

Ludothécaire

RNCP34525 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 5
Code(s) NSF	335p
Formacode(s)	46395
Code(s) ROME	K1206
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	30/03/2020
Date d'échéance	30/03/2025

Certificateur(s)

CENTRE NATIONAL DE FORMATION AUX METIERS DU JEU ET DU JOUET · SIRET : 49125728300037

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La certification "Ludothécaire" a été créée en 2006 afin de permettre à des ludothécaires, bénévoles ou salariés d'accéder à une reconnaissance professionnelle. Elle s'adresse aujourd'hui à toute personne souhaitant travailler dans un lieu de jeu ou souhaitant

utiliser le jeu dans ses pratiques professionnelles. Elle permet aussi à des personnes de créer leur propre lieu de jeu.

Le

ludothécaire est un spécialiste des jeux et des jouets. Ils sont pour lui un moyen pour mettre en œuvre un projet éducatif, social et culturel auprès d'un public varié. L'expertise acquise avec la certification permet de créer et de gérer un lieu de jeu et de valoriser la culture ludique sur un territoire en proposant des animations, du prêt de jeux et des conseils. Le ludothécaire a aussi pour mission d'accompagner les professionnels des domaines éducatifs, du soin et de la culture pour l'intégration du jeu dans leurs projets.

ACTIVITÉS VISÉES

Concevoir et animer des temps de jeu auprès de tous les publics:

- Sélection des jeux et des jouets adaptés aux compétences et intérêts des publics visés
- Organisation et agencement des espaces de jeu
- Accueil du public dans les espaces de jeu
- Conception d'animations ludiques auprès de tous publics

Gérer un fonds de jeux et de jouets

- Classement et classification d'un fonds de jeux et jouets
- Activités de ludothéconomie

Créer et gérer un lieu de jeu

- Élaboration d'un projet éducatif et /ou culturel d'un lieu de jeu
- Gestion administrative et financière d'un lieu de jeu
- Gestion des ressources humaines

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Concevoir et animer des temps de jeu auprès de tous les publics

- Définir les besoins du public visé afin de déterminer les espaces de jeu nécessaires.
- Rechercher et analyser des jeux et des jouets afin de répondre aux compétences et aux intérêts du public de joueurs visés.

- Élaborer un plan d'aménagement en vue d'établir la liste du matériel nécessaire, en appliquant et en respectant les principes d'aménagement des espaces de jeux.
- Aménager les espaces de jeu en vue d'accueillir le public en appliquant les réglementations en vigueur (normes ERP, normes européennes de sécurité des jeux et des jouets).
- Évaluer, de manière quantitative et qualitative, l'activité et / ou l'aménagement des espaces de jeu en cours d'utilisation par le public afin de les faire évoluer si besoin.
- Développer sa capacité d'observation afin d'adapter sa posture professionnelle en fonction des publics accueillis.
- Mobiliser des partenaires, des salariés, des bénévoles autour d'un projet d'animation jeu afin d'organiser une animation ou un évènement ludique.
- Expliquer une règle de jeu en utilisant une méthodologie adaptée en fonction des publics, afin de faciliter leur mise en jeu.

Gérer un fonds de jeux et de jouets

- Utiliser un système de classement des jeux et jouets : système COL (Classement des Objets Ludiques) afin de les ranger et permettre au public accueilli de trouver des jeux et jouets adaptés à ses besoins.
- Utiliser un système de classification des jeux et jouets (système ESAR) afin d'analyser des objets ludiques, selon des compétences cognitives fonctionnelles sociales et langagières.
- Établir des fiches techniques de jeux et jouets afin d'avoir une bonne connaissance de son fonds
- Utiliser les techniques de ludothéconomie : catalogage, élaboration de fichiers adhérents – jeux-jouets afin de mettre les jeux à disposition du public (prêt ou jeu sur place).
- Réaliser des évaluations du fonds de jeux et jouets au niveau qualitatif et quantitatif afin de réaliser les achats de jeux à partir des besoins des publics et des objectifs visés.
- Utiliser les logiciels de gestion des adhérents et du fonds : gérer le prêt de jeux, les adhésions familles et collectivités afin d'optimiser la gestion du fonds de jeux et jouets et des adhérents.
- Entretenir le fonds de jeux : contrôle des réparations et gérer les pièces détachées, afin de pérenniser son fonds de jeux et jouets.
- Identifier les acteurs du monde du jeu et du jouet (fabricants – éditeurs-distributeurs) afin de proposer une diversité ludique à son public.

Créer et gérer un lieu de jeu:

- Rédiger le projet éducatif et de fonctionnement d'un lieu de jeu afin de promouvoir les valeurs du jeu dans l'épanouissement individuel et collectif des individus.
- Identifier, solliciter, et établir des relations avec des partenaires associatifs, institutionnels et financiers afin d'assurer l'ancrage du projet au niveau territorial.
- Construire des budgets de fonctionnement et d'investissement en utilisant des techniques comptables de base, afin d'assurer la viabilité du projet.
- Réaliser et présenter des bilans d'activité afin de les défendre auprès des différents financeurs, salariés, partenaires et adhérents.
- Proposer un plan de communication afin de faire connaître le lieu de jeu.
- Manager une équipe en vue de faire adhérer les salariés et les bénévoles au projet de la structure et d'organiser leur travail.
- Établir une fiche de poste afin de participer au recrutement du personnel.
- Gérer et réguler les relations au sein d'une équipe, salariés et bénévoles afin de créer de bonnes conditions de travail en appliquant les méthodes managériales.

Blocs de compétences

RNCP34525BC01 — Concevoir et animer des temps de jeu auprès de tous les publics

LISTE DE COMPÉTENCES

C1.1 : Définir les besoins du public visé afin de déterminer les espaces de jeu nécessaires.

C1.2 : Rechercher et analyser des jeux et des jouets afin de répondre aux compétences et aux intérêts du public de joueurs visés.

C1.3 : Élaborer un plan d'aménagement en vue d'établir la liste du matériel nécessaire, en appliquant et en respectant les principes d'aménagement des espaces de jeux.

C1.4 : Aménager les espaces de jeu en vue d'accueillir le public en appliquant les réglementations en vigueur (normes ERP, normes européennes de sécurité des jeux et des jouets).

C1.5 : Evaluer, de manière quantitative et qualitative, l'activité et / ou l'aménagement des espaces de jeu en cours d'utilisation par le public afin de les faire évoluer si besoin.

C1.6 : Développer sa capacité d'observation afin d'adapter sa posture professionnelle en fonction des publics accueillis.

C1.7 : Mobiliser des partenaires, des salariés, des bénévoles autour d'un projet d'animation jeu afin d'organiser une animation ou un événement ludique.

C1.8 : Expliquer une règle de jeu en utilisant une méthodologie adaptée en fonction des publics, afin de faciliter leur mise en jeu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Animation d'une soirée jeu pour adultes
- Rédaction d'un dossier

de 5 pages présentant un compte rendu d'observations de séances de jeux

L'acquisition du bloc fait l'objet d'une remise de certificat

RNCP34525BC02 — Gérer un fonds de jeux et de jouets

LISTE DE COMPÉTENCES

C2.1 : Utiliser un système de classement des jeux et jouets : système COL (Classement des Objets Ludiques) afin de les ranger et permettre au public accueilli de trouver des jeux et jouets adaptés à ses besoins.

C2.2 : Utiliser un système de classification des jeux et jouets (système ESAR) afin d'analyser des objets ludiques, selon des compétences cognitives fonctionnelles sociales et langagières.

C2.3 : Établir des fiches techniques de jeux et jouets afin d'avoir une bonne connaissance de son fonds.

C2.4 : Utiliser les techniques de ludothéconomie : catalogage, élaboration de fichiers adhérents, jeux - jouets afin de mettre les jeux à disposition du public (prêt ou jeu sur place).

C2.5 : Réaliser des évaluations du fonds de jeux et jouets au niveau qualitatif et quantitatif afin de réaliser les achats de jeux à partir des besoins des publics et des objectifs visés.

C2.6 : Utiliser les logiciels de gestion des adhérents et du fonds : gérer le prêt de jeux, les adhésions familles et collectivités afin d'optimiser la gestion du fonds de jeux et jouets et des adhérents.

C2.7 : Entretenir le fonds de jeux: contrôle des réparations et gérer les pièces détachées, afin de pérenniser son fonds de jeux et jouets.

C2.8 : Identifier les acteurs du monde du jeu et du jouet (fabricants – éditeurs-distributeurs) afin de proposer une diversité ludique à son public.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Rédaction de 4 fiches techniques d'analyse de jeux et de jouets

Étude de cas

- Création d'un fonds de jeux et jouets pour une structure

L'acquisition du bloc fait l'objet de remise d'un certificat

RNCP34525BC03 — Créer et gérer un lieu de jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

C3.1 : Rédiger le projet éducatif et de fonctionnement d'un lieu de jeu afin de promouvoir les valeurs du jeu dans l'épanouissement individuel et collectif des individus.

C3.2 : Identifier, solliciter, et établir des relations avec des partenaires associatifs, institutionnels et financiers afin d'assurer l'ancrage du projet au niveau territorial.

C3.3 : Construire des budgets de fonctionnement et d'investissement en utilisant des techniques comptables de base, afin d'assurer la viabilité du projet.

C3.4 Réaliser et présenter des bilans d'activité afin de les défendre auprès des différents financeurs, salariés, partenaires et adhérents.

C3.5 : Proposer un plan de communication afin de faire connaître le lieu de jeu.

C3.6 : Manager une équipe en vue de faire adhérer les salariés et les bénévoles au projet de la structure et d'organiser leur travail.

C3.7 : Établir une fiche de poste afin de participer au recrutement du personnel.

C3.8 : Gérer et réguler les relations au sein d'une équipe, salariés et bénévoles afin de créer de bonnes conditions de

travail en appliquant les méthodes managériales.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Étude de cas (travail en groupe)

- Présentation d'un projet de création d'une ludothèque ou d'un lieu de jeu.

L'acquisition du bloc fait l'objet de remise d'un certificat

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

La certification professionnelle de ludothécaire permet de travailler dans toutes structures utilisant le jeu comme objet culturel, éducatif, ou social, notamment, les ludothèques, médiathèques, commerces jeux et jouets, bars à jeux, centres sociaux et culturels, MJC...

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Ludothécaire
- Animateur ludothèque
- Animateur jeux
- Coordinateur de projet social, éducatif et culturel
- Médiateur culturel
- Responsable d'une boutique jeux et jouets
- Vendeur boutique jeux
- Animateur de bars à jeux

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Modérée (3/5)
Facteurs principaux	Intensité d'embauche, Non-durabilité de l'emploi, Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	1 557 €
Familles professionnelles (FAP)	V5X81 — Professionnels de l'animation socioculturelle · tension 3/5 (Modérée)
Projets de recrutement (BMO 2026)	64 780
Jugés difficiles à recruter	43 %
Emplois saisonniers	64 %
Familles professionnelles (FAP)	V5X81 — Professionnels de l'animation socioculturelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation continue, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Certification ou diplôme de Niveau 4 (Bac ou équivalent) et connaissance des métiers du jeu et du jouet (expériences professionnelles, bénévoles, animateurs jeu)

ou

Expérience professionnelle de 1 an minimum dans les métiers du jeu et du jouet

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE

Nombre (variable en fonction du nombre de candidats par session) et profils de personnes composant le jury:

Ce jury est composé de trois sous-commissions :

- Comité Ludothèque : 5 à 7 personnes
- Comité professionnels adjacents : 2 à 4 personnes
- Comités formateurs : 2 formateurs

Pourcentage de membres extérieurs à l'autorité délivrant la certification dont professionnels qualifiés : 77%

COMPOSITION DU JURY — CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Nombre (variable en fonction du nombre de candidats par session) et profils de personnes composant le jury:

Ce jury est composé de trois sous-commissions :

- Comité Ludothèque : 5 à 7 personnes
- Comité professionnels adjacents : 2 à 4 personnes
- Comités formateurs : 2 formateurs

Pourcentage de membres extérieurs à l'autorité délivrant la certification dont professionnels qualifiés : 77%

COMPOSITION DU JURY — VAE

La décision de validation du certificat de ludothécaire et des blocs de compétences est prise par le jury de certification qui est choisi et convoqué selon les mêmes critères que les jurys de certification des candidats issus du parcours continu de formation.

Base légale

Date de décision	30/03/2020
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	30/03/2025

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2018	17	1	93 %	83 %
2017	17	0	85 %	82 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP28125

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP39985

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.fm2j.com/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34525/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	50
Parcours menés à terme	75
Taux d'achèvement	150 %

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	100
Montant total engagé	362 149 €
Coût moyen par dossier	3 621 €
Durée moyenne	495 h
Période	03/2020 – 10/2024
France compétences	62 %
Reste à charge titulaire	20 %
Régions	9 %
France Travail	8 %
Entreprise	1 %
Compte d'engagement citoyen	0 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.