



REGLEMENT INTERIEUR DE LA LUDOTHEQUE

Le Maire de la Ville de Saumur,

Vu le Code Général des Collectivités Territoriales,

Considérant que l'accueil du public au sein de la ludothèque gérée par la Ville de Saumur sous la responsabilité du Maire, nécessite d'établir un règlement intérieur,

ARRETE :

TITRE I PRESENTATION DE LA LUDOTHEQUE

ARTICLE 1 – MISSIONS DE LA LUDOTHEQUE

La Ville de Saumur assure la gestion, l'organisation et le fonctionnement de la ludothèque de la Maison de l'Enfance, située 880 rue du Chemin Vert Saumur.

La ludothèque est un équipement culturel et de loisir destiné à encourager et développer la pratique du jeu, individuelle ou collective. C'est un lieu ressource pour les parents et les professionnels, avec des espaces de jeux destinés aux enfants, adolescents et adultes de tous âges, où se pratiquent le jeu libre, le prêt et des animations ludiques.

Des animations peuvent être organisées sur Saumur et les communes associées avec les établissements scolaires, les établissements pour personnes âgées, les établissements d'accueil du jeune enfant, les structures enfance et jeunesse.

ARTICLE 2 – HORAIRES D'OUVERTURE AU PUBLIC

Période scolaire :

Mardi : 10h/12h et 17h/18h30
Mercredi : 10h/12h et 14h/18h30
Vendredi : 17h/18h30
Samedi : 10h/12h

Vacances scolaires :

lundi : 14h/18h30
mardi : 10h/12h et 14h/18h30
mercredi : 10h/12h et 14h/18h30
vendredi : 14h/18h30

En dehors de ces horaires, des créneaux sont réservés les mardis, jeudis et vendredis pour les accueils collectifs, sur rendez-vous.

La ludothèque est fermée la deuxième semaine des vacances scolaires de Noël et trois semaines pendant les vacances scolaires d'été.

Les fermetures font l'objet d'une communication par voie de presse et d'affichage sur site.

TITRE II CONDITIONS D'ACCES AUX SERVICES DE LA LUDOTHEQUE

ARTICLE 3 – ACCÈS À LA LUDOTHEQUE

La ludothèque est un lieu ouvert à tous, sous réserve d'une inscription préalable.

La ludothèque n'est pas un lieu de garde. Les enfants restent sous la responsabilité des parents ou responsables légaux.

Les enfants de moins de 8 ans doivent obligatoirement être accompagnés d'un adulte.

Les enfants de plus de 8 ans peuvent venir seuls dans la mesure où ils sont autonomes et peuvent partir quand ils le souhaitent ou en cas de nécessité.

ARTICLE 4 – INSCRIPTION

L'inscription est obligatoire pour bénéficier des services de la ludothèque (jeu sur place et prêt).

Elle doit être faite par le responsable légal.

Elle est familiale (pour tous les membres d'un même foyer) ou collective (pour les structures d'accueil collectif).

Elle est valable pour une année, de date à date.

Les tarifs sont fixés par délibération du Conseil Municipal ou par décision du Maire, par délégation du Conseil Municipal.

Les pièces à fournir sont :

- le formulaire d'inscription dûment complété et signé
- un justificatif de domicile
- un justificatif de situation de moins de 3 mois pour les étudiants, les demandeurs d'emploi, les bénéficiaires de l'Allocation Spécifique de Solidarité (ASS), du Revenu Minimum d'Insertion (RMI), du Revenu de Solidarité Active (RSA), de l'Allocation Parents Isolés (API), de l'Allocation pour adultes Handicapés (AAH), les familles domiciliées sur le territoire de la Ville de Saumur et disposant d'un quotient familial inférieur ou égal à 605 .

Tout changement d'adresse ou de numéro de téléphone doit être signalé.

TITRE III ACTIVITES DE LA LUDOTHEQUE

ARTICLE 5 – JEU SUR PLACE

Il est demandé aux usagers de prendre soin des jeux et des jouets mis à leur disposition.

Pour des raisons de sécurité, l'adulte accompagnant doit être vigilant par rapport à l'utilisation des jeux interdits aux enfants de moins de 3 ans.

L'espace jeux vidéo est accessible à partir de 6 ans, et la durée de jeu est limitée à 30 min maximum, sans possibilité de prêt.

Des animations thématiques sont organisées pendant les vacances scolaires et sont annoncées avant chaque période.

Chaque jeu ou jouet doit être rangé après utilisation et vérification du contenu.

Certains accessoires sont retirés des boîtes et sont remis lors du prêt.

Il est interdit de manger ou de boire dans la ludothèque.

Chaque usager s'engage à respecter le personnel et les autres usagers de la ludothèque. Un comportement irrespectueux vis-à-vis d'autrui pourra donner lieu à une exclusion immédiate, temporaire ou définitive, de la ludothèque.

La Ville de Saumur dégage toute responsabilité en cas de perte ou de vol d'objets personnels.

ARTICLE 6 – PRÊT

Chaque personne inscrite peut emprunter 2 jeux, dans la limite de 6 par famille, pour une durée de 3 semaines maximum.

Les structures collectives peuvent emprunter jusqu'à 10 jeux maximum.

Le nombre de jeux empruntés pourra être plus important pour un anniversaire ou un évènement particulier pour les structures collectives, sur une durée limitée d'une semaine.

Les grands jeux peuvent être empruntés pour une durée limitée de 5 jours maximum. Une réservation préalable est conseillée.

Des catalogues sont à la disposition des usagers à l'accueil pour le choix des jeux non accessibles en jeu sur place, tels que les grands jeux, les Playmobils, les jeux de construction type Lego et Duplo, les jeux extérieurs.

Le prêt des Playmobils est limité à un grand univers, ou 2 petits, par famille.

La ludothèque se réserve le droit de suspendre du prêt certains jeux destinés aux animations municipales prioritaires.

Le renouvellement d'un prêt est possible uniquement après accord du ludothécaire qui vérifiera qu'aucune réservation n'est en cours.

Lors du prêt, la vérification des jeux s'effectue par l'emprunteur, à partir de l'inventaire figurant sur la boîte ou sur la règle. L'usager veillera à faire enregistrer ses jeux ¼ d'heure au plus tard avant la fermeture.

Lors de la restitution, les jeux sont vérifiés par le ludothécaire, éventuellement en dehors de l'accueil public en cas de forte affluence ou de jeux constitués de nombreuses petites pièces. Le ludothécaire se réserve alors le droit de réclamer ultérieurement les pièces manquantes et les pénalités éventuelles.

Les jeux doivent être rapportés complets, propres et en bon état. Tout dysfonctionnement, défectuosité ou anomalie doivent être signalés. Les déguisements doivent être lavés.

En cas de perte de pièces, l'emprunteur pourra proposer des pièces similaires de remplacement ou commander auprès des fournisseurs de jeux des pièces détachées. A défaut, une pénalité forfaitaire sera appliquée.

En cas de détérioration (au-delà de l'usure normale) d'un jouet, l'emprunteur devra assurer son remplacement.

En cas de non restitution, une procédure de recouvrement sera engagée, l'emprunteur devra s'acquitter auprès du Trésor Public d'une facture d'un montant correspondant au coût de remplacement des jeux et jouets empruntés.

En cas de pertes de pièces et de retard répétés, une suspension du prêt sera appliquée pour une durée de 3 semaines.

Les piles ainsi que les fournitures fongibles telles que la pâte à modeler sont à la charge de l'emprunteur.

Les dons de jeux ou de jouets même incomplets sont acceptés.

La Ville de Saumur décline toute responsabilité en cas d'accident ou dommage pouvant résulter de l'utilisation des jeux empruntés.

TITRE VII EXECUTION – PUBLICITE

ARTICLE 7 - EXECUTION

Monsieur le Directeur Général des Services est chargé de veiller à l'exécution du présent arrêté.

ARTICLE 8 - PUBLICITE

Le présent arrêté sera affiché à la porte de l'Hôtel de Ville de Saumur et de la ludothèque.

Ampliation du présent arrêté sera transmise :

- aux familles lors de l'inscription pour signature par le responsable légal.

Fait à SAUMUR, le 29 novembre 2016

Le Maire de la Ville de SAUMUR

Affiché à la porte
de l'Hôtel de Ville et
de la ludothèque le :



Jean Michel MARCHAND