



# FICHE METIER - SEPTEMBRE 2012 -

---

Association des Ludothèques Françaises

■ 180 bis rue de Grenelle - 75007 PARIS ■ Tél. : 01.43.26.84.62 ■  
■ <http://www.alf-ludotheques.org> ■ e-mail : [courrier@alf-ludotheques.org](mailto:courrier@alf-ludotheques.org) ■  
■ n° Siret : 37 762 980 300 067 ■ Code APE : 9499 Z ■

—  
**METIER :**

—

### Intitulé

Ludothécaire

### Autres appellations

- Responsable ou directeur de ludothèque
- Assistant ludothécaire
- Agent de ludothèque

### Facteurs d'évolution

- Développement du lien social et de l'intergénérationnel
- Accompagnement à la fonction parentale
- Accompagnement des seniors
- Développement de la dimension ludique dans la société contemporaine (création de structures innovantes)
- Valorisation et transmission de la culture ludique
- Reconnaissance de la ludothèque comme équipement d'intérêt général dans une démarche de développement durable
- Diversification des types de gestion et de services
- Positionnement de la ludothèque au rang des diverses structures d'accueil, d'animation et de développement culturel
- Structuration nationale et internationale du réseau des ludothèques

### Définition

- Le ludothécaire met à disposition et valorise un espace social et culturel autour du jeu dans le cadre du projet et des objectifs de la structure
- Il sélectionne, gère et enrichit un fonds de jeux et jouets et l'adapte au prêt
- Il accueille un public diversifié (tous âges et toutes cultures) à titre individuel et collectif (établissements de la petite enfance, scolaires, structures de loisirs, établissements spécialisés...) autour d'animations ludiques régulières ou ponctuelles
- Il valorise la culture ludique par des actions transversales menées en partenariat avec l'ensemble des acteurs du territoire

### Situation fonctionnelle

- Structures associatives
- Etablissements publics ou privés
- Collectivités territoriales : communes, communautés de communes, Pays

Les ludothèques sont généralement rattachées

- aux services culturels, sociaux, de l'enfance, de la jeunesse, de la famille dans les collectivités territoriales
- à des organismes divers (centres sociaux, ...)

### Conditions d'exercice

- Travail au sein de la ludothèque et dans les salles mises à disposition lors des itinérances
- Animations hors les murs et déplacements pour service aux structures adhérentes
- Horaires variables correspondant à la disponibilité des publics ou au rythme des manifestations
- Adaptabilité à la diversité des publics et à leur rotation lors des accueils

### Relations fonctionnelles

- Publics divers (bébés, enfants, adolescents, adultes de tous âges, personnes en situation de handicaps)
- Relations avec les acteurs de la vie locale : services associatifs, services municipaux (culturels, sociaux, de l'enfance, de la jeunesse)
- Relations avec les structures éducatives : écoles, collèges, lycées, universités...
- Relations avec le réseau des ludothèques via l'ALF (Association des Ludothèques Françaises)
- Relations avec les professionnels du jeu : fabricants, éditeurs, distributeurs, créateurs

### Spécialisations

#### Diverses selon :

- le lieu d'exercice : ludobus, ludothèques mobiles, ludothèques en milieu hospitalier, carcéral, ludothèques de comités d'entreprises, ludothèque d'écoles...
- le type de public : petite enfance, adolescents, adultes, personnes en situation de handicaps...

### Autonomie et responsabilité

- Garantir une autonomie dans la proposition et la mise en place du projet en lien avec le supérieur hiérarchique et/ou l'organisme employeur
- Assurer le respect des règles du jeu
- Assurer le respect des règles du lieu, des personnes.
- Protéger la ludothèque de toute récupération idéologique du jeu
- Veiller à mettre le public en situation de réussite lors du jeu
- Etre garant d'une véritable professionnalisation

### Cadre statutaire

Pour la fonction publique territoriale (FPT) :

- Responsable/ludothécaire (bac + 3 et au-delà), catégorie A
- Assistant ludothécaire (bac, BPJEPS- *brevet professionnel de la jeunesse, de l'éducation et du sport*), catégorie B
- Agent (CAP- *certificat d'aptitude professionnelle*, BEP- *brevet d'études professionnelles*, BAPAAAT- *brevet d'aptitude professionnelle d'assistant animateur*), catégorie C

Pour le secteur associatif

- Rattachement à la convention collective de référence

### Conditions d'accès

Diplômes universitaires et formations professionnalisantes



## ACTIVITES

—

### Activités principales

- Constitution, maintenance, gestion et enrichissement d'un fonds de jeux et jouets
- Accueil des publics et mise en relation avec la collection de jeux
- Conception, animation de l'espace de jeu et valorisation de la culture ludique
- Participation au système d'évaluation de la ludothèque

### Activités spécifiques

- Construire le projet, le faire évoluer et assurer sa pérennisation
- Encadrer une équipe
- Gérer les relations aux instances extérieures (prestataires et partenaires) et assurer l'assise financière

–  
**COMPETENCES LIEES AUX ACTIVITES PRINCIPALES**  
 –

CONSTITUTION, MAINTENANCE, GESTION ET ENRICHISSEMENT  
 D'UN FONDS DE JEUX ET JOUETS

**Elaborer une politique d'acquisition**

**Savoir-faire**

- Définir les besoins et attentes des différents publics en tenant compte des prévisions d'évolution du projet de la structure
- Elaborer un projet d'achats
- Organiser l'acquisition et le renouvellement des jeux en fonction du budget
- Identifier les fournisseurs
- Constituer une base de données « produits-fournisseurs »

**Savoirs**

- Maîtriser les typologies de jeux selon les publics et les activités proposées
- Connaître les procédures d'achats liées à la structure (marchés publics notamment)
- Connaître le marché du jeu et du jouet, les réseaux de distribution

**Enrichir le fonds**

**Savoir-faire**

- Analyser les besoins et attentes des usagers (particuliers et professionnels)
- Compléter et actualiser ses connaissances sur le jeu et ses objets

**Savoirs**

- Maîtriser les outils d'accès à l'information sur le marché du jeu et jouet
- Participer au réseau professionnel d'échanges et de rencontres

**Assurer le traitement d'un fonds**

**Savoir-faire**

- Analyser et enregistrer les jeux et jouets
- Réaliser des opérations de conditionnement (équipement, inventaire des pièces, photocopie des documents explicatifs, plastification et étiquetage)
- Mettre en circulation les acquisitions

**Savoirs**

- Connaître les techniques documentaires, les outils de classification et outils informatiques de gestion du fonds
- Connaître les techniques de renforcement et conditionnement des jeux et jouets

**Maintenance du fonds**

**Savoir-faire**

- Assurer l'entretien et la propreté du matériel ludique
  - Réparer, restaurer les jeux
  - Gérer les pièces détachées
- Inventorier

**Savoirs**

- Connaître les protocoles d'hygiène et les règles et bonnes pratiques de sécurité
- Acquérir et maîtriser les bases technologiques de l'entretien des matériaux constitutifs des jeux et jouets
- Connaître les techniques et procédures d'un inventaire physique

ACCUEIL DES PUBLICS ET MISE EN RELATION AVEC LA COLLECTION DE JEUX

**Accueillir, informer, inscrire le public et répondre à ses demandes**

**Savoir-faire**

- Élaborer des outils d'accueil, d'information et de communication pour le public
- Accueillir des groupes (planning, gestion des accueils, bilans)
- Adopter une posture professionnelle

**Savoirs**

- Avoir une connaissance psychosociale des différents publics
- Connaître les techniques de communication et d'accueil du public
- Maîtriser la gestion des groupes et les attentes des collectivités accueillies

**Gérer le prêt**

**Savoir-faire**

- Organiser les sorties et les retours des jeux/jouets (contrôle des retours, gestion des pièces manquantes....)
- Conseiller et guider le public dans ses choix
- Élaborer les consignes d'usage et faire respecter les règles du prêt
- Élaborer des outils de gestion des retards, des pénalités et des réservations

**Savoirs**

- Connaître le fonds de jeux et de jouets
- Connaître la gestion informatique d'un fonds
- Connaître les bases de la bureautique

**Accompagner le public et mettre en jeu**

**Savoir-faire**

- Identifier les besoins du public et adopter les postures appropriées
- Présenter les jeux
- Transmettre les règles du jeu
- Accompagner dans le jeu
- Être à l'écoute, savoir observer, faciliter l'entrée en jeu et soutenir la qualité du jeu
- Savoir s'adapter aux publics

**Savoirs**

- Connaître les missions d'une ludothèque et ses spécificités
- S'informer de l'actualité ludique
- Posséder des notions de base en psychologie de l'enfant, des publics en situation de handicaps et des personnes pouvant avoir des difficultés diverses (sociales, culturelles, autres...)

**Garantir les bonnes conditions de jeu, le respect des règles de jeu et des règles de vie**

**Savoir-faire**

- Savoir élaborer un règlement intérieur et en garantir le respect en adéquation avec les missions de la ludothèque
- Gérer les conflits dans l'intérêt de la ludothèque et des publics concernés
- Gérer l'équipe d'animation et faire des bilans

**Savoirs**

- Connaître la charte des ludothèques françaises
- Connaître la réglementation d'un lieu d'accueil du public
- Posséder des facultés rédactionnelles
- Avoir des connaissances en gestion des conflits

**Garantir l'accessibilité de tous au jeu**

**Savoir-faire**

- Mettre en place des projets facilitant le lien social, l'intergénérationnel, l'interculturel et toutes les formes de diversité
- Apporter des solutions adaptées aux différents types de handicaps (social, culturel, linguistique, physique...)

**Savoirs**

- Connaître les différentes cultures
- Connaître la réglementation pour les publics en situation de handicap et leurs spécificités
- Connaître les effets des différents handicaps sur la relation au jeu

Association des Ludothèques Françaises

■ 180 bis rue de Grenelle – 75007 PARIS ■ Tél. : 01.43.26.84.62 ■  
 ■ <http://www.alf-ludotheques.org> ■ e-mail : [courrier@alf-ludotheques.org](mailto:courrier@alf-ludotheques.org) ■  
 ■ n° Siret : 37 762 980 300 067 ■ Code APE : 9499 Z ■

CONCEPTION ET ANIMATION DE L'ESPACE DE JEU  
VALORISATION DE LA CULTURE LUDIQUE

**Concevoir l'aménagement de la ludothèque**

**Savoir-faire**

- Organiser l'espace de jeu et les activités proposées au public
- Aménager l'espace de travail et de stockage
- Mettre à disposition les jeux et jouets dans l'espace
- Organiser le classement et le rangement pour en faciliter le choix

**Savoirs**

- Connaître les critères pour faciliter le repérage de l'espace et la déambulation dans la structure
- Connaître l'ergonomie de l'activité du jeu individuel et collectif selon les différents publics
- Connaître les règles de mise en valeur de l'espace et des collections
- Connaître les méthodes de classement
- Maîtriser la signalétique et la rendre accessible
- Connaître les normes de sécurité

**Valoriser le jeu comme objet culturel**

**Savoir-faire**

- Organiser des manifestations et animations régulières et ponctuelles
- Organiser la communication événementielle
- Informer et communiquer sur le jeu et ses objets
- Avoir une culture ludique (jeux d'hier et d'aujourd'hui, jeux du monde...)

**Savoirs**

- Connaître les techniques et pratiques d'organisation d'une manifestation
- Connaître les techniques d'animation
- Connaître les techniques et les outils de communication
- Connaître l'histoire du jeu et son évolution
- Connaître les publications et abonnements sur le jeu, jouet et ludothèques
- Connaître les techniques de rédaction

**Participation au système d'évaluation de la ludothèque**

**Savoir-faire**

- Concevoir des outils de suivi de l'activité
- Organiser la collecte et l'exploitation des données recueillies
- Analyser et évaluer les réalisations et les résultats
- Rédiger des bilans, des évaluations et proposer les conditions de mise en œuvre de nouvelles procédures ou de nouveaux services

**Savoirs**

- Maîtriser les méthodes et outils d'évaluation
- Connaître les techniques et outils statistiques
- Connaître les techniques d'analyse de données, d'argumentation
- Savoir tirer parti des données capitalisées pour proposer des améliorations, des adaptations, des réorientations du projet de la structure

—  
**COMPETENCES LIEES AUX ACTIVITES SPECIFIQUES**  
 (pour les directeurs ou responsables de ludothèque)  
 —

**Activités liées au projet et à la dynamique de la ludothèque**

**Savoir-faire**

**Savoirs**

- Définir le projet de service, le faire évoluer et œuvrer à assurer sa pérennisation
- Encadrer une équipe (salariés, stagiaires et bénévoles)
- Organiser et gérer l'aspect fonctionnel et opérationnel du service
- Envisager la gestion de ludothèques « satellites » ou itinérantes
- Assurer l'assise financière
- Développer des partenariats
- Communiquer sur le projet et sa mise en œuvre

- Connaître la philosophie d'une ludothèque
- Connaître le projet de l'organisme gestionnaire
- Connaître le contexte environnemental et structurel du service (politique locale, partenaires sociaux et culturels ...)
- Connaître les techniques de management d'une équipe, les règles de gestion financière (privée, publique)
- Connaître les réseaux professionnels
- Maîtriser les techniques de communication (interne et externe)

**Activités associées**

**Savoir-faire**

**Savoirs**

- Participer à la vie de la profession (publications, participations à des colloques, des conférences...)
- Intégrer des réseaux professionnels connexes (fabricants, éditeurs, diffuseurs, créateurs, chercheurs)
- Mettre en place des temps de formation ou débats sur le jeu et les jouets
- Suivre les travaux de recherche en lien avec l'université

- Connaître les méthodes de conduite de projets et les principes de la concertation publique
- Connaître les règles de négociation
- Connaître les réseaux institutionnels et associatifs