

Règles du jeu - Bib'enjeu(x)

- le jeu des 7 familles de la Mise en réseau des bibliothèques en Bretagne -

1. Qu'est-ce que « Bib'enjeu(x) » ?

Ce jeu de cartes est un jeu de sept familles.

Ces 7 familles sont des objectifs visés par un projet de mise en réseau de bibliothèques :

- « Rendre mon territoire plus attractif » ;
- « Proposer un service de proximité » ;
- « Mettre en relation les habitants » ;
- « (In)former tout au long de la vie » ;
- « Ouvrir une fenêtre vers la citoyenneté » ;
- « Choisir d'innover » ;
- « Inclure toutes les personnes ».

Chacune de ces 7 familles est composée de six membres correspondant à six cartes. Chaque membre d'une famille est identifié par un numéro, un nom ou un groupe nominal et une phrase l'explicitant.

Par exemple « 1. Identité – La bibliothèque promeut l'identité de ma commune » est le membre n°1 de la famille « Rendre mon territoire plus attractif ».

Sur chaque carte, l'ensemble des membres composant la famille à laquelle elle appartient est indiqué.

2. Comment joue-t-on ?

Le but du jeu est de constituer le plus de familles complètes.

Pour ce faire, 6 cartes sont distribuées à chaque joueur en début de partie, le reste constituant la pioche.

Chaque joueur, lorsque son tour arrive, demande au joueur de son choix s'il possède la carte qu'il souhaite. Si c'est le cas, la carte est récupérée par le joueur l'ayant demandée qui peut alors rejouer. Si le joueur désigné indique qu'il ne détient pas la carte demandée, le joueur, dont c'est le tour, pioche une carte. Si la pioche est bonne, il rejoue. Si elle est mauvaise, il le signale et passe son tour.

Si l'un des joueurs est parvenu à constituer une famille complète, il la dépose devant lui.

La partie continue ainsi jusqu'à qu'il n'y ait plus de cartes à piocher. Alors on compte le joueur qui a le plus de familles constituées, c'est ce joueur qui aura gagné la partie !

3. Comment animer ce jeu ?

Afin de faciliter l'animation du jeu, voici quelques explications sur l'origine des noms attribués aux membres des familles.

Dans chaque famille, les membres n°1 et 2 correspondent à la façon dont l'objectif, soit la famille, est perçu par un élu. Les membres n°3 et 4 correspondent à la façon dont l'objectif est perçu par un bibliothécaire, professionnel ou volontaire. Quant aux membres n°5 et 6, ils correspondent à la façon dont l'objectif est perçu par un usager.

Enfin, les membres n°1, 3 et 5 illustrent la manière dont un service de bibliothèque dans une commune répond à l'objectif incarné par la famille. Enfin, les membres n°2, 4 et 6 illustrent la manière dont la mise en réseau de bibliothèques répond à ce même objectif.

Petite démonstration...

Dans la famille correspondant à la volonté de « Mettre en relation les habitants », plusieurs points de vue sont incarnés par les membres de chaque famille.

- La « 1. Cohésion sociale » et les « 2. Synergies » sont des objectifs que pourraient souhaiter atteindre des élus dont le projet politique comporterait un volet de mise en relation des habitants des communes ;
- « 3. Hors les murs » et « 4. Ouverture au monde » sont des projets que pourraient souhaiter mettre en place des bibliothécaires afin que leurs services de lecture publique permettent la mise en relation les habitants au sein de communes ;
- « 5. Discussion » et « 6. Connexion » sont des attentes que pourraient avoir des usagers utilisant les bibliothèques comme un moyen d'entrer en relation avec les habitants de leurs communes.

Dans la famille correspondant à la volonté de « Mettre en relation les habitants », certains membres illustrent la manière dont une bibliothèque dans une commune favorise cet échange. C'est le cas des cartes « 1. Cohésion sociale », « 3. Hors les murs » et « 5. Discussion ». D'autres illustrent la manière dont un réseau de bibliothèque favorise cet échange. C'est le cas des cartes « 2. Synergies », « 4. Ouverture au monde » et « 6. Connexion ».

Ce jeu permet une imbrication de différents points de vue respectifs dans un objectif partagé de développement de la lecture publique par les bibliothèques et la mise en réseau. Il s'agit de sensibiliser les élus à la mise en réseau mais également de permettre à ceux ne disposant pas de service de lecture publique dans leur commune l'intérêt de la construction d'une bibliothèque et, dans un second temps, de sa coopération avec d'autres établissements.

Tous ces éléments ne sont pas nécessairement communiqués aux joueurs. Ils peuvent être introduits au fur et à mesure du jeu par l'animateur à l'appui des exemples régionaux présents sur chacune des cartes.