l'explication du principe du domino et la présentation de la chaîne de dominos, chaque enfant peut faire correspondre un chiffre avec un animal : peu à peu la chaîne de dominos se transforme en chaîne « polaire ».

Conclusion

La pratique de ses ateliers est riche d'enseignements pour les bibliothécaires : elle a permis à la bibliothèque jeunesse de mesurer, à quel point, comme l'enseigne Montaigne le jeu est "l'une des plus sérieuses actions de l'enfance".

Pouvons-nous pour autant considérer, au bout de quelques mois de mise en pratique auprès des publics ciblés d'avoir atteint une partie de nos objectifs ?

Des évaluations ressortent une grande satisfaction des jeunes, une qualité dans leurs échanges, entre eux et avec les bibliothécaires, un retour positif des partenaires associatifs sur cette utilisation du jeu dans une bibliothèque, une implication plus grande de parents.

Dans cette médiation, les jeunes ont réussi une rencontre heureuse avec le livre et la lecture. Le travail reste à poursuivre, des indicateurs restent à monter pour suivre ces publics d'une année sur l'autre, leur devenir, et mesurer plus finement l'impact de nos actions entre livre, jeu et science.

Je vous remercie de votre attention.

