

VISITE L1

GUIDE DU BIBLIOTHÉCAIRE-FORMATEUR-
MAÎTRE DE JEU

AVANT LE JEU

Il est où le cul-cul, elle est où la tête-tête?

PENDANT LE JEU

ou la réponse à la question cruciale : Ai-je le temps d'aller m'acheter un sandwich avant le retour de mon groupe?

APRÈS LE JEU

ou Comment je remets tout ce bordel en place !

VISITE

L1

EDITORIAL

**ALICE HÉNOCQ,
SANDRINE VRIGNAUD,
ISABELLE LANDEAU,
MAGALI MEIFFREN,
OLIVIER CHAUVIGNÉ**

AVERTISSEMENT

MATOS

DÉROULÉ DE LA SÉANCE

AVANT LA SÉANCE

PENDANT LA SÉANCE

APRÈS LA SÉANCE

DÉBUT DE LA SÉANCE

JE DIS QUOI ?

LE RETOUR DES ÉTUDIANTS

JE FAIS QUOI ?



EDITO

2018 sera l'année de tous les changements. Finies les longues visites de la bibliothèque pendant lesquelles un bibliothécaire, ô combien motivé, sûr de lui, et seul, trainait derrière lui une horde d'étudiants post-adolescents!

Cette année on dit STOP! On veut des visites ludiques, actives, instructives et ma foi... si le formateur peut aussi prendre du bon temps, on n'est pas contre!

*Presque 2000 étudiants à recevoir
(même pas peur)
Plus de 20 formateurs (au top)
Des séances d'1h30
7 parcours de jeu différents
Un planning de dingue en perspective
mais ON GERE !!!!*

Le choix de proposer à nos étudiants de L1 des visites ludiques répondait à un double objectif : d'une part assurer l'entrée dans les maquettes de nos formations et gérer un nombre d'étudiants plus important, d'autre part trouver une formule plus facile à gérer en tant que formateur pour qu'un maximum de collègues ose se lancer dans l'aventure.

Le jeu de piste de la BU permet de créer une expérience attractive commune avec les étudiants. Notre souhait est qu'ils perçoivent la BU de manière moins institutionnelle, qu'ils s'approprient les lieux et surtout qu'ils n'hésitent pas à venir nous (re)voir !

Il faut bien garder en tête que le jeu demande un peu de préparation en amont, soit 10 à 15 minutes avant l'heure indiquée. Il faut en effet mettre les objets mystères en place au 3e, préparer le matériel à distribuer aux équipes, lancer le prezi avant l'arrivée des étudiants (l'ordinateur de la salle 110 est long à mettre en route).

Nous espérons que l'expérience sera tout aussi agréable pour vous que pour les étudiants. Si vous avez le moindre souci, n'hésitez pas à nous solliciter.

ENJOY

CHECKLIST

LE MATOS

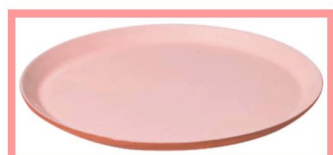


1 SAC CONTENANT :

7 BADGES ÉQUIPES,
7 BADGES JOKERS,
2 BADGES FORMATEURS,
1 TRIEUR AVEC LES DOCUMENTS NÉCESSAIRES,
7 OBJETS MYSTÈRES



Badges



les 7 objets mystères

Bonjour et bienvenue à tous,

Je m'appelle Machin, je travaille à la bibliothèque des Tanneurs qui est l'une des 6 bibliothèques de l'université. Université qui comme vous le savez peut-être déjà est éclatée sur plusieurs sites de la ville.

L'objectif de cette séance est d'une part de vous faire découvrir les locaux de la BU, qui se trouve dans cette grande tour, d'autre part de vous faire manipuler de manière très simple le catalogue de la bibliothèque, qui référence tous les documents qui sont à votre disposition dans l'ensemble du réseau. Vous aurez une séance plus approfondie sur la recherche dans le catalogue. Si dans ce laps de temps vous avez besoin de faire des recherches, n'hésitez pas à venir nous voir à l'accueil.

Pour ce faire, nous vous proposons un jeu de piste pendant lequel vous serez amenés à déambuler en équipe et en autonomie dans l'enceinte de la BU soit du 0 au 3 étage (le 4e est la Bibliothèque Spécialisée en histoire et histoire de l'art, elle est indépendante et a son propre fonctionnement, le 5e une salle de conférence dont l'accès est badgé).

Voici donc comment va se dérouler la séance : dans un premier temps je vais vous expliquer rapidement les règles du jeu, elles sont très simples. Ensuite vous irez dans la BU pendant maximum 1h pour suivre votre parcours. Vous pouvez laisser vos affaires dans la salle, elle sera fermée à clé. Enfin, lorsque vous aurez terminé, revenez ici, en salle 110 pour valider la fin de votre jeu et surtout, signer la feuille d'émargement. Ne partez pas sans avoir émarger. Avant de partir on vous demandera également de remplir une évaluation de cette séance, ça vous prendra à peine 1 minute!

!!! Avant d'entrer dans le vif du sujet et de vous expliquer les règles du jeu, j'attire votre attention sur plusieurs points : vous allez jouer dans une bibliothèque, on attend de vous que vous respectiez les règles d'usage, veillez à chuchoter pour gêner au minimum les autres usagers, mettez vos téléphones en mode silencieux, respectez le matériel et ne courez pas! On compte également sur vous pour être le plus autonome, débrouillard et fairplay possible.

Venons en au jeu à proprement parler : Comment jouer ?

But du jeu :

- Répondre à toutes les questions et trouver le mot de passe final le plus rapidement possible

Déroulement de la partie :

- Au top chrono, vous aurez maximum 1 heure.

► Pour ce faire, suivez les indications du livret et notez les réponses. Sur votre parcours il y aura également un indice mystère (en jaune dans votre livret). Cet indice sera la clé qui vous permettra de lire le mot de passe final une fois la grille de réponses remplie. Prenez-le et rejoignez votre guide en salle 110.

Le parcours :

- dans la BU (0-3e étage)
- attention à respecter les règles d'usage de la BU

► *La carte Joker* : Utilisable une seule fois auprès de votre guide en fin de parcours. Dans ce cas, une pénalité de 5 minutes sera appliquée à votre chrono. Utilisez-le à bon escient!

Fin de la partie :

La partie se termine dès que vous avez fait valider votre mot de passe auprès du guide. Celui-ci note le chrono de votre équipe. Un palmarès des L1 toutes disciplines confondues sera publié sur la page Facebook de la BU!

Matériel :

- 1 parcours contenant les questions et la grille de réponse
- 1 badge de la couleur de votre parcours
- 1 smartphone

- 1 stylo

- les ordis de la BU
- la carte joker

*** Aidez-vous de l'affichage, des guides du lecteur

Mise en place :

- Constituez des équipes de 4 à 6 joueurs
- Repartissez-vous les rôles : un "maître du badge", un "maître du temps", un "maître du joker"
- Donnez un nom à votre équipe

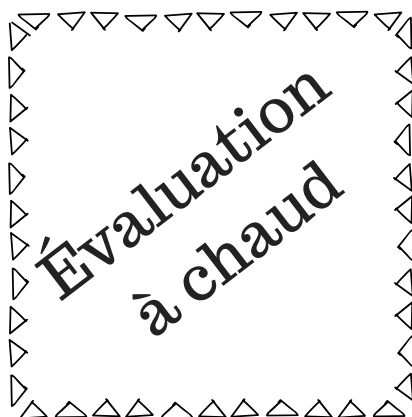
Résumé du prezi

► **Pensez à bien organiser l'espace pour les différents "pôles" fin de partie et évaluation. Il faut éviter que les étudiants ne se marchent dessus à leur retour !!!**



> Au retour des étudiants, si le mot de passe est valide, noter sur la feuille de parcours le chrono de l'équipe. Veillez à ce qu'ils aient bien noté leurs noms et noms d'équipe!

RÉCUPÉRER LES FEUILLES



> Proposer des post-it de 2 couleurs différentes, répartis en 2 tas et demander aux étudiants de noter de manière anonyme sur une couleur ce qu'ils ont préféré et sur l'autre couleur ce qu'ils ont le moins aimé pendant la séance. On fait 2 tas qui s'empilent au fur et à mesure!

> Échelle de satisfaction



> Demander aux étudiants si tout s'est bien passé, s'ils ont des questions, éventuellement réexpliquer certains points, apporter quelques précisions à certaines questions, corriger ceux qui se sont trompés...

> Questionner les étudiants sur le déroulement du jeu, leur ressenti, leurs difficultés...



> Émargement

> Au moment de se séparer, bien insister sur le fait que la bibliothèque est un lieu fait pour eux, qu'on espère les y revoir rapidement et que s'ils ont la moindre question, le personnel est là pour les accueillir et les aider.

Leur rappeler de vérifier la publication du palmarès sur Facebook.