



Commission Jeux en bibliothèque

PUZZLES EN MÉDIATHÈQUE

POURQUOI ?
COMMENT ?

Contexte

En 2020, dès la première semaine de confinement lié à la pandémie de Covid 19, les ventes en ligne de puzzles augmentent de 122 %. Une tendance qui se confirme et s'accroît en 2021 selon Frédérique Tutt, experte mondiale du jouet chez NPD. Les puzzles connaissent alors un regain d'intérêt dont de nouveaux éditeurs de jeux vont s'emparer, attirés par le potentiel mercantile de la proposition qui leur permet de valoriser le travail d'illustrations de leurs titres.

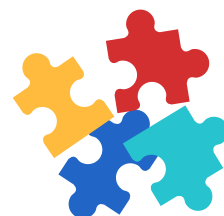
Le Larousse définit le puzzle comme "un jeu de patience, composé d'un grand nombre de fragments découpés qu'il faut rassembler pour reproduire un sujet complet". Aux traditionnels puzzles 2D et 3D, viennent s'ajouter aujourd'hui des formes et mécanismes innovants. Le festival International des jeux de Cannes a d'ailleurs récompensé en 2024 et 2025 deux formes atypiques de puzzles, venant moderniser ce support : "Behind" édité par KYF édition dans la catégorie des jeux initiés et "Mon puzzle aventure : Dragon" édité par GameFlow dans la catégorie Enfants.

La pratique du puzzle nécessite technique, rigueur, coordination, logique et concentration. La plupart du temps solitaire, cette activité au long cours peut également être proposée sous forme collaborative et être pratiquée à tout âge, la rendant multigénérationnelle et très intéressante par la diversité des interactions sociales qu'elle permet.

On trouvera ainsi des puzzles avec des quantités de pièces allant des tous premiers puzzles à encastrement aux puzzles de plus de 3000 pièces. Les puzzles de 1000 pièces restent la catégorie "reine" pour les adultes.

C'est ainsi naturellement que les puzzles trouvent leur place dans les espaces culturels que sont les médiathèques et les ludothèques.

Cette fiche pratique a ainsi vocation à accompagner les médiathèques souhaitant intégrer la pratique du puzzle au sein de leurs établissements en décrivant un panel de services pouvant se décliner autour de ce support spécifique.



Médiation sur place

Proposer en libre-accès sur une table un puzzle de 350, 500 ou 1000 pièces à assembler petit à petit par les usagers fréquentant la médiathèque permettra de créer un espace de partage.

Chacune et chacun pourra s'installer, pour la durée qui lui convient et voir le puzzle se construire (et se déconstruire !) au fil des jours. Les techniques se partagent et créent des moments conviviaux entre les usagers et avec les médiathécaires. L'assemblage pouvant être l'occasion d'échanges sans lien avec l'activité en cours. Leur posture en est changée ; les regards évoluent.

La médiathèque peut également encourager une pratique coopérative du puzzle : proposer une réalisation collaborative en fil rouge peut être une entrée en matière très intéressante.

Le pratique en libre accès permet de proposer à une partie de son public un espace d'assemblage dont il ne bénéficie pas chez lui : manque de place, de temps...

Le médiathécaire devra alors aménager l'espace de jeu destiné à l'assemblage du puzzle, penser à optimiser la mise en jeu pour la rendre la plus agréable possible.

L'installation d'un support comme un tapis en feutrine apporte un réel confort d'assemblage et permet le déplacement de la construction. Il ne faut pas non plus négliger le confort du joueur.

Si vous pérennisez cette pratique dans votre médiathèque, l'acquisition d'un support inclinable et/ ou pivotant spécial puzzle (du type table à dessin), sera la bienvenue, permettant à vos usagers d'adopter une posture plus ergonomique. Un bon éclairage sera également nécessaire ; une lampe d'appoint pourra être à prévoir. La table devra être suffisamment grande pour accueillir de petits contenants essentiels, permettant de trier les pièces ! Il en faut autant que de tons différents.



Le médiathécaire pourra également démarrer le puzzle, en entamant l'assemblage de quelques pièces ; il "met en appétit" l'utilisateur qui aura envie, à son tour d'apporter sa contribution.

Au niveau du matériel, la qualité du puzzle est essentielle, car le plaisir à manipuler les pièces est central. L'illustration doit être riche en détails, pour simplifier les repères visuels. De la même façon, l'emplacement de cette zone d'assemblage est à réfléchir : elle doit être visible et permettre à plusieurs personnes de se réunir, tout en n'étant pas trop tentante pour les petites mains qui auront vite fait de désassembler le puzzle en cours. Un puzzle de moins de 100 pièces proposé à l'assemblage sur place en parallèle pourra aussi être l'occasion de rediriger le jeune public et de répondre à toutes les envies.

Enfin, si l'assemblage d'un puzzle est davantage une activité solitaire, avec le sentiment pour le joueur d'être concentré, dans sa bulle, il peut se coupler d'une pratique d'écoute : musique, radio... La médiathèque peut accompagner cette pratique par une proposition à distance et sur place de sélections de podcasts, livres audio, musiques et de systèmes d'écoute individuels...

Assemblage collaboratif sur place

Matériel nécessaire et points de vigilance :

- Tapis de puzzle et/ou planche inclinable
- Contenants en nombre suffisant pour trier les pièces
- Une table suffisamment grande pour poser : le puzzle, la boîte, les contenants, et étaler des pièces.
- Puzzle adapté au public visé
- Éclairage et assises adaptés
- Emplacement dans la médiathèque réfléchi en fonction de la fréquentation par le public
- Proposition du modèle : poster ou reproduction de l'illustration de la boîte



Idées d'animations



Tournoi / Concours de puzzle

Pratique compétitive avec existence d'un championnat du monde

Matériel nécessaire et points de vigilance :

Proposer en un temps limité la construction d'un puzzle

- Achat de plusieurs exemplaires d'un même puzzle (certains éditeurs proposent des conventions de partenariat)
- 1 table par équipe et par puzzle
- La 1^{re} table ayant terminé le puzzle gagne le tournoi.

Il peut exister une vraie différence de rapidité d'exécution d'une table à l'autre avec des joueurs très entraînés ayant une pratique compétitive régulière du puzzle.



Puzzle à l'envers

- Proposer le défi de faire un puzzle côté carton, à l'envers
- Veiller à la bonne qualité du puzzle sélectionné dont la compatibilité des pièces ne peut être aléatoire.

Chasse au trésor

- Cacher les 10 dernières pièces d'un puzzle déjà assemblé dans la pièce... Le but sera de les retrouver pour l'achever.

Création de puzzle

- Mettre à disposition des participants des puzzles vierges et du matériel créatif afin d'en confectionner un unique.
- OU Faire dessiner / réaliser un montage photos lors d'un atelier créatif. Puis faire imprimer les "œuvres" sur des supports puzzles

Recyclage

- Récupérer un ou plusieurs puzzles incomplets
- Proposer un atelier bricolage / DIY avec les pièces de ces puzzles
 - ex : création de boucles d'oreille, pendentifs, magnets...



Troc de puzzles

Proposer un lieu où les usagers peuvent échanger entre eux leurs puzzles (librement ou avec un système de tickets) et/ou enrichir le fonds de puzzles proposés en assemblage sur place.

Le prêt de puzzles



Le prêt de jeu est une pratique plus complexe que celui d'un document traditionnel de médiathèque. Là où le livre, le CD ou le DVD comptent un nombre limité d'éléments, le jeu se divise en une quantité parfois très importante de matériel. Il en va de même pour le puzzle.

Le prêt d'un puzzle de moins de 100 pièces ne pose pas de problème particulier : le jeu peut se vérifier à l'emprunt et au retour assez rapidement, aussi bien de la part du joueur que des médiathécaires. Concernant les puzzles de plusieurs centaines de pièces, cette opération, bien que faisable, deviendra très vite chronophage, décourageant professionnels et emprunteurs.

(S'il existe des balances très précises, nous ne recommandons toutefois pas leur usage pour la vérification du matériel des jeux de manière générale, beaucoup d'autres paramètres entrant en ligne de compte et nécessitant une vérification approfondie du jeu.)

Nous proposons ci-dessous plusieurs variantes reposant sur une vérification d'un puzzle fait, afin d'en simplifier le comptage. Ces propositions nécessitent la mise à disposition de tapis de puzzle ou autre support : carton à dessin, planches à puzzle... afin de permettre le déplacement du puzzle de la médiathèque vers le domicile des joueurs.

Quelles que soient les modalités de prêt mises en place, il est important de veiller à la valorisation des puzzles empruntables. En effet, si les puzzles doivent être stockés faits dans les locaux de la médiathèque ou si l'on veut s'assurer qu'ils restent bien complets entre deux emprunts, il faudra réfléchir à la manière de les entreposer.

On pourra ainsi proposer des "fantômes" sur les rayonnages : boîtes de puzzle vides, que l'utilisateur devra présenter à l'accueil pour se voir remettre l'intégralité du matériel.

De la même façon, en exigeant la restitution d'un puzzle fait, la médiathèque s'expose au risque que l'utilisateur ne le termine pas dans le temps imparti. On pourra alors réfléchir à une durée de prêt plus importante, à une simplification des pratiques éventuelles de prolongation et, le cas échéant, à permettre le retour du puzzle incomplet, sous couvert de vérification en le confiant par exemple à un usager volontaire très rapide dans l'assemblage de puzzle pour en vérifier l'intégralité, ou encore en le proposant sur place pour finir son assemblage.

Chaque puzzle devra également être prêté avec son modèle afin d'en simplifier l'assemblage par le joueur.



Proposition 1 : Puzzle prêté et rendu fait

- Puzzle prêté fait et dans son support (tapis /carton à dessin...) Tout le monde peut donc vérifier que le puzzle est complet lors de l'emprunt.
- Puzzle rendu fait sur le même support que lors du prêt.

Point de vigilance : le puzzle fait doit être stocké en indirect lorsqu'il n'est pas emprunté afin qu'il ne soit pas défait entre deux emprunts.

Le plaisir de l'activité du puzzle réside dans l'assemblage complet de celui-ci, prêter un puzzle déjà fait peut décevoir les adeptes de la pratique à qui on viendra "gâcher" le plaisir de la réalisation finale.



Proposition 2 : Puzzle prêté pièces détachées et rendu fait

- Puzzle prêté défait dans un sac zip refermable, dans sa boîte.
- Proposer en prêt un support permettant de restituer le puzzle fait. L'utilisateur est alors libre de le rendre dans le support proposé par la médiathèque ou sur un autre support de son choix.
- Puzzle rendu fait.



Proposition 3 : Puzzle prêté sans vérification spécifique

- Puzzle prêté défait dans un sac zip refermable, dans sa boîte.
- Au retour, demander à l'utilisateur s'il était complet. On peut demander à l'utilisateur de présenter une photo du puzzle.
- Vérifier à l'occasion en comptant les pièces ou en faisant le puzzle sur place (seul ou en mode participatif)

Puzzles et politique documentaire



En intégrant des puzzles dans son fonds, que ce soit pour une expérience de jeu sur place et/ou pour développer un nouveau service de prêt, une réflexion bibliothéconomique est à mener autour de ce support spécifique. En effet, il sera nécessaire de réfléchir à l'organisation de l'acquisition des puzzles, à leur conservation et modalités d'accès sur site, ainsi qu'à leur désherbage.

Acquisitions

Même sans proposer un service de prêt de jeu, la simple mise à disposition d'un puzzle en accès libre reposant sur un assemblage collaboratif pourra vite remporter un franc succès et demandera nécessairement un renouvellement régulier du puzzle proposé. De nombreuses structures proposent ce service grâce à des dons de puzzles de leurs usagers. Toutefois, comme pour tout fonds documentaire, un fonds constitué uniquement de dons et sans budget alloué et critères d'acquisition spécifiques atteindra rapidement ses limites.

La diversité de la production nécessite des choix documentaires que le médiathécaire devra donc avoir en tête afin de proposer un fonds de puzzle qualitatif, représentatif de la production éditoriale et en adéquation avec son public.

- **Quantité de pièces :**

Si les puzzles de 1000 pièces sont considérés comme la catégorie reine pour un public adulte, démarrer par des puzzles de 500 pièces peut être intéressant en terme de durée d'exécution. Le public jeunesse devrait également être intégré à la proposition avec toute une gamme de puzzles de moins de 100 pièces pouvant facilement trouver leur place dans nos collections.

- **Illustrations :**

Toutes les thématiques existent, ainsi qu'une grande diversité iconographique : photos, dessins, reproductions d'œuvres d'art, créations abstraites...

Certaines illustrations venant en écho d'un fonds déjà existant : personnages de fiction (Puzzles Astérix / Univers de Jane Austen / Sherlock Holmes...) ou réalisées par des illustrateurs reconnus en littérature ou dans le monde du jeu (collection de puzzles issus de l'univers "Dixit" de l'éditeur Libellud). Les illustrations pourront également accompagner par leurs thématiques un segment de collections (sciences / voyages / art..) ou s'intégrer à un temps fort de l'action culturelle de la structure (fête de la science, festivals).

L'illustration doit être un point d'attention particulier au moment de l'acquisition, elle est un gage de bonne qualité et les critères suivants sont déterminants pour garantir la facilité du montage :

- Une image de bonne définition
- Large palette de couleurs
- Quantité de détails



- **Découpage :**

La découpe d'un puzzle est très importante, elle permet de faire tenir le puzzle correctement lorsqu'il est assemblé et ne doit pas permettre le doute dans l'assemblage de deux pièces. On retrouve essentiellement des puzzles découpés sur des axes verticaux et horizontaux, on pourra toutefois trouver des formes plus originales, venant diversifier la proposition

(Collection "art & meeples" chez Tiki éditions / "Smart cut" chez Eurographics / Collection "cats, dogs" chez Laurence King Publishing...)

- **Format**

Le format 2D rectangulaire classique facilitera le prêt et l'installation sur place du puzzle. On trouve toutefois également des puzzles en volume, en format panoramique (Collection "Puzzle Gallery" chez Djeco) ou aux contours irréguliers (Collection "Puzz'art" chez Djeco).

- **Qualité :**

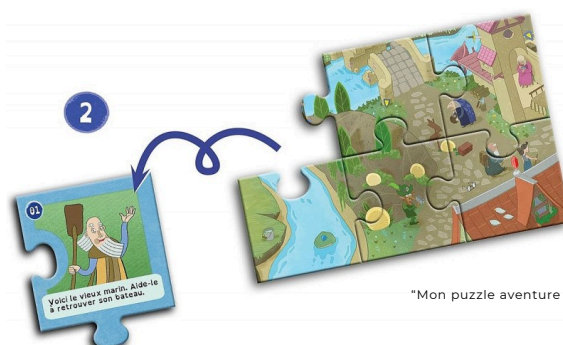
Le carton est le matériel majoritairement utilisé dans la confection des puzzles. La densité du carton choisi est importante et varie d'un éditeur à l'autre, rendant les puzzles plus ou moins résistants dans le temps, ce qui est un critère à ne pas négliger pour un usage collectif. On trouvera également des puzzles en bois, très présents dans la production de puzzles à encastrement pour les plus jeunes joueurs, mais également pour des puzzles avec un nombre de pièces plus importants et pour des budgets beaucoup plus conséquents (Puzzles Michèle Wilson).

- **Types de puzzle :**

Au-delà du puzzle traditionnel, ces dernières années ont vu se développer des formes de puzzle hybrides faisant s'entremêler les genres et allant au-delà du simple plaisir de l'assemblage, venant renforcer la pratique ludique du joueur.

On trouvera ainsi des Escape puzzles (Collection "Escape Puzzle" chez Ravensburger), des puzzles narratifs (Collection "Cartzzle" chez Opla / Collection "Mon puzzle aventure" chez Game flow), des puzzles mêlant assemblages et recherche et trouve (Collection "Puzzle Observation" chez Djeco), des puzzles casse-tête (Wasgij)...

Toute une série de puzzles atypiques a également vu le jour, où l'assemblage repose sur une construction différente du modèle proposé, jouant sur les points de vue, la déduction du joueur, sa capacité d'imagination par rapport à l'image de départ à laquelle il est soumis (collection "Twist" chez Iello / collection "Mystery puzzle" chez Odd pieces...)



"Mon puzzle aventure : Dragon" - GameFlow

Veille documentaire : éditeurs et fournisseurs



Entre production française, européenne ou internationale, l'offre en matière de puzzles est riche. Ravensburger, éditeur pionnier en matière de puzzles, sponsor exclusif des puzzles du championnat du monde, propose une grande diversité de gammes et d'accessoires, aussi bien des produits sous licence que des concepts d'assemblage innovants. D'autres éditeurs ludiques tirent également leur épingle du jeu : Djeco et son travail avec des illustrateurs reconnus...

Les lieux de distribution de puzzles sont également très diversifiés. Il existe de nombreux sites internet spécialisés avec un large choix d'éditeurs. Les grandes surfaces et grandes surfaces culturelles, les magasins de jeux, les librairies et boutiques de musées sont également des points de vente à ne pas boudier.

Classement et classification :

En fonction de la taille de votre collection, un classement sera nécessaire : par nombre de pièces, par thématique, par éditeur ou en respectant les classifications ludiques COL ou ESAR. Une cote devra être déterminée afin de retrouver facilement le puzzle en rayon.

De la même façon, si le prêt de puzzles se fait de manière indirecte, il faudra déterminer un système permettant rapidement d'identifier le bon matériel correspondant à la boîte.

Désherbage

Comme tout fonds documentaire, les collections de puzzles devront être entretenues et renouvelées régulièrement. Un des critères de désherbage principaux sera bien évidemment l'incomplétude du puzzle, le manque d'une pièce venant gâcher le plaisir de la réalisation finale.

Enfin, de manière générale, le puzzle par son assemblage et désassemblage va voir ses pièces s'user, se déchirer... et sa durée de vie se réduire en fonction de l'intensité de l'activité à laquelle il sera soumis. Il s'agira de continuer à proposer un fonds en bon état et donc de disposer d'un budget permettant le renouvellement et éventuel développement des collections.

Conclusion

Le puzzle est un loisir en vogue qui rencontrera certainement du succès auprès de vos usagers. Ses qualités et intérêt en médiathèque sont nombreux et celui-ci trouve déjà une place de choix dans les établissements de lecture publique.

Cependant, si cette nouvelle offre semble alléchante et assez simple à mettre en place de prime abord, elle peut rapidement devenir chronophage. Avant de se lancer, il faudra réfléchir au projet en intégrant la capacité de l'équipe à gérer cette nouvelle offre aussi bien terme de gestion matériel/collection qu'en terme de temps de travail/médiation.

Bibliographie sélective

Plato Magazine, « 1001 pièces », dossier de 4 articles parus dans les n° 159 (octobre 2023), 161 (décembre 2023), 163 (mars 2024) et 165 (mai 2024).

ABF - Commission jeux en bibliothèques, « Pièces de proposition ludique en médiathèque », article paru dans la newsletter ABF de mai 2023.

Témoignages professionnels

Médiathèque La Canopée (Bibliothèques de la ville de Paris), « Des puzzles à la médiathèque », billet d'Elisa Neuville sur « La fabrique des idées : le blog de la médiathèque de la Canopée », publié le 2 juillet 2021. En ligne : <https://bibliothequecanopee.wordpress.com/2021/07/02/des-puzzles-a-la-mediatheque/>

Médiathèque La Canopée (Bibliothèques de la ville de Paris), « Des puzzles en bibliothèque : bilan », billet d'Elisa Neuville sur « La fabrique des idées : le blog de la médiathèque de la Canopée », publié le 4 juillet 2024. En ligne : <https://bibliothequecanopee.wordpress.com/2024/01/04/des-puzzles-en-bibliotheque-bilan/>

Médiathèque Jean Falala (Bibliothèques de Reims), « Défi puzzle géant [18 000 pièces] », annonce pour les Nuits de la lecture 2024, publiée le 20 janvier 2024. En ligne : https://www.bm-reims.fr/Default/doc/CALENDAR/7676/nuits-de-la-lecture-defi-puzzle-geant?_lg=fr-FR

Réseau des médiathèques de La Roche-sur-Yon, « Puzzle géant estival [18 000 pièces] », vidéo Facebook, publiée le 22 juin 2023. En ligne : <https://www.facebook.com/mediathequeslarochesuryon/videos/993675251632339/>





Cette fiche pratique a été éditée par la commission “Jeux en bibliothèque”
dans le cadre du congrès de l’ABF de juin 2026

