

L'Artichouette

La feuille de chou de **LUDO asbl**

P601034 BP 1/7939 1050 BXL 5

LUDO asbl, av Defré 62 1180 Bruxelles



ACTUALITÉS

Le LUDO WEEK-END 2014

Foison d'évènements ludiques!

FOCUS: Jouer avec un public défavorisé



Dossier

Créer un Club de jeux

ÉDITO

Pour cette édition printanière de l'Artichouette, nous vous proposons des thèmes dans l'air du temps et de l'actualité ludique.

Le Dossier, consacré à la création d'un Club de jeux, pourra peut-être aider certains d'entre vous à se lancer dans cette belle aventure. N'hésitez pas à le consulter.

Le Focus, signé par Ovni et FrançoisZ, est un beau résumé de ce qu'il est possible de faire avec un public défavorisé. Le jeu est gratuit, tout le monde y a accès. En tout cas, nous militons pour que cela soit le cas. Merci à François de nous le rappeler, et à Ovni pour son témoignage!

Enfin, la Kronique de Mister K - bien connu dans nos bureaux, nous le tenons à l'oeil - est toujours plus haute en couleurs. Il y a du nouveau à l'horizon... Vous êtes prévenus!

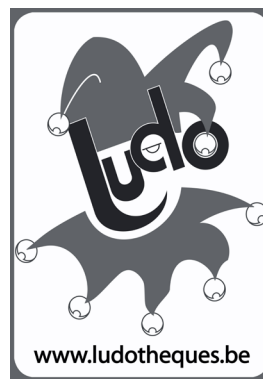
Notre Rencontre est la retranscription d'une interview radio passée sur la RTBF1, avec notre président Vlg et Françoise Hendrickx, interrogés par Jasmine Boudaka. Vous en retrouverez la totalité sur le site de l'asbl. Bonne lecture!

Si vous avez des remarques, commentaires ou messages à faire passer dans le journal, notre adresse est toujours la même:

artichouette@ludobel.be

Ludiquement vôtre,

Sarah Verstraeten
Rédactrice en chef



SOMMAIRE

FOCUS SUR ...

JOUER AVEC UN PUBLIC DÉFAVORISÉ 9

DOSSIER :

CRÉER SON CLUB DE JEUX 12

LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES :

TRUCS & ASTUCES 16

L'INTERVIEW 17

C'EST JOUETTE :

LA KRONIQUE DE MISTER K 19

JEU COUP DE COEUR 21

RENCONTRE AVEC ... :

INTERVIEW RADIO LUDIQUE 23

ET AUSSI ...

NEWS 4

CALENDRIER LUDIQUE 5

AGENDA DES LUDICENTRES 6

LA PAGE DE LUDO ASBL 23

Bureau permanent de LUDO asbl:

Président
Responsable formations et sensibilisation
Secrétariat, comptabilité et ludobibliothèque
Responsable Ludothèque Ludivine
Responsable Artichouette
Website
Les cahiers de LUDO
Volontaires

Michel Véhelgé
Olivier
Sophie
Silvana
Sarah
Nicolas Bosseret
Alain
François Romain
Eric Lucak-kuruc

michel.vanlangendonckt@ludobel.be
info@ludobel.be
sophie.hanozet@ludobel.be
silvana.recchia@ludobel.be
artichouette@ludobel.be
nicolas.boseret@ludobel.be
francois.romain@ludobel.be
eric.lucak-kuruc@ludobel.be

L'AS D'OR DE CANNES A ÉTÉ COURONNÉ

14 jeux étaient encore en lice, mais le jury à délibéré. Les jeux primés au Festival de Cannes sont enfin connus! Voici les résultats des différentes catégories:

Enfants: RIFF RAFF (édité chez Zoch)

Riff Raff est un jeu familial simple, où chaque joueur doit placer un élément en bois (planche, tonneau, pirate, ...) sur un grand bateau. Le challenge? Le bateau central est extrêmement instable! Ce jeu d'équilibre est parfait pour égayer une soirée jeu en famille.

A partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs
30 minutes

Expérimentés: BRUXELLES 1893 (Pearl Games)

On ne présente plus *Bruxelles*, jeu Belge phare ces derniers mois! Depuis Essen 2013 en octobre dernier, il n'y en a que pour lui. Vous voulez vivre la magie de l'Art nouveau? Penchez-vous sur *Bruxelles*!

A partir de 13 ans, de 2 à 5 joueurs
50 à 125 minutes

Prix spécial du Jury: LES BÂTISSEURS - MOYEN-ÂGE (Bombyx)

Les Bâtisseurs - Moyen-âge est jeu de cartes simple et rapide. Il retrace l'édification des cathédrales, l'oeuvre de toute une vie! Choisissez vos ouvriers et compagnons pour bâtir des oeuvres telles que vous deviendrez le maître d'oeuvre du royaume!



Et l' As d'or: CONCEPT (Asmodée)!

Concept a également fait parler de lui ces derniers mois. Ce jeu de communication invite tout un chacun à participer. Avec ses icônes représentant divers concepts et idées, saurez-vous communiquer votre mot imposé?

A partir de 10 ans, de 4 à 12 joueurs
40 minutes



LES VISITBRUSSELS AWARDS ONT RENDU LEUR JUGEMENT

La cérémonie des VISITBRUSSELS Awards est le rendez-vous incontournable de l'ensemble du secteur touristique bruxellois. Et pour une fois, un jeu faisait partie de la sélection! En effet, *Bruxelles 1893* (encore lui oui) a pu retenir les esprits, au point d'être sélectionné pour ces Awards.

Le 27 mars 2014, une cérémonie a récompensé les meilleures initiatives touristiques, sur vote du public. Chacune des actions mises à l'honneur doit significativement améliorer la qualité de l'accueil réservé aux visiteurs et ainsi contribuer à la renommée internationale de Bruxelles. On peut dire que notre jeu fétiche y a largement contribué...

Mais malheureusement pour son auteur et son éditeur, *Bruxelles 1893* ne fait pas partie des heureux élus. Cela dit, la conclusion n'est pas triste! Voir un jeu aller si loin dans la reconnaissance de la société, c'est une avancée pour le monde ludique en entier. Qui sait, peut-être que bientôt nous verrons les jeux de société mis de plus en plus en avant sur la scène médiatique... En tout cas, nous croisons les doigts.



22 mars :	21ème Tournoi de Puzzle du Hainaut à Brugelette	(Bruxelles)
16 avril :	Soirée <i>Terrible</i> à Bruxelles	(Bruxelles)
25 avril :	Colloque <i>Le jeu dans tous ses éclats</i> à la Ludothèque Maurice-Carème	(Bruxelles)
14 mai :	«Jeu» <i>m'amuse</i> , à la Ludothèque communale de Braine-l'Alleud	(Brabant wallon)
16 mai :	Soirée jeux <i>Premiers beaux jours</i> , au Zèbre à pois à Nivelles	(Brabant wallon)
25 mai :	JOURNÉE MONDIALE DU JEU	
11 juin :	«Jeu» <i>m'amuse</i> , à la Ludothèque communale de Braine-l'Alleud	(Brabant wallon)
20 juin :	Soirée jeux <i>Fin d'année scolaire</i> au Zèbre à pois à Nivelles	(Brabant wallon)
28 - 30 juin :	Week end LUDO Ludiversités d'été à Wanne, Stavelot	(Liège)
17 septembre :	«Jeu» <i>m'amuse</i> , à la Ludothèque communale de Braine-l'Alleud	(Brabant wallon)

21ème Tournoi de Puzzles à Brugelette

Le 20 avril se déroulera le 21ème Tournoi de Puzzle du Hainaut! Toute l'équipe de *Ciles asbl* vous attend nombreux!

Renseignements et inscriptions: 068/65.84.24 ou 0471/35.76.76

ciles@skynet.be

Entre 8€ et 16€ sur réservation.

Soirée *Terrible* à Bruxelles

Une soirée jeux de société dans un cadre convivial et ouvert à tous... L'équipe des *Soirées terribles* et ses partenaires vous permettent de découvrir les meilleurs jeux de société du moment ainsi que de grands classiques. Participez à nos soirées terribles et pour 3€ par personne, nos coach s'occupent de vous en vous expliquant comment jouer aux jeux de votre choix.

La Table Food & Games,

Rue de l'Enseignement 63, 1000 Bruxelles

02/223.08.02 - www.boitecast.net

Colloque *Le jeu dans tous ses éclats*

Pour ce 3ème opus du fameux Colloque organisé par la ludothèque de la bibliothèque de l'espace Maurice Carème de Anderlecht, toute l'équipe est en train d'élaborer un programme toujours aussi alléchant! L'évènement, programmé de 9h à 18h, est gratuit.

Ludothèque de l'espace Maurice Carème

Rue du Chapelain 1, 1070 Anderlecht

02/526.83.30 - emca@anderlecht.irisnet.be

Journée Mondiale du Jeu

Cette année, la Journée Mondiale du Jeu sera célébrée le samedi 25 mai! A cette occasion, de nombreux centres ludiques organiseront rencontres, animations, conférences, bourses aux jouets, et bien plus encore!

Week-end LUDO Ludiversités d'été, du 28 au 30 juin à Stavelot

Du vendredi 18h au dimanche 15h, en famille ou entre amis, venez participer à la sélection des jeux finalistes du LABEL LUDO 2013 deux jours et deux nuits durant.

La formule du Week-end a été revue et améliorée par l'équipe, pour vous offrir un réel moment de détente, de découverte et de plaisirs ludiques entre amis ou en famille! Ne tardez pas à vous inscrire pour profiter d'un tarif réduit!! Plus d'infos en page 10.

Château de Wanne, 4980 Trois-Ponts

Informations: info@ludotheques.be.

«Jeu» *m'amuse* à Braine l'Alleud

Animation ouverte à tous, sans inscription et sans obligation de rester du début à la fin, n'hésitez pas à y faire un tour! Une sélection de jeux y sera présentée à chaque fois (nouveau, chouette jeu un peu oublié ou jamais vraiment découvert...), avec l'appui de Laurent Massy (de La vache au yeux bleu de Waterloo).

Tout public, gratuit

Ludothèque de Braine-l'alleud

Rue des mésanges bleues 55, 1420 Braine-l'Alleud

02/384.67.44

Soirées Jeux au Zèbre à pois

Le 16 mai et le 20 juin, le Zèbre à pois vous attend pour ses soirées jeux! Toute l'équipe ludique vous attend de pied ferme.

A Nivelles: Place Emile Lalieux 9, 067/84 25 75

A Waterloo: Chaussée de Bruxelles 294, 02/351 69 99

www.lezebreapois.be

ÉVÈNEMENTS RÉGULIERS

Du mardi au vendredi de 9h à 12h:	Ateliers Baby-boum à <i>La Marelle</i> à Liège
Tous les mardis à 17h30:	Soirée Apéro-jeux au <i>Potemkine bar</i> à Saint-Gilles
Tous les jeudis à 20h :	Soirée jeux au club <i>In Ludo Veritas</i> à Namur
Tous les jeudis et vendredis à 20h:	Soirée jeux au club <i>Objectif Jeux</i> à Grivegnée
Tous les dimanches à 14h30:	Après-midi jeux au club <i>Alpaludisme</i> à Anderlecht
Un vendredi sur deux à 19h30:	Soirée Jeux de BABOAL à Morlanwelz
1ers mardis du mois à 19h:	Soirée jeux à l'Association des Compagnons bâtisseurs ASBL
1ers mercredis du mois à 19h:	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Ixelles
1ers samedis du mois à 19h:	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Évère
2è mercredis du mois à 19h30:	Soirée Terrible à <i>La Table</i> , bar restau à Bruxelles
4è mercredis du mois à 14h30:	Après-midi <i>Jouéthèque</i> à la Bibliothèque de Laeken
Derniers mercredis du mois à 15h30:	Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine à Uccle
Un mercredi par mois:	«Jeu» <i>m'amuse</i> , à la Ludothèque communale de Braine-l'Alleud

- **Ateliers jeux Baby-boum à *La Marelle***

Du mardi au vendredi de 9h à 12h

Espace de rencontre et de découverte autour du jeu pour enfants de moins de 3 ans, seuls ou accompagnés
Ludothèque *La Marelle*

Rue Jacob Macoy 34, 4000 Liège
04/254.69.05

- **Soirées Apéro-jeux au *Potemkine bar***

Tous les mardis de 17h30 à 22h30

A partir de 8 ans, gratuit
2-4 Avenue de la porte de Hal, 1060 Saint-Gilles
www.letsplaytogether.be

- **Après-midis jeux au club *In Ludo Veritas***

Tous les jeudis de 20h à minuit

À partir de 14 ans, 2€
Ecole IATA, Rue de la Montagne 43, 5000 Namur
www.ilv.be

- **Soirées jeux au club *Objectif Jeux* de Grivegnée**

Tous les jeudis et vendredis de 20h à minuit

À partir de 10 ans, 2€
Avenue de Péville 232, 4030 Grivegnée
04/264.01.55
ww.objectif-jeux.be

- **Après-midis jeux à l'*Alpaludisme***

Tous les dimanches à partir de 14h30

À partir de 13 ans, 2€
Maison Dés jeux, Rue du Greffe 20, 1070 Anderlecht
<http://home.scarlet.be/alpa.ludismes/alpa.html>

- **Soirée Jeux de Baboal à *Morlanwelz***

Un vendredi sur deux, de 19h30 à minuit

A partir de 14 ans, 2€
Rue de la Potrée 8, 7140 Morlanwelz
0476/545.120
jeuxdebaboual@gmail.com

- **Soirée jeux chez les *Compagnons bâtisseurs ASBL***

Tous les 1ers mardis du mois, de 19h à minuit

Tout public, 1€
Place du Roi Albert 9, 69000 Marche-en-Famenne
08/431.44.13
olivier@compagnonsbatisseurs.be

- **Soirée jeux à la *Ludothèque Mozaique***

Tous les premiers mercredis du mois de 19h à minuit

À partir de 10 ans, gratuit
Ludothèque Mozaique, Rue Mercelis 13, 1050 Ixelles
02/515.69.45
ludomosaiquexl@gmail.com

- **Soirée jeux à la Ludothèque La boîte à joujoux**
Tous les premiers samedis du mois de 19h à minuit
Tout public, gratuit
Square Hoedemaekers 10, 1140 Evere
02/247.63.55
info@ludotheques.be
- **Soirée Terrible à La Table Food & Games**
Tous les deuxièmes mercredis du mois de 19h30 à minuit
Tout public, 3€
La Table Food & Games, Rue de l'Enseignement 63,
1000 Bruxelles
02/223.08.02 - www.boitecast.net
- **Après-midi jeux Jouéthèque à la Bibliothèque communale de Laeken**
Tous les 4ème mercredis du mois de 14h30 à 15h30, et de 15h45 à 16h45
Pour les enfants de 6 à 12 ans (adultes admis), gratuit
Bibliothèque communale de Laeken, Bv E. Bockstael 246, 1020 Laeken
Réservation obligatoire au 02/279.37.91 ou au comptoir Jeunesse
www.brunette.brucity.be/bib/bibp2/Index.cfm
www.codemusconcept.be
- **Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine**
Tous les derniers mercredis du mois de 15h30 à 23h
Tout public, gratuit
Ludothèque publique Ludivine, Av De Fré 62, 1180 Uccle
02/373.71.10
ludivine@ludotheques.be
- **«Jeu» m'amuse à Braine l'Alleud**
Tous les derniers mercredis du mois de 14h30 à 16h30
Tout public, gratuit
Ludothèque de Braine-l'alleud
Rue des mésanges bleues 55, 1420 Braine-l'Alleud
02/384.67.44

LA JOURNÉE MONDIALE DU JEU A LIEU LE 26 MAI 2014

A CETTE OCCASION, DE NOMBREUX CENTRES LUDIQUES
ORGANISENT DES ÉVÈNEMENTS SPÉCIAUX !
TOURNOIS, ANIMATIONS, CONCOURS, GOÛTERS, ...

POUR EN SAVOIR PLUS, RENSEIGNEZ-VOUS AUPRÈS DE VOTRE CENTRE DE JEUX PRÉFÉRÉ !

BONNE FÊTE À TOUS LES JOUEURS !



FÊTE DU JEU À LIÈGE



Pour la 4ème fois, la régionale des ludothèques liégeoises « Ludoli » vous invite à participer à la fête du jeu le dimanche 18 mai 2014 qui aura lieu au Centre Multimedia Don Bosco, 59 rue des Wallons, 4000 Liège.

Les festivités s'ouvriront à 10h pour se conclure à 18h.



Pour toute la famille : jeux de société, jeux de plateau, jeux de coopération, jeux, jeux d'adresse, jeux sportifs et jeux théâtraux. L'ensemble agrémenté d'animations surprises (prestations musicales, magie, heure du conte, jeu de la roulette...)

Bar et petite restauration

Entrée: 2€

Pour tout renseignement:

Ludothèque La Marelle

0471811407- 042546905

lamarelle.ludo@gmail.com

Jouer avec un public défavorisé

Jouer avec un public précarisé: sujet très sensible. L'Artichouette a comme ligne éditoriale la création de dynamique Citoyenne, Active, Responsable et Solidaire, pas d'entretenir des clichés. C'est en gardant cela en tête que cet article a été écrit. Cette réflexion posée, nous définirons ce qu'on entend par "précaire" et ce que le ludique peut y apporter. Par la suite, nous développerons les difficultés que la précarité engage lors d'une rencontre ludique. Nous mettrons en avant les outils que l'institutionnel met en place pour créer une relation durable avec le public concerné. Nous concluons sur l'importance des projets et de l'attitude des professionnels favorisant une bonne relation jeu/joueurs.

Tout d'abord, il convient de définir la précarité. Ce que l'on entend par "précaire", est évidemment à relativiser puisqu'une personne précarisée est définie en fonction du cadre sociétal dans lequel elle se situe. Nuance faite, on observe qu'un milieu précaire est un milieu où la stabilité, la sécurité et la régularité n'est pas état de fait. D'ailleurs, il est important de noter qu'un milieu précaire est parfois sujet à une certaine forme de pauvreté financière, ou du moins à une forme de manque de stabilité financière.

La rencontre entre un milieu précaire et le secteur ludique va mener à de multiples choses. Dans un premier temps, on remarque que le jeu est vecteur d'une très grande organisation, encadrant aisément l'instabilité que l'on retrouve dans un milieu précaire. Ce cadre est renforcé par celui que la ludothèque ou qu'une animation ludique impose. Dans un second temps, le jeu de société crée des interactions entre les personnes. Le jeu coopératif, par exemple, permet de dynamiser un groupe selon des objectifs socio-pédagogiques. Ces objectifs sont multiples, puisqu'ils tendent à s'orienter vers une citoyenneté active, responsable et solidaire. Parmi ceux-ci, on retrouve également l'auto-responsabilité, la solidarité et l'ouverture à l'autre. Le jeu d'ambiance, récréatif quant à lui, offre une atmosphère plaisante et détendue, entremêlant amusement et convivialité. Le plaisir est vecteur d'apprentissage, et malgré son étiquette de "récréatif", le jeu d'ambiance apportera énormément de pistes de réflexions. Le jeu de stratégie et de placement peut quant à lui développer une concentration, des outils de réflexion, des constructions de différentes stratégies. Comme on le voit, chaque type de jeu a des réponses à

donner, selon les objectifs que l'on veut atteindre.

Il est important de créer différents ponts solides pour créer une rencontre entre le jeu et le joueur. Nous devons tenir compte de plusieurs éléments tels que le matériel du jeu, l'encadrement, l'ambiance, le temps de jeu et de son animation.

Le matériel constituant le jeu est la première chose à laquelle vont être confrontés les joueurs. Sa découverte et son appréhension par le joueur fait naître une relation avec le jeu. Parfois, la découverte d'un nouveau jeu est perçue comme un présent, un cadeau. Le regard et l'ambiance qui montent pendant le déballage permet d'amener une cohésion de groupe, construite autour du jeu tout en lui témoignant de la bienveillance. Ce moment rempli d'émotions crée un respect du matériel, rendu "sacré".

L'encadrement est le second pont. Pour cadrer un public précaire, il faut apporter une structure, offrir un cadre où les différents objectifs socio-culturels peuvent y être développés. La stabilité du jeu canalise les différentes adversités que la précarité peut opposer à cette rencontre. Mais le jeu ne fait pas tout, et il est important d'avoir un personnel encadrant rompu à ce public un peu particulier. En outre, la mise en place de projets ludiques tels que les animations en ludothèques, les soirées jeux, etc. entraînent une toile structurelle, permettant aux néophytes de sortir du «(non-jeu)».

L'ambiance de ces animations sont très importantes, car toute personne qui s'ennuie, une ambiance lourde ou morne rendra les choses plus difficiles. Cette ambiance dépend notamment du choix de jeux, de leur durée, etc. Il est donc très important de bien réfléchir aux jeux mis à disposition d'un public plus défavorisé. Un mauvais choix peut rompre la relation jeu et joueur d'un trait. Proposer un jeu à l'allemande ne sera pas un choix judicieux dans un premier temps. Comme pour tous les publics, il faut établir les besoins et les capacités de celui-ci. Mais souvent, dans le cas d'un public défavorisé, les jeux ayant le plus de succès seront les jeux simples, très rapides voire instantanés. Pour éviter que les joueurs trouvent le temps long, l'animation doit être rapide et simple, pleine d'authenticité, sans oublier la mise en place d'une continuité entre l'activité et ses objectifs. Par ailleurs, le langage doit aussi s'adapter aux grilles de compréhension, non pas en infantilisant et en réduisant l'intellect des joueurs, mais bien en les prenant pour ce qu'ils

sont : des joueurs comme les autres, souvent débutants.

En conclusion, l'approche globale de cette relation est possible grâce aux différents outils de structure qu'offrent les jeux de société et ses représentants. L'initiation d'un public souffrant d'un manque de structure et de stabilité peut se faire au quotidien, au gré des animations proposées par les ludothèques, les clubs, les ASBL, les projets coopératifs...

L'accès au jeu, sa gratuité, sont d'une importance capitale pour les publics fragilisés, qui autrement n'auraient peut-être pas eu l'idée de passer les portes de tels lieux. Avoir de nouveaux outils matériels et organisationnels (jeux, locaux, animateurs rémunérés) est essentiel à l'élaboration d'une toile soutenant les projet ludiques, partant du particulier pour arriver au global. Les personnes qualifiées et motivées pour soutenir ces projets sont la clef de voûte pour parvenir à ce développement. Ces projets sont déjà en route... Émissions de radio, cursus universitaire à l'Institut De Fré, ludothèques spécialisée et dynamiques... Le mouvement est déjà en marche. Pourvu que cela continue.

François Z

JOUER AVEC UN PUBLIC DÉFAVORISÉ: TÉMOIGNAGE



Malheureusement, les publics défavorisés sont légions, et pas seulement en Belgique. A l'autre bout du monde, à Cordoba, en Argentine, existe un centre de santé au milieu d'un quartier en difficulté sociale. Afin d'encourager les habitants à venir fréquenter le site, les autorités locales ont décidé d'installer au centre de celui-ci une ludothèque - bibliothèque pour les enfants du quartier. Voici le récit de 5 jours d'atelier Fabrication de jeux en recyclage au sein de cette structure.

Le premier jour, les enfants arrivent au compte-goutte. Ils ont beaucoup de liberté et viennent un peu quand ils le souhaitent. Ils ont entre 6 et 12 ans et nous regardent avec de grands yeux... Deux européens dans leur quartier, c'est presque du jamais vu, et pour jouer avec eux, c'est encore plus inattendu! N'étant pas tous au courant de

notre venue, ils s'étonnent de nous voir présenter des jeux d'auteurs du vieux continent.

Nous voilà lancé dans des parties endiablé de Dooble, de Pippo, de Jungle speed, pour la plus grande joie de tous. Il y a une forte cohésion et un esprit d'entraide fabuleux. Les plus forts expliquent aux plus faibles, ce qui nous est d'une aide précieuse vu notre niveau d'espagnol.

Après une explication des raisons de notre présence et de nos ambitions, nous leur donnons une grande mission: pour fabriquer les jeux, ils doivent trouver des branches, des graines, des cailloux de même taille, du carton, des bouchons, des capsules, du carton propre... Bref, tout les matériaux nécessaires pour pouvoir organiser la fabrication de nos jeux. La chasse (aux trésors) est ouverte! Dès le lendemain, nous sommes accueillis par une horde de têtes brunes en furie qui nous attend à la sortie du bus, pour nous montrer le résultat de leurs fantastiques trouvailles de la veille. Nous décidons, avec les animatrices du lieu, de répartir les enfants en groupe par âge afin de leur proposer des jeux adaptés. L'idée est que chacun fabrique son propre jeu, qu'il pourra garder chez lui. Nous construisons également un jeu sur-dimensionné qui restera à la ludothèque. Notre choix se porte sur des jeux du monde traditionnels afin d'apporter une dimension supplémentaire à la curiosité des participants. Au programme : un Puluc (Amérique centrale), un Patol (Mexique), un jeu de la hyène (Soudan), un Awalé (Cote d'Ivoire), un Targui (Sahara) et un petit moulin (France). Chacun des lieux est présenté sur une carte du monde aux enfants, qui ne cachent pas leur surprise. Ces 3 jours de fabrication donnent lieu à la production de véritables œuvres d'art, qui enchantent les artistes au plus haut point. Ils arrivent chaque jour un peu plus enthousiastes et motivés.

La dernière journée est consacrée à la présentation par les enfants de leur jeux habituels préférés. Nous jouons donc les élèves, devant un groupe d'une trentaine de professeurs tous plus euphoriques les uns que les autres. Les différentes façons de jouer aux billes, le traditionnel élastique et une quantité de jeux d'attrapes impressionnantes sont animés avec ferveur. Mais nous ne sommes pas au bout de nos surprises. Avec la participation des parents, les enfants nous ont organisé une petite fête pour nous remercier de notre passage. Nous sommes même gâtés par de nombreux cadeaux de tous et des témoignages poignants de sympathie.

Finalement pris à notre propre jeu, nous amenions un moment de partage. Mais ce sont eux, pourtant démunis, qui nous ont apporté la richesse.

Ovni

Ces 27, 28 et 29 juin 2014

14e LUDO Weekend *Ludiversités d'été* au château de Wanne (Stavelot)



Du vendredi 18h au dimanche 15h,
en famille ou entre amis, venez
participer à la sélection des jeux
finalistes du LABEL LUDO 2014
deux jours et deux nuits durant!

Toute l'équipe de LUDO asbl
vous attend pour ce week-end
d'exception!

Réservez votre place sans tarder,
les tarifs augmentent pour les
adultes après le 30 mai!

Vous serez préinscrit dès réception
de 10€ -par personne- sur le
compte 068-2011461-96 de
LUDO asbl avec la mention
«Acompte LudoWeekend 2014».

PAF : 95€ Tout compris*
pour une inscription
avant le 31 mai!

105€ à partir du 1er juin!

75€ pour les - de 12 ans

45€ pour les - de 6 ans

-20€ pour nos membres!

* Excepté les boissons en journée

Jeu de nuit, lancer de l'oeuf
cru, élections des jeux finalistes
pour le **Label LUDO 2014**, et
plein d'autres animations!

Renseignements complémentaires: info@ludobel.be

Créer un Club de Jeux



Vous souhaitez fonder un Club de jeux? Lisez bien ce qui va suivre!

LA PRÉPARATION

Avant toute chose, il est important de se poser certaines questions avant de se lancer.

Comment voyez-vous votre futur Club? Quels sont les jeux qui y seront joués? Quel sera (par conséquence) son public? Ces questions et réponses sont importantes, car elles vous permettront de faire le tour de la question, de voir plus précisément vers où vous vous dirigez. N'hésitez pas à vous entourer d'amis ou de connaissances ludiques pour vous aider! Elles apporteront une diversité, une fraîcheur et un recul souvent plus qu'appréciable. Une fois tout cela bien clair et mis sur papier, il est temps de se pencher sur la réalité du terrain.

En effet, il est facile d'imaginer et faire des plans, mais il faut aussi s'assurer que votre rêve puisse coller à la réalité! La première des choses à faire est de se renseigner sur les Clubs de jeux déjà existants. En effet, il ne sert à rien de créer un Club de Belote à deux rues d'un autre ayant 10 ans d'existence... N'hésitez pas à faire parler du projet autour de vous, demandez à vos amis, connaissances, ce qu'elles pensent de votre projet, si cela les intéresserait de participer à la vie du Club, etc. Constituez une liste de membres, avec un noyau dur qui sera votre équipe de choc. Les personnes investies par le projet seront une aide appréciable pour donner vie au Club. Ne paniquez pas si vous n'êtes que quelques uns; pas besoin d'être une centaine pour créer un Club de jeux!

Une fois votre équipe assemblée, prenez le temps de

vous connaître via des activités ludiques (soirées jeux, animations de groupe, ...) et profitez-en pour discuter de votre projet. Les envies, besoins et limites de vos membres sont à prendre en compte pour la suite! Ainsi, le type de jeux joués, la fréquence et heures des réunions, tout cela est important pour la suite car cela affine votre projet, tout en le rendant de plus en plus concret.

Une fois cela fait, vous aurez une vision pratique de ce que vous voudriez mettre en place. Il est temps de chercher un local pour vous accueillir. Il est possible de vous réunir dans un bar – à voir avec le tenant des lieux – mais si vous êtes nombreux il deviendra vite indispensable de trouver un local plus pratique. Evitez de dépendre d'un membre ce faisant, car si celui-ci ne peut plus s'investir par la suite, cela peut vous apporter des ennuis, voire la disparition de votre Club. Il est plus opportun de prospecter parmi les structures publiques: écoles, centres culturels, salles communales, ludothèques, maison des jeunes, autres Clubs, ...

Il est possible qu'on vous propose une salle payante, ce qui peut changer certaines choses dans votre organisation si vous décidez de choisir un tel local. Enfin, quel que soit l'endroit, vérifiez que celui-ci dispose d'une assurance, ou bien contractez-en une pour votre groupe. Aussi, si votre choix se porte sur un local polyvalent, assurez-vous que vous disposerez d'une étagère fermant à clef pour ranger vos jeux et matériel. Vos arrières seront ainsi assurés!



COMMUNICATION

Une fois tout cela mis en place, il est temps de faire de la pub pour votre Club. Confectionnez des flyers soignés qui n'omettent aucun détail (description du Club, adresse, date des réunions, prix, etc.). S'il manque des informations, vous serez bons pour imprimer une seconde fournée de flyers! Une fois ceux-ci créés et imprimés, il ne reste plus qu'à les distribuer. Attention, réfléchissez avant de les déposer dans les lieux que vous connaissez, sans oublier de demander l'autorisation. En effet, à nouveau il vaut mieux viser des endroits fréquentés par votre public cible (écoles, académies, magasins, centres culturels, salles communales, autres Clubs...). Ne négligez pas non plus les endroits intéressants sur Internet: envoi par mail, par mail, forums, sites spécialisés, réseaux sociaux, ... La créativité et la patience sont les maîtres mots de cette étape. Si votre Club n'a pas le succès escompté, ne baissez pas les bras et continuez à communiquer les nouvelles de votre Club! Cela peut parfois prendre plusieurs mois pour rencontrer le succès. Si entretemps votre campagne de communication s'arrête, vous aurez tout perdu... Pensez donc à recommencer une campagne de pub tous les 6 à 12 mois pour attirer de nouveaux membres.

Une fois les premières invitations lancées, il est temps de vous aider de différents outils pour faire vivre le Club en dehors de ses réunions. Ce dynamisme est indispensable pour accrocher les visiteurs et intéressés: si votre Club a l'air mort avant même d'avoir vécu, l'aventure ne durera pas bien longtemps...



Un des outils les plus indispensables est la mise en place d'un site internet. C'est l'endroit idéal pour rassembler toutes les informations de votre Club, de l'agenda des rencontres au règlement d'ordre intérieur. Trouvez quelqu'un (vous ou un de vos membres) pour devenir le webmaster de ce site. Cette fonction exige une

régularité et un sens de la communication certain. Il existe actuellement énormément de sites qui proposent de créer des sites internet gratuitement, ou pour quelques euros. Vous pouvez aussi commencer simplement avec une interface style *Blogger* – en sachant qu'un jour ou l'autre il faudra en changer si vous désirez plus de souplesse. De nos jours, plus vraiment besoin de connaissances pointues en informatique pour créer et tenir un site web!

Un avantage non négligeable des sites internet est leur référencement via les moteurs de recherche. En jouant avec les mots-clés et les liens d'autres sites au vôtre notamment, il est possible d'avoir un site bien référencé, sans toucher aux cordons de votre bourse! Il est donc important de faire connaître l'adresse de votre site, de mettre des liens sur d'autres sites spécialisés, de générer du trafic...

Attention, il est important de voir la différence entre un site (ou un blog) et une page sur Facebook. Les pages Facebook sont utiles, mais n'amènent pas énormément de visiteurs en plus. Elles servent principalement à alimenter en news les personnes déjà membres de votre Club, même les moins actifs. En effet, beaucoup de commerçants ne voient pas leur chiffre d'affaire grimper après la création de leur page, sans compter que les pages offrent beaucoup moins de possibilités qu'un site internet. Utilisez donc cet outil pour ce qu'il est: un moyen rapide et efficace de prévenir vos membres de l'activité récente de votre Club.

Dans le même ordre d'idées, la création d'une mailing-list permet de toucher même les membres les moins actifs, contrairement aux forums. Une mailing-list est, comme son nom l'indique, une liste de mails. A vous de collecter toutes les adresses mails de vos membres et/ou abonnés et de tenir cette liste à jour. Un mail envoyé via cette liste permet de gagner du temps, car chacun recevra une copie du message et pourra y répondre via le même biais. Un conseil cependant: il est possible de faire en sorte que seules certaines personnes puissent envoyer un mail via cette liste, pour empêcher tout débordement de messages. Certaines personnes sont vite fatiguées par une abondance de mails, faites-y attention.

Tout aussi important, la création d'un forum sera un atout indispensable pour votre Club. Certains Clubs n'ont d'ailleurs qu'un forum actif et pas de site! Les forums permettent de régler à l'avance les tables de jeux, de discuter des parties passées ou de points de règle, d'annoncer des nouveautés, ... Le forum est l'outil par excellence pour faire vivre votre Club, même si l'on y parle de tout et de rien. La communauté de vos membres

se resserrera via les différents posts, et donnera un aperçu de la vie du Club. A nouveau, il existe énormément de sites créant des forums gratuitement. Le forum demande moins d'investissement par rapport au site, notamment dans sa création. Cela dit, la formation d'une équipe de modérateurs sera indispensable pour que le forum reste convivial et accessible.

FONCTIONNEMENT AU QUOTIDIEN

La vie d'un Club n'est pas un long fleuve tranquille. Comme vu plus avant, il est important d'avoir un noyau de membres actifs dans la vie du Club pour assumer les différentes tâches à remplir. C'est un point délicat, car il faut penser à leur remplacement une fois que ces personnes sont fatiguées de leurs obligations. La suite de votre Club dépend du fait que vous puissiez les remplacer au moment où il le faut, et cela ne s'improvise pas.

Faites le tour de vos membres pour savoir qui pourrait potentiellement être intéressé par l'un ou l'autre poste, sans oublier les nouveaux venus qui, s'ils sont mis sur le côté, n'auront plus envie de s'investir par la suite. Pensez à proposer une durée d'engagement (entre 1 à 3 ans par exemple), pour savoir si le poste sera repris par la même personne ou non et s'organiser en cas de changement.

Au quotidien, il est important de se donner des lignes de conduite et de s'y tenir. En effet, lorsqu'un groupe se réunit régulièrement, une ambiance et une familiarité s'installe petit à petit. Sans vouloir entrer dans une ambiance de surveillance, il est important de penser à un règlement d'ordre intérieur et de s'y tenir, surtout si vous partagez votre local avec d'autres structures! La propreté et l'hygiène sont souvent les premières à pâtir du laisser aller général. Et si les membres ne sont plus vigilants, il ne restera plus que vous pour remettre de l'ordre dans le local... De même, le savoir-vivre et les bonnes manières sont tout aussi importants. Il serait dommage de faire fuir de nouveaux venus à cause d'un ou de plusieurs membres peu scrupuleux. Si ces membres ne tiennent pas compte de vos remises à l'ordre, leur exclusion sera inévitable. Ce n'est peut-être pas très sympathique, mais il vaut mieux se défaire de personnes nuisant à l'image de votre Club que de perdre des membres excédés par leur manque d'empathie. Cela est encore plus important si vos membres ont des âges différents, car les plus âgés seront une référence pour les plus jeunes...

De même, le respect du matériel du Club et de ses jeux est très important. Imaginez que des pièces de jeux soient perdues tous les soirs; après quelques mois la ludothèque de Club ne comportera que des jeux incomplets, salis,

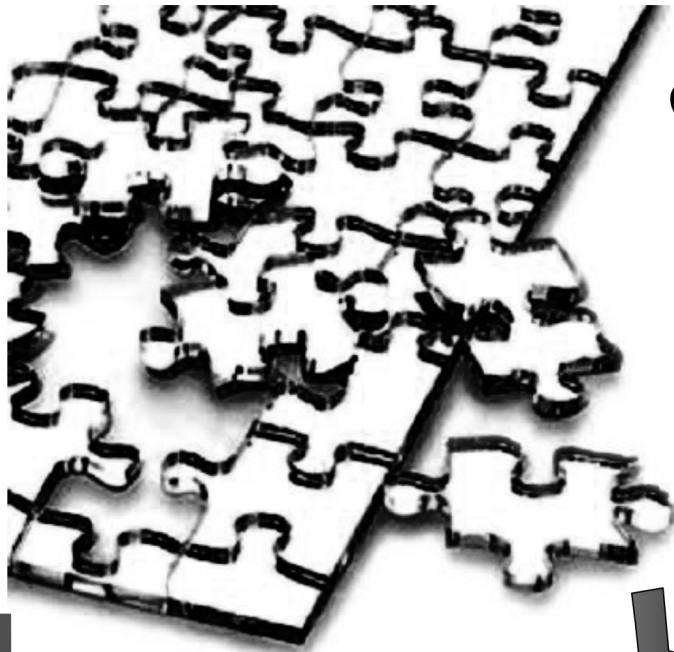
bref, injouables! Que ce soient les jeux d'un membre ou du Club, le mot d'ordre "Qui casse remplace" met chacun face à ses responsabilités. Il peut être intéressant de créer un poste "Jeux", dont le responsable veillera à rendre les jeux du Club jouables (remplacement et réparation de pièces, mise en sachets du matériel, traduction des règles, catalogue et rangement des jeux, etc.). La même personne peut également être chargée de l'achat des jeux du Club, ce qui permet de les regrouper et d'avoir des conditions de prix intéressantes. Cela dit, n'oubliez pas d'en discuter avec vos membres, car il ne sert à rien d'avoir des jeux qui ne quittent pas leur étagère!

En parlant d'argent, n'oubliez pas de créer un poste Trésorier, et de garder un oeil ouvert sur les comptes du Club! Si vous payez la location de votre local ou que vous désirez que le Club génère quelques sous pour pallier à certains frais ou au lancement d'activités, bref, lorsqu'il y a mouvement d'argent, il faut que la personne chargée de la caisse soit de confiance. Les comptes doivent être juste à la fin de chaque réunion, ce qui vous évitera de la peine pour la suite. Si le Club comprend un bar où sont vendus snacks et boissons, les achats (tout comme les cotisations des membres) doivent être payés immédiatement, sous peine de se retrouver avec un trou dont on ne sait pas d'où il vient... Le Trésorier devra donc avoir un cahier de caisse bien tenu et organisé, avec un fond de caisse pas trop élevé. C'est également lui qui paiera le loyer et l'assurance du Club. Jouer avec ces paiements n'est pas une bonne idée.

ACTIVITÉS AU QUOTIDIEN

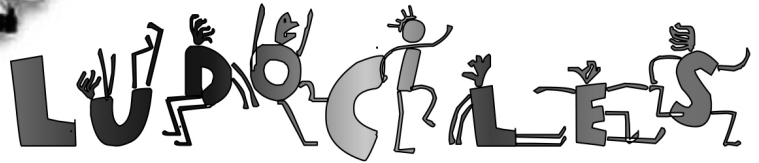
Une fois que votre Club fonctionne bien, soyez créatifs pour varier les activités de votre Club! Réunions de jeu, mais aussi Tournois, compétitions, rencontres avec d'autres Clubs, week-end ludique, invitation d'auteurs et éditeurs de jeux, tout est possible! Le tout est de trouver des projets qui vous plaisent et qui seront récurrents. Certaines de ces activités seront lancées par vos membres de manière naturelle, comme les Tournois et autres compétitions. Le fait de compter sur vos membres est un avantage inappréciable, évidemment. Mais n'hésitez pas à lancer des projets plus ambitieux, comme un week-end ludique par exemple. Ceux-ci sont à la mode en ce moment. Quel que soit votre projet, veillez à en communiquer les modalités au moins un mois à l'avance pour lancer une campagne de publicité efficace.

Vous voilà parés pour lancer votre Club de jeux. Bon vent!



21^{ème} TOURNOI DE PUZZLE DU HAINAUT

organisé par



au profit de l'asbl CILES

Samedi 22 mars 2014

salle Omnisports IMP – rue G. Petit – Brugelette



Le même défi pour tous :
assembler un puzzle en moins de 3 heures
(de 14h à 17h)

par équipe de 2 joueurs dès 8 ans
3 catégories de difficulté :
Junior - 500 - 1000 pièces

Règlement et bulletin d'inscription sur demande :

Ciles asbl, rue d'Ath, 51 - 7950 Chièvres

Tél : 0471/35.76.76

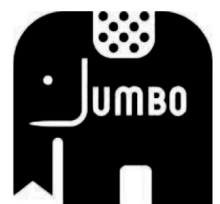
E-mail : info@ciles.be - www.CILES.be

Compte BE59 0001 5100 2526

avec le soutien de :



Funerarium
Decarpentrie - Crépin



Ed.Resp. : M.Peeters Rue de Condé 2 - 7950 Chièvres Exempt de timbre art.198

TRUCS ET ASTUCES EN VRAC!

LES OUTILS CLASSIQUES

Lorsqu'une ludothèque obtient un nouveau jeu, il y a une myriade de choses à faire. Lire les règles, tester, re-tester, se préparer à expliquer les règles, plastifier et organiser le rangement du matériel, comptabiliser et ordonner le jeu dans son registre (probablement informatisé)... Vous le savez certainement aussi bien que moi, c'est un sacré boulot!

Mais rien n'est perdu au pays des champignons. Le grand sage au chapeau rouge nous a permis d'avoir quelques petits outils pour rendre notre travail plus facile. Aujourd'hui, je vous propose un top 3 des petites idées indispensables pour préparer un jeu à sa mise à disposition du public. Prêts? C'est parti!!!

1er outil: les sachets en plastique, achetés souvent en gros, permettent de ranger et de trier le matériel multiple des jeux de société. Compter les pièces d'un jeu est plus simple et plus rapide si le matériel est déjà pré-organisé dans des rangements organisés (le terraformage des boîtes de jeu se fait d'ailleurs de plus en plus, et certains éditeurs tiennent compte de plus en plus des éléments du jeu qui seront plastifiés, et leur réservent donc des rangements plus spacieux! Joli coup d'inventivité de leur part! (il était temps?). Les jeux empruntés ayant des éléments bien rangés permettra de créer une rencontre plus simple entre le jeu et les personnes qui le découvrent. Le matériel est déjà organisé, le nombre de pièces noté sur les sachets, plus moyen de se tromper!



Le jeu Takenoko possède non seulement des règles rapides, mais également une petite bd immersive, pour le plaisir des grands comme des petits.

2eme outil: les règles synthétisées, collées au dos de la boîte de jeu, ou ajoutées au livret de règle. Cela peut paraître anodin, mais cette idée, présente dans certaines

ludothèques, permet de faciliter GRANDEMENT les explications rapides du ludothécaire. Un exemple: soirée jeux, 40 personnes, pas le temps de lire des règles de 20 pages! Le mémo est donc là pour rafraîchir les points de règles importants. Soyons d'accord, cela ne remplace pas un livret de règle, mais beaucoup d'éditeurs n'ont pas assimilé que les travailleurs et les passionnés de jeux ont besoin de ces mémos pour se lancer dans le jeu (sans perdre 2h de temps à lire). Lors d'un séminaire organisé par LUDO asbl, Eric Lukac-Kuruc place la mise en parallèle d'un résumé des règles dans le livret de règle comme vecteur de réussite pour un jeu de société. A bon entendeur...

3eme outil: le système de rangement numérique. Cela peut paraître "inutile" de premier abord, mais lorsqu'une ludothèque qui détient 300 jeux doit le retrouver dans ses étagères, si l'information n'a pas été encodée, la recherche risque d'être longue... très longue. (D'ailleurs, à tous ceux qui ont un stagiaire, ne les faites pas chercher des heures un jeu qui n'est pas présent, c'est sadique!



Comment ça, ça sent le vécu?). La mise en place d'un classement informatique pour le rangement des jeux permet facilement de retrouver la trace d'un jeu. La COCOF a d'ailleurs mis à disposition des ludothèques bruxelloises le programme PMB LudoTECH, qui est bien pratique, que ce soit pour les ludothécaires ou leur public!

Conclusion: je n'ai abordé que les outils "classiques", ceux que probablement tout le monde connaît. Parvenir à les exploiter à leur potentiel maximum sera, à mon sens, un réel atout pour la gestion d'une ludothèque. On pourra aborder prochainement les outils moins classiques, mais je pense qu'un rappel est parfois nécessaire. Azorin disait: « Plus elle se prête au changement, plus l'œuvre classique est vitale. ». Une belle allégorie qui profitera aux ludothécaires tout comme d'autres.

Amis Ludothécaire, SALUT!

Mister K

**Serge Lehman (41 ans), président du Club de jeux
Alpa-Ludismes, à Anderlecht**

LUDO > Comment en es-tu venu à créer ce Club de jeux ?

Serge Lehman > Bah, le jeu, je suis tombé dedans quand j'étais petit. Je jouais beaucoup avec ma famille, et j'ai vraiment été confronté au monde du jeu de société via le vieux Championnat des Jeux de l'Esprit. Lorsque Alpa-ludismes à relancé les Tournois de jeux de société, j'avais 12, 13 ans. Petit à petit, j'ai cotoyé le Club de plus en plus. Lorsqu'il a fallu désigner quelqu'un pour reprendre l'organisation, c'est moi qui m'y suis mis.

LUDO > Ça fait combien de temps que tu es président ?

Serge > Ça fait une dizaine d'années, quelque chose comme ça.

LUDO > Quelles sont les modalités de vos réunions ?

Serge > Il y a une réunion hebdomadaire le dimanche à partir de 14h30 jusque 22h – ou plus si affinités. On est en train de développer des soirées jeux en semaine, mais pour le moment c'est plus irrégulier. A ces occasions, on en profite pour mettre d'autres jeux en avant que les nouveautés.

LUDO > Y a-t-il un système de location de jeux mis en place ?

Serge > Non, notre infrastructure est trop petite pour pouvoir assumer un vrai système de location. D'un autre côté, ne pas louer nos jeux permet de les mettre à disposition du public sans qu'il en manque.

LUDO > Quelles sont les différences notables entre une ludothèque et un Club de jeux ?

Serge > La différence notable, c'est le public. On travaille beaucoup plus avec un public adulte, de joueurs confirmés, familial ou adolescent, mais beaucoup moins avec des enfants de bas âge. Cela dit, le principe est tout à fait le même : les gens viennent pour passer un moment ensemble devant un jeu de société, pour rire, s'amuser, réfléchir ensemble, ... Passer un moment convivial.

LUDO > Avez-vous d'autres activités, comme des Tournois ou autres ?

Serge > On est membres de la FBJS (Fédération Belge du Jeu de Société), et dans ce cadre-là on organise systématiquement un Tournoi fin juin. On participe aussi à la vie de quartier en proposant des activités ludiques lors de journées comme la Fête des voisins ou la Journée sans voitures. Cette année, pour la première fois, on a participé à un Tournoi international. C'était vraiment impressionnant.

LUDO > Gérer ce club, ce n'est pas ton métier ?

Serge > Non, je suis enseignant à la base. Je fais ça de manière bénévole, durant mon temps libre.

LUDO > As-tu une anecdote à nous raconter ?

Serge > Ouch, en 10 ans y'a beaucoup de choses qui me sont arrivées ! (rires)

LUDO > Qu'est-ce qui te fait continuer ?

Serge > Faire découvrir des jeux, passer un moment récréatif intelligent, où on réfléchit et on s'amuse en même temps... C'est ma passion.

LUDO > Tu fais également partie de LUDO asbl, quel est ton rôle ?

Serge > J'ai essentiellement un rôle d'animation et de sélection des jeux pour le Label Ludo. Durant un week-end, on teste beaucoup de jeux avec des familles, pour avoir leur retour sur la convivialité de ces jeux. Je fais également des formations à destination des enseignants, pour pouvoir intégrer le jeu dans le cadre pédagogique.

LUDO > As-tu un jeu coup de coeur ?

Serge > J'en ai plein ! Mon coup de coeur du moment c'est Russian Railroads de Filosofia. Sinon, parmi les jeux de l'année passée, j'ai beaucoup aimé Las Vegas et La traversée de l'Orénoque. Pour moi, chacun dans leur style, ce sont des jeux exceptionnels.

LUDO > Selon toi, qu'est-ce qui est le plus important pour continuer ces activités ?

Serge > Avoir envie de faire partager sa passion, tout simplement. L'envie de partager est un moteur pour aller plus loin.

LUDO > Changerais-tu pour faire de ta passion ton métier ?

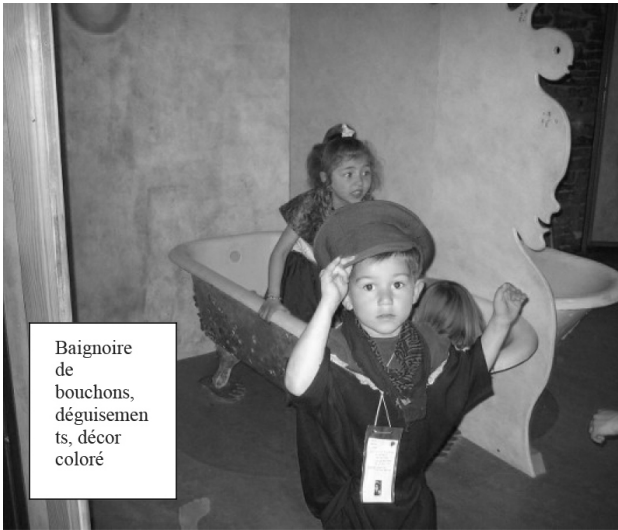
Serge > J'essaie déjà d'allier les deux en étudiant des jeux en classe. C'est très difficile car je suis dans le supérieur et que c'est très mal vu. Mais abandonner totalement l'enseignement, je ne pourrais pas, car c'est aussi une part importante pour moi.

LUDO > Merci d'avoir répondu à mes questions !



JOUER ENSEMBLE, PARENTS ET ENFANTS, ENTRER EN RELATION PAR LE JEU, LES COULEURS ET LES MATIÈRES ...

Formation par Bernadette Fontaine
Psychomotricienne relationnelle



PUBLIC CIBLE DE LA FORMATION :

Enseignants, éducateurs, animateurs, ludothécaires, accueillants, personnels d'une maison médicale... travaillant avec des enfants de 3 à 8 ans environ et leur famille.

CONTENU DE LA FORMATION :

Donnez aux professionnels des outils pour susciter chez les parents l'envie de jouer avec leurs enfants : jeux de couleurs, jeux de matières et jeux divers.

OBJECTIFS DE LA FORMATION :

Expérimenter soi-même le plaisir et la créativité de certains jeux afin de les transmettre dans sa pratique professionnelle.

Offrir un temps de jeux aux parents et enfants ensemble, c'est un travail de prévention, un soutien à la parentalité, une façon de leur faire prendre conscience de leur potentiel créatif, donner confiance en soi, apaiser, redécouvrir les bienfaits du jeu, apprendre, grandir.

MÉTHODOLOGIE :

Expérimentation, jeux de groupes, activités créatives. Apprendre par la pratique, par le jeu et le plaisir.

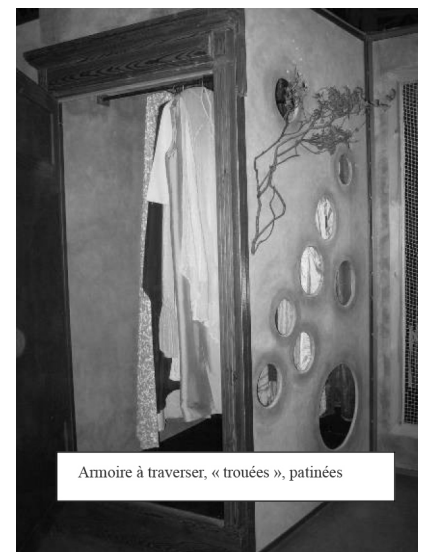
Jeux sensoriels à dominance « matière et couleur » : peinture, terre glaise, graines, sable... Jeux d'expression. Jeux symboliques et imaginaires.

Jeux de construction, jeux de société (jeux de règles).

Alternance avec des temps d'échanges. Réflexion quant à l'adaptation aux réalités du terrain. Éléments de théorie du jeu et du développement de l'enfant en relation avec ses parents.

DURÉE :

Une journée de 9h30 à 16h, ou deux journées de 9h30 à 16h



INFOS ET CONTACT :

010/41.56.90 - bernadette.fontaine@gmail.com



La Kronique de Mister K

Salut les Kopains, Komment allez vous? (Suis-je bête, je ne vous entend pas me répondre ici! Passez par le courrier des Fans de Mister K, heu, le Courrier des lecteurs!).

Je me permets de faire une Kronik un peu particulière. Bah, de toute manière vous n'avez rien à dire puisque c'est ma Kronik, et j'y fais ce que je veux *rire démoniaque*.

En effet, cela fait quelques mois maintenant que je suis l'esclave de mes rédactions pour l'Artichouette, et je vous remercie pour vos lectures. Mais l'heure n'est pas aux sentiments, plutôt aux mises au point! La Kronik de Mister K va évoluer. MUUUUUUTATION!

Vous aurez désormais droit à 2 Kroniks, toutes les deux différentes. La première abordera les jeux de société et l'arborescente diversité de ses sujets. La seconde s'orientera plus sur le jeux de rôle (sujet tout à fait incroyable) pouvant être joué en ludothèque. Dès le prochain numéro, ces deux Kroniks seront au menu, la première, plus longue et plus complète et la seconde, ciblée sur la découverte d'un nouvel outil.

Mise au point faite, permettez moi de vous dire *C'est parti mon Kiki!*

Dans cette Kronik de Mister K, je me permettrai d'aborder un sujet particulièrement intéressant pour le développement de la toile ludique belge. Je parle bien sur des pauses goûter au boulot... Ah? Noooooon!? Ma rédactrice en chef (gloire à son nom) me signale que je ne peux pas parler de cela... Pfff, censure! (Euh non Patron, je voulais dire inspiration, pas censure... Promis... Ahem!)

Bon, je vais donc vous parler aujourd'hui des jeux en développement communément appelés *protos* (parce que *prototypes* quoi!) et de leurs auteurs.

Cela fait bien quelques années que des génies du jeu de société nous offrent des jeux de plus en plus spectaculaires. Mais pour arriver à *Seasons* ou à *Agricola*, ces jeux ont dû passer par la case proto. Et le proto cache une réalité: il faut bosser SUPER dur pour voir un jour son jeu aboutir! Certains auteurs vont même jusqu'à travailler 10 ans sur un jeu, pour le peaufiner jusque dans ses moindres détails. Respect!

Le rapport qu'une ludothèque peut avoir avec ces jeux en devenir sont multiples. Nous allons en aborder certains rapidement, j'espère que ça vous donnera envie de vous plonger dans cet univers pour en découvrir d'avantage. Sur ce...

Premièrement, jouer avec des prototypes permet d'appréhender les tendances des jeux de notre époque. Voir l'évolution ludique des auteurs et de leurs prototypes permet de comprendre la "mode" ludique future. Ces jeux permettent de créer de nouvelles réponses aux demandes des joueurs. En effet, pour combler cette demande de plus en plus complexe, il faut un répondant ciblé et direct. Parvenir à frapper de façon juste et claire est un réel défi! Et pour les joueurs, savoir vers quoi la mode ludique s'oriente permet de prendre le train en marche plutôt que de s'accrocher aux derniers wagons. On peut dès lors imaginer de nouvelles façons de les exploiter et de créer des projets ludiques différents de ce qu'on connaît actuellement!



Le prototype du jeu Hanabi, de Antoine Bauza

Secondement, outre le fait qu'avoir des protos chez soi augmente le nombre de jeux dans nos ludothèques, posséder des prototypes de jeu **avec l'accord explicite de leurs auteurs** permet de relayer des informations, des expériences, des remarques sur le dit jeu. Cela permettra à son auteur d'améliorer et de perfectionner son jeu. Il est intéressant d'entrevoir les multiples possibilités que la relation auteurs / ludothèque/club/cave peut donner. Et les auteurs sont généralement ravis de profiter d'un panel de joueurs le plus riche possible!

Permettre de développer la pluralité des jeux indépendants est un bienfait pour le jeu de société. Le playtest, comme on l'appelle, permet aux auteurs d'affiner leur prototype, pour le faire passer de la case "proto" à la case "jeu à éditer". Et cela aide les joueurs à connaître à l'avance les jeux qui sortiront bientôt, voire

de financer leur sortie via crowdfunding. Cela permet à de très bons jeux de sortir.

Ensuite, créer une relation avec les auteurs permet d'avoir un contact plus direct avec le jeu et sa conception. Il est possible d'organiser des rencontres, des séances explicatives de différents jeux, des tables rondes (comme celle de Kamelott) où après avoir testé le jeu on débrieife la ou les parties, discute des améliorations et/ou modifications à apporter... Ces connexions avec les auteurs de jeux en développement rend le ludique plus vivant. Que demander de plus?

L'intérêt et le soutien que l'on apporte à ces projets sont autant de grains de sable constituant la plage sur laquelle nous adorons marcher. Et si je ne présente que le

positif de ces liaisons, c'est que je garde un optimisme un peu naïf, mais lui aussi en développement.

Je Konklu par de petites choses:

Tout d'abord, voici certains liens pour rencontrer des jeux et leur auteurs (en cours de développement):

www.creaq2s.com

boardgamegeek.com

www.trictrac.net/forum/viewforum.php (section création de jeu)

Et pour finir, si cet article vous a intéressé, je vous invite à lire l'Artichouette n°22 avec un dossier central traitant des jeux à fabriquer, cousin pas si éloigné que cela des prototypes (comment je fais trop bien de la pub, t'as vu Patron?).

Sur ce... KAWABOUNGA!!!

Mister K.

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE 2012 DE LUDO ASBL

La présente vaut convocation à l'assemblée générale de l'asbl LUDO
qui se tiendra de 15h à 18h le samedi 31 mai 2014 prochain
à la ludothèque d'Ath.

Adresse du jour:

rue de Pintamont 36 à 7800 Ath.

Tél.: 068/86.00.97

L'ordre du jour est le suivant:

- Accueil par la sympathico-dynamique équipe de la ludo Pirouette, présentation de leur ludothèque et tournoi de toupies « pirouette »
- Rapport moral du Président et fonctionnement de LUDO asbl
- Présentation des comptes 2013 et décharge des administrateurs
- Budgets et projets 2014 de LUDO, des uns et des autres...
- Ludoweekend « Ludiversité d'été » et « Label LUDO 2014 »
- Brussels Game Festival et autres « Divers d'été »
- Divers

Pour ceux qui le souhaitent, rendez-vous à 13h précises devant l'Hôtel de ville (45 Grand Place) pour un peu de tourisme: Musée national du jeu de paume, espace gallo-romain et magasin de jouets au programme...

Au plaisir de se retrouver!

Pour le C.A. de l'asbl LUDO,

M. Van Langendonckt,
Président.

Ke je me souviens bien, en février, c'était la saint-valenmachin non? Kool, je vais pouvoir parler de mon Kout'Koeur en guimauve tout mielleux (trop choupi)!

Alors on va parler de *Schild Kröten Rennen...* Pour ceux qui ne parlent pas allemand, il s'agit de *La course aux tortues*, jeu de MAÎTRE R. Knizia (et OUI, lui aussi a un K dans son prénom... Koincidence? Konspiration? Komplot? Je ne pense pas!).

La course des tortues chez Winning Moves France

Dès 5 ans, pour 2 à 5 joueurs, 20 minutes

Kesako? La course des tortues est le jeu qui permettra à vos petits vampires (je parle d'enfants, là) d'appréhender les premiers concepts ludiques. Stratégie, hasard, fun et bluff seront de la partie. L'apprentissage des règles est très simple et accessible. Niveau matos, nous avons des tortues en bois (trop choupi), des cartes et un petit plateau.

Komment Kon Joue? On dispose sur la case de départ les tortues empilées les une sur les autres, créant ainsi une petite tour de tortues. On mélange toutes les cartes et chaque joueur va en recevoir cinq. Si vous jouez avec des petits monstres de 4 ans (je parle toujours d'enfants), vous pouvez créer une petite variante qui encadre d'avantage la partie, mais j'y reviendrais plus tard. Le but du jeu est simple: la première tortue qui arrive en premier sur la case Salade remporte la victoire. Chaque joueur recevra en cachette un jeton de couleur pour lui rappeler la couleur de son pion. Ensuite, une fois les cartes distribuées, la partie commence par celui qui a mangé une tortue en dernier... Je rigole (ou pas?)!

Les cartes ont deux effets possibles. Soit on avance une tortue (de la couleur représentée sur la carte) d'une ou deux cases, soit on avance la dernière tortue d'une à deux cases (les tortues de la carte sont multicolores). Les cartes avec un + permettent d'avancer, alors que les cartes avec un - vous feront reculer. Lors d'un mouvement, toutes les tortues placées sur le dos d'une autre se déplacera avec celle ci, entraînant souvent plus d'une tortue dans la course...

Pour les petits aliens de 4 ans (je parle encore des enfants), ne leur distribuez pas de carte de couleur et ne leur donnez pas de main (je parle des 5 cartes que chaque joueur doit avoir... Rooh, la mauvaise blague. My bad). Il suffit, pour cette variante, de jouer les cartes de la pioche une par une, et de déplacer les tortues selon leur arrivée. Cette variante a été expérimentée avec des enfants de 4 ans et demi trois quart neuf dixième... Et elle fonctionne!

Konlure? Knizia (vive les auteurs en K!) propose un jeu

très stable, qui permet aux enfants (j'ai plus de blague sur eux... zut) d'appréhender les premiers concepts du jeu de plateau. Tout d'abord, la gestion du hasard, relative à une pioche de cartes limitée en choix. Piocher une carte permet de renouveler les possibilités de stratégie, qui est un aspect des plus intéressants. En somme, le joueur sera restreint mais pas frustré grâce aux différentes alternatives qu'offrent les cartes : accélérer la course des tortues, changer leur ordre dans la course, reculer certaines d'entre elles. Mais il est possible d'ajouter autre chose à cette stratégie (légère, certes, mais qui permet aux jeunes joueurs de développer leur esprit créatif et stratégique): le bluff! En effet, puisqu'on ne connaît pas la couleur des autres joueurs, il est possible de créer des moments de bluff, pour influencer les choix des autres joueurs!

Les jeunes joueurs de 5 ans environ auront le plaisir d'utiliser les trucs et astuces au fil des parties, ce qui me permet de conclure sur deux choses importantes: Premièrement, le renouvellement du jeu, même limité, permet de créer une continuité entre les parties. Les petites stratégies s'offrent à l'enfant, lui permettant d'évoluer et d'affiner ses réflexions (ce concept est important car il est vecteur de mouvement ludique).

Secondement, le peu de matériel et sa simplicité permet une pléthore de variantes. Créer une dynamique plus forte, axée sur le changement des tortues dans « l'ordre de tête », rallonger la partie en créant une dynamique « d'aller-retour ». Ce ne sont que quelques exemples de ce que j'ai pu faire avec ce jeu. Alors si c'était vous... Qu'allez vous faire avec ce jeu?

Mister K.





ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DE LUDO ASBL

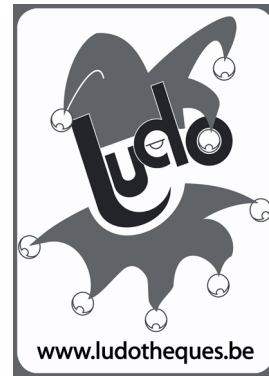
Ludophiles et ludophiles,

La présente vaut convocation pour l'assemblée générale de LUDO asbl qui se tiendra le **samedi 31 mai 2014** de 15h à 18h rue de Pintamont 36 à Ath.

Merci de bloquer cette date importante dans votre agenda. Si vous ne pouvez être parmi nous, merci d'envoyer une procuration à sophie.hanozet@ludobel.be au profit d'une personne présente.

L'A.G. débutera à 15h. Rendez-vous à la ludothèque d'Ath. Au programme:

- Accueil par la sympathico-dynamique équipe de la ludo Pirouette, présentation de leur ludothèque et tournoi de toupies « pirouette »
- Rapport moral du Président et fonctionnement de LUDO asbl
- Présentation des comptes 2013 et décharge des administrateurs
- Budgets et projets 2014 de LUDO, des uns et des autres...



- (Re)élection du conseil d'administration
- Ludoweekend « Ludiversité d'été » et « Label LUDO 2014 »
- Brussels Game Festival et autres « Divers d'été »
- Clôture (vers 18h)

Pour celles et ceux qui en ont l'occasion, rendez-vous dès 13h précises devant l'Hôtel de ville (45 Grand Place) pour un peu de tourisme: Musée national du jeu de paume, espace gallo-romain et magasin de jouets au programme...

Au plaisir de vous revoir nombreux!

Pour le Bureau de LUDO asbl
Michel VLG
Président

PS: Merci de régler votre cotisation 2014 en virant 25 € sur le compte BE65 0682 0114 6196 de LUDO asbl. Contactez Sophie en cas de soucis.

LUDO FAIT PEAU NEUVE !

Vous l'aurez peut-être remarqué, les adresses de contact de LUDO ont changé, ainsi que le site internet! En effet, l'asbl fait peau neuve en changeant de look, pour votre plus grand bonheur. Vous retrouverez tous nos articles, publications, événements ludiques et ludocentres sur le site www.ludobel.be

Si vous désirez vous affilier à LUDO pour recevoir les Cahiers de LUDO et l'Artichouette en version papier, ainsi qu'une réduction lors de toute participation à nos activités, y compris nos formations et notre LudoWeekend annuel, il vous suffit de virer 25€ sur le compte BE65 0682 0114 6196 avec comme communication «Cotisation LUDO asbl 2014-2015». Envoyez par courriel à Sophie (info@ludobel.be) l'adresse courrier souhaitée pour la réception de nos publications.

Attention, nos adresses mail ont également changé!

Secrétariat de LUDO	info@ludobel.be
Ludothèque Ludivine	ludivine@ludobel.be
Artichouette	artichouette@ludobel.be

Résumé de l'émission *Utopia* avec Jasmine Boudaka sur la RTBF1

Cette émission du 5 décembre 2013 était consacrée aux jeux et plus particulièrement aux jeux en environnement. Les invités étaient (assistante en sciences sociales à l'ULB, chargée de cours de communication et de techniques d'animation en Haute-Ecole, notamment pour le diplôme en sciences et techniques du jeu HEB De Fré & HE P.-H.Spaak, conseillère en environnement) et Michel VLG (président de LUDO asbl et coordinateur pédagogique de l'ASP "sciences et techniques du jeu" HEB – He Spaak).

«Le thème du jeu est bien dans l'actualité de ce jour de la Saint-Nicolas. Les cadeaux résultent bien souvent de la tradition de la liste découpée dans les catalogues. Le choix y est vaste certes, mais la nouvelle tendance qui émerge est le retour du jeu de société. Beaucoup s'accordent à dire que le jeu est le reflet de notre société ; notion de compétition, de règles à respecter et de hasard...

Alors nos questions seront les suivantes : dans quelle mesure nos enjeux actuels, ce qui nous anime, se retrouve au cœur du processus ludique et quels bénéfices peut-on en retirer pour l'avenir ? Quelles idées de cadeaux pourriez-vous nous donner pour les prochaines fêtes... Les jeux de société suivent-ils également les préoccupations actuelles ? Dans un monde où l'industrie du jouet ne connaît pas la crise...

Carole Baquet, une de nos collaboratrices, a mis la main sur le jeu *Prosperity*. Un jeu pour ceux qui aiment la réflexion et qui propose de gérer le développement d'un pays de 1970 à 2030. L'objectif est d'obtenir la plus forte prospérité tout en gérant l'équilibre des finances, de l'énergie, de l'écologie et de la recherche. Quel impact peut avoir ce type de jeu ? Dans quelles mesures le mécanisme ludique peut influencer nos actes dans la vie réelle ? Est-ce que le jeu peut nous aider à construire le futur, un demain ? Est-ce que toutes les tendances de la société qui est de se préoccuper de l'économie de l'environnement etc. se retrouvent d'une manière ou d'une autre dans l'univers du jeu ? Est-ce que toutes les tendances de la société (économie, écologie...) se retrouvent dans l'univers ludique ?

MVLG > Oui. Les jeux reflètent la société, contribuent à la pérenniser et, très éventuellement, la font évoluer. Cela se manifeste au niveau des thèmes mais c'est plus efficace au niveau des mécanismes. Idéalement, il faut bien sûr les deux. Le plus souvent, c'est la thématique qui est novatrice alors que les mécanismes restent dans la compétition. Il existe aussi des jeux solidaires, dits "coopératifs" qui renouvellent le relationnel dans le jeu mais, dans ce cas, les thématiques sont rarement liées à des thèmes comme l'environnement. On a trop souvent l'un ou l'autre.

YB > Sur les 850 jeux présentés à Essen, quelle est la part des jeux écologiques ou qui touchent aux enjeux actuels ?

MVLG > Je dirais 5 voire 10% si on prend en compte l'écologie au sens large. Ils sont en augmentation, mais la véritable attitude écoresponsable consistant à louer un jeu plutôt que l'acheter reste hélas en deçà de ces chiffres. Les ludothèques demeurent méconnues.

YB > Est-ce que le jeu est vu de plus en plus comme un outil pédagogique pour faire passer des contenus spécifiques ?

MVLG > Oui. En tout cas progressivement accepté. Son utilité est reconnue depuis longtemps, mais les résistances commencent seulement à être moins grandes.

YB > Joue-t-on aussi dans le milieu professionnel ? Et pour les adultes ? Est-ce qu'il y a des mécanismes ludiques qui sont mis en place pour assimiler ou mieux comprendre certaines phénomènes ?

MVLG > Le fait de pouvoir continuer à jouer une fois adulte nous entraîne à avoir des projets, à développer des stratégies. Le jeu est école de vie tout au cours de l'existence. De plus en plus d'adultes retrouvent le plaisir de jouer autour d'une table en famille ou entre amis, mais découvrent aussi l'apprentissage qui passe par ce plaisir puisque tout jeu est éducatif par nature. Selon la manière de jouer et le jeu lui-même, cet apprentissage se fait pendant ou, plus souvent, après le jeu. D'où l'importance de l'accompagnement, de la "mise en jeu". Il faut notamment faire attention que le jeu

éducatif n'altère trop la ludicité.

FH > Oui, j'articule souvent les jeux sur les fêtes saisonnières, les temps et les saisons. En effet, les fêtes comme les jeux partagent le besoin d'ordre, de règles, de rituel et la quête d'un désordre, d'une liberté de pouvoir réinventer. Pour répondre à votre question précédente de l'impact pour les adultes, je pense à plusieurs jeux que j'utilise dans la formation de conseillers en environnement... Notamment à ce jeu plus ancien : *Une place à prendre*. Ce jeu a été conçu par le Centre d'Information et de Documentation pour Jeunes (CIDJ). Il s'agit de prendre des rôles dans une commune pour stimuler l'envie d'exercer un rôle actif dans la gestion de la commune. Des apprenantes qui y ont joué dans un contexte d'alphabétisation en ont déduit après le jeu qu'elles pouvaient elles-mêmes demander des choses au bourgmestre !

YB > Trouve-t-on les jeux "éducatifs" en grande surface ?

MVLG > Oui, mais peu de jeux qui s'affichent éducatifs restent ludiques. Il vaut mieux prendre conseil en boutiques ou en ludothèques. On peut notamment y trouver certains jeux qui peuvent être abordés sous un angle nouveau et dont la relecture de l'utilisation et de la réflexion à posteriori est très intéressante. Un jeu comme *Prosperity* aborde une thématique et des mécanismes écologiques mais est aussi assez complexe. Il demande un accompagnement. En une version un peu plus accessible, il y a *Ginkgopolis* où on crée une cité en symbiose avec la nature. Mais beaucoup doivent être repris après la partie pour se révéler pédagogique et, là, l'accompagnement est important. En soi, le jeu est amoral (ni moral, ni immoral) il vise à nous divertir, mais tout jeu précis nous raconte une histoire qui doit être décryptée. Et cela demande du temps pour être bien fait.

FH > Les opérateurs comme le Réseau Idée, l'asbl Empreintes ou "Culture et Santé" sont vraiment en 1ère ligne pour nous proposer des jeux qui sont à la fois thématiquement centrés sur l'environnement et la santé et qui, en terme de dynamique de jeu, mettent vraiment la collaboration, la réflexion la co-construction au cœur de l'intérêt du jeu. En particulier dans un jeu qui a fait ses preuves comme *Optimove* (pour bouger de façon optimale) qui tourne depuis plusieurs années et vient d'être réédité en version junior et en version jeunes & adultes. Le gros changement aussi c'est qu'il est bilingue français

– néerlandais et présenté dans un packaging compact et donc réellement transportable.

YB > Est-ce qu'on remarque vraiment un impact dans la vie de tous les jours ? Quand on joue, on peut incarner quelqu'un d'autre et avoir des attitudes qui ne sont pas forcément le reflet de la personnalité du joueur. Est-ce que dans ce genre de jeu, en incarnant quelqu'un d'autre, on peut après voir son effet dans la vie de tous les jours, des bénéfices, des gestes ?

FH > Cela s'observe directement car en général ce genre de jeu sert d'amorce à un projet de changement institutionnel. Par exemple dans une école, quand on loue *Optimove* et qu'on le propose aux classes, c'est qu'on est prêt à réfléchir à son plan de déplacement ; qu'on est prêt à revoir les manières de venir et de partir de l'école (ramassage groupé, à pied ou à vélo), à interroger la question des transports, de ses logiques de mobilité. C'est une articulation entre le Game et le Play, le moment de plaisir et de découverte et le moment où après, on transfère l'espace d'ouverture qu'a créé le jeu dans son quotidien.

YB > Vous parlez de l'utilisation du jeu dans une classe, donc on parle vraiment d'un outil pédagogique. Le jeu se manifeste donc de plus en plus pour faire passer des démarches ou sujets spécifiques ?

FH > Prenons un deuxième jeu, issu lui aussi du secteur non-marchand qui est le jeu *Alimen'terre*. On peut trouver son parallèle dans un tout petit jeu franchement commercial, *Sandwich*. Si *Alimen'terre* c'est créer une assiette équilibrée, *Sandwich* propose des ingrédients variés pour créer des sandwiches originaux. Parti d'un regard coquin et inventif, il peut finalement par sa simplicité et sa légèreté conduire au même propos. Se faire un sandwich avec un peu tout et n'importe quoi comme ingrédient, oui, mais est-ce que tout et n'importe quoi fonctionne ? D'un point de vue gustatif, d'un point de vue écologique, d'un point de vue environnemental ? Questionner ses habitudes alimentaires, les discuter avec ses proches et audacieusement tenter des assemblages inédits et plaisants, voilà ce que sont ces deux jeux. Et oui, *Sandwich* est commercialisé en première ligne dans les magasins. Donc, je pense que oui, ce qui est intéressant comme le disait MVLG, c'est le regard qu'on pose sur le jeu ludique de grand magasin.

Retrouvez la suite de cette intéressante interview sur le site de www.ludobel.be !

Sciences et techniques du jeu

Spécialisation en un an (750 heures dont 300 h de stages et TFE)

1. Objectif des études :

- L'année de spécialisation en « sciences et techniques du jeu » est une année de formation spécifique visant à former des praticiens réflexifs ludologues, ludothécaires ou ludopédagogues.
- Elle est ouverte à tout bachelier et s'adresse en particulier aux diplômés du pédagogique (enseignants, éducateurs spécialisés, orthopédagogues), du social (bibliothécaires-documentalistes, éducateurs sportifs, assistants sociaux) et du paramédical (logopèdes, ergothérapeutes, psychomotriciens, infirmiers).

2. Axes de formation :

- Histoire et socio-anthropologie du jeu, des jeux et des jouets
- Aspects psychologiques et pédagogiques du jeu
- Connaissance des objets de jeu
- Ludoéconomie
- Interactions sociales et théorie des jeux
- Techniques d'animation et de gestion de groupes
- Ludopédagogie
- Activités d'intégration professionnelle (stages, séminaires, TFE)

3. Spécificités :

- Approche globale et pédagogie de projet
- Formation théorique et pratique
- Travail individuel et d'équipe
- Echanges de pratiques
- Cours à horaires décalés

4. Débouchés : Ce diplôme ajouté à la formation initiale permet de :

- Promouvoir et utiliser le jeu de manière adéquate dans son cadre professionnel
- Porter un projet et être responsable d'une ludothèque
- Travailler en ludothèque ou dans un autre secteur du jeu et du jouet

5. Informations pratiques : M. Van Langendonck (mvanlangendonck@heb.be)

Haute Ecole de Bruxelles – Catégorie sociale Defré

62 avenue De Fré à 1180 Bruxelles. Tél. : 02/374.00.99. Courriel : defre-sec@heb.be

Haute Ecole Paul-Henri Spaak – Catégorie sociale Iessid

26 rue de l'abbaye à 1050 Bruxelles. Tél. : 02/629.04.00. Courriel : iessid@he-spaak.be



Secteur ludothèques
de la COCOF



PÔLE UNIVERSITAIRE
EUROPÉEN
DE BRUXELLES
WALLONIE



DANS LE PROCHAIN ARTICHOUETTE



L'ACTUAGENDA

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

C'EST JOUETTE!

Les Kroniques de Mister K



DOSSIER : Redécouvrir son quartier par le jeu



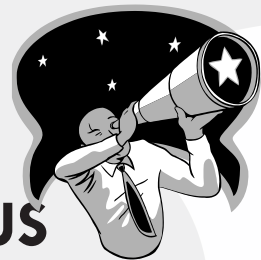
L'INTERVIEW

De vous? Ecrivez-nous!



FOCUS

"Moi j'aime pas jouer!"



LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES

Trucs & astuces

Découverte Coup de coeur



REPORTAGE

Surprise!



**Vous voulez réagir à ces thèmes?
Ecrivez-nous à artichouette@ludobel.be**



COURRIER DES LECTEURS

Chers lecteurs, chères lectrices, chers ludothécaires,

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

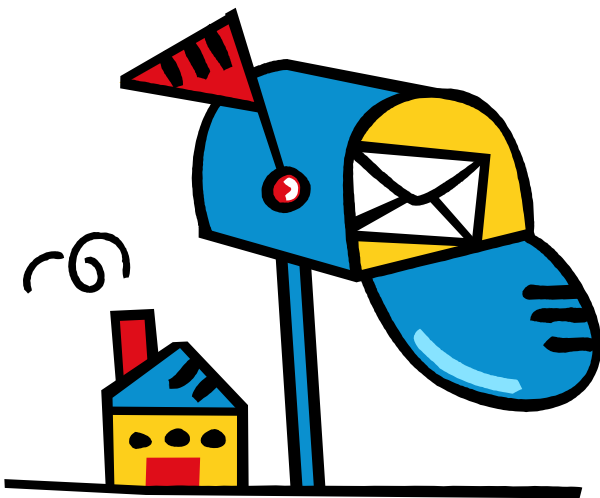
En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité. L'équipe de LUDO asbl est à votre écoute pour le prochain numéro!

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@ludobel.be

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 Langendonck * **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, ainsi que des ludocentres francophones en Belgique, conventionnée en éducation permanente. **Siège social, secrétariat, LUDO HEB-ULB Ludivine et LuCIFER** 62, av. De Fré - 1180 Bruxelles * **Site internet** www.ludobel.be * **Permanences** Sophie Hanozet 02/733.85.00 et info@ludobel.be * **N° d'entreprise** 424.043.418 * **Numéro de compte** BE65 0682 0114 6196 *