



DIPLÔME D'UNIVERSITÉ LUDOTHÉCAIRE



DIPLÔME

Diplôme d'Université

PUBLICS VISÉS

- Ludothécaires ou ludicaïres non diplômé-es, en voie de professionnalisation, souhaitant une progression professionnelle dans le domaine du jeu et des ludothèques ;
- Professionnel-les de différents secteurs (culturel, social, éducatif, santé, carcéral, prévention, ...) en lien avec le jeu (médiathèques, petite enfance, animation, éducation, ...) souhaitant approfondir leurs compétences ;
- Salarié-es, demandeur-euses d'emploi, ... envisageant une insertion professionnelle dans le domaine du jeu et des ludothèques (suite à leurs expériences bénévoles).

Le DU Ludothécaire vient compléter l'offre de formation continue de l'Université Toulouse - Jean Jaurès qui propose déjà le DU Médiathécaire / Documentaliste.

PRÉ-REQUIS

La formation est accessible aux titulaires d'une formation de niveau Bac +2 (Licence 2 de sciences humaines et sociales) ou d'autres diplômes d'État des secteurs culturel, social ou éducatif. Pour les candidat-es non titulaires d'un Bac +2 (ou équivalent), la motivation pour le métier et les expériences professionnelles (bénévoles ou salariées) dans les secteurs du culturel, du social, de l'animation ou de l'éducation seront prises en compte (validation d'acquis).

Formation accessible uniquement sous le statut de la formation professionnelle continue.

POINTS FORTS DE LA FORMATION

- Forte articulation entre le monde professionnel et celui de la formation universitaire.
- Implication d'un réseau professionnel particulièrement dense et structuré.
- Apports de plusieurs disciplines des sciences humaines et sociales (sciences de l'éducation, sociologie, psychologie, histoire, géographie...) et interventions de professionnel-les du secteur.

TARIFS 2026/2027

DU : Frais de formation pour le cursus complet fixés à 4410€

- Bloc 1 : 2 655 €
- Bloc 2 : 2 070 €

+ Droits d'inscription annuels universitaires en vigueur

DONNÉES STATISTIQUES

Pas de statistique disponible à ce jour. Ouverture de la première promotion en 2026.

OBJECTIFS

Ce Diplôme d'Université prépare à exercer au métier de ludothécaire et d'autres métiers en lien avec le jeu. Au carrefour des secteurs du culturel, du social, de l'éducatif, il s'agit de promouvoir les cultures ludiques sur un territoire donné auprès de publics variés.

Cette formation constitue une base solide de connaissances du jeu : des objets variés (jouets, jeux de société, jeux vidéo...) à l'activité de jouer. Elle permet aussi de développer les compétences fondamentales pour la gestion d'un fonds spécialisé, l'aménagement d'espaces de jeu, les modalités d'accueil et d'accompagnement du public, de médiation et d'animation dans le monde du jeu (ludothèques, médiathèques, café-jeux, manifestations...) et d'autres contextes (soin, pénal, prévention...).

Pour mieux comprendre les réalités du métier de ludothécaire, elle articule ces apports avec des expériences de terrain lors de stages. Elle vise ainsi à cultiver les capacités d'analyse des situations professionnelles et leurs enjeux en s'appuyant sur les cadres et les méthodes de la recherche scientifique.

COMPÉTENCES VISÉES

À l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de :

- Se situer dans les cultures ludiques et appréhender les fonctions sociales du jeu ;
- Se positionner et intervenir en ludothécaire ou professionnel-le du jeu ;
- Accueillir des publics variés et intervenir en fonction des spécificités territoriales en collaborant avec d'autres professionnel-les ;
- Développer une professionnalité réflexive pour résoudre des situations-problèmes et conduire des projets.

DUREE, RYTHME, LIEU

Durée totale : 9 mois - 630 heures de février à octobre 2027 dont 315 heures de formation et 315 heures de stage.

Rythme : La formation se déroule à raison d'une semaine de regroupement par mois avec :

- des enseignements théoriques et pratiques d'une durée de 315 heures ;
- un stage court au sein de ludothèques d'une durée de 70 heures à réaliser au cours du Bloc 2 ;
- un stage long au sein de ludothèques d'une durée de 245 heures à réaliser au cours du Bloc 2. Pour les salariés déjà dans le secteur où le jeu peut être un support professionnel, **ce stage peut prendre la forme d'une période d'application professionnelle dans sa structure**, en lien avec le contenu de la formation et les exigences pédagogiques, sous réserve de l'accord des responsables pédagogiques. Cette période d'une durée de 245 heures donnera lieu à la rédaction d'un écrit sur une thématique validée par les responsables pédagogiques.

Lieu de formation : Université Toulouse Jean-Jaurès, Campus du Mirail, 5 allées Antonio Machado, Toulouse. Délocalisations ponctuelles possibles sur la métropole.



Avec le soutien de
l'Association des Ludothèques Françaises

Association
des Ludothèques
Françaises



DIPLÔME D'UNIVERSITÉ LUDOTHÉCAIRE



MODALITÉS DE CANDIDATURES

> **Dossier** de candidature accessible en ligne sur la plateforme [eCandidat](#), rubrique Service de la Formation continue - Formation diplômante - Bac +2

La sélection se fait suite au dépôt d'un dossier et la passation d'un entretien. L'entretien de positionnement (en visio ou en présentiel) est réalisé sur rendez-vous. Une commission de sélection des candidatures se réunit pour délibérer.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Les heures de formation se déroulent en présentiel et articulent des interventions de professionnel·les spécialisé·es en lien avec le jeu avec des apports universitaires de plusieurs disciplines. La formation s'appuie sur la dynamique de groupe entre les stagiaires notamment à partir de travaux collectifs et des temps d'analyse de pratiques professionnelles.


Utilisation de la plateforme IRIS pour la mise à disposition des ressources.


Nombre de stagiaires : l'ouverture de la formation est conditionnée à un minimum de 13 inscriptions ; maximum : 20 stagiaires.

MODALITÉS D'ÉVALUATION


L'évaluation se fait en contrôle continu sur la base d'évaluations écrites, d'études de cas et d'un écrit professionnel. Détail donné en début de session par les Modalités de Contrôle des Connaissances et des Compétences.

CONTACTS

 Université Toulouse Jean Jaurès
Service de la formation continue et de l'apprentissage
5 allées Antonio Machado 31058 Toulouse Cedex 09

 formationsdiplomantes@univ-tlse2.fr

 www.univ-tlse2.fr/formation-continue

 05 61 50 41 70

Formation accessible aux personnes en situation de handicap

L'université Toulouse - Jean Jaurès s'est engagée dans une politique volontariste en matière de recrutement, d'accueil et d'accompagnement des personnes en situation de handicap.

Quel que soit le handicap permanent - moteur, auditif, visuel, troubles du langage, troubles psychologiques, etc. - l'Université Toulouse - Jean Jaurès met en place des aides personnalisées pour permettre de mener au mieux le projet d'études.

PROGRAMME

BLOC 1 :

UE1 Se situer dans les cultures ludiques et appréhender les fonctions sociales du jeu - 60h : cet enseignement a pour objectif de renforcer les connaissances sur le monde du jeu et le groupe professionnel des ludothécaires afin que les stagiaires puissent clarifier et expliciter leur positionnement en son sein. Il s'agit de s'approprier les savoirs disponibles sur le métier de ludothécaire, son développement et l'histoire des ludothèques, les travaux issus des sciences humaines pour étudier le principal support d'intervention qu'est le jeu (théories, classifications, etc.) ainsi que les jeux et les jouets constitutifs de cultures ludiques.

UE2 Se positionner et intervenir en professionnel·le du jeu (ludothécaire) - 117h : cet enseignement consiste à aborder les spécificités du métier de ludothécaire et les autres métiers en lien avec le jeu. Partant de la singularité du jeu, en tant qu'objet et pratique culturelle, il vise à saisir les postures et les modalités d'intervention professionnelle dédiée à la gestion et la médiation d'un fonds de jeu au sein d'un espace aménagé. À l'aide d'interventions professionnelles, l'enseignement présente les principales activités du ludothécaire et ses outils développés au sein de la profession. À partir de ses spécificités, il s'agit enfin de réfléchir à son intervention dans d'autres institutions (santé, culturelle, sociale, éducative, etc.).

BLOC 2 :

UE3 Accueillir des publics en ludothèque sur un territoire - 93h : cet enseignement s'organise selon deux axes : penser et concevoir les modalités d'accueil de la diversité des personnes au sein d'une ludothèque en fonction des spécificités territoriales d'une part. D'autre part, il s'agit d'envisager la pluralité de modalités d'intervention en dehors des murs (itinérance, manifestations, etc.) et en collaboration avec d'autres professions.

UE4 Développer une professionnalité réflexive - 45h : cet enseignement vise à développer les capacités réflexives des stagiaires en mobilisant les enseignements dispensés et les cadres théoriques et méthodes de la recherche en sciences humaines et sociales pour analyser leurs pratiques professionnelles en vue de les améliorer. Cette articulation étroite entre les théories et les pratiques repose sur la réalisation d'un projet tutoré collectif en lien avec le monde du jeu et les questionnements qui le traversent ainsi que sur un stage long dans une structure. L'analyse de ces expériences sera accompagnée par des personnes référentes, adossée à l'apprentissage d'outils d'enquête et partagée au sein de groupes d'analyse de la pratique professionnelle.

Le bloc 1 peut être réalisé indépendamment du second. Toutefois, si vous faites le choix de vous inscrire initialement qu'au Bloc 1, vous ne pourrez vous inscrire au Bloc 2 que sur l'année universitaire suivante.

Le bloc 2 nécessite d'avoir réalisé préalablement le bloc 1.

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

Responsables pédagogiques :

Cédric Aït-Ali, Enseignant-chercheur en Sciences de l'Éducation et de la Formation de l'Université Toulouse Jean-Jaurès

Florence Canihac, Directrice de l'association AGIL (Association de Gestion Innovante de Ludothèques), Responsable de ludothèque

Équipe : L'équipe est constituée d'enseignant·es-chercheur·euses universitaires, de ludothécaires et de professionnel·les des métiers du jeu, du social, du culturel et de l'éducation. Environ deux tiers des heures sont dispensé·es par des professionnel·les.