

## **Atelier / Soirée Just Dance**

---

### **Présentation**

#### **Type de médiation**

Soirée thématique sur le célèbre jeu vidéo de danse « Just Dance »

#### **Durée**

1h30, adaptable

#### **Intervenants**

1 à 2 animateurs pour l'encadrement

#### **Partenaires**

/

#### **Objectifs**

- Proposer aux adolescents et adultes de passer un moment convivial tous ensemble.
- Amener à découvrir l'ensemble des jeux de la bibliothèque.
- Faire découvrir une nouvelle facette de la bibliothèque.

#### **Cible**

6 ans et +

#### **Ressources concernées**

Jeu vidéo

#### **Déroulé de la médiation (scénario détaillé)**

- Introduction de la séance :
  - présenter le déroulement de la séance et expliquer pourquoi cet atelier a lieu.
  - Mettre en place quelques règles (respect, écoute...)
  - Selon le nombre de participants, il est possible de faire des équipes. On donnera alors un nom à chaque équipe pour faciliter le déroulement de la séance

- Le jeu :
  - Chaque équipe s'affronte sur les mêmes chansons pour que la compétition soit équitable. Les chansons ont été sélectionnées en amont par les organisateurs.
  - Noter les scores de chacune des équipes pour déterminer celle qui ira en final
- Pause :
  - faire une pause au bout d'une heure (boissons, gâteau...)
- Fin de séance :
  - Les membres de l'équipe gagnante s'affrontent entre eux pour désigner un vainqueur final
  - Remise d'une récompense

### **Techniques utilisées**

Accompagnement pratique : ce jeu nécessite le capteur Kinect (capteur qui détecte les mouvements des joueurs) ou des manettes à détection de gestes. Donner quelques consignes de bases pour que la reconnaissance se fasse au mieux.

### **Modalités d'évaluation de la médiation**

- Nombre d'inscrits
  - Retours des participants
  - Nos propres observations
- 

## **Organisation**

### **Veille et résultats obtenus pour l'élaboration de la médiation**

/

### **Temps de travail (h) / personne (médiation comprise)**

- Atelier adaptable en termes de temps : les organisateurs choisissent le nombre de chansons. Il est possible de constituer des groupes de 2 à 6 joueurs (selon le nombre de participants et de l'espace dont vous disposez) pour maîtriser au mieux votre capital temps.
  - 3h00 environ pour le cas d'une soirée événementielle :
    - 30 à 45 minutes pour comprendre le fonctionnement du jeu et le choix des chansons
    - 1h30 (pause incluse) pour l'animation en elle-même (nous avons 8 binômes pour 16 joueurs en tout, chaque binôme a dansé sur 4 chansons)
    - 30 à 45 minutes pour la préparation de la salle, du rangement...
-

## **Aménagement et matériel**

### **Matériel (mobilier, fournitures...)**

- meuble
- télévision
- console de jeu
- capteur Kinect ou manette de détection de mouvements
- Feuille/stylo pour marquer les points de chaque équipe

### **Informatique (matériel, outils, logiciels...)**

#### **Espace utilisé et descriptif**

- Ce jeu nécessite beaucoup d'espace pour se mouvoir
- Réservez l'espace central devant la télévision pour les danseurs et mettre des chaises au fond de la salle pour les personnes qui attendent leur tour

#### **Préparation et installation**

- S'entraîner pour bien connaître le fonctionnement du jeu
- Organiser de manière méthodique la soirée pour maîtriser le temps et toutes les éventualités possibles
- Prévoir une récompense : un paquet de bonbon, une bouteille de soda et un diplôme du meilleur danseur suffira pour faire plaisir au gagnant
- Mettre en place la salle
- Vérifier le bon fonctionnement du matériel (vérifier les piles des manettes)
- Préparer en avance l'espace pause (boissons, gâteaux...)

---

## **Communication**

### **En amont**

- Programme culturel de la bibliothèque
- Affiches dans la bibliothèque
- Portail BDBR
- Communication orale auprès des gamers de la bibliothèque

### **Pendant la médiation**

- Badges pour identifier les équipes

### **En aval**

---

## Bilan

### Points forts

- Apporte une image fun de la bibliothèque
- Touche un public différent
- Ambiance festive et détendue
- Faire connaître des morceaux moins connus auprès des jeunes
- Mise en lien avec les collections musicales des bibliothèques

### Points faibles

- Nécessite un espace conséquent
- Nécessite du matériel adapté (console, capteur, jeu...)
- Nécessite une préparation pour les personnes ne connaissant pas le jeu

### Bonnes pratiques à réutiliser

- La soirée en elle-même : l'ambiance était détendue, tout le monde a passé un très bon moment. Ce genre d'animation casse l'image traditionnelle des bibliothèques et des bibliothécaires ☺

### Pièges à éviter

- Bien respecter le timing pour ne pas se faire déborder
- Maitriser le nombre de participants

### Retours de la cible

- « C'était l'une des plus belles soirées de ma vie » : Syrine, 12 ans ☺

**Source** : Bibliothèque de Sarre-Union