

Projet d'automne 2015 : Place au jeu

Contexte

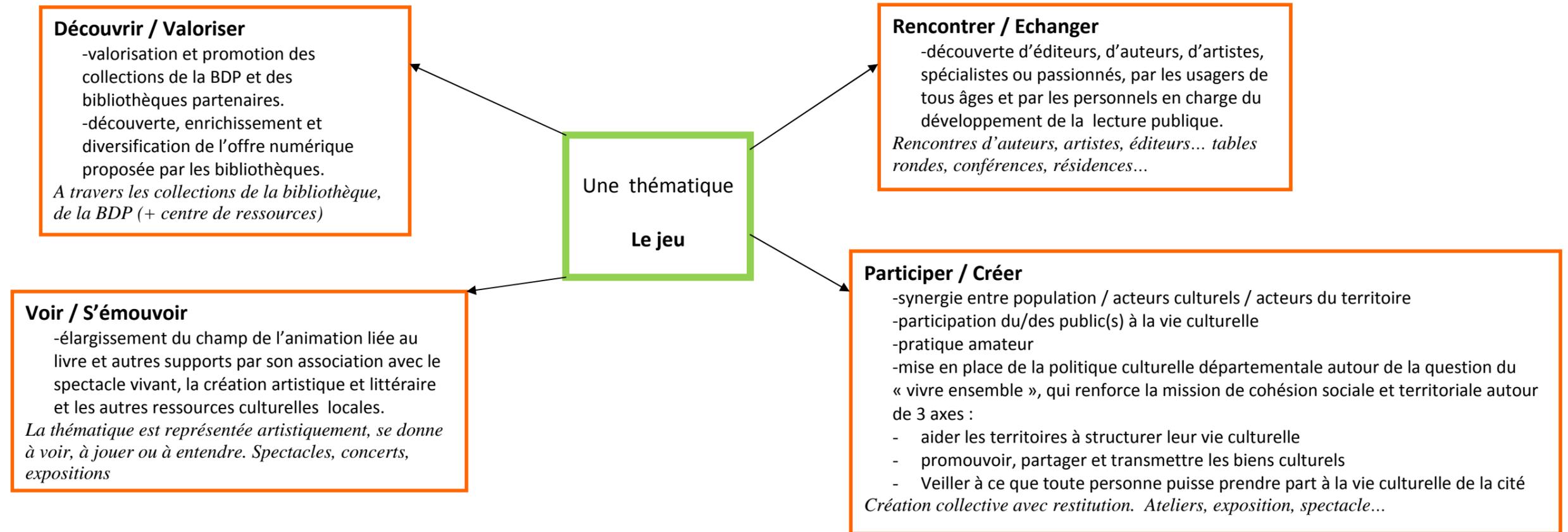
- Le jeu, les jeux, de plus en plus présents en bibliothèque
- Phénomène et succès du jeu vidéo en bibliothèque
- Apparition des ludo-médiathèques

Les bibliothèques partenaires :

Medoc estuaire (3), Lacanau, Canejan, Val de l'Eyre (2), sud Gironde (4), St Loubes, Salleboeuf / Créon, Le Réolais, Castillon, St Ciers / Braud-et-St-Louis, Centre-Medoc

Le jeu :

- De mot, de rôle, de doigts, de piste, de miroir, de plein-air, d'imitation, de construction, de langage, d'esprit, d'écriture, de plateau, vidéo...
- Facteur d'apprentissages, de socialisation, de divertissement
 - Concerne tout citoyen, de la prime enfance à la vieillesse, intergénérationnel.
 - S'adresse à toutes les couches de la population, des plus démunies aux privilégiées
 - Indispensable à la vie, à la construction de soi
 - Universel depuis la nuit des temps
 - Procure des émotions multiples, source de joie mais parfois de violence, du plaisir éphémère jusqu'à l'addiction
 - Seul ou à plusieurs, il rassemble et oppose
 - Fait appel au savoir, à la mémoire, à l'adresse, au courage
 - Abordé sous l'angle philosophique, sociologique, psychologique, historique, artistique, ludique
 - Se décline à travers tous les genres documentaires et tous supports



Objectifs généraux:

1. la promotion et l'accompagnement de l'action culturelle au sein des bibliothèques en suscitant des partenariats.
2. la création de dynamiques communales et intercommunales autour d'un événement culturel.
3. la promotion des actions initiées par la BDP et ses bibliothèques partenaires auprès d'un large public.
4. l'intégration de la BDP dans un réseau de partenaires culturels, associatifs et institutionnels.
5. Faire de la bibliothèque un lieu de lien social

Mise en œuvre :

Construction d'une méthodologie de projet de la conception, à la réalisation, jusqu'au bilan
Elaboration d'un calendrier tout au long de l'année