

## BOÎTE À IDÉES RUBRIQUE-À-BRAC

Une courte sélection de trois bonnes idées repérées parmi les dossiers non primés, mais qui demeurent très pertinentes.



Les pictogrammes de l'Ida réalisés par Lénaïc Pétré.

AMBIA STUDIO

### 1. Un « Nutri-Score » du jeu vidéo

Comment savoir (quand on est usager d'une bibliothèque ou d'une médiathèque) si tel jeu vidéo est bien adapté à telle personne ? La médiathèque intercommunale Patrick-Simon, dans le Val de Somme, a conçu un système de pictogrammes baptisé Ilda, un acronyme pour « Intérêt, ludicité, dangerosité, addictivité ».

Trois images (ainsi que leur couleur, du vert au rouge) permettent de qualifier le jeu : le degré de maturité nécessaire (sans ou avec la présence d'un adulte), le niveau de difficulté et le caractère addictif (si le jeu propose des bonus à ceux qui s'y connectent quotidiennement, par exemple). Ces trois figures colorées sont ensuite apposées

sur le boîtier. « Comme à l'aide d'un Nutri-Score, les non-initiés, les curieux, les encadrants et les joueurs peuvent savoir en un clin d'œil si un jeu est fait pour eux », résume l'équipe de la médiathèque, qui invite également tout usager à exprimer sur des affichettes la couleur qu'il aurait choisie pour tel ou tel jeu.

LA MÉDIATHÈQUE PATRICK-SIMON, DANS LE VAL DE SOMME, A CONÇU UN SYSTÈME DE PICTOGRAMMES POUR LES JEUX VIDÉO ; « ILDA », POUR « INTÉRÊT, LUDICITÉ, DANGÉROSITÉ, ADDICTIVITÉ ».

### 2. Vulgariser une exposition pointue

Cela peut paraître rude comme sujet : les imprimeurs haguenviens à la Renaissance. Mais la médiathèque de la Vieille-Île, en Alsace, a su démocratiser l'exposition consacrée à ces hommes de caractère. Les textes des panneaux ont été synthétisés au maximum pour les rendre lisibles et compréhensibles : phrase d'accroche, division en paragraphes courts, aération du texte, transcription visuelle des idées (schémas, frises chronologiques, graphiques...) Les enfants ont eu droit à leurs propres cartels et ont disposé d'escabeaux qui leur permettaient de bien voir l'intérieur des vitrines. Ainsi, l'exposition a permis de mettre en valeur les collections patrimoniales de la ville et a renforcé la cohésion de l'équipe qui a conçu la quasi-totalité du parcours !



Le bibliobus Jura & Grand Chasseral.



L'intérieur du bibliobus.

### 3. Des prêts très pratiques

Nous avons déjà écrit sur le prêt d'objets en médiathèque... Mais ceux prêtés par le bibliobus Jura & Grand Chasseral méritent le respect et une présentation en détail. Le kit des « Jeux de plein air » contient un ballon de volley, une slackline (pour les funambules), un jeu de quilles Molkky, du matériel de badminton et quatre livres d'idées de jeux d'extérieur. L'« Explorateur » empile dans un sac à dos paire de jumelles, lampe frontale, boîte avec loupe pour observer les insectes, boussole et, toujours, quatre livres. L'ensemble « Astronomie » comporte un télescope, une paire de jumelles, une lampe frontale, une boussole ainsi que quatre livres sur l'observation des étoiles et des constellations. Le paquet « Vélo » comprend une pompe, un démonte-pneus, une rustine, des cartes et des livres sur le voyage à vélo. Enfin, notre préféré : lampe disco, micro de karaoké, enceinte Bluetooth, machine à bulles de savon et quatre livres emplies d'idées pour faire dignement la « Fête ». *th*