



L'Artichouette

La feuille de chou de **LUDO asbl**

P601034 BP 1/7939 1050 BXL 5
LUDO asbl, av Defré 62 1180 Bruxelles



Sept - Oct - Nov 2011

Périodique trimestriel n° 17

Editeur responsable: Michel Van Langendonck, Ludo ASBL, av Defré 62 1180 Bruxelles

ACTU

Le LABEL LUDO

« Jeu t'aime »

La Fureur de joueur



Dossier

Le ludothécaire

SOMMAIRE

FOCUS SUR...

LE LABEL LUDO 7

DOSSIER:

LE LUDOTHECAIRE 13

L'INTERVIEW:

SANDRINE BRUGMANS 17

ET AUSSI...

CALENDRIER LUDIQUE 4

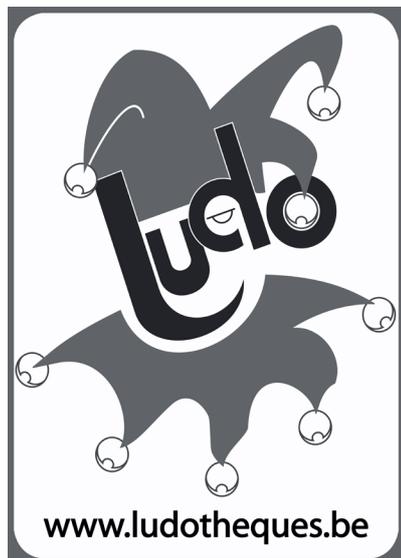
AGENDA DES LUDOTHEQUES 5

NEWS 6

PARLONS JEUX 18

LA NOTE DU PRÉSIDENT 19

JEU DECOUVERTE 19



ÉDITO

Le monde du jeu est en pleine effervescence en Belgique et ailleurs! Label LUDO, Essen, Fête « Jeu t'aime », Fureur de Jouer très bientôt, tous les événements ludiques se bousculent et s'empilent. Savez-vous déjà à quoi participer ? Si ce n'est pas le cas, il est temps d'aligner vos agendas !

Ne soyez pas effrayés par le Dossier et la triste situation du ludothécaire. Je suis persuadée qu'en restant unis, en étant motivés et surtout, en ayant foi en l'avenir, nous pourrons montrer à tous que le jeu est un travail comme un autre et que son importance n'est pas aussi anodine que beaucoup le pensent...

Il m'a été un peu difficile d'arriver au bout de ce numéro, pour diverses raisons. J'espère que vous ne me tiendrez pas rigueur pour les diverses fautes, erreurs de frappe et autres oublis de dernière minute qu'il peut comporter.

Je voudrais surtout remercier très chaleureusement toutes les personnes qui m'ont aidée à en venir à bout, à savoir toute l'équipe de LUDO, C. Baele et le Secteur Ludothèques de la COCOF, l'Association des Ludothèques Françaises, mais aussi et surtout les ludothécaires eux-mêmes (en l'occurrence elles-mêmes), qui ont rempli ces pages avec un peu de leurs expériences.

Un merci spécial à Sophie de LUDO asbl, sans qui ce journal aurait une autre tête...

Sandrine Brugmans et Lisa Deru, merci encore pour votre aide, votre apport à ce journal et votre enthousiasme !

Si vous désirez me contacter à propos du contenu du journal ou pour une autre raison, n'hésitez pas, je n'ai qu'une adresse :

artichouette@ludotheques.be

Ludiquement vôtre,

Sarah Verstraeten
Rédactrice en chef

Bureau permanent de LUDO asbl:

Président	Michel Véhelgé
Responsable formations et sensibilisation	Olivier
Secrétariat, comptabilité et ludobibliothèque	Sophie
Ludothèque Ludivine	Silvana
Responsable Artichouette	Sarah
Site LUDO	Stéphane
Les cahiers de LUDO	Alain
Reporters	Sarah, Silvana, Eric

info@ludotheques.be
sophie@ludotheques.be
silvana@ludotheques.be
artichouette@ludotheques.be

01 septembre :	Début du Label LUDO
20 - 24 octobre :	Internationale Spieltage à Essen, Allemagne
01 novembre :	Début de « La Fureur de jouer ! »
03 - 06 novembre :	Salon Playtown
19 novembre :	Fête « Jeu t'aime »
20 novembre :	Fête « Jeu t'aime » et proclamation du Label LUDO

Le Label LUDO arrive, êtes-vous avec nous ?

Les jeux finalistes ont été choisis par les participants au week-end LUDO ! Biblios, Drôles de Mamans, The Resistance, Safranito, Water Lily sont les challengers. Amis ludothécaires, vous trouverez toutes les informations relatives à ce grand évènement dans ce numéro, ainsi qu'un exemplaire de bulletin de vote, des flyers et une affiche pour décorer votre ludo comme il se doit !

Envoyez un mail à olivier@ludotheques.be pour avoir plus d'informations, pour confirmer votre participation ou même nous dire comment vous comptez mettre en place le Label dans votre ludothèque !



Internationale Spieltage à Essen, Allemagne



Ce salon du jeu et du jouet, souvent appelé Essen étant donné le nom de la ville où il se déroule, est un salon qui est accessible à tous, contrairement au salon de Nuremberg qui est accessible uniquement aux professionnels. Les Allemands sont friands de jeux de société, et ce salon connaît un succès croissant depuis ses débuts. Il est maintenant un des salons les plus connus en Europe, et certains viennent de loin pour le visiter.

Les nouveautés en jeu de société sont exposées et la plupart peuvent être testées par les visiteurs ! Un must si on hésite pour un achat ou l'autre...

Le salon Playtown

Cette année encore, la COCOF tiendra un stand au salon Playtown, avec le soutien de LUDO asbl. Ce salon, malgré son orientation assez commerciale, a accueilli un public familial très intéressé par les jeux de société proposés sur nos stands en 2010. Nous serons donc à Tour et Taxi à Bruxelles du 3 au 6 novembre 2011, et nous aurons besoin de toutes les bonnes volontés !



La fête « Jeu t'aime » de Yapaka



Yapaka organise cette fête ludique au Botanique à Bruxelles, les 19 et 20 novembre. Cette fête, mettant en avant les liens entre parent et enfant, est le point d'orgue d'une campagne de sensibilisation au jeu. Pour ce faire, LUDO asbl invite les ludothécaires et les associations qui le souhaitent à participer, que ce soit par la création de petits tournages d'une minute ou par l'animation d'un village ludique, où différents styles de jeux seront représentés.



Tous les jeudis :	Soirée jeux au café Chaff à Bruxelles
Tous les 1ers mercredis du mois :	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Evere
Tous les 1ers samedis du mois :	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Ixelles
29 septembre :	Soirée jeu Label LUDO à Bruxelles
21 octobre :	Soirée jeu Label LUDO à Ath
22 octobre :	Soirée Halloween à Bruxelles
22 - 23 octobre :	Bourse aux jeux et livres à Liège
13 novembre :	Journée récréative à Bruxelles
11 novembre :	Animation «Quels jeux choisir?» à Kain
18 novembre :	Soirée «Nouveaux jeux» à Kain
18 novembre :	Tournoi de Blocus à la Ludothèque Pirouette d'Ath
19 novembre :	Soirée jeu Label LUDO à Durbuy

Le Label LUDO c'est maintenant!

- **La ludothèque Pirouette** vous invite à sa soirée jeu dédiée au Label LUDO le vendredi 21 octobre à partir de 17h, à Ath! Ambiance familiale au rendez-vous, venez tester en primeur les jeux sélectionnés de cette année! Demandez plus d'informations au 068/28.12.05.

Ludothèque Pirouette, 36, rue de Pintamont, 7800 Ath.

ludothèque.ath@gmail.com

- **La ludothèque HEB-ULB Ludivine et LuCIFER** organise elle aussi sa soirée de lancement du Label, avec quelques nouveautés sélectionnée au Liqueur des familles. Cela se passe le 29 septembre, de 18h à 23h, à Bruxelles!

Av Defré 62, 1180 Bruxelles

- **La ludothèque de Durbuy** prépare sa soirée Label, Cela se passe le 19 novembre, de 14h à 16h, à Durbuy! Rachele Lesire vous attend!

Ludothèque de Durbuy, , 40A Grand Rue, 6940 Barvaux

La Fureur de jouer!

- **La ludothèque Pirouette** vous invite à son 3ème Tournoi de Blocus, le vendredi 18 novembre à partir de 18h. Les inscriptions se font en deux parties: l'équipe des 6 à 11 ans et celle des 12 à 88 ans. Sybille, Corinne, Nicole et Sylvie vous attendent! Demandez plus d'informations au 068/28.12.05.

Ludothèque Pirouette, 36, rue de Pintamont, 7800 Ath.

ludothèque.ath@gmail.com

- **La ludothèque Kain** organise une série d'événements! **Le 11 novembre** de 10h00 à 17h30: Animation 'QUELS JEUX CHOISIR?' pour vous aider à choisir vos futurs jouets de Saint Nicolas. L'entrée, gratuite, se fait via la terrasse à l'arrière de la piscine.

Le vendredi 18 novembre à partir de 19h30: SOIRÉE SPÉCIALE 'NOUVEAUX JEUX'

Avant de mettre en location les nouveaux jeux présentés lors de l'activité 'Quels jeux choisir?' du 11 novembre, les animateurs proposent de partager le plaisir de jouer et de découvrir les jeux plus en détail afin de mieux en maîtriser les astuces.

Cette soirée jeux, comme toutes celles de la Ludothèque, s'adresse aux adultes et aux adolescents (à partir de 12 ans).

Inscription obligatoire! P.A.F.: 1,50 €

Plus de renseignements au 04 94 28 61 11

Ludothèque de Kain, rue du Vert Lion 40, 7540 Kain

ludokain@hotmail.com

- **La Ludo du Centre Crousse** vous invite à sa journée récréative «La Ludothèque et l'Atelier de Gepetto», de 11h à 17h le 13 novembre. Entrée libre. Pour tout renseignement, composez le 02/771.83.59. Ludothèque du Centre Crousse, 11 Rue au Bois, 1150 Bruxelles

Festivités à ne pas rater

- **Bourse aux jeux et livres, Ludo de La Marelle, Liège**
Les samedi 22 et dimanche 23 octobre se tiendra une bourse aux jeux et aux livres à la ludothèque «La Marelle». Elle se déroulera le samedi de 10h à 16h et de 10h à 12h le dimanche. Pour participer vous pouvez déposer vos articles étiquetés et listés le vendredi 21 octobre de 9h à 19h! Pour tout renseignement, composez le 042533521. Ludothèque «La Marelle», 42, rue Hemricourt, 4000 Liège.

- **Soirée Halloween, Ludo du Centre Crousse, Bruxelles**

Le samedi 22 octobre, fête annuelle d'Halloween!

Elle se déroulera le samedi 22 octobre de 10h à 21h. Brocante, portes ouvertes, bricolages et grand jeu, soyez au rendez-vous! Entrée libre. Pour tout renseignement, composez le 02/771.83.59.

Ludothèque du Centre Crousse, 11 Rue au Bois, 1150 Bruxelles

Soirées jeux en folie!

- **La Ludothèque Communale d'Ixelles Mosaïque** organise ses traditionnelles soirées jeux tous les premiers mercredis du mois! Soyez au rendez-vous le mercredi 5 octobre, à partir de 19h! Entrée gratuite. Pour plus d'infos, demandez Lisa ou son équipe au 02/515.69.45.

Ludothèque Communale d'Ixelles, 13, rue Mercrelis, 1050 Bruxelles.

- **Jeudis ludiques** avec Gil et Olivier, vous serez très bien accueillis au Chaff! 3€ l'entrée, consommation au bar obligatoire. Inscrivez-vous à leur newsletter!

Chaff, place du jeu de balle, 1000 Bruxelles

gil.jugnot@gmail.com

- **La Ludothèque Communale d'Evere La boîte à joujoux** organise ses traditionnelles soirées jeux tous les premiers samedis du mois! Soyez au rendez-vous le samedi 1er octobre, à partir de 19h! Entrée gratuite par l'arrière du bâtiment. 10, square Hoedemaekers 1140 Evere.

Snacks et boissons à prix très démocratiques.

Réservation souhaitée au 02 247 63 55 ou par mail

info@ludothèques.be

Boire et jouer, un concept en vogue

En France, de nombreux cafés-jeux ont ouvert leurs portes depuis quelques années. A ne pas confondre avec un bar équipé d'un kicker ou d'une borne d'arcade ! Ce sont des restaurants ou des cafés où il est possible de faire une partie des Colons si l'envie vous en dit, tout en commandant un café ou un plat de pâtes bolo.

J'imagine déjà les sueurs froides des plus soigneux à l'idée de verres de bière déposés négligemment à côté d'un plateau de jeu. Et pourtant, (malgré quelques accidents inévitables), tout se passe très bien et les visiteurs joueurs prennent soin du jeu qu'on leur prête sur place.

Chez nous, il existe l'un de ces cafés jeu: l'Outpost. L'un est à Bruxelles, le second à Gent et le troisième à Antwerpen. Les geeks étaient les rois de ces lieux où jeux en ligne, tournois de Magic, bières et pizzas faisaient bon ménage. Heureusement, des salades ont fait leur apparition sur la carte ! Il est possible de jouer à un jeu de la ludothèque de l'endroit, d'acheter un jeu sur place ou encore d'en amener un soi-même. Il est demandé en contrepartie aux joueurs de consommer sur place.

Il existe aussi le Chaff, bar au coeur des Marolles à Bruxelles, où Gil et Olivier organisent des soirées jeux tous les jeudis soir.

Pour 3€, on vous proposera une animation de qualité et l'accès à une ludothèque très bien fournie!

- <http://www.outpost.be>
- Chaff, place du jeu de balle, 1000 Bruxelles
A partir de 19h30 tous les jeudis, 3€ l'entrée

7 Wonders, succès mondial ?

Le jeu d'Antoine Bauza a raflé le Spiel des Jahres 2010, aux côtés de Qwirkle, tout le monde le sait.

Là où l'histoire devient intéressante, c'est que ce même jeu a remporté le prix Vuoden Peli (équivalent du Spiel) en... Finlande! Les Finlandais ont également plébiscité Mr Jack de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc, ainsi que Repello d'Arne Holmström dans la catégorie Meilleurs jeux pour adultes.

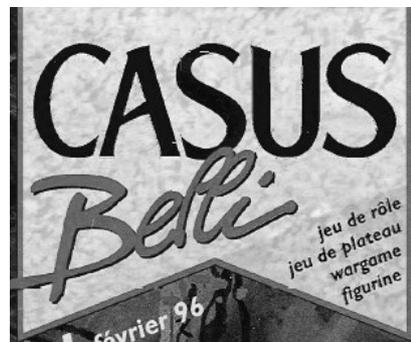
Les élus dans la catégorie Jeu familial sont:

L'île Interdite de Matt Leacock, À la carte de Karl-Heinz Schmiel et Mondo de Mickael Schacht.

Les jeux élus pour les enfants sont quant à eux:

Richard Scarry's Busytown de Forrest-Pruzan Creative, Dizios de Nicholas Cravotta et **Animal upon Animal** de Klaus Miltenberger.

Les joueurs apprécieraient-ils les mêmes jeux, quel que soit leur nationalité et leur culture? Nous pourrions relancer le débat lorsque le Nederlandse Spellenprijs en Hollande sera terminé. Les jeux gagnants seront proclamés le 30 septembre. Mais on retrouve déjà, dans la liste des jeux favoris... **7 Wonders** et **L'île Interdite**!



Casus Belli, le retour!

Le nom de ce magazine dédié au jeu de rôles est encore présent dans toutes les mémoires, surtout depuis sa dernière réédition en 2009.

Mais pour les nostalgiques de ce magazine mythique, il est désormais possible de retrouver gratuitement tous les vieux numéros, depuis le premier (sorti en avril 1980) jusqu'au numéro 122 de novembre 2009, en passant par tous les Hors Série!

Pour ce faire, rendez-vous sur le site:

<http://www.abandonware-magazines.org>

et regardez dans la liste alphabétique. Parmi tous les magazines de jeux vidéo proposés en téléchargement gratuit, vous trouverez également quelques numéros de Backstab.

De quoi regarnir vos bibliothèques de souvenirs!



Internationale Spieltage SPIEL

Le Spiel, vous connaissez? C'est le rendez-vous des amateurs de jeu dans toute l'Europe, qu'ils soient professionnels ou passionnés!

Cette année, le salon débute le 20 octobre et se terminera dimanche 24. L'Artichouette sera bien évidemment sur place, pour vous faire part des toutes nouvelles exclusivités! La possibilité de jouer à tout ce qui est présenté fait la force du salon! Moments de découvertes ludiques en perspective...

Le LABEL LUDO

Chaque année, le LABEL LUDO désigne le jeu de société familial de l'année, pouvant réunir enfants, adolescents ET adultes autour d'un même plaisir de jouer ensemble.

Le LABEL LUDO est une garantie de qualité inscrite dans une perspective de promotion culturelle du jeu de société, indépendamment de tout intérêt commercial.

Encadré par le réseau des ludothèques de la Communauté Française et décerné par le PUBLIC des ludothèques (adultes ET enfants) qui vote parmi 5 jeux finalistes à l'aide d'un bulletin type. En 2010, plus de 2000 parties ont été organisées par une trentaine de ludothèques participantes : ce prix bénéficie donc d'une véritable légitimité populaire.

Les critères de sélection prennent en compte le plaisir de jouer mais aussi la qualité du matériel, l'originalité et l'aspect familial du jeu (plaira-t-il à TOUTE la famille ?)

Le LABEL LUDO est aussi un outil de promotion culturelle et de sensibilisation pour inciter le public à se rencontrer autour du jeu en famille, entre amis, en groupe et à découvrir des jeux de qualité.

COMMENT ÇA FONCTIONNE ?

Chaque participant doit jouer à au moins 2 jeux parmi les 5 jeux finalistes. Les notes seront pondérées en fonction du nombre de jeux joués : plus on joue, plus son vote («compte»). Le LABEL LUDO s'ouvre cette année à des partenaires invités (ludothèques néerlandophones et françaises).

Evidemment, pour que les votes soient le plus sérieux possible, il est important pour les ludothèques participantes d'avoir les 5 jeux du Label disponibles.

Des affiches, prospectus et autocollants seront disponibles, soit dans ce numéro, soit via le site de www.ludothèques.be, pour que le Label soit bien mis en avant.

COMMENT VOTER ?

Pour participer au vote, rendez-vous dans une ludothèque partenaire qui met à disposition les 5 jeux finalistes, en explique les règles, organise les parties (séances de découvertes, soirées jeux, prêt,...), fournit et récolte les bulletins de vote etc. Le vote est personnel : les adultes et les enfants notamment votent individuellement.

C'EST QUAND ?

La période de vote s'étend du début septembre au 20 novembre 2011. La dernière quinzaine de cette période correspond à la Fureur de Jouer. A cette occasion, de nombreux événements ludiques seront organisés localement ; autant d'occasions de faire jouer et voter le grand public.

Après dépouillement, le LABEL LUDO sera promulgué le 20 novembre en clôture de la campagne et des Rencontres «Jeu t'aime» au Botanique à Bruxelles, puis publié par voie de presse et sur le site de Ludo.

LISTE DES LUDOS PARTICIPANTES

Ludothèque du Centre Crousse	Rue au Bois 11, 1150 Bruxelles	02/771.83.59
Ludothèque communale de Berchem	Rue Leemnas 8, 1082 Bruxelles	02/465.87.90
Ludothèque Mosaique	Rue Mercelis 13, 1050 Bruxelles	02/515.69.45
Ludothèque de la COCOF	Rue Royale 223, 1210 Bruxelles	02/218 81 25
Maison des enfants	Rue Dethy 25, 1060 Bruxelles	02/538.91.67
Ludothèque des Marolles	Rue des Tanneurs 178, 1000 Bruxelles	02/511.08.46
La toupie	Av. de la Réforme 66, 1083 Bruxelles	02/425.00.28
Speculoos	Av Jean Dubrucq 82, 1080 Bruxelles	02/428 08 75
Ludothèque de l'espace M. Carème	Rue du Chapelain 1-7, 1070 Bruxelles	02/526.83.35
Ludothèque Walalou	Rue Otlet 28, 1070 Bruxelles	02/527.52.41
La boîte à joujoux	Sq Hoedemackers 10, 1140 Bruxelles	02/247.63.55
Ludothèque de Linkebeek	Rue de l'Eglise 34, 1630 Bruxelles	02/380.96.90
Ludothèque communale de Forest	Bld G. Van Haelen 83, 1190 Bruxelles	02/343.07.16
Ludivine et LuCIFER	Avenue De Fré 62, 1180 Bruxelles	02/373.71.10
Ludothèque du Douaire	Av des Combattants 2, 1340 Ottignies	010/41.02.42
Ludo-familles	Rue Monnoyer 46, 6180 Courcelles	071/45.64.22
Pirouette	Rue de Pintamont 36, 7800 Ath	068/28.12.05
Ludociles	Rue D'Ath 51, 7950 Chièvres	068/65.84.24
La ribambelle	Av. Rêve d'or, 8, 7100 La Louvière	064/31.24.00
La porte ouverte	Place de la Collégiale 9, 4600 Visé	043/79.14.32
Le troubillon	Rue des Beaux-Arts, 4, 4000 Sclessins	042/53.45.32
La marelle	Rue Hemricourt 42, 4000 Liège	042/53.35.21
Ludothèque communale d'Ouppeye	Rue Roi Albert 194, 4680 Liège	042/48.13.05
Mille lieux de vie	Rue F. Joannes 96, 4420 Liège	042/31.14.73
L'arlequine	Place de la Collégiale 9, 4960 Liège	080/64.32.24

Renseignements à olivier@ludothèques.be
0477/596 326 ou www.ludothèques.be





LABEL LUDO 2011

Bulletin de vote

QU'EST-CE QUE LE LABEL LUDO ?

Le LABEL LUDO consacre le meilleur jeu de société familial de l'année, pouvant réunir enfants, adolescents ET adultes autour d'un même plaisir de jouer ensemble. Ce prix encadré par le réseau des ludothèques partenaires de la Communauté Française est décerné par le public des ludothèques qui vote à l'aide de ce bulletin parmi 5 jeux finalistes.

QUI PEUT VOTER ?

Pour que votre vote soit pris en compte, il faut jouer à au moins 2 jeux sur les 5 finalistes. Cependant, vos notes seront pondérées en fonction du nombre de jeux évalués: plus vous votez et plus votre vote «comptera» !

Attention: Les adultes et les enfants doivent voter en toute indépendance. Le vote est donc personnel : chaque joueur doit remplir un bulletin individuellement !

COMMENT VOTER ?

Rien de plus simple: indiquez vos noms, coordonnées et votre âge. Puis remplissez les cases en regard du critère de vote principal (Plaisir de jouer) et des 3 critères secondaires (Qualité du matériel, originalité, ce jeu est-il familial ?). Remettez ensuite le bulletin à votre ludothèque.

Après dépouillement, le LABEL LUDO sera promulgué le 20 novembre en clôture des «Rencontres Jeu T'aime» puis publié par voie de presse et sur le site internet de Ludo.

LUDOTHEQUE partenaire

 / / 2011

DATE

NOM

PRÉNOM

CODE POSTAL

ÂGE (facultatif pour les adultes)

pour en savoir plus sur le site de Ludo asbl

www.ludotheques.be

Le LABEL LUDO est une initiative de Ludo asbl, organisé en partenariat avec les Ludothèques de la Communauté Française et le soutien du Secteur Ludothèques de la Cocof, les Rencontres Jeu T'aime (Yapaka) et la Communauté Française de Belgique (Education Permanente)



Merci d'écrire lisiblement !

BIBILOS de Steve Finn



PLAISIR DE JOUER 10 ORIGINALITÉ 4

QUALITÉ MATÉRIEL 4 JEU «FAMILIAL»? 4

DRÔLES DE MAMANS de Dominique Ehrhard



PLAISIR DE JOUER 10 ORIGINALITÉ 4

QUALITÉ MATÉRIEL 4 JEU «FAMILIAL»? 4

DATE

THE RESISTANCE de Don Eskridge



PLAISIR DE JOUER 10 ORIGINALITÉ 4

QUALITÉ MATÉRIEL 4 JEU «FAMILIAL»? 4

SAFRANITO de Dominique Ehrhard



PLAISIR DE JOUER 10 ORIGINALITÉ 4

QUALITÉ MATÉRIEL 4 JEU «FAMILIAL»? 4

WATER LILY de Dominique Ehrhard



PLAISIR DE JOUER 10 ORIGINALITÉ 4

QUALITÉ MATÉRIEL 4 JEU «FAMILIAL»? 4

PLAISIR DE JOUER 0 = ennui profond ... 10 = plaisir intense

QUALITÉ MATÉRIEL 0 = laisse sérieusement à désirer ... 4 = pratique et superbe !

ORIGINALITÉ 0 = déjà vu 1000 fois ! ... 4 = jamais vu ça !

JEU «FAMILIAL»? 0 = que pour les adultes / que pour les enfants ... 4 = pour toute la famille de 6 à 99 ans

Après plus de 2000 parties jouées, 600 participants,
30 ludothèques partenaires en 2010...

PARTICIPEZ à L'ÉLECTION du JEU FAMILIAL 2011

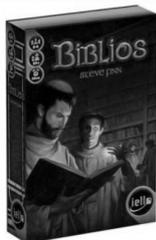
QWIRKLE
VAINQUEUR 2010



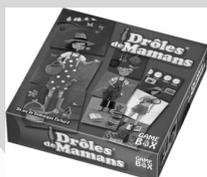
PROMULGATION
DES RÉSULTATS
20 NOVEMBRE 2011
lors des
Rencontres Jeu T'aime
au Botanique à Bruxelles

INFOS et RENSEIGNEMENTS dans votre
LUDOTHÈQUE PARTENAIRE
www.ludothèques.be

LES FINALISTES 2011



BIBLIOS
de Steve Finn



**DRÔLES DE
MAMANS**
de Dominique
Ehrhard



THE RESISTANCE
de Don Eskridge



SAFRANITO
de Marco Teubner



WATER LILY
de Dominique
Ehrhard

Le LABEL LUDO est une initiative de Ludo asbl, organisée en partenariat avec les Ludothèques de la Communauté Française et le soutien du Secteur Ludothèques de la Cocof, Yapaka et la Communauté Française de Belgique.

Contact et infos : olivier@ludothèques.be



QWIRKLE, GAGNANT DU LABEL 2010

Qwirkle, le jeu imprononçable mais inoubliable

Le Qwirkle est un jeu très simple et accessible à tous. Il se compose de tuiles noires décorées de signes (étoile, trèfle, carré, rond, losange et croix) de 6 couleurs différentes (jaune, bleu, vert, rouge, mauve et orange).

Les règles

Le but est de réaliser des lignes de tuiles ayant la même forme ou la même couleur (par exemple, une ligne de tuiles jaunes ou une ligne de tuiles carrées).

Chaque joueur commence en piochant 6 tuiles au hasard. A son tour, on peut jouer autant de tuiles que l'on veut dans une ligne (1, 2 voire 6 tuiles d'un coup). Le joueur en repioche ensuite autant que nécessaire pour avoir toujours 6 tuiles.

A chaque coup, le joueur marque autant de points qu'il y a de tuiles dans la ligne (par exemple, s'il joue la 3ème et la 4ème tuile dans une ligne, il marque 4 points).

Compléter une ligne de six tuiles rapporte 6 points plus un bonus supplémentaire de 6 points (soit 12 points!).

Quand une tuile complète deux lignes (une horizontale et une verticale), le joueur marque les points dans les deux sens. Celui qui a le plus de points à la fin de la partie a gagné!



LUDO-WEEK-END 2011 « 11e LUDIVERSITÉS D'ÉTÉ »

Les « Ludiversités d'été » sont d'abord l'occasion de tester un maximum de nouveautés. 110 jeux parus en français (ou multilingues) en 2010/11 sur le marché belge étaient proposés ces 12,13,14 et 15 août. Après 3 jours et 3 nuits de tests des 65 participants de 4 à 64 ans dans leur vert cadre forestier, une vingtaine de jeux ont obtenu au moins la note moyenne de 7,5/10 attribuée par minimum 8 joueurs sur deux parties différentes :

1	Asara	8,8
2	Evo	8,7
3	7 wonders	8,5
4	Pyramide des animaux*	8,4
	Olympos	8,4
5	Yggdrasil	8,3
6	Water lily*	8,2
7	Biblios*	8,1
	Safranito*	8,1
	The Resistance*	8,1
8	Drôle de mamans*	8
	Pergamon	8
	Sandwich*	8
9	Dixit odyssey*	7,9
10	Kullerei mit orachenei*	7,8
	The boss*	7,8
	The big idea*	7,8
11	Chantilly*	7,7
12	Cargo noir	7,5
	Mord im arosa*	7,5
	Timeline (inventions)*	7,5
	Skull and roses*	7,5

*Jeux jouables en famille dès 8-9 ans en moins d'une heure.

Bien qu'excellent et vivement conseillé en famille, *Pyramide des animaux* étant la version géante d'un jeu déjà paru chez Haba il y a quelques années. Les jeux finalistes pour le label LUDO 2011 sont donc: **Water lily** de Dominique Ehrard chez Gameworks, **Biblios** de Steve Finn chez Jello, **The Resistance** (de Don Eskridge chez Cards homo ludicus/iello), **Safranito** de Marco teubner chez Gigamic, **Drôles de mamans** de Dominique Ehrard chez Gamebox et **Sandwich** de Christophe Raimbaudt chez Le Joueur). Les deux derniers nominés étant deux petits jeux très rapides évalués favorablement par plus de 20 participants et difficiles à départager, nous avons décidé de les qualifier tous les deux, mais **Sandwich** est en rupture de stock et indisponible, ce qui l'élimine de la liste des finalistes. Il y a donc bien 5 finalistes au label 2011. La plupart des bons jeux familiaux non qualifiés de justesse (entre 7,5 et 7,9 de moyenne) ne laissent pas indifférents : 3 personnes sur 4 adorent (9 ou 10/10) et une déteste (3 sur 10 et -).

Ceci est particulièrement vrai pour les excellents *Mord im arosa* et *Timeline* qui furent aussi les jeux les plus joués durant notre ludoweekend (plus d'une trentaine de votes de même que *Water lily* et *7 wonders*). Avec 35 joueurs dont 24 novices complets, le tournoi de *7 wonders* restera dans les annales. Ce jeu a fait un tabac même s'il s'avère un rien complexe pour des enfants en dessous de 10 ans ou un public non

joueur. Notons au contraire la particularité de *Cargo noir* plus apprécié par les jeunes ados que par les adultes bien que durant plus d'une heure.

Bien entendu, les classiques du ludoweekend se sont taillés leur petit succès... Les *Loups-garous de Thiercelieux* n'avaient jamais été aussi joué jours et nuits depuis l'historique démo du prototype par Hervé Marly en personne, lors de notre première édition en 2001 au château de Jennevaux. Voilà qui est de bon augure pour *Résistance*...



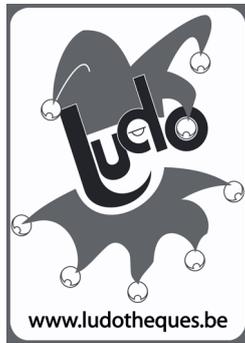
Vingt-cinq courageux binômes ont participé à notre concours traditionnel du lancer de l'œuf crû. Il faisait quasi nuit noire quand Xavier Coppens réussit miraculeusement à capter l'envoi de 18 mètres d'Alicia de la Parra leur assurant leur quatrième titre en quatre ans. Céline ne perdit le fil d'Ariane qu'un bref instant s'adjudgeant la deuxième place ; quant à Anne et Michel, ils désertèrent la cuisine à peine quelques minutes pour figurer joliment...sur le podium ! Le tournoi de quilles scandinaves (*Kubb* et *Mölkky*) a lui aussi rarement connu autant de suspense et un dénouement plus épique. De même, le jeu de nuit des œuvres de Serge sur le thème des pommes, connu un crû 2011 particulièrement savoureux façon « cidre d'eau douce ». Au four et au moulin, Serge mit tout le monde d'accord au poker obligeant les participants « à se refaire » au black jack ou aux défis d'adresse (bilboquets) ou intellectuels (casse-têtes). Enfin, le 15 août en début d'après-midi, les poches pleines de ludEuros, notre monnaie de singes 2011 accumulés durant tout le weekend, les 65 participants purent méritoirement se partager les 22 caisses de jeux et autres lots attribués aux enchères cachées.



A l'an prochain avec vous, on l'espère...

Bloquez dorénavant les 17,18 et 19 août 2012 dans vos agendas !

Michel VLG



FORMATIONS au(x) JEU(x) de LUDO ASBL

FORMATIONS POUR...

- ✓ Animateurs et responsables socioculturels
- ✓ Enseignants, éducateurs et travailleurs sociaux
- ✓ Structures parascolaires et/ou d'accueil
- ✓ Maisons de jeunes et de quartier
- ✓ Familles, parents,...
- ✓ Ludothécaires & bibliothécaires
- ✓ ...

QUI SOMMES-NOUS ?

Ludo asbl est une association de promotion culturelle du jeu, conventionnée en Éducation Permanente par la Communauté Française de Belgique. Outre l'organisation de projets fédérateurs des ludothèques de la Communauté Française (Label Ludo, Fureur de Jouer,...), nous proposons des campagnes de médiatisation et de sensibilisation au jeu (radio, presse écrite, salons), des recherches, des études et des articles sur le jeu, l'organisation d'expositions, etc.

OBJECTIFS DE NOS FORMATIONS

En inscrivant nos formations dans cette perspective d'émancipation socioculturelle, nous défendons et transmettons le jeu comme un formidable levier et un outil alternatif de travail sur le lien, la mise en relation, la confiance en soi, le savoir vivre et le savoir être.

NOS MÉTHODES DE FORMATION

Nos formations sont résolument actives et participatives, basées sur la pratique, l'explication et la mise en situation de jeux adaptés à la formation. Les expériences ludiques concrètes et vécues des participants sont donc le point de départ de tout échange et de toute analyse. Ces formations s'accompagnent d'un catalogue commenté des jeux pratiqués, directement et concrètement utilisables.

Nous privilégions donc une approche personnalisée, spécifique et spécialisée pour permettre une intégration et une mise en pratique concrète et effective du jeu dans le projet des participants.



FORMULES et MODALITÉS

✓ JOURNÉES DE FORMATION

Durée 7h - 8 participants min.- Tarif 40 Eur/j (30 Eur membres Ludo)

Construites autour de 1 à 3 modules adaptables en durée et en contenu en fonction de vos objectifs.

✓ DEMI-JOURNÉES DE FORMATION

Durée 4h - 10 participants min. - Tarif 25 Eur (20 Eur membres Ludo)

Organisées plus spécifiquement autour d'un module en particulier.

✓ CONFÉRENCES

Tous nos modules peuvent également être déclinés sous forme de conférences (en soirée ou en journée).

Nos formateurs sont des spécialistes du secteur, passionnés et professionnels dans leur domaine.

Les formations sont organisées au choix dans nos locaux ou dans les vôtres !

Toutes ces formations sont à la demande.

**Pour toute information ou inscription
CONTACTEZ-NOUS !**

LUDO ASBL - 62 avenue De Fré

1180 Bruxelles

info@ludotheques.be



CATALOGUE DES FORMATIONS

LE JEU ET LES JOUEURS - modules d'initiation

1. Introduction au jeu (de société)

Dis-moi comment tu joues, je te dirai qui tu es. A quoi aime-t-on jouer (ou pas) et pourquoi ? Pour s'approprier le jeu en tant qu'outil, il faut partir à la découverte de son propre rapport au jeu.

2. Les règles du jeu : un plaisir à découvrir

Méthodologie, astuces pour que la lecture, la compréhension et la restitution des règles du jeu soit déjà un plaisir...

3. Le jeu coopératif et l'interaction ludique

De la coopération dans les jeux aux jeux coopératifs: pratique, analyse et utilisation concrète des relations spécifiques et complexes qui se tissent autour d'un jeu.

LE JEU ET LA CULTURE - modules transversaux

4. Jeux traditionnels et jeux du monde: faciles à jouer, faciles à fabriquer

La surprenante histoire du jeu jalonne la culture à travers les âges et les continents. Démonstration par la pratique et la fabrication de jeux.

5. Histoire et actualité du jeu de société contemporain

Malgré les idées reçues, le jeu de société a le vent en poupe. Voyage au cœur d'un univers culturel d'une richesse infinie, résolument moderne, mais peu connu du grand public.

6. Le jeu de société: un objet culturel ?

En quoi le jeu de société moderne peut-il s'apparenter à la bande dessinée ou au cinéma, avec ses auteurs et ses courants esthétiques? Exemples concrets et cas d'école montrent pourquoi et comment aborder le jeu comme un objet culturel.

LE JEU ET SES PUBLICS - modules ciblés

7. L'animation ludique

Le jeu de société est un formidable outil de socialisation et de rencontre entre les publics... Comment mener des animations ludiques ? Avec quels (en)jeux et dans quel contexte ? Inventaire de jeux classés par public et par genre.

8. Le jeu de société partagé en famille ou comme outil de soutien parental

Pourquoi introduire le jeu dans les familles et les associations qui les soutiennent ? Quels jeux proposer et à quel âge ? Comment partager un authentique plaisir ludique en famille au-delà des différences d'âge et de compétence ?

9. Les jeux en milieu (para)scolaire

Comment et quand utiliser les jeux éducatifs et pédagogiques en (et hors) classes maternelles, primaires et secondaires. Le jeu est aussi un outil alternatif et citoyen générateur de cohésion de classe, de savoir-vivre et de savoir-être.

10. Le jeu pour les ados et les pré-ados

Comment et pourquoi introduire le jeu dans des projets socioculturels pour adolescents? Travail sur le relationnel, l'agressivité, la cohésion, la confiance en soi... Quel jeu pour quel objectif ?

11. Le jeu pour adultes

Le jeu pour adultes est en pleine expansion. C'est un outil efficace de socialisation et de valorisation. Quels types d'animations peut-on organiser? Avec quels jeux et quels objectifs ?

12. Créer une ludothèque en bibliothèque, structure d'accueil, parascolaire, ...

Comment faire naître un projet ludique au sein d'une structure et dans quelle dynamique? Comment constituer, animer et faire vivre sa collection de jeu ?

POUR ALLER PLUS LOIN... - modules de spécialisation

13. Se perfectionner dans le classement des jeux et jouets

Les différentes classifications de jeux (dont ESAR) pour le rangement et l'utilisation spécifique des jeux et des jouets.

14. Le Parcours des jeux et des jouets

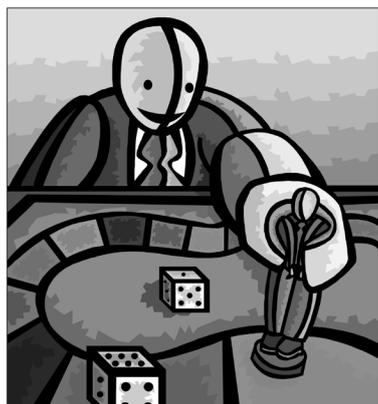
Comment créer, éditer et fabriquer un jeu de société? Découverte des différents métiers de l'édition et du secteur de la distribution du jeu.

15. Mieux connaître certains types de jeux

Au choix : jeux de langage, jeux mathématiques ou de réflexion pure, jeux du monde, jeux de rôle... Tout genre ludique peut être approfondi selon le contexte dans lequel on l'introduit..

16. Ouvrir et gérer une ludothèque...

Comment établir un projet de ludothèque ? Structures et concepts ludiques, ludothéconomie, aménagement et matériel, acquisition et gestion d'une collection, logiciels de gestion,...



Le ludothécaire ce métier si (mé)connu

Ludothécaire.

Qu'est-ce donc? Comment fait-on pour le devenir? Et surtout, ce métier est-il enfin reconnu, depuis sa création en 1934 aux USA?

Les réponses à ces questions sont complexes, variées et différent d'un pays à l'autre.

Ce dossier tente d'en faire le tour.

EN BELGIQUE

En Belgique, les ludothécaires ont fort à faire! Si on se penche sur la fiche métier du SIEP (Service d'Information sur les Etudes et les Professions), il est mis ceci:

«Les tâches du ludothécaire sont très similaires à celles du bibliothécaire. Les diplômes exigés sont les mêmes. Le ludothécaire commande les jeux, les classe par genre (jeux de stratégie, de société, de construction, de «faire semblant»), ..., les conditionne, les contrôle, les renouvelle, les présente de manière attractive.

Outre ses fonctions de gestion, le ludothécaire est responsable de l'accueil des enfants qu'il doit guider vers des jeux adaptés et susceptibles de leur plaire, à qui il doit en expliquer le fonctionnement, les règles et la dynamique, assurer l'ordre, gérer les prêts.

Savoir-faire:

- Aptitudes à la gestion
- Capacités d'animation

Savoir-être:

- Aptitude à travailler en équipe
- Capacité d'improvisation
- Créativité et imagination
- Curiosité et disponibilité
- Facilité de contact
- Intérêt pour l'animation et le jeu
- Méthiculosité, ordre et propreté
- Rigueur
- Sens de l'accueil et de l'organisation
- Sens pratique»

Le ludothécaire est donc un bibliothécaire ayant un bagage important en animation de publics différents, a également une expérience de banquier ou de gérant de magasin, tout en étant disposé à faire le ménage lui-même, sans oublier les notions de base (disponibilité, curiosité, créativité, etc.). Vous vous direz que, oui, être ludothécaire ou bibliothécaire, finalement, ou est la différence ?

Elle se trouve ici:

- un bibliothécaire peut se spécialiser dans son métier. Il peut ainsi devenir personnel dirigeant et gérer la bibliothèque. Il peut devenir personnel technique et assurer les tâches bibliothéconomiques (entretien des collections, équipement des ouvrages, rangement). Ou encore, il peut devenir personnel auxiliaire (bibliothécaire, quoi) et assister le personnel technique.
- un bibliothécaire doit, au minimum, avoir obtenu son CESS pour devenir personnel technique. Un ludothécaire doit avoir obtenu son B.A.T.B.P. (Brevet A Tenir une Bibliothèque Publique en deux ans pour devenir personnel technique d'une ludothèque. Heureusement, les candidats à la création d'une ludothèque ne devront pas passer de licence ! Depuis la création de la première ludothèque à Uccle, par une mère de deux enfants handicapés, beaucoup de choses ont évolué en Belgique. D'autres n'ont pas changé. D'autres encore ont régressé.

FORMATIONS POSSIBLES

Malgré que les tâches des ludothécaires soient reconnues, il n'existe actuellement en Belgique aucune possibilité d'obtenir un diplôme ou un brevet officiel reconnu par le gouvernement et/ou les pouvoirs subsidiaires ciblant la totalité des tâches susdites. Il est obligatoire, pour les candidats ludothécaires, de se former en section bibliothèque avant d'avoir accès à un module de quelques heures ciblant le jeu.

En effet, la Haute Ecole Henri Spaak (par exemple) propose 15h de ludothéconomie dans un cursus de... trois ans pour les bibliothécaires documentalistes ! Autant dire pas grand chose.

En 1991, LUDO asbl avait mis en place quelques modules de formation pour les ludothécaires. Malheureusement, malgré le succès de l'entreprise, ces modules ont été arrêtés jusqu'en 2004, faute de subsides. Ce cycle de modules a repris en 2010 avec l'aide de la COCOF, mais le cycle 2011 contiendra uniquement des formations à la demande, à nouveau à cause d'un manque de subventions.

Le ludothécaire belge est donc dans l'obligation d'apprendre son métier sur le terrain, souvent après avoir fait lui-même les recherches (visites d'autres ludothèques, demandes d'aides à d'autres ludothécaires) avec tout ce que cela entraîne comme dérives : pas ou peu d'uniformisation, peu d'information, donc peu de possibilités.

RECONNAISSANCE OFFICIELLE

Dans son mémoire datant de mai 2004 *Jeu et Ludothèque: Concepts, réalités, réflexions et perspectives*, Christine Baele (attachée principale de la COCOF - secteur Ludothèques) écrivait:

«Tout comme le concept "Ludothèque", la profession de ludothécaire ne dispose pas encore d'un statut officiel.» Depuis cette date, nous sommes toujours en attente. Pire, les subsides et aides octroyées aux Ludothèques est en passe de baisser en 2011 !

La COCOF - secteur Ludothèques - est toujours actif, mais l'on peut craindre que de sévères coupes dans les divers budgets ne leur rende la vie encore plus difficile. La COCOF - secteur Ludothèques - aide les ludothèques sur le sol Bruxellois via différents moyens (voir encadré) mais l'on peut se demander dans quelle mesure ces aides vont continuer. Toujours dans le mémoire de Mme Baele : *«Une étude relative aux ludothèques wallonnes est en cours de réalisation ; elle fait l'objet d'un mémoire de fin d'étude [...]. Les résultats espérés en juin 2004 pourraient servir de base au développement d'une politique en faveur des ludothèques wallonnes»*. De même, LUDO asbl n'a été reconnue qu'en 1988, soit plusieurs années après sa création. A cause d'une mauvaise gestion de fonds, l'asbl est en crise financière depuis 1998 et a dû licencier ses deux permanentes. Depuis, LUDO (qui a toujours pour charge les ludothèques francophones de Belgique, donc de la moitié du pays) a continué malgré tout, sans toucher aucun subside de manière directe pour ses animations et autres actions. LUDO fonctionne actuellement avec un budget équivalent à des cacahuètes (et c'est une insulte pour les cacahuètes) et ses travailleurs sont tous bénévoles.



EN FRANCE

LA COCOF - Secteur Ludothèques

Le Secteur Ludothèques est une spécificité de la Commission communautaire française car il n'existe pas d'équivalent en Communauté française de Belgique. La CF se borne à subventionner LUDO asbl à raison de 10.000 € par an pour trois ans, en contrat renouvelable. La COCOF, par contre, essaie d'apporter son aide aux ludothèques. Mais elle milite également pour que le concept de ludothèque et de ludothécaire soient reconnus.

Missions:

- Subsidiation des Ludothèques ainsi que du Musée du Jouet
- Rôle fédérateur auprès des ludothèques bruxelloises
- Mise sur pied de formations (les siennes propres ou via l'asbl Ludo)
- Sensibiliser le grand public et les professionnels à l'intérêt éducatif, social et culturel du jeu
- Gestion d'une ludothèque pilote ouverte au grand public
- Organisation d'événements importants...

Outils mis à disposition des ludothécaires:

- Une charte ralliant toutes les ludothèques bruxelloises
- Un accès gratuit aux jeux possédés par la ludothèque du Secteur dont des collections ciblées (apprentissage de la langue, jeux géants)
- Petite bibliothèque spécialisée sur le jeu
- Mise à disposition d'un programme gérant les stocks de jeux et les prêts (PMB LudoTECH)
- Mise en place de formations
- Système de classement ESAR

Actions militantes:

Organisation de la Journée Mondiale du Jeu, présence sur des salons fort médiatisés, participation aux salons internationaux, etc.

Les ludothécaires français sont, dans l'ensemble, mieux lotis que leurs collègues belges. Le métier n'est pas du tout appréhendé de la même manière ! Pour les français, un ludothécaire :

« a pour mission de gérer les lieux de jeux et de jouets nommés ludothèques, ou pôles de jeux et de « donner à jouer ». Le métier de ludothécaire est spécialisé dans l'aménagement des espaces de jeu. Sa spécialité consiste à constituer une collection de jeux et de jouets et de la mettre à disposition d'un public en l'organisant dans l'espace afin de favoriser le libre jeu. La politique d'acquisition doit donc être adaptée aux publics auxquels il souhaite s'adresser. Il possède une bonne connaissance des jeux et doit pouvoir apporter des conseils personnalisés aux individuels comme aux professionnels, notamment ceux travaillant auprès de publics et souhaitant approfondir leur connaissance du jeu. Ce métier s'exerce souvent en milieu associatif mais aussi de plus en plus dans les collectivités territoriales ou encore dans des domaines spécialisés par exemple dans les écoles, des collèges, les centres sociaux, les hôpitaux où un fonds de jeux peut être mis à disposition des personnes... »

Le ludothécaire français a une autre chance : il est aidé dans ses tâches par l'animateur-jeu, qui lui assure l'accueil du public et les animations. L'animateur-jeu peut se trouver dans d'autres structures qu'une ludothèque, cela étant, il est plus qu'indispensable car il connaît les différents publics et est à même de les guider, que ce soit en animation ou dans le choix d'un jeu.

FORMATIONS POSSIBLES

Il existe plusieurs formations et études pour les futurs ludothécaires français.

Formation d'animateur culturel Jeux et Jouets

Cette formation de 665 heures de formation théorique en centre et 630 heures de formation pratique en ludothèque est déjà très complète. Histoire, analyse, création du jeu, gestion du stock, connaissance du marché du jeu et du jouet, aménagement des espaces ludiques, accueil en fonction du public, animations et esprit ludique, bref, cette formation qualifiante est en soi un bon départ pour devenir animateur-jeu.

Master: EFIS (Education Formation Intervention Sociale)

Ce Master a pour but d'apporter une formation générale sur le jeu et le loisir à des gens déjà formés dans une certaine mesure, de par leur formation universitaire ou de leur activité professionnelle. A la fois théorique et pratique, l'étudiant sera mis en stage et tenu de sortir un mémoire en fin de cursus. Le Master dure deux ans pour les titulaires d'un Bac + 3 mais peut se faire en un an pour les titulaires d'un Bac + 4.

Licence: gestion et animation de ludothèque

Cette licence permet d'accéder à des responsabilités de direction, de gestion et d'animation de ludothèques. La formation comprend 450h de théorie, 150h de projet en tutorat et de 16 semaines de stage. Elle peut être suivie soit via une formation continue pour les travailleurs en formation permanente ou aux étudiants Bac + 2. Les ludothécaires bénévoles ou salariés, des animateurs, éducateurs, ... peuvent la suivre également.

RECONNAISSANCE OFFICIELLE

Toutes ces possibilités montrent bien le clivage qui existe entre la France et la Belgique en terme de reconnaissance officielle des ludothèques et ludothécaires. Et pourtant, la situation des ludothécaires français n'est pas vraiment plus rose : leur métier n'est pas encore reconnu concrètement par les pouvoirs subsidiaires (puisque'il n'est pas référencé) et ils se trouvent quotidiennement heurtés aux mêmes problèmes que leurs homologues belges. Les subsides ne sont pas assez importants et la profession n'est toujours pas admise comme un vrai travail dans l'imagerie populaire.

Il arrive que des ludothèques ferment leurs portes et ce pour différentes raisons, mais les plus fragiles sont les ludothèques ne dépendant d'aucune municipalité. Les contrats d'aide s'amenuisent, les heures prestées par les travailleurs se réduisent et la qualité ou le nombre de services offerts sombrent eux aussi.

LUDO asbl

Conformément à son intitulé statutaire complet, l'asbl LUDO est "l'association des ludothèques et des ludothécaires de la Communauté Française de Belgique". Elle fut constituée en asbl en 1982 et reconnue organisme général d'Education Permanente en 1988 par la Communauté française de Belgique.



Missions:

- Rapprocher les gens en favorisant la pratique ludique
- Mettre à disposition de tous des jeux et des jouets de qualité
- Mener, faciliter et encourager une réflexion critique sur le jeu afin d'améliorer l'éducation ludique de tout un chacun
- Eduquer par le jeu et œuvrer pour la reconnaissance du jeu comme activité culturelle à part entière
- Conscientiser et encourager les comportements favorables au développement durable

Outils mis à disposition des ludothécaires:

- Organisation de formations ciblées pour les ludothécaires
- Un site internet bientôt remis à neuf, avec accès adhérents
- Publication des Cahiers de LUDO, de l'Artichouette, dossier jeux dans le Liqueur et autres
- Chroniques radio sur La Première
- Référencement de toutes les Ludothèques adhérentes
- Affiches, flyers, campagnes de pub pour les salons et grands événements
- Organisation du Label LUDO, de La Fureur de Jouer !, de la Journée Mondiale du Jeu, etc.

Actions militantes:

Toutes!.



L'ALF

L'Association des Ludothèques Françaises est une association nationale, agréée Jeunesse et Education Populaire par le ministère de la jeunesse, des sports et de la vie associative, qui regroupe et représente au niveau national et international les ludothèques françaises.

Elle favorise leur création, leur apporte aide, conseil et information. L'ALF anime le réseau des ludothèques par des actions telles que la Fête du Jeu ou la Semaine du Jeu de Société en lien avec ses associations régionales. L'ALF collabore à la formation des ludothécaires, contribue à la recherche sur les ludothèques, œuvre à la professionnalisation et à la reconnaissance de ces dernières et du métier de ludothécaire.

Missions :

- Représenter les ludothèques au niveau national et international.
- Animer le réseau des ludothèques et des associations régionales de ludothèques, leur apporter aide, conseils et informations, inciter à une cohérence des pratiques.
- Travailler à la mise en place d'associations régionales de ludothèques.
- Favoriser la création de ludothèques.
- Œuvrer à la reconnaissance des ludothèques et à celle du métier de ludothécaire.
- Collaborer à la formation et à la réflexion des ludothécaires.
- Contribuer à la recherche sur les ludothèques et les pratiques ludiques.
- Coordonner la Fête Mondiale du Jeu au sein du réseau.
- Informer par divers supports de communication.

Outils mis à disposition des ludothécaires :

- Une charte ralliant toutes les ludothèques affiliées.
- Un accès adhérents sur le site de l'ALF.
- Une mise à disposition d'affiches pour la Journée Mondiale du Jeu, etc.
- Mise en place de formations

Actions militantes :

Organisation de la Journée Mondiale du Jeu, de *Ludiversités d'étés* permettant aux ludothécaires de continuer à se former et échanger sur leurs pratiques et expériences via des ateliers théoriques et pratiques, encadrés d'intervenants professionnels, présence sur des salons fort médiatisés, participation aux salons internationaux, etc.

ET EN FLANDRE ?

La Flandre compte elle aussi une organisation faitière, le V.O.S. (Vlaams Overleg Speel-o-theken) qui chapeaute les ludothèques flamandes. Sont but est de coordonner, conseiller, stimuler, soutenir et encadrer les nouvelles ludothèques de toute la partie néerlandophone du pays qui veulent se lancer dans l'aventure.

A cet effet, elle propose des prêts pour leur assurer un capital de départ. Elle se veut également un groupe de pression destiné à établir des contacts avec les pouvoirs publics pour œuvrer en faveur de la reconnaissance des ludothèques et obtenir des moyens financiers. Elle organise environ 6 fois par an des réunions avec les représentants de ludothèques affiliées. Elle prodigue des conseils pour l'acquisition de jeux et jouets adaptés, à l'attention des parents, éducateurs, fabricants et distributeurs de jeux et autres.

Au début, il y avait 14 ludothèques en Flandre, dont la plupart étaient constituées en asbl, et avaient comme public les personnes handicapées. Elles jouissaient en outre de locaux mis à leur disposition et environ la moitié d'entre elles bénéficiaient d'une aide financière, que ce soit pour l'acquisition de jeux ou pour les frais de fonctionnement. L'autre moitié ne bénéficiait d'aucun subside et fonctionnait principalement avec des bénévoles. Toutes proposaient un service de prêt et la possibilité de jouer sur place, avec des plages horaires oscillant entre 2 h et 49h par semaine.

Ces Ludothèques étaient bien différentes des Ludothèques francophones; deux tiers étaient nées de demandes émanant de parents à la recherche de jeux adaptés aux enfants handicapés et de conseil en la matière. Ces ludothèques adaptées disposaient en outre d'une excellente publicité puisqu'elles étaient renseignées auprès des services sociaux,

des centres de rééducation, des médecins, des kinésithérapeutes, des écoles d'enseignement spécial, ...

A partir de 1990, cinq Ludothèques sont créées, avec une ouverture vers le grand public, dans un esprit de jouer par plaisir. Depuis, il existe plus de 80 Ludothèques en Flandres et la Vlaams Overleg Spelotheken regroupe plus de 100 membres!

Mais comme en communauté française, les ludothèques néerlandophones se plaignent d'une absence de reconnaissance et d'un manque de moyens financiers pour mener à bien leur mission...

ALLEMAGNE

A cause de la barrière de la langue, je ne pourrai pas dire grand chose des Ludothèques et ludothécaires allemands.

Cela dit, j'ai entendu dire que tout cela se passe très différemment au Pays du jeu!

En effet, comme une famille belge ouvre un jeu le soir environ deux fois par an, une famille allemande joue, elle, deux fois par semaine! Les Ludothèques sont donc très peu nombreuses, car les allemands achètent tant de jeux qu'ils ne voient pas l'intérêt de les louer...

CONCLUSION

Pour que les ludothécaires soient reconnus dans leur métier et qu'ils n'entendent plus des «*Mais jouer, c'est pas un boulot!*»), il faudrait que beaucoup de mentalités changent, que ce soit chez nous ou ailleurs. Il est essentiel que les pouvoirs publics (re)connaissent enfin la qualité des gens qui peuplent les Ludos, et surtout de la qualité de leur travail.

On sait qu'en Belgique tout est morcelé, mais lorsqu'on voit la situation des Ludothèques bruxelloises, wallonnes et flamandes, on peut se poser des questions sur l'avenir du jeu subsidié dans notre pays.

Dans ces quelques pages, j'ai dû malheureusement oublier les Ludothèques germanophones, à cause de la barrière de la langue. J'espère avoir la chance d'avoir de l'aide pour pallier à ces problèmes.

En attendant, nous ne pouvons qu'espérer, être toujours là, toujours plus, et brandir haut la flamme du jeu pour réunir les plus dubitatifs.

Je crois qu'il est plus qu'important que des liens se créent entre les fédérations néerlandophone et francophone. Actuellement, nous nous connaissons trop mal et la politique actuelle en Belgique aggrave le problème. Nous sommes tous belges, nous aimons tous jouer, pourquoi ne pas se rencontrer? Pour mieux se retrouver!

Quoi qu'il en soit, tant que, comme Sandrine Brugmans (dont vous pouvez lire l'interview page 17), les ludothécaires seront unis dans une volonté de soutenir et promouvoir leur profession, tant qu'ils continueront à informer les personnes qu'ils croisent, tant qu'ils montreront le savoir-faire dont ils sont capables, je suis sûre qu'un jour tout cela sera payant et que les plus sceptiques seront convaincus de l'importance du jeu.

Car tout homme joue... même s'il ne le sait pas.

Sarah Verstraeten

Sources :

- <http://www.ludothèques.be/>
- <http://www.alf-ludothèques.org/>
- <http://spelotheken.be/>
- <http://www.metiers.be/Metier.php?ID=2196>
- http://www.lesmetiers.net/orientation/p1_194148/ludothecaire
- <http://fr.wikipedia.org/wiki/Animateur-jeu>
- http://www.pontivy.maville.com/actu/actudet_-La-ludothèque-reve-d-un-avenir-moins-precaire_loc-1660012_actu.Htm
- <http://padiddenom.blogspot.com/2008/04/panorama-du-secteur-ludothèque-en.html>

Le Secteur Ludothèque de la COCOF

BAELE C.: *Jeu et Ludothèque, Concepts, réalités, réflexions et perspectives*
MENESTRES A.: *Professionnalisation de la Ludothèque en région bruxelloise : Etat des lieux*

Siège Social : Rue au Bois, 11
1150 Woluwe-Saint-Pierre

Tél / Fax: 02.771.83.59 / www.asblcentrecrousse.net / info@asblcentrecrousse.net

I.N.G: 310 - 0229814 - 10
N° d'Entreprise : 0417 408 024

**HAPPY
HALLOWEEN**

Le samedi 22 octobre 2011 de 10h à 21h.

FETE ANNUELLE D'HALLOWEEN
au Centre Crousse.

Diverses animations, ouvertes à tous

De 10h à 13h :

- **Brocante des enfants, emplacement (5 €) uniquement sur réservation.**

De 10h à 18h : **Portes ouvertes à la ludothèque.**

De 14h à 18h : Les enfants auront de quoi fêter Halloween en participant aux ateliers qui leur sont dédiés :

- **Activités de bricolage,**
- **Stand « brochette de bonbons ».**
- **Espace jeux de société sur le thème Halloween animé par « l'Atelier de Gepetto » et jeux géants.**

De 14h à 21h : Animation par l'asbl « d'un Rôle à l'Autre » : stand arène de combat... le jeu de rôle est un jeu dans lequel les participants font travailler leur imagination et leur créativité grâce à l'interprétation de personnages. Guidés par les animateurs de l'asbl D'un rôle à l'autre, ils seront à la fois acteurs et spectateurs du jeu.

De 18h30 à 20h30 : **Grand jeu de l'oie : La chasse aux fantômes (en extérieur) et / ou mini Boum des enfants.**

De 20h30 à 21h00 : **Clôture de la journée autour d'un potage au potiron offert par le Centre.**

De drôles de personnages déambuleront parmi les visiteurs durant cette journée familiale. Entrée libre.

**Sandrine Brugmans, 51 ans,
ludothécaire de la Ludothèque Latitude junior, Liège**

LUDO > Quel est votre parcours ?

SANDRINE BRUGMANS > Educatrice de formation, j'ai atterri par hasard à la ludothèque, car j'avais déjà une certaine expérience du contact avec les enfants. J'ai eu le coup de foudre pour ce lieu hyper coloré où l'on peut rire avec n'importe qui et qui me rappelait mon enfance: nous étions 6 dans la famille et jouions beaucoup entre nous. J'ai aussi eu un grand stress car il y avait déjà plus de 1.000 jeux et je ne savais pas renseigner les gens! Alors, j'ai commencé à les ramener à la maison et à mettre ma famille à contribution. Peu après, j'ai suivi la formation organisée par l'association LUDO en « ludothéconomie » (quel drôle de mot!).

LUDO > Depuis combien de temps travaillez-vous dans cette Ludothèque ?

SB > Je travaille à la ludothèque Latitude junior depuis 12 ans (anciennement Ludothèque Ampli junior).

LUDO > Racontez-nous l'histoire de votre Ludothèque.

SB > La ludothèque a débuté en 1985, par un don d'une cinquantaine de jeux provenant de l'association des parents de l'école située à l'époque près d'une bibliothèque. Cette bibliothèque avait un local libre mais pas de temps pour s'en occuper. Elle a donc fait une offre aux différentes associations liégeoises et c'est la nôtre qui a répondu. Evidemment, au début, les jeux ne sortaient pas: il n'y avait que du jeu sur place. Petit à petit, le stock s'est étoffé et nous avons pu organiser des animations scolaires et du prêt. A présent, nous frôlons les 2.000 jeux (réellement en circulation)!

LUDO > Quelles sont les spécificités de votre Ludothèque ?

SB > Ce qui fonctionne le mieux, chez nous, ce sont les animations de groupe (écoles ou associations, enfants ou adultes) que nous faisons pendant la journée. Nous avons beaucoup de jeux à règles et attirons les grands enfants et les adolescents qui viennent seuls à la Ludo et repartent quand ils veulent. En été, nous organisons des stages Ludo pour les 7-14 ans qui ont beaucoup de succès.



Le prêt marche moins bien. Les gens préfèrent acheter? Ou c'est notre quartier qui est défavorisé? Nous mettons en valeur les jeux de coopération pour la valeur qu'ils amènent, les jeux du monde ainsi que le beau matériel que tout le monde ne peut s'offrir. Nous évitons les produits dérivés (Disney et autres), les jouets guerriers ainsi que les jeux électroniques ou à piles.

LUDO > Vous avez des projets en cours ou à venir ?

SB > Cette année, nous ouvrons une école de devoirs dans le même bâtiment et ces enfants pourront profiter du stock de jeux.

LUDO > Quel est votre public ?

SB > Chez nous, tout le monde vient ou peut venir: familles, adultes, enfants seuls (à partir de 7 ans), enfants ou adultes en groupe, avec ou sans handicap, parlant français ou primo-arrivants, ... Leur point commun: ils viennent chercher dans le jeu un outil d'éducation, d'échanges ou tout simplement de plaisir.

LUDO > Que préférez-vous dans votre métier ?

SB > Ce que je préfère dans mon métier, c'est jouer bien évidemment, renseigner les gens sur les jeux et observer le plaisir qui se lit sur les visages. La plus chouette journée que nous vivons annuellement est à mon sens celle que nous appelons « en attendant Saint Nicolas » où nous découvrons avec notre public les nouvelles acquisitions. Il y en a pour tous les âges et pour tous les goûts et nous retrouvons nos habitués dans une ambiance festive. Dans le même registre, la journée mondiale du jeu, mais elle draine un public plus vaste et les contacts avec les gens sont souvent plus superficiels (les jeux choisis sont des jeux faciles et courts: jeux d'adresses, par exemple).

LUDO > Avez-vous une anecdote à nous raconter ?

SB > On m'avait demandé d'animer une journée scolaire qui rassemblait plusieurs écoles dans le cadre d'un partenariat avec la ville. L'animation Ludo devait faire partie d'un «lot» d'animations et je devais gérer un groupe d'une vingtaine d'enfants de 6 à 12 ans, accompagnée de 2 stagiaires. Plutôt cool comme perspective. En fait, suite à un couac organisationnel, les autres animations n'étaient pas prêtes et j'ai vu arriver plus de 150 enfants se ruant vers les tables de jeux. Heureusement, j'avais pris plus de jeux que nécessaire (pour avoir le choix). En une fraction de seconde, j'ai réalisé ce qui m'arrivait et, passé le moment de panique, j'ai remarqué les quelques enfants qui semblaient fort éveillés et connaître certains jeux et je leur ai demandé de bien vouloir les expliquer aux autres. L'après-midi s'est passée cahin-caha et aucun des organisateurs ne s'est rendu compte du moment de grande solitude que j'ai vécu...



LUDO > Comment votre travail est-il perçu ?

SB > J'ai déjà été confrontée plusieurs fois à une non-reconnaissance décevante: «ce n'est qu'un jeu». Il y a aussi les adultes qui essaient d'utiliser la ludothèque comme garderie. Malgré tout, la reconnaissance vient du public: ceux qui sont passionnés par le jeu car ils se rendent compte de la culture que nous emmagasinons dans ce domaine, ainsi que des «débutants»: voir un enfant qui se développe au niveau du plaisir, dépasse les difficultés de la règle et évolue au niveau du respect du matériel, preuve de son investissement affectif dans le jeu, est une grande source de satisfaction!



LUDO > Quel est votre jeu coup de coeur ?

SB > Il change régulièrement! Pour l'instant, c'est «L'âge de pierre» que j'ai emprunté avant les vacances et qu'il faudra que je ramène avant l'ouverture. Peut-être Saint-Nicolas pensera-t-il à moi? À moins que je ne découvre un nouveau coup de coeur dans les nouveaux achats.

LUDO > Selon vous, pour être ludothécaire, qu'est-ce qui est le plus important ?

SB > Je pense que pour être ludothécaire, il faut avoir la passion du jeu et savoir la transmettre; il faut avoir la rigueur d'un bibliothécaire; il faut savoir bricoler; il faut avoir la facilité de contacts de l'animateur; il faut avoir une bonne connaissance du développement de l'enfant il faut une excellente mémoire: des jeux, c'est évident, mais aussi des personnes (qui joue à quoi avec qui?). Et avec tout ça, je pense qu'il serait temps de reconnaître la profession!

LUDOTHEQUE LATITUDE JUNIOR
Rue E. Remouchamps, 2 - 4020 Liège
043/66.04.54
latitude.ludo@belgacom.net

Ma	15h30 - 18h
Me	15h30 - 18h
Ve	15h30 - 19h30

La Chronique de Silveric



Neuron, ou comment s'amuser en se cassant la tête!



Neuron est un jeu de connexion qui, bien que ne renouvelant pas le genre, parvient à sortir du lot par diverses astuces. Commençons par le début : un nombre de tuiles sont placées face cachée à la disposition des joueurs qui vont, chacun à leur tour, en prendre une pour l'ajouter à la construction commune de façon à réaliser un maximum de points. Ça c'est la version

courte, maintenant voyons les astuces dont il était question au début et en quoi elles font de Neuron un jeu à apprécier!

Tout d'abord, il y a le système de score et sur quelle construction il s'appuie. Dans ce jeu, les tuiles présentent des fragments de tracés (y inclus des culs-de-sac) en quatre couleurs. Les points sont obtenus par l'extension des réseaux existants; on reçoit autant de points que de tuiles qui prolongent nos connexions réussies dans les diverses couleurs. On reconnaît là une de ces règles faussement simple mais tellement bien pensée dont l'auteur est coutumier.

Un des plaisirs de ce jeu est le sentiment d'avoir toujours plusieurs possibilités intéressantes de placement. Cela tient au fait que le choix du tracé des tuiles est loin d'être aléatoire. Par exemple, les nombreux culs-de-sac permettent non seulement de se greffer sur des réseaux déjà rentables dû à leur taille conséquente, mais aussi de tenter d'en fermer les connexions restantes, de façon à être le dernier joueur à en profiter.

C'est l'occasion de signaler que le jeu offre un mode solitaire dans lequel on tente de battre son propre score. La règle propose des niveaux à atteindre et les titres associés (ex : de 210 à 229 = expert). Ce mode présente une expérience de jeu complètement différente car on n'essaie plus de verrouiller les accès comme en jeu multi-joueurs, mais bien au contraire de faire en sorte que toutes les possibilités d'extension soient aussi ouvertes que possible. Pour l'avoir expérimenté, le concept de jouer à deux en collaboration (solitaire à deux!) pour battre son score est particulièrement prenant.

Que ce soit en collaboration mais surtout en compétition, Neuron est aussi un jeu où l'on communique pas mal. On donne des conseils, avisés ou parfois intéressés (mais alors sans en avoir l'air). On se défie: «moi j'aurais fait trois points de plus!»; «Ha bon! Où ça?»; «Trouve!...». Comme on n'a pas le droit d'évaluer le positionnement de sa tuile avant

de la placer pour de bon, tout doit se faire mentalement, et parfois cela amène à des surprises au moment du placement, comme d'avoir des connexions en plus qui rapporteront des points que l'on avait pas escomptés ou alors de voir qu'après placement, les couleurs ne se connectent pas du tout comme supposé... Ce qui relance les commentaires de plus belle!

Les scores sont tenus sur un plateau dédié avec des cubes, ce qui est bien pratique. Petit bémol: l'originalité du graphisme fait qu'on n'est pas toujours sûr du sens dans lequel il faut aller pour monter les points. Des flèches le long du tracé auraient résolu ce petit souci.

Tout le monde n'a pas la même aisance avec la visualisation dans l'espace, et l'éditeur a eu la généreuse idée d'offrir deux jeux de tuiles indépendants qui permettent de pratiquer le jeu à trois niveaux de difficulté croissante. Le niveau le plus abordable utilise des tuiles hexagonales avec 6 points de connexion chacune. Les deux autres niveaux utilisent des tuiles carrées qui présentent huit connexions: quatre sur les côtés et quatre dans les coins. Le second niveau utilise ces tuiles de façon classique, parfaitement orthogonale. C'est en autorisant le décalage par demi-tuile que le troisième niveau, le plus difficile, crée des connexions entre coins et côtés en plus des connexions en damier régulier, qui restent autorisées. À ce niveau de difficulté, l'observation prend une importance majeure: le nombre de permutations virtuelles que l'esprit doit maîtriser pour tenter d'optimiser le score est vertigineux. À ne pas tenter en fin de soirée arrosée!

Par la multiplicité de ses configurations de jeu et de difficulté, Neuron est particulièrement recommandé aux ludothèques pour sa polyvalence dans le genre jeu d'observation-connexion.

Neuron, un jeu de Reiner Knizia, de 1 à 4 joueurs, à partir de 8 ans, édité par Huch & Friends, fourni d'origine avec une règle multilingue (FR). Le jeu à été présenté au salon de Nuremberg en 2010.

Poison de Reiner Knizia chez Amigo 2008

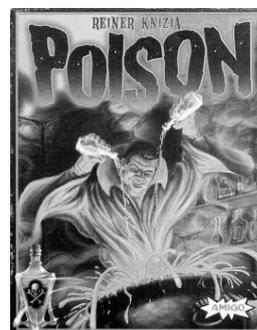
Poison est un petit jeu de cartes rapide avec des règles simples et faciles à comprendre.

Imaginez que vous concoctiez, tous joueurs réunis, 3 potions magiques dans 3 chaudrons imaginaires. Chaque chaudron ne peut contenir qu'une couleur et doit être différent des autres. Les cartes poison, elles, peuvent aller n'importe où.

Mais attention! Si vous posez la carte faisant que le total du chaudron atteint ou dépasse 13, vous en ramassez le contenu sauf la carte que vous venez de jouer, qui servira à démarrer la potion suivante.

Les cartes poisons valent toujours -2. Chaque autre carte vaut -1, à moins que... au décompte final, vous n'ayez le plus de cartes dans une couleur. Dans ce cas, vous êtes immunisé. Vous ne serez pas pénalisé pour cette couleur.

Étant donné qu'on tient toutes les cartes ramassées face cachée, il faut



tenter de se souvenir de ce que chacun a pris.

Il faut donc jouer la bonne carte au bon moment (en fonction de sa main bien sûr) et essayer d'en ramasser le moins possible ou, au contraire, le plus possible dans la même couleur. Cruel dilemme !!

Un petit jeu sympa à jouer en famille, de 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.
Eric L-K et Silvana R.

**LA DÉCOUVERTE COUP DE COEUR D'UN LUDOTHÉCAIRE**

Schlacht am Buffet de Martin Wallace

Un jeu de 3 à 6 joueurs, à partir de 8 ans.

Voici un jeu qui ressort régulièrement au grand plaisir de tous.

Ce jeu, simple et malin, est un jeu de risque et d'enchères. Simple, efficace et original, voilà un bon résumé de ce jeu peu connu. Les règles s'expliquent en quelques minutes et les principes sont acquis à la fin du premier tour. Néanmoins il y a quelques subtilités qui rendent le jeu stratégique et amusant.

L'intérêt de Schlacht am Buffet n'est pas dans le principe de la course à l'australienne mais dans la prise de risque et l'analyse des gains possibles à chaque manche. D'ailleurs, les joueurs conviendront souvent « qu'un tiens vaut mieux que deux tu l'auras », puisque celui qui arrive en seconde position lors de la finale... ne gagne rien, nada, peanuts! Même pas un trou de gruyère? NON, rien de rien! Bien que le jeu ait un petit look enfantin, il n'est pas destiné aux enfants en particulier. C'est un très bon jeu familial pour 3 à 6 joueurs. Les parties sont courtes et même s'il y a élimination de joueurs cela ne dure qu'un tour et chacun reprend sa place.

Je vous le conseille à minimum 5 joueurs!

Bonne découverte.

Lisa Deru, Ludothèque Mosaique

**LA NOTE DU PRÉSIDENT****Rubrique « lue à bouche décousue »**

Le président de LUDO asbl, bien connu pour ses calembours et jeux de mots, vous fait part de ses dernières trouvailles...

Petit concours: « Mots de jeux, jeux de mots »

Plus encore qu'un objet, une idée n'existe que par les mots, les sons utilisés pour la définir. La musique de la langue et le son des choses sont leçons de choses. A l'outil utile, l'homme affable ou à fables joint l'agréable. Voilà pourquoi il est sage qu'Euterpe, la muse lyrique du langage, s'amuse à nous titiller la langue à tout âge.

L'éducation au jeu de la langue est en outre une éducation à sa subtilité. En Belgique, l'année terminale du lycée se nomme « la rhétorique », bien qu'elle soit de moins en moins consacrée à ce sage apprentissage. De même, à une époque pas si lointaine (que, toutefois, les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître...), la 1^{ère} année de lycée se nommait « poésie ». Proches du jeu de mots, la rhétorique joue avec le poids des mots, la poésie joue avec ses pieds. Le jeu n'est-il par ailleurs la première poésie de l'homme? Rappelons-nous enfin que le mot « jeu » vient du mot latin « jocus ». Le « jocus » dans son acception originelle de plaisanterie verbale s'est maintenu de manière marginale notamment via les expressions « jeux de mots, jeux d'esprit » qui fleurissent au XVIII^e. Ces créations littéraires badines, joutes orales à la « look y nie » seront notamment très en vogue des œuvres de Scarron dans les salons précieux.

En prélude au numéro spécial « jeux de langage », double « Cahiers de Ludo » qui paraîtra en janvier en supplément du prochain artichouette, voici un petit extrait surréaliste... La première personne qui parvient à en résumer correctement l'histoire (cinq lignes max.) et à en deviner le sujet ainsi que le nombre caché, gagne trois des cinq jeux finalistes du label LUDO 2011 !!!

C'est juste un sujet... Le marteau amateur de son aspirant partisan tenta une conique coquine. Veine envie: plus inégal que génial, maigre mirage pauvre en vapeur, la source de la course rompit le charme de la marche jusqu'à grandir ringard et aboutir au repos de sa prose plus plaine qu'alpine, de couille à luciole.

Le peu d'audace du cadeau provoqua une stupide dispute jusqu'à désirer résider dans un bercail de calibre, acheter un hectare, recourir au courrier pour abonner la baronne et taxer l'extra. Lors de la jonction à son conjoint, l'étrange gérante à la malice d'une limace dût croiser un sorcier pour enfin jeter par rejet l'écart tracé tenant en respect le spectre de son aigle peu agile et plus glaire qu'argile. Le sentira-t-elle enfin tanser sa voix, sériant les seize moyens de satiner son tarsien qu'il résinât ensuite et lui serinât: « tu entrais transie, tsarine », et finalement insérât: « mais les riantes que tu rentais arisent tes traînes de ratines »? Moralité: originel péché de religion, telle la seringue du seigneur, la sainte tisane du seigneur vaut guérison: enfin le couple copule sans coupes, mais, pour l'éviction de la nocivité, rien de tel que d'imaginer une migraine!

Michel VLG.

Vos réponses « concours jeux de mots, mots de jeux » sur info@ludotheques.be, bien évidemment!

À SUIVRE !

DANS LE PROCHAIN ARTICHOUETTE

L'Actuagenda

Suivez l'actualité ludique, c'est nouveau, c'est chaud!



Focus sur... Essen



Les sorties jeux de l'année

Dossier: les jeux vidéos

Ont-ils leur place en ludo ?



L'interview!

De vous ? Ecrivez-nous!



Fiche de jeu
Découverte d'un ludothécaire



Vous voulez réagir à ces thèmes ?

Ecrivez-nous à artichouette@ludotheques.be



COURRIER DES LECTEURS

Chers lecteurs, chères lectrices, chers ludothécaires,

Nous espérons que vous avez apprécié la lecture de ce journal.

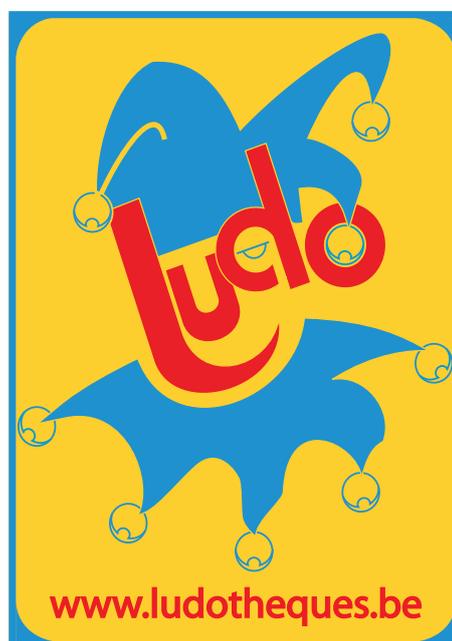
En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité. L'équipe de LUDO est à votre écoute pour le prochain numéro!

Si vous avez des questions, des idées, des suggestions, ou même des articles à nous proposer, vous pouvez nous en faire part pour que nous puissions l'ajouter au prochain numéro de l'Artichouette. Pour ce faire, contactez-nous à cette adresse: artichouette@ludotheques.com

Ce journal est pour vous, faites-le vivre! Alors, rejoignez-nous!

Merci de nous avoir lu.

Sarah Verstraeten



Artichouette journal d'information de Ludo ASBL * **Editeur responsable** Ludo ASBL, représentée par Michel Van Langendonckt * **Rédacteur en chef** Sarah Verstraeten * **Graphisme, mise en page et mise en couleurs** Sarah Verstraeten * **LUDO asbl** est une association rassemblant des ludothèques et des ludothécaires de la Communauté française de Belgique, conventionnée en éducation permanente. **Siège social, secrétariat, LUDO HEB-ULB Ludivine et LuCIFER** 62, av. De Fré - 1180 Bruxelles * **Site internet** www.ludotheques.be * **Permanences** Sophie Hanozet 02/733.85.00 et info@ludotheques.be * **N° d'entreprise** 424.043.418 * **Numéro de compte** 068-2011461-96 *