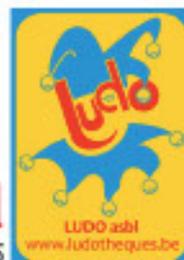




L'Artichouette

La feuille de chou de **LUDO asbl**



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

ACTUALITÉS

Le Label LUDO 2012

Foison d'évènements ludiques!

FOCUS: Les jeux sans matériel

Trucs & astuces pour ludothécaires



Dossier

Les cartes à jouer

ÉDITO

L'Artichouette, de publication en publication, change, évolue, s'étoffe de plus en plus.

Dans ce numéro, vous verrez que la rubrique "C'est jouette!" est plus petite, au profit d'une nouvelle rubrique: le "Coin des ludothécaires". Vous y trouverez le Jeu coup de coeur, ainsi que des trucs et astuces pour gérer, administrer un centre ludique, accueillir les visiteurs et les fidéliser, mais aussi des petits coups de pouce malins pour prendre soin des jeux... Vaste programme!

Vous aurez aussi remarqué que les mois de publication du journal ont changé. En effet, l'Artichouette sera dorénavant distribué en septembre, décembre, mars et juin de l'année. Ainsi, nous pourrons vous garantir une meilleure couverture des événements ludiques.

Si vous organisez un événement ludique, dont vous aimeriez faire la publicité, notre adresse est toujours la même:

artichouette@ludotheques.be

Ludiquement vôtre,

Sarah Verstraeten
Rédactrice en chef

**Bureau permanent de LUDO asbl:**

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

Michel Véhelgé
Olivier info@ludotheques.be
Sophie sophie@ludotheques.be
Silvana silvana@ludotheques.be
Sarah artichouette@ludotheques.be
Stéphane
Alain
Sarah, Silvana, Eric, Sophia Roxane

SOMMAIRE

LE LABEL LUDO	
RÈGLEMENT ET BULLETIN DE VOTE	7
FOCUS SUR ...	
LES JEUX SANS MATÉRIEL	11
REPORTAGE	
LE LUDOWEEKEND	13
DOSSIER :	
LA CARTE À JOUER	15
L'INTERVIEW :	
L'ÉQUIPE DES LUDOTHÉCAIRES DE MARCHE-EN-FAMENNE	24
C'EST JOUETTE :	
LA CHRONIQUE DE SILVERIC	27
LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES :	
JEU COUP DE COEUR, TRUCS & ASTUCES	28
ET AUSSI ...	
NEWS	4
CALENDRIER LUDIQUE	5
AGENDA DES LUDICENTRES	6
LA PAGE DE LUDO ASBL	30

LUDOC, docteur des jeux et jouets

Avez-vous déjà entendu parler de Ludoc? DOcteur des jouets de la Ludothèque du Douaire, à Ottignies/Louvain-La-Neuve, Ludoc a plusieurs cordes à son arc et propose diverses activités et services: fabrication et réparation de jeux et jouets pour les ludothèques et les particuliers, tenue de stand ou animations... Mais ce n'est pas tout! Ludoc a un grand projet: la création d'une Ludo-récupéro-thèque. Cette ludothèque particulière proposerait des jeux, jouets, instruments de musique fabriqués avec des matériaux recyclés uniquement. Il y sera possible de venir en famille, pour tester de nouveaux jeux et projets, fabriquer ses propres jeux... Bref, un endroit ludique idéal pour petits et grands! Ludoc, de son vrai nom Pascal Marteleur, a créé Récup'hérons, un projet proposant diverses activités autour de la récupération d'objets en fin de vie.
www.recupherons.be - recup_heron@yahoo.fr
0485/47.37.25

LUDOC



Docteur des jouets
www.recupherons.be

Chicago, ou le Monopoly revisité

Depuis le début des vacances, un quartier de Chicago est envahi de cartes Chance, Caisse de communauté, de rues à acheter, une paire de dés géants attachés au pied d'un arbre... L'artiste ou le collectif à la base de cette oeuvre artistique a conservé son anonymat et se fait appeler "Bored". Mais la bonne idée ne s'arrête pas là, car les éléments du jeu sont en constante évolution, comme s'en sont peu à peu rendus compte les habitants. En effet, une des cartes



Chance indiquait "Carissa, will you marry me? If yes, advance one block south to nearest church." (Carissa, veux-tu m'épouser? Si oui, rends-lui à l'église la plus proche, un pâté de maisons vers le sud). Quelques temps plus tard, la carte au sommet de la pile avait changé. Mécontent du manque de qualité du street art de Chicago, Bored a voulu présenter quelque chose de différent, avec lequel les passants peuvent vraiment interagir. On ne peut qu'applaudir cette splendide performance.

CONCOURS CHEZ LIBELLUD!

À l'occasion de la sortie de leur nouveau jeu Ali, Libellud propose un jeu concours pour remporter une boîte du jeu! Signé par Antoine Bauza et Corentin Lebrat, Ali est un jeu de mémoire basé sur un mécanisme d'énumération et de "stop ou encore". Plus le tour dure, plus les chances de se tromper augmentent!

Pour tenter de gagner un exemplaire du jeu, il faut répondre à deux questions, et résoudre le rébus ci-dessous avant le 10 septembre:

Question n°1: Ali est le deuxième jeu de Corentin Lebrat sortant cette année chez Libellud. Quel était le nom du premier?

Question n°2: Antoine Bauza nous invite ici à découvrir l'Orient et ses mystères. Quelle autre culture a-t-il revisité à travers plusieurs autres de ses jeux dont l'un a reçu l'As d'or "Jeu de l'année 2012"?

Rébus:



Envoyez vos réponses à concours@libellud.com avec en objet "concours Ali" ainsi que votre nom et prénom. Les 3 gagnants seront tirés au sort.



déménage!

Vous pourrez nous retrouver
dès septembre

au centre multimédia
Don Bosco (2e étage)
rue Jacob Makoy 34
ou
rue des Wallons 59
4000 Liège

Pour tout renseignement

Tél. 0471 81 14 07
lamarelle.ludo@gmail.com



23 juin - 18 nov:	Exposition <i>Échecs & Trictrac</i> à Mayenne	(France)
1 ^{er} sept - 18 nov:	Le Label LUDO	(Belgique)
19 sept:	Les 24 heures du Jeu de société à Bruxelles	(Belgique)
19 sept:	Inauguration de la Ludothèque Jakadi à Bruxelles	(Belgique)
7 octobre:	La Journée du Joueur à Morlanwelz	(Belgique)
7 octobre:	Les rencontres <i>Jeu t'aime</i> à Bruxelles	(Belgique)
18 - 21 octobre:	Internationale Spieltage Essen	(Allemagne)
Jusqu'au 31 octobre:	Concours de création de jeux à Marche-en-Famenne	(Belgique)
novembre 2012:	La Fureur de Jouer!	(Belgique)
16 - 18 novembre:	Le Festival En Jeux! à Louvain-La-Neuve	(Belgique)

Exposition *Échecs & Trictrac*

Le Musée du château de Mayenne a ouvert une belle exposition sur l'histoire et la fabrication de pièces de jeux de table, entre le 10^{ème} et le 13^{ème} siècle. Forte de plus de 300 pièces, c'est une des plus grandes collections jamais rassemblées en France, avec des pièces venant de différents musées (Cluny, Gloucester, ...) dont beaucoup n'ont encore jamais été montrées au public. Mais le visiteur verra aussi quelles étaient les règles et la symbolique de ces jeux, leur rapport avec l'Église et le Pouvoir, les techniques et savoirs-faire des artisans de l'époque, leurs inspirations artistiques... Un vaste programme pour les férus de culture!

Musée du château de Mayenne, Place Juhel - 53100 Mayenne, France
 Tarifs : 4 € - gratuit tous les 1ers dimanches du mois
 Horaires : sept 10h-19h - oct, nov : 10h-12h30 / 14h-17h

Le Label LUDO est lancé!

Cette année encore, le Label LUDO est de retour, avec une sélection de 5 jeux plébiscités par les joueurs présents au LudoWeekend et nommés par un jury composé de LUDO asbl, de ludothécaires et de joueurs passionnés. Vous trouverez plus d'informations en page 7.

Inauguration de la Ludothèque Jakadi à Bruxelles

C'est une première à Koekelberg! La Ludothèque Jakadi sera inaugurée le 19 septembre, de 14h à 16h. Animations et drink au rendez-vous!

Tout public, gratuit.

4 Rue de Ganshoren, 1081 Bruxelles
 02/412.40.56

24 heures de jeu à Bruxelles

Jeux de plateaux, party games, jeux de rôle, jeux géants, jeux adaptés, jeux pour les plus petits... Des grands classiques aux prototypes présentés pour la première fois au grand public, ce seront 24h de folie, de partage et de convivialité. Le programme du jour est destiné aux familles, la nuit blanche aux habitués du jeu. Le festival cherche des bénévoles!

Entre € 3 et € 7, gratuit pour les - 12 ans.

La Tentation, 28 Rue de Laeken, 1000 Bruxelles
 02/223.22.75

www.checkpointfestival.com/les_24_du_jeu.html

La Journée du Joueur à Morlanwelz

Organisée par le Club de jeux Les Jeux de Baboal, la Journée du Joueur se veut un événement pour toute la famille! Vente de jeux d'occasion en brocante, vente de jeux aux enchères, tournois multijeux en collaboration avec la FBJJ, petite restauration, le

dimanche 7 octobre s'annonce ludique à Morlanwelz!

Tout public, gratuit.

Ecole communale de Morlanwelz, Allée des Hêtres 2,
 7140 Morlanwelz

0476/545.120 - jeuxdebaboal@gmail.com

Les rencontres *Jeu t'aime*, 2^{ème} édition!

Les rencontres *Jeu t'aime* reviennent en force! Cet événement a connu un tel succès pour sa première édition que les organisateurs remettent le couvert, à nouveau avec le soutien de plusieurs ludothèques. Le village ludique aura encore plus de stands, avec des thématiques variées, où différents styles de jeux seront représentés. Les familles sont invitées à habiter le village le temps d'une journée, pour profiter de ces plaisirs ludiques!

Tout public, gratuit.

Le Botanique, 236 Rue Royale, 1210 Bruxelles
www.yapaka.be/jeutaime

Concours de création de jeux à Marche-en-Famenne

La Ludothèque provinciale vous propose un concours de création de jeux. Tous types de jeux sont acceptés. A gagner, des bons d'achats 150 € - 100 € - 50 €. Avis aux amateurs! Pour plus d'infos, contactez Christine Gillard au 084/31.32.40 ou via mail ludo@province.luxembourg.be. Côté des inscriptions le 31 octobre.

Internationale Spieltage à Essen, Allemagne

On ne présente plus ce salon du jeu et du jouet accessible à tous! Il est maintenant un des salons ludiques les plus connus, et les visiteurs comme les exposants viennent de loin pour le visiter. Nouveautés, costumes, comics et mangas, dédicaces, tests de prototypes, il y en a pour tous les goûts. Un must!

La Fureur de Jouer! pointe son nez en novembre!

La Fureur de Jouer! est un festival d'activités ludiques, organisées par des ludothèques, des clubs de jeux, des asbls, mais aussi des particuliers. L'agenda de ces événements n'est pas encore connu, mais une chose est sûre; le mois de novembre sera ludique!

Le Festival En Jeux! se prépare

Vous êtes très nombreux à avoir demandé une deuxième édition du Festival En Jeux! L'édition passée a été un succès, avec 2500 visiteurs, plus de vingt auteurs présents, des prototypes en démo, des centaines de jeux à découvrir, des expositions, des tournois...

Les organisateurs proposent un événement grandiose, avec toujours plus d'activités et de découvertes, dans les locaux confortables de l'UCL Culture! Venez nombreux, le Label LUDO y sera proclamé!

www.festivalenjeux.org

ÉVÈNEMENTS RÉGULIERS

Tous les mardis à 17h30:	Soirée Apéro-jeux au Potemkine bar à Saint-Gilles (Bruxelles)
Tous les jeudis à 20h:	Jeudis ludiques au café Chaff à Bruxelles (Bruxelles)
Tous les jeudis à 20h :	Soirée jeux au club In Ludo Veritas à Namur (Namur)
Tous les jeudis et vendredis à 20h:	Soirée jeux au club Objectif Jeux à Grivegnée (Liège)
Tous les dimanches à 14h30:	Après-midi jeux au club Alpaludisme à Anderlecht (Bruxelles)
Un vendredi sur deux à 19h30:	Soirée Jeux de BABOAL à Morlanwelz (Hainaut)
Tous les 1ers mercredis du mois à 19h:	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Ixelles (Bruxelles)
Tous les 1ers samedis du mois à 19h:	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Évère (Bruxelles)
Tous les derniers mercredis du mois à 15h30:	Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine à Uccle (Bruxelles)

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

Tous les mardis de 17h30 à 22h30

Thibaut et Caroline vous proposent une sélection de jeux à partager dans une ambiance apéritivo-ludique.

A partir de 8 ans, gratuit

2-4 Avenue de la porte de Hal, 1060 Saint-Gilles

www.letsplaytogether.be

• **Jeudis ludiques au Chaff**

Tous les jeudis de 20h à minuit

Avec Gil et Olivier, vous serez très bien accueillis au Chaff!

Tout public, 3€

Place du jeu de balle, 1000 Bruxelles

gil.jugnot@gmail.com

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

Tous les jeudis de 20h à minuit

Une occasion unique de jouer en région namuroise!

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

Le club Objectif Jeux vous propose ses soirées jeux de société, jeux de rôles et jeux de figurines.

À partir de 10 ans, 2€

Avenue de Péville 232, 4030 Grivegnée

04/264.01.55

www.objectif-jeux.be

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

Tous les dimanches à partir de 14h30

Vous aimez les jeux intelligents ou avez envie de détente?

Passez à l'Alpa!

À partir de 13 ans, 2€

Maison Dés jeux, Rue du Greffe 20, 1070 Anderlecht

<http://home.scarlet.be/alpaJudismes/alpa.html>

• **Soirée Jeux de Baboal à Morlanwelz**

Un vendredi sur deux, de 19h30 à minuit

Une soirée jeux bien sympathique pour ceux qui aiment prolonger leur plaisir jusque minuit! Réservation souhaitée. Babou et Al vous attendent!

A partir de 14 ans, 2€

Rue de la Potrée 8, 7140 Morlanwelz

0476/545.120

jeuxdebaboal@gmail.com

• **Soirée jeux à la Ludothèque Mozaïque**

Tous les premiers mercredis du mois de 19h à minuit

Lisa et son équipe vous accueillent au sein de leur splendide ludothèque le temps d'une soirée détente entre joueurs. Inscription souhaitée.

À partir de 10 ans, gratuit

Ludothèque Mozaïque, Rue Mercellis 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

Venez passer un bon moment en famille! L'entrée se fait par l'arrière du bâtiment. Inscription souhaitée.

Tout public, gratuit

Square Hoedemaekers 10, 1140 Evere

02/247.63.55

info@ludotheques.be

• **Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine**

Tous les derniers mercredis du mois de 15h30 à minuit

Une après-midi de jeux en famille, sandwiches et boissons à prix démocratique pour ceux qui prolongerons leur plaisir jusque minuit!

Tout public, gratuit

Ludothèque publique Ludivine, Av De Fré 62, 1180 Uccle

02/373.71.10

ludivine@ludotheques.be

Le LABEL LUDO consacre le jeu de société familial de l'année, pouvant réunir enfants, adolescents ET adultes autour d'un même plaisir de jouer. Il est décerné par le PUBLIC des ludothèques francophones de Belgique qui vote pour 5 jeux finalistes à l'aide d'un bulletin type, valorisant le plaisir de jouer, le matériel, l'originalité et l'aspect familial du jeu.

Ce prix bénéficie donc d'une réelle légitimité populaire. Il est une garantie de qualité, indépendamment de tout intérêt commercial. Il est en outre un outil de promotion culturelle du jeu et de sensibilisation pour inciter tous les publics à se rencontrer à travers la pratique ludique.

L'opération est organisée conjointement par le Secteur Ludothèques de la Cocof et LUDO asbl qui coordonnent ensemble les demandes de participation des ludothèques, déterminent les 5 jeux nominés, gèrent l'envoi et la réception des bulletins de vote, compilent et diffusent les résultats.



COMMENT VOTER ?

Pour participer, le public se rend dans une ludothèque partenaire qui met les jeux à disposition, en explique les règles, organise les parties et recueille les votes. Chaque participant doit jouer à au moins 2 jeux parmi les 5 jeux nominés. Le vote est personnel: les adultes et les enfants votent individuellement.

C'EST QUAND ?

La période de vote s'étend de début septembre au 18 novembre 2012.

Deux dates sont à retenir:

7 OCTOBRE: promotion officielle aux Rencontres Jeu T'aime au Botanique à Bruxelles

18 NOVEMBRE: annonce du LABEL LUDO 2012 en clôture du Festival En Jeux !

Les résultats seront diffusés juste avant les fêtes de fin d'année.

Et les 5 JEUX FINALISTES sont...

Ça y est: le verdict est tombé. A l'issue du traditionnel Ludoweekend du 18 & 19 août derniers, les 5 jeux finalistes du Label Ludo 2012, qui consacreront le meilleur jeu familial de l'année sont enfin connus. Cette sélection est le résultat des votes des 60 participants au week-end, encadrés par un jury de ludothécaires et de spécialistes du jeu.

Les choix furent difficiles – voire cruels – mais les appréciations recueillies et la prise en compte des critères objectifs du Label Ludo* ont permis de retenir 5 jeux parmi les dizaines de nouveautés proposées. Au final, nous voici donc face à une sélection éclectique, avec la confirmation de certains succès naissants mais aussi avec des surprises et des coups de cœur.

Dès septembre, ces 5 jeux seront présentés et joués dans les ludothèques francophones de Belgique et lors de différentes manifestations ludiques, notamment les Rencontres Jeu T'aime le 7 octobre au Botanique à Bruxelles. Trois mois durant, c'est le public (enfants et adultes) qui votera à l'aide d'un bulletin type pour élire le meilleur jeu familial de l'année, garantissant à ce prix une réelle légitimité populaire. Après dépouillement des votes, le jeu vainqueur sera proclamé en clôture du festival En Jeux! le 18 novembre à Louvain-La-Neuve, juste avant les fêtes de fin d'année.

* Nouveauté 2011-2012, disponible en Belgique et jouable dès 8 ans en moins d'une heure.



INDIGO
de Reiner Knizia



**RUMBLE
IN THE HOUSE**
de Olivier Saffre



SHEEPLAND
de D. Tascini
& S. Luciani



TAKENOKO
de Antoine Bauza



TEA TIME
de Emanuele Ornella

Renseignements à ogregoire@cocof.irisnet.be
ou 02/800.85.79 - www.ludothèques.be





LABEL LUDO 2012

Bulletin de vote

QU'EST-CE QUE LE LABEL LUDO ?

A l'initiative du réseau des ludothèques francophones belges, 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. A l'issue de 3 mois de vote, le LABEL LUDO sera promu le 18 novembre en clôture du Festival « En Jeux ! » puis publié par voie de presse et sur nos sites internet.

QUI VOTE ?

Le public des ludothèques partenaires vote pour les 5 jeux finalistes à l'aide du présent bulletin. Le vote est personnel : adultes et enfants votent en toute indépendance et remplissent leur bulletin individuellement !

COMMENT VOTER ?

Rien de plus simple ! Jouez et complétez le bulletin: indiquez vos coordonnées et vos notes en regard des critères de vote (Plaisir de jouer, Qualité du matériel, Originalité, Ce jeu est-il familial ?). Remettez ensuite le bulletin à votre ludothèque. Pour que le vote soit valable, il faut jouer à au moins 2 jeux parmi les 5 finalistes. Cependant, vos notes seront pondérées en fonction du nombre de jeux évalués: plus vous votez et plus votre vote « comptera » !

LUDOTHEQUE partenaire / LIEU du vote _____ DATE _____ / _____ / 2012

NOM _____ PRÉNOM _____ ÂGE (indiquer «^{ns}» pour saute) _____

CODE POSTAL _____ EMAIL (facultatif) _____ TÉLÉPHONE (facultatif) _____

pour en savoir plus surfez sur

www.cocof.irisnet.be/site/fr/ludo
www.ludotheques.be



Le LABEL LUDO est une organisation du Secteur ludothèques de la COCOF et de Ludo asbl, en partenariat avec les Ludothèques de la Fédération Wallonie-Bruxelles, Yapaka et le Festival En Jeux !



PLAISIR DE JOUER 0 = ennui profond → 10 = plaisir intense
QUALITÉ DU 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

INDIGO de Reiner Knizia



PLAISIR DE JOUER /10 ORIGINALITÉ /4

QUALITÉ MATÉRIEL /4 JEU 'FAMILIAL' ? /4

TAKENOKO de Antoine Bauza



PLAISIR DE JOUER /10 ORIGINALITÉ /4

QUALITÉ MATÉRIEL /4 JEU 'FAMILIAL' ? /4

RUMBLE IN THE HOUSE de Olivier Saffre



PLAISIR DE JOUER /10 ORIGINALITÉ /4

QUALITÉ MATÉRIEL /4 JEU 'FAMILIAL' ? /4

SHEEPLAND de Daniele Tascini & Simone Luciani



PLAISIR DE JOUER /10 ORIGINALITÉ /4

QUALITÉ MATÉRIEL /4 JEU 'FAMILIAL' ? /4

TEA TIME de Emanuele Ornella



PLAISIR DE JOUER /10 ORIGINALITÉ /4

QUALITÉ MATÉRIEL /4 JEU 'FAMILIAL' ? /4



RECOMMANDATIONS À L'ATTENTION DES LUDOTHÈQUES PARTICIPANTES

- 1/ La participation à l'élection du LABEL LUDO est avant tout l'occasion de présenter au grand public des jeux familiaux de qualité. Cette année, **une attention toute particulière** a été portée à la **sélection des jeux finalistes** pour qu'ils soient globalement faciles d'accès, attirants, rapidement expliqués, accessibles à des enfants dès 8 ans environ. Dans cette sélection éclectique, on retrouve un petit jeu de contact, des jeux de plateaux classiques, un jeu abstrait, un jeu de cartes et la mise à l'honneur d'un jeu encore peu connu en Belgique.
- 2/ La participation à l'élection du Label Ludo implique bien évidemment **l'acquisition de tous les jeux nominés**. Ces jeux de qualité ont leur place dans une ludothèque et sont de bons investissements indépendamment du Label.
- 3/ Nous demandons aux ludothèques participantes de **présenter tous les jeux et de les mettre en valeur** (l'affiche et l'affichette peuvent vous aider), d'inciter le public à participer et d'expliquer les règles de manière impartiale. **L'organisation des parties et du vote est laissée à la discrétion de chaque ludothèque**, en fonction de sa philosophie, de ses projets, heures d'ouverture... Cela peut se faire au cours des activités quotidiennes et habituelles, pendant des soirées ou séances de découvertes, en atelier, école, prêt (attention cependant à ne pas laisser les jeux trop longtemps indisponibles pour les autres...).
- 4/ Pour rappel, **chaque votant doit jouer à au moins 2 jeux finalistes** pour que son vote soit valable. Mais il peut remplir un seul bulletin par jeu si – par exemple – il joue à ces jeux en deux fois. D'où l'importance de bien indiquer le nom du votant pour pouvoir recouper les bulletins le cas échéant. Cependant, les résultats seront pondérés en fonction du nombre de jeux joués: plus on vote, et plus son vote "compte"! (x 1,1 pour 3 jeux - x 1,2 pour 4 jeux - x 1,3 pour 5 jeux).
- 5/ **Les bulletins de vote sont individuels**. Il est important que les enfants votent indépendamment de leurs parents. Leurs avis peuvent diverger et il faut que le vote reflète ces différences, même si les enfants doivent être « techniquement » aidés par un adulte pour remplir leur bulletin.
- 6/ Merci de veiller à ce que les bulletins soient correctement remplis (date, nom, code postal, âge...). L'appréciation des différents critères peut susciter des « débats » délicats: qu'est-ce qu'un jeu "original" ou "familial"? Comment évaluer "le plaisir de jouer"? Pas toujours facile... Mais **le but du Label est aussi de permettre au public de réfléchir à l'évaluation et la qualité d'un jeu!**
- 7/ Pour la communication des résultats, merci de **compiler les votes dans le tableau Excell fourni en modèle et de l'envoyer par email** à agregoire@cocof.irisnet.be pour les ludothèques bruxelloises et à info@ludotheques.be pour les ludothèques wallonnes.
Date limite d'envoi par email: 15 novembre 2011.
Si vous n'êtes pas informatisés, vous pouvez envoyer les bulletins par la poste à l'adresse:
COCOF - Olivier Grégoire
Service ludothèques - Bureau 208
42, rue des Palais
1030 Bruxelles
Date limite d'envoi par la poste: 14 novembre 2011.

MERCI POUR VOTRE ENGAGEMENT ET VOTRE PARTICIPATION !

Pour toutes précisions ou tous renseignements complémentaires, n'hésitez surtout pas, contactez-nous:
0477/596.326 ou agregoire@cocof.irisnet.be





JOUEZ et VOTEZ pour le JEU FAMILIAL de L'ANNÉE

PLUS de 2000
PARTIES JOUÉES
en 2011 !

3 MOIS DE VOTES



ANNONCE
DU JEU VAINQUEUR
18 NOVEMBRE 2012
au Festival En Jeux !

Pour participer, rendez-vous dans une ludothèque partenaire

Bruxelles www.cocof.irisnet.be
Wallonie www.ludotheques.be

LES FINALISTES 2012



INDIGO
de Reiner Knizia



**RUMBLE
IN THE HOUSE**
de Olivier Saffre



SHEEPLAND
de D. Tascini
& S. Luciani



TAKENOKO
de Antoine Bauza



TEA TIME
de Emanuele Ornella



Le LABEL LUDO est une organisation du Secteur Ludothèques de la COCOF et de Ludo asbl, en partenariat avec les Ludothèques de la Fédération Wallonie-Bruxelles, Yapaka et le Festival En Jeux !

INFOS
ogregoire@cocof.irisnet.be

Les jeux sans matériel

Lorsqu'on cherche des jeux sans matériel, bien souvent on a du mal à en trouver. Mais en réfléchissant un peu, on se souvient petit à petit de notre enfance. En effet, les champions pour inventer des jeux avec peu ou pas de matériel sont les enfants! En voyage, à l'école, en transport en commun, avec des amis ou seul dans sa chambre, un enfant utilise ses ressources et son imagination pour inventer des histoires, chanter ou danser, et, bien entendu, jouer. Les jeux sans matériel sont légion, et peuvent se dérouler n'importe où. Ces jeux permettent aux enfants de se défouler, de développer leur sens de l'équilibre, d'éprouver leur vocabulaire, d'apprendre la patience, d'agrandir leur culture générale... ou simplement de passer un agréable moment ensemble. De longueur variée, ils donnent aux joueurs une liberté de jeu sans devoir sortir son portefeuille. Les jeux de mime, les chaises musicales, les devinettes, chat perché, ni oui ni non, 1, 2, 3, soleil, tous ces jeux se retrouvent dans les cours de récréation, sous diverses variantes, à peu près partout dans le monde. Il n'est donc pas difficile de trouver des jeux avec peu de matériel; un peu d'imagination, un but amusant, et c'est parti pour cinq minutes ou une heure de jeu. Et pourtant, nous, les adultes, devons parfois nous creuser la tête pour trouver quelque chose à faire avec les enfants. Combien d'entre nous ont entendu, avec agacement et impuissance, un enfant soupirer: "Je m'ennuie" sans trouver de solution? Voici donc une sélection de quelques jeux sans matériel.

JEUX SANS MATÉRIEL

• Le jeu des erreurs

A partir de 8 ans, pour 4 joueurs ou plus

Un joueur est tiré au sort. Il se lève et est observé par les autres joueurs durant une à deux minutes. Ensuite, il sort de la pièce et change un détail dans son apparence (t-shirt à l'envers, lunettes retournées, chaussures inversées, ...). Lorsqu'il revient dans le cercle, le premier à découvrir l'"erreur" a un point. On tire alors quelqu'un d'autre au hasard.

• Devine à qui je pense

A partir de 6 ans, pour 4 joueurs ou plus

But du jeu: Découvrir le personnage auquel pense le meneur
Règles du jeu: Le meneur choisit en secret un personnage (homme ou femme, fictif ou non). Les autres joueurs doivent deviner de qui il s'agit en posant des questions à tour de rôle. Le meneur ne peut répondre aux questions que par oui ou non.

• La machine

A partir de 4 ans, pour 6 joueurs ou plus

Le meneur de jeu déclame "Nous allons créer une machine qui fabrique du ..." (cela peut être du beau temps, du bonheur, des vêtements, ...). Lorsqu'il est désigné par le meneur du jeu, le premier joueur choisit un bruit et un mouvement, et s'installe au centre du cercle. Chaque joueur qui le suit doit constituer une chaîne, tout en faisant son mouvement et son bruit sans discontinuer. Une fois tout le monde installé dans la machine, le meneur peut décider que la machine ralentit ou va plus vite, fait plus ou moins de bruit, etc.

JEUX AVEC TRÈS PEU DE MATÉRIEL

• Le tapis volant

A partir de 6 ans, pour 4 à 10 joueurs (en fonction de la taille du tapis ou de la couverture)

Matériel: un tapis ou une couverture

Les joueurs se placent tous sur le tapis. Le défi consiste à retourner le tapis, en passant d'un côté à l'autre sans toucher le sol.

• Le roi du silence

A partir de 6 ans, pour 4 joueurs ou plus

Matériel: un trousseau de clefs ou une cloche, un foulard

Le Roi s'installe, yeux bandés, au centre du cercle des joueurs. L'un des joueurs se lève avec la cloche à la main et doit aller toucher l'épaule du Roi sans se faire entendre de lui. Le Roi désigne les directions où il entend un bruit; s'il désigne le joueur, celui-ci doit retourner s'asseoir pour laisser sa chance au suivant.

JEUX AVEC PLUS DE MATÉRIEL

• La cabane

A partir de 6 ans, pour 1 joueur ou plus

Matériel: du carton, du tissu, des planches, des branches...

Ce jeu n'a pas vraiment de règles, ni de limites ou de durée. Si le but du jeu est de construire une cabane, il peut se dérouler en intérieur avec de grandes plaques de carton, du tissu, voire de la peinture, ou en extérieur, avec des branches et brindilles... Les enfants seront heureux d'avoir leur coin et d'y inventer jeux et histoires...

• Le défilé de mode

A partir de 8 ans, pour 4 joueurs ou plus

Matériel: de vieux journeaux, du papier collant

Les joueurs se divisent en équipes de deux, et choisit qui sera le modèle. Au signal de départ, le créateur a 10 minutes pour habiller son modèle avec les journeaux, de la tête aux pieds. Une fois les 10 minutes écoulées, on organise un défilé et on vote pour choisir le plus beau costume, le plus original, etc.

S.V.



ENEZ **JOUER EN FAMILLE**

AUX **2^e RENCONTRES**

J E U
T A I M E

LE **7 OCTOBRE 2012** DE 10H À 18H

AU **BOTANIQUE**

236 RUE ROYALE - 1210 BRUXELLES

ENTRÉE LIBRE

JOUER DANS LE VILLAGE
DES LUDOTHEQUES

VOTEZ POUR LE MEILLEUR
JEU DE L'ANNEE

BOURSE AUX JEUX & JOUETS
DE LA LIGUE DES FAMILLES

LISEZ AVEC LES TOUT PETITS

INFOS

WWW.YAPAKA.BE/JEUTAIME

yapaka.be



Le LudoWeekend

Le LudoWeekend, c'est le moment où plus de 60 joueurs testent les nouveautés de l'année écoulée et rendent des votes détaillés pour déterminer quels seront les cinq jeux sélectionnés pour le Label LUDO. Mais ce n'est pas que cela!

Le LudoWeekend, c'est du soleil. Beaucoup de soleil, au point que les zonneclash se collectionnent.

Le LudoWeekend, c'est une auberge accueillante, spacieuse, avec un grand jardin et des herbes folles, un filet de volley, une table de ping-pong. Que ce soient les jeux de société ou les jeux sportifs, tous ont trouvé de quoi s'amuser ensemble.

Le LudoWeekend, c'est une ambiance, chaleureuse, entre familles et personnes venues seules, entre joueurs chevronnés et amateurs, entre jeunes et vieux; bref, une ambiance pas comme les autres.



Le LudoWeekend, ce sont des fans de Loup Garous. Encore et encore, jusqu'au bout de la nuit, un groupe hétéroclite d'irréductibles cherchait les intrus dans leur joyeuse bande...

Le LudoWeekend, c'est un jeu de nuit, avec un thème différent chaque année. Cette fois-ci, les chevaliers étaient à l'honneur, et les équipes ont dû montrer leur bravoure à travers diverses épreuves, comme la fouille dans les bois, leur astuce auprès de Berlin, leur adresse devant le Nécromancien...

Le LudoWeekend, c'est un traditionnel lancer de l'oeuf cru. Attention, n'oubliez pas de changer de t-shirt!



Le LudoWeekend, ce sont des prix et cadeaux, à la fin du week-end, et achetés aux enchères par les participants. Mais les prix sont cachés, achetez-vous la bonne boîte!

Le LudoWeekend, c'est tout cela, et bien plus à la fois. N'hésitez pas à nous rejoindre, plus on est de fous, plus les jeux sont drôles...

S.V.

RENCONTRE AVEC LA FAMILLE CORCHIA

Maxime, 11 ans ½ - Tilly, 48 ans - Ludovic, 9 ans ½



LUDO > Combien êtes-vous dans la famille ?

Tilly > Nous sommes 4 avec le papa des enfants.

LUDO > Êtes-vous tous des joueurs ? Jouez-vous souvent ensemble ?

Tilly > Non, le papa n'aime pas trop les jeux, c'est pourquoi nous jouons peu lorsque nous sommes au complet.

LUDO > Comment avez-vous découvert le jeu ?

Tilly > Un jour, j'ai rencontré Michel Van Langendonck, qui m'a fait découvrir son Club de jeux, l'Alpa-ludisme. Depuis, je n'en ai pas décroché, et Michel est même le parrain de Maxime!

LUDO > Et quels sont vos jeux préférés ?

Tilly > J'aime beaucoup les jeux de réflexion, le go, les échecs...

Maxime > Moi j'aime surtout les jeux de carte comme Magic.

Ludovic > J'ai découvert Takenoko ce week-end, je l'adore!

LUDO > Y a-t-il beaucoup de joueurs dans votre entourage ?

Tilly > Beaucoup, vu que nous nous sommes fait beaucoup d'amis au Club de l'Alpa-Ludisme.

LUDO > Allez-vous souvent à des événements ludiques ?

Tilly > Non, nous n'y allons pas souvent. C'est la seconde fois que nous participons au LudoWeekend, que nous avons découvert grâce à Michel, et on reviendra!

LUDO > Vous jouez aux jeux vidéos ?

Maxime > Oui, mais on joue quand même aussi aux jeux de société. Pour moi, les deux sont très différents.

LUDO > Allez-vous souvent en ludothèque ?

Tilly > Nous achetons énormément de jeux, donc non, on ne s'y rend pas souvent. Nous n'avons déjà pas assez de temps pour jouer à tous les jeux que nous avons!



SAM 22 09
La Tentation

NON
STOP

Les 24 heures du Jeu

- _10h Le jeu de société dans tous ses états :
jeux de plateaux • party games • jeux de rôle •
figurines • jeux éducatifs • jeux géants
La Belgian Touch : focus sur la création et
l'édition *made in belgium*
Animations et ateliers : impro *Nonsense* par la FBI A •
"Je récup donc je crée" • peinture sur figurines
jeu-enquête "Murder in Temptation"...
Label ludo : le jeu de société familial de l'année
Tournois : 7 Wonders • Small World • Takenoko...
séances d'initiation • nombreux lots
Proto+ : les jeux de demain
Enfantillages : tout pour les enfants et leurs parents
Expo retro Philippe Keyaerts : De Vinci à Small World

- _20h Nuit blanche jusqu'au dimanche matin
Pour une expérience ludique hors-norme avec
les clubs, boutiques et organisateurs
d'événements ludiques
Petit déjeuner offert le dimanche matin

Le Festival Checkpoint c'est aussi le Free Arabic Night _ concert et DJ set • MARNI • 25/09

Le Pouvoir des Mots _ journée poétique et littéraire • LA TENTATION • 24/09

Un Monde pour Tous _ journée spéciale handicap • LA TENTATION • 27/09

Le Monde en Scène _ rencontre musique & danse • THÉÂTRE MOLIERE • 28/09

Théâtre Marni
Rue de Vergnies 25
1050 Bruxelles

La Tentation
Rue de Laeken 28
1000 Bruxelles

Théâtre Molière
Porte de Namur
Square du Bastion 3
1050 Bruxelles

21/09 > 28/09 2012

Festival CHECKPOINT

www.checkpointfestival.com



MARNI



Les cartes à jouer

Entre poussière, tradition et renouveau



HISTOIRE DES CARTES À JOUER

Les cartes à jouer ont une longue histoire, et sont issues de jeux séculaires.

Au commencement fut le jeu de Jet. Premier jeu de l'humanité, il s'est perpétué jusqu'à nous. Jet de fléchettes, puis jet de batonnets, et enfin jet de dés, ce jeu était au départ considéré comme magique et chargé de sens occulte. En Extrême-Orient, bien avant l'ère chrétienne, existaient déjà plusieurs types de jeux inspirés du Jeu de Jet :

- Les jeux de position, comme le *Nyout* ou le *Shin Kun To*, qui pourraient être les ancêtres des jeux de dames, de jacquet, des échecs à quatre joueurs.
- Les jeux de divination, comme le *Chat T'in Kau*, dont beaucoup pensent qu'il est l'origine des Tarots.
- Les jeux de bataille et d'instruction, militaires par essence, comme le *Waik'i* ou le *Ts'eung K'i*, qui prendront une place prépondérante dans l'histoire.

Le *Ts'eung K'i* est particulièrement intéressant dans l'histoire des jeux. Tout au long de l'histoire ancienne de la Chine, il a dominé et influencé les autres jeux. En effet, ce jeu, appelé le *Jeu du Général*, était un jeu d'échecs chinois. Il se jouait sur un échiquier en carton pourvu de deux camps de 32 cases, séparés par une rivière. Les pièces, décorées d'un signe chinois symbolisant son rôle, se plaçaient sur les intersections des lignes. Les mouvements de chaque pièce, déterminés par son rôle, étaient complexes. Le *Shogi*, jeu d'échecs japonais, et le *T'jang*, jeu d'échecs coréen, sont des variantes directes du *Jeu du Général*. Aux Indes existait un jeu

d'échecs à quatre joueurs, le *Chaturanga*. Les chercheurs supposent que notre jeu d'échecs moderne est un mélange du jeu indien et des jeux chinois. Mais le plus important est que, à cette époque, existaient deux jeux bien distincts dans tout l'Extrême-Orient : un jeu d'associations numériques dérivant des pratiques divinatoires (le jeu de dés), et un jeu d'essence militaire. L'histoire de la carte à jouer est profondément liée à ces deux notions.

Le moment exact où la carte à jouer apparut reste inconnu. Petit rectangle de carton fin, elle était marquée d'un côté par une figure ou une couleur. En Chine, à l'origine, les termes dés, dominos et cartes étaient synonymes. Puis les dominos prirent le nom de *Kwat P'ai* (tablettes en os) et les cartes *Chich P'ai* (tablettes en papier). Les cartes à jouer sont donc directement dérivées des dominos, sur un support différent. Après les dominos, ce fut au tour du *T'seung K'i*, avec ses figures et symboles, d'être représenté sur le papier. Le *Jeu du Général*, réservé aux personnes importantes et sérieuses au départ, devint dès lors un simple divertissement.

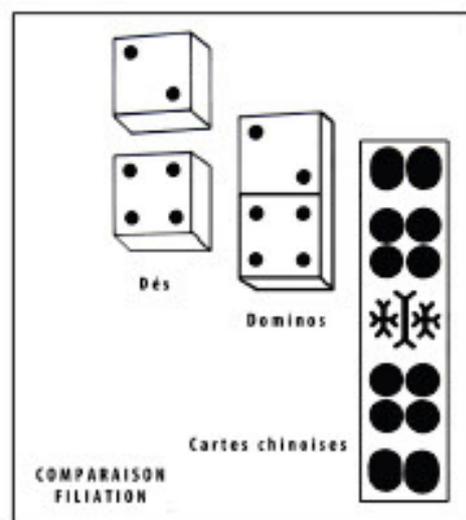
A partir de cette époque, les cartes à jouer évoluent énormément, selon les pays, la culture. Le rectangle de papier devient rond en Inde. Les rôles évoluent et changent, ainsi que le nombre de cartes constituant le jeu. Petit à petit, les cartes à jouer voyagent, pour arriver jusqu'au Portugal. Mais malgré les différentes versions, de plus en plus nombreuses, certaines constantes restent et perdurent.

Les cartes à jouer apparaissent en Occident vers 1240. La plupart des chercheurs pensent que la carte à jouer apparaît plus tard en Europe lors du règne du roi fou Charles VI, pourtant on trouve sa trace dans différents écrits antérieurs : le Synode de Worcester, dans un édit datant de 1240, et en 1254 Saint-Louis lui-même interdisait déjà le *Jeu du Roy* et de la *Reyne* à ses sujet.

La carte à jouer envahit littéralement l'Europe ; en effet, de nombreux textes venant de partout (Paris, Bâle, Florence, Sienne, Ratisbonne, Barcelone,...) et datés entre 1365 et 1375 les mentionnent. L'engouement pour les cartes est tel que l'Eglise s'en inquiète et les interdit, au même titre que les échecs et les dés. Le nombre de cartes dans un jeu, les enseignes et leurs noms change selon les pays (voir tableau comparatif). Les figures hésitent encore entre Dame et Cavalier. Mais c'est au final les enseignes françaises qui prévalent au XV^{ème} siècle, et les cartiers français inondent les marchés européens et internationaux.

Durant la Révolution française, les figures des cartes sont modifiées et les rois deviennent des Génies, les Dames des Libertés et les Valets des Egalités. Les Valets étaient la carte maîtresse, renvoyant à la symbolique révolutionnaire. Cette idée de reprendre les jeux de cartes comme symbole politique a d'ailleurs été reprise en 2003 par les américains, pendant la guerre en Irak.

En 1858, la carte acquiert ses coins arrondis, pour éviter qu'ils ne s'effritent. C'est à la même époque que le dos des cartes, blanc,



devient décoré de dessins abstraits. C'est la fin de la double vie de la carte: en effet, le dos étant blanc, elles étaient réutilisées pour devenir mots doux, cartes de visite, certificats de mariages, monnaie... On a retrouvé ainsi des notes de Molière, Napoléon, Rousseau, Louis XVI...

Avec la révolution industrielle, la manière d'imprimer des cartes évolue, les artisans sont remplacés par de grandes usines, comme celle de Turnhout en Belgique. De 1800 à nos jours, la société Carta Mundi n'a cessé de s'agrandir à travers le monde.

Depuis cette époque jusqu'à nos jours, les cartes sont toujours plus utilisées et transformées. Un nombre incalculable de séries fantaisie apparaissent, avec des figures humoristiques, des caricatures, ou des personnages venant de diverses mythes et légendes... Une chose est sûre, la carte à jouer n'a pas fini de nous étonner.

S.V.

QUESTION DE VOCABULAIRE

Il existe un vocabulaire commun aux jeux de cartes.

- **L'atout** : désigne la couleur ou série de cartes qui, dans certains jeux, reçoit un statut privilégié.
- **Le banquier** : dans les jeux intéressés il est le financier de la partie: il paye les gagnants et encaisse l'enjeu des perdants.
- **Battre ou brasser (en)**: mélanger les cartes entre deux manches ou parties.
- **Couper**: prendre une partie des cartes depuis le dessus du paquet pour les passer sous le paquet. Le joueur chargé de couper le paquet est généralement différent de celui qui bat le jeu. Désigne aussi dans certains jeux l'action de jouer une carte atout pendant un pli où l'atout n'est pas la couleur demandée.
- **La défausse**: désigne un emplacement où les joueurs disposent, généralement face visible, les cartes dont ils se débarrassent au cours du jeu.
- **Distribuer ou donner**: attribuer les cartes aux joueurs, une à une ou par paquets, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans l'autre sens, selon le jeu pratiqué. Le joueur qui distribue les cartes est appelé le donneur.
- **La donne**: désigne dans la plupart des jeux de cartes la période de jeu (ou l'ensemble des actions ayant cours pendant cette période) qui commence par la distribution des cartes et se termine lorsque plus aucune carte ne peut être jouée.
- **Un joker ou une frime (Québec)**: le joker se rencontre généralement en paire, sa fonction est très variée mais généralement il permet de remplacer n'importe quelle autre carte. Il fut inventé vers 1850, probablement par les Américains qui l'incorporaient dans le jeu d'Échre. Il est représenté sous forme d'un bouffon, d'un lutin ou d'un clown, ce qui correspond bien au mot anglais *joker* (« farceur » ou « blagueur »). Auparavant, on l'appelait *Joker card*, l'Échre étant nommé *joker*; puis, un jour, il fut nommé définitivement *Joker*.
- **Une main**: désigne les cartes détenues par un des joueurs.
- **La pioche, le talon ou la pige (Québec)**: désigne le tas de cartes non distribuées, souvent retourné "Face cachée", et dans lequel le joueur peut ou doit "piocher" une carte selon les règles.
- **Un pli**: désigne l'ensemble des cartes jouées pendant un tour de jeu et généralement ensuite ramassées par le joueur ayant gagné ce tour. Désigne aussi le tour de jeu proprement dit. (Synonyme: levée).
- **Le ponté**: dans les jeux de hasard intéressés (baccara, pharaon, roulette, etc.), il est la personne qui joue contre le banquier.

LA TRICHE AUX CARTES

Difficile de parler de jeux de cartes sans parler de tricherie: elle était présente à la naissance du jeu, et elle sera certainement présente jusqu'à sa mort.

La proportion des tricheurs varie beaucoup, suivant les jeux, les régions et les époques. Il est évident que, dès que l'argent intervient, la proportion de tricheurs est plus importante. Dans certains cas, la tricherie est la règle. C'est le cas pour le Bonneteau, dont le but est de plumer le « pigeon » de passage ou l'Aluette, où la tricherie est codifiée - chaque joueur doit essayer de donner un maximum d'informations à son partenaire en en donnant le moins possible à ses adversaires. On peut aussi citer le cas des riverboats du Mississipi, au XIXe siècle: on raconte qu'il n'y avait qu'une poignée de joueurs honnêtes sur plusieurs milliers. Mais la tricherie a aussi un versant spectaculaire et positif: les magiciens utilisent les mêmes outils, les mêmes méthodes mais dans le but uniquement d'impressionner et de distraire.

Les premières cartes à jouer ont un dos uni. Les défauts, salissures, variations de teinte du papier facilitent l'identification des cartes par les « pipeurs » (Ce mot, utilisé par Rabelais, a été finalement abandonné au profit de « tricheur ».), qui peuvent alors connaître facilement le jeu de leur adversaire. Il ne fait toutefois pas bon tricher: doigts ou oreilles coupées, bannissement, ... Les peines sont lourdes pour qui se fait prendre! À partir de la fin du XVIIIe siècle, le législateur et les cartiers innovent pour lutter contre la tricherie: les dos tarotés remplacent les dos blancs, les cartes s'épaississent pour ne plus pouvoir être lues par transparence, les coins arrondis limitent la possibilité que les cartes soient cornées, ...

Hasard, chance et probabilités

Les jeux de cartes font intervenir dans des proportions variables le hasard et la compétence. Si certains jeux ne demandent aucune compétence particulière et se basent uniquement sur le hasard (certains jeux d'argent comme le Pharaon, certains jeux enfantins comme la Bataille), le hasard, lui, est presque toujours présent. D'après la théorie des probabilités, deux adversaires de même niveau ne peuvent pas être départagés sur un grand nombre de parties. Par contre, et c'est là que la chance intervient, l'un des deux peut prendre le dessus sur quelques parties d'affilée. De même, un joueur moins bon peut remporter quelques parties face à un joueur meilleur mais, sur le long terme, il perdra. Il est toujours plus facile d'accuser la malchance lorsqu'on perd, mais la cause la plus probable est qu'on a un joueur de meilleur niveau en face de soi.

Qu'est-ce qu'un bon joueur ?

Un bon joueur peut se limiter à une bonne maîtrise des mécanismes d'un jeu, mais un très bon joueur doit connaître la théorie des probabilités. C'est elle qui va lui dire, en fonction des cartes déjà jouées, quelles cartes vont probablement sortir.

Par exemple, au Rami, si 3 as et seulement 1 roi ont déjà été tirés du talon, il est plus probable que la prochaine carte soit un roi qu'un as (mais attention: un roi peut être peu probable et un as très improbable). Un très bon joueur honnête n'a toutefois que peu de chances face à un tricheur: si le premier connaît les probabilités, le deuxième les maîtrise.

Méthodes de triche

La tricherie se fait à 2 niveaux:

- premièrement, le tricheur va essayer d'avoir la meilleure connaissance possible du jeu: les cartes que ses adversaires ont en main, les cartes à distribuer, ...

- deuxièmement, il influera sur le jeu pour améliorer sa main, ou éviter de donner un bon jeu à son adversaire. Pour ce faire, il peut s'appuyer sur la complicité d'un autre joueur ou d'un spectateur, compter sur son habileté manuelle ou utiliser des gadgets plus ou moins élaborés.

Outils des tricheurs

Au moment du mélange ou de la coupe :

Ces deux phases sont cruciales pour le tricheur : ce sont celles qui introduisent un peu d'aléatoire dans le jeu. Son objectif, s'il est donneur, sera alors de préserver l'ordre de certaines cartes qu'il aura repérées ou préparées auparavant (le faux mélange), puis d'annuler la coupe, ou de bénéficier de l'aide d'un complice qui lui fera une fausse coupe. Ce mélange peut aussi être annulé par l'utilisation d'un jeu préparé, sorti au bon moment.

Au moment de la donne :

Si le donneur-tricheur a une connaissance des cartes du paquet à distribuer, il lui est facile de donner la deuxième carte du paquet, la dernière (assez facile), voire une carte du milieu (plus difficile). Il peut pour cela utiliser un objet (étui à cigarettes, bague, ...) comme miroir pour regarder la première ou la dernière carte du paquet. S'il connaît déjà l'ordre des cartes, cela est bien sûr inutile.

Changeurs :

Un changeur est un mécanisme permettant au tricheur d'échanger une carte de sa main contre une carte préparée à l'avance. Le mécanisme est déclenché par un mouvement (allongement de la jambe, ...).

Jeux marqués :

Un jeu marqué comporte des signes permettant à son propriétaire d'identifier le rang des cartes et / ou leur couleur. Pour certains jeux, comme le blackjack, il suffit de différencier les cartes fortes.

Voici quelques exemples de marquage :

- modification du motif du dos des cartes, avec le grattage de certaines parties du motif, renforcement d'ombres, points, ...
- des encoches peuvent être faites sur les côtés des cartes. La position de l'encoche donne le niveau de la carte.
- légères bosses faites à l'aide d'une épingle, ou abrasion d'une partie du vernis, détectable au doigt
- cartes plus ou moins adhérentes (sert au moment de la coupe ou de la donne)
- ondulations, faites en pinçant les cartes à l'aide de 3 doigts
- cartes bisautées

Ces marques peuvent être faites en cours de jeu, en faisant des encoches à l'aide d'un ongle, ou à l'aide d'un peu d'encre diluée appliquée avec un doigt.

Comment déjouer la triche ?

Voici quelques trucs à savoir pour limiter les effets de la tricherie :

- mélangez et coupez soigneusement le jeu (éventuellement le couper plusieurs fois),
- jouez avec des jeux neufs (attention, un bon tricheur saura remballer un jeu marqué), et non avec de vieux jeux, dont les cartes seront tachées ou abimées,
- changez de jeu régulièrement, pour éviter les marques en cours de partie,
- n'hésitez pas à demander à examiner un jeu si vous avez un doute ; faites défiler le jeu (dos face à vous) à la manière d'un dessin animé, si vous voyez le motif bouger, c'est que le jeu est marqué,
- n'hésitez pas à quitter une partie si vous perdez trop souvent.

Naturellement, le meilleur moyen est bien sûr de ne jamais jouer d'argent, mais c'est une autre histoire...

CARTES DU MONDE

De nos jours, les cartes à jouer sont surtout connues comme une suite de 4 familles, avec des enseignes et des portraits déterminés.

Mais qu'en est-il autour du monde ?

Un jeu de cartes type est composé de cartes rectangulaires, réparties suivant 4 séries. Chaque série comporte des cartes de points et 3 figures. Ce jeu est le plus connu chez nous, pourtant les cartes changent énormément d'un pays à l'autre.

Les séries, enseignes et portraits varient suivant les régions, suivant les jeux. Les cartes peuvent être rondes, comme en Inde ; certains jeux originaux définissent leurs propres séries ou en ajoutent de nouvelles (jusqu'à 12 !), ... La tendance est toutefois à la standardisation autour des enseignes dites "françaises" (Pique, Coeur, Carreau et Trèfle), qui sont les plus simples à fabriquer. Les portraits*, eux, restent très associés aux jeux nationaux : un "jeu de bridge" sera un jeu au portrait anglais, tandis qu'un "jeu de belote" désignera un jeu au portrait français.

FRANCE

Comme dit plus haut, ces jeux de 52 ou 32 cartes, aux enseignes françaises, sont les plus répandus dans le monde. Le jeu de Tarot, constitué de 78 cartes ou lames (56 lames mineures, avec un cavalier qui vient s'insérer entre la Dame et le Valet, et 22 lames majeures ou atouts, dont une excuse ou mat), est aussi très connu. Seule exception parmi les jeux originaires de France, l'Alouette ou Vache utilise un jeu aux enseignes espagnoles.



Portraits français standard.

Chaque figure porte un nom :

	Roi	Dame	Valet
Pique	David	Pallas	Hogier
Coeur	Charles	Judith	La Hire
Carreau	Cesar	Rachel	Hector
Trèfle	Alexandre	Argine	Lancelot

- Les Rois sont nommés d'après quatre dynasties célèbres : Israël et David, la Macédoine avec Alexandre le Grand et Rome avec César. Charles est soit Charlemagne, soit Charles VII.

- Pour les Dames, Argine est la fille du roi Argos, Judith et Rachel sont deux figures bibliques et Pallas une déesse grecque.

- Pour les Valets, Lancelot est Lancelot du Lac, le célèbre chevalier de la Table Ronde, Hector le Troyen est l'époux d'Andromaque qui est tué par Achille, Hogier est un cousin de Charlemagne et La Hire, un gentilhomme à la cour de Charles VII et compagnon d'armes de Jeanne d'Arc.

Chaque époque a pu voir des figures différentes : la Révolution a tenté d'imposer des cartes représentant des citoyens célèbres ou des allégories (Justice, Prudence, Union, ...). La fin du XIXe siècle a vu fleurir les jeux à l'effigie du général Boulanger.

ANGLETERRE ET USA



Portrait Anglo-américain standard.

Au XVI^e et XVII^e siècle, les cartiers français de Rouen deviennent les fournisseurs exclusifs des îles britanniques et imposent un portrait qui est encore utilisé actuellement, et qui est appelé « portrait anglais ». Vers 1850, aux États-Unis, l'Échre ajoute une nouvelle carte, le joker. Ces cartes sont celles qui sont habituellement utilisées pour jouer au bridge, en Angleterre et ailleurs.



Portrait Anglais standard.

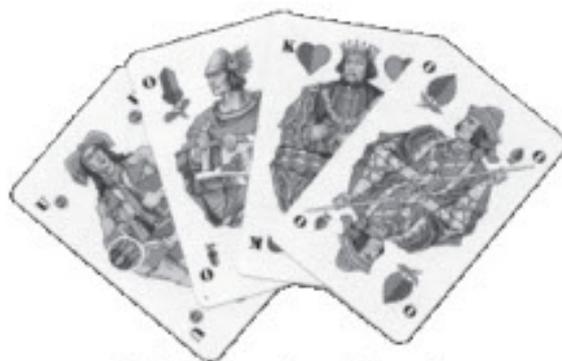
ALLEMAGNE

Le jeu allemand, avec lequel on peut jouer au skat, est un jeu de 32 ou 36 cartes, où un cavalier (Ober) vient s'intercaler entre le Roi (König) et le Valet (Unter).

Les couleurs sont le gland, la feuille, le coeur et le grelot.

SUISSE

Les suisses jouent beaucoup au jass. Le jeu suisse traditionnel est très proche du jeu allemand : il comprend 36 cartes, par Roi, Cavalier, Valet, et a pour signes le gland, la fleur, le blason et le grelot. Ces cartes ont toutefois tendance à être supplantées par les cartes françaises.



Portraits aux couleurs allemandes.

ESPAGNE ET ITALIE

L'Espagne et l'Italie utilisent les mêmes séries : Bâtons, Épées, Coupes et Deniers. Toutefois, leur représentation varie. Par exemple, si le bâton italien est bien un bâton, le bâton espagnol ressemble plus à un gourdin. L'épée italienne est un cimenterre (sabre oriental), alors que l'espagnole est droite.

Les espagnols n'utilisent que 48 cartes (le 10 disparaît et la dame est remplacée par un cavalier), ou 40 cartes (on ôte en plus les 9 et 8), pour jouer à l'Hombre.

Les italiens jouent principalement avec 40 cartes, pour jouer par exemple à la Scopà. On trouve aussi des jeux de 52 cartes (de 3 types : les Trevisane, les Bresciane et les Trentines), utilisées dans le nord-est, ou 36 cartes, pour les régions proches de la France.

ASIE

Les jeux de cartes sont très peu utilisés en Asie, à part en Extrême-Orient et en Inde.

CHINE

Les premiers jeux de cartes connus sont originaires de Chine. Les chinois utilisent de nombreux jeux différents, dont la forme et les usages diffèrent sensiblement des cartes occidentales : cartes domino, cartes monétaires, cartes échecs, ...

JAPON

Introduites au Japon au XVI^e siècle par les portugais, les cartes occidentales ont beaucoup influencé les jeux japonais.

<ul style="list-style-type: none"> ■ Belgique ■ France ■ Québec ■ Suisse romande 				
<ul style="list-style-type: none"> — Angleterre — États-Unis 	Hearts (cœurs)	Diamonds (losanges, littéralement diamants)	Clubs (cannes)	Spades (piques)
<ul style="list-style-type: none"> ■ Espagne 	Copas (coupes) 	Oros (littéralement pièces d'or, appelées deniers) 	Bastos (bâtons) 	Espadas (épées)
<ul style="list-style-type: none"> ■ Portugal 	Copas (coupes)	Ouros (pièces)	Paus (bâtons)	Espadas (épées)
<ul style="list-style-type: none"> ■ Italie 	Cuori (cœurs)	Quadri (carrés)	Fiori (fleurs)	Picche (piques)
<ul style="list-style-type: none"> ■ Pays-Bas 	Harten (cœurs)	Ruiten (losanges)	Klaveren (trèfles)	Schoppen (bâches)
<ul style="list-style-type: none"> ■ Allemagne (jeu moderne à figures françaises) 	Herz (cœurs)	Karo	Kreuz (croix) Treff (Autriche)	Pik
<ul style="list-style-type: none"> ■ Allemagne (figures traditionnelles) 	Rot (rouge) 	Schellen (grelots) 	Eichel (gland) 	Grün (vert)
<ul style="list-style-type: none"> ■ Suisse alémanique 	Rosen (roses) 	Schellen (grelots) 	Eicheln (glands) 	Schilten (boucliers)
<ul style="list-style-type: none"> ■ Pologne 	Kiery (Czerwa)	Kara (Dzwonki)	Trefle (Zołędzie)	Piki (Wina)
<ul style="list-style-type: none"> ■ Finlande 	Hertta	Ruutu	Risti	Pata
<ul style="list-style-type: none"> ■ Nissart 	Cour	Carbu	Flou	Pica
<ul style="list-style-type: none"> ■ Tarots anciens, enseignes italiennes (Tarot de Marseille) 	Coupes	Deniers	Bâtons	Épée

Enseignes selon les pays - Source : wikipédia

LES GANJIFA INDIENNES

Une belle grande branche de la famille des cartes à jouer, aussi foisonnante que méconnue.



Les cartes à jouer constituent un patrimoine artistique et culturel mondial d'une richesse insoupçonnée. Pour s'en convaincre, il suffit de visiter le magnifique musée de la Carte à jouer à Issy-les-Moulineaux (Paris, métro mairie d'Issy) ou notre petit musée à Turnhout en province d'Anvers. Celui-ci est attaché au siège social de la société Carta Mundi, leader mondial actuel des fabricants de cartes à jouer, ni plus ni moins ! Cette entreprise florissante est la digne survivance d'une riche tradition de cartiers belges aussi ancienne qu'injustement méconnue.

Tout comme l'imprimerie, les cartes furent vraisemblablement inventées en Chine. Leur apparition en Europe au 14^e siècle a révolutionné le monde du jeu. En effet, dès 1564, Jérôme Cardan distingue dans son *Liber ludo alea* l'intérêt spécifique des jeux («à informations cachées») dont la plupart des jeux de cartes font partie ! Comme le soulignent encore tout récemment Pierre Parlebas et Michel Boutin (cahiers de l'animation, CEMEA, mai-juillet 2012), la gestion de l'incertitude est de fait un élément fondamental de nombreux jeux. Dans le cas des jeux de cartes ou utilisant des cartes (comme la plupart des jeux de société contemporains), l'incertitude est due non seulement au hasard issu du sommet de la pile ou d'une donne d'un paquet de cartes soigneusement battues, mais plus encore aux cartes tenues en main, à l'abri des regards indiscrets (autant que possible).

Certains jeux de cartes sont apparentés aux jeux de tuiles tels les dominos ou le mah jong. A titre d'exemple, le rami, le rummikub ou le mah jong recourent à des mécanismes assez similaires tout en utilisant des supports différents... Papier, plastique ou os et bambou. «Je suis l'as de trèfle qui pique ton coeur, Caroline», chante le rappeur MC Solaar. Qui ne connaît aujourd'hui les 4 séries de 13 cartes, désormais quasi standardisées, du jeu de cartes international ? Bâtons, épées, coupes et écus, les cartes italiennes et espagnoles gardent cependant plus d'afficionados au sud de l'union européenne. Les unes comme les autres forment un paquet qui coûte peu, tient dans la poche et permet des centaines de jeux souvent pratiqués différemment selon les régions. Par ailleurs, parmi les nombreux jeux d'édition en boîte, les jeux sans cartes sont aujourd'hui moins fréquents que les jeux sans dés ou sans pions. Peu connues chez nous, les Ganjifa sont pourtant remarquables et reconnaissables entre mille, peintes à la main sur des cercles de 8 cm de diamètre environ (entre 2 à 12). Elles sont d'esthétiques, de qualités et de prix très divers selon l'artiste et le support utilisé (écailles de tortue, nacre, papier, papier mâché ou chiffon, ...).

Les ganjifa à 8 séries ou «Moghol Ganjifa» seraient issues du dédoublement d'un jeu de cartes classique à 4 séries pratiqué en Perse dès le 15^{ème} siècle. Ce jeu est appelé Jeu des mamelouks, en référence au nom des esclaves miliciens des souverains ottomans et persans. Il comporte notamment la série des pièces d'or et celle des épées que l'on retrouve sur les cartes italiennes. Le poète persan Ahli Shirazi fait mention du jeu à 8 séries dans son *Rubaiyat-i Ganjifa* vers 1515. Les cartes Ganjifa à 8 séries auraient été introduites en Inde au 16^{ème} siècle à la cour des rois Moghols, d'où leur surnom, mais une origine ottomane datant de la fin du 15^{ème} siècle dans la province indienne du Deccan n'est pas à exclure. Comme pour nos cartes, chaque série compte en général 10 cartes numérotées de 1 à 10 et au moins un roi et son serviteur. D'autres figures apparaissent parfois. La valeur des cartes et le nom des séries de Ganjifa ne sont pas mentionnées sur les modèles Moghols. Seules les couleurs de fond ou le nombre d'objets identiques permettent de les distinguer. On y retrouve les pièces d'or (soleil) et les pièces d'argent (lune); les épées et les harpes; les couronnes et les documents; les valets et les marchandises.

Au milieu du 17^{ème} siècle, les Ganjifa sont jugées immorales par le Shah de Perse Abbas II, chrétien orthodoxe. Interdites et bannies dans leur pays d'origine, elles se répandent d'autant plus facilement sur le continent indien à la même époque, tout en se diversifiant largement. Elles y sont d'abord pratiquées par les musulmans puis de plus en plus par les hindous. Ceux-ci recourent à des adaptations à séries multiples (10, 12, 16, ...) plus conformes aux exigences de leur religion polythéiste. À cette époque, probablement dans la région du Deccan, apparaît les Dashavatara Ganjifa figurant les 10 réincarnations de Vishnu. Le raja sur son trône et son ministre à cheval se confondent curieusement avec les deux premiers avatars, Matsya (homme-poisson) et Kurma (homme-tortue). Les 5 réincarnations suivantes sont Varaha (sanglier), Narashima (homme-lion), Vamana (nain brahmane) et Parashurama (Rama munie d'une barre) et Rama (héro du Ramayana). Viennent ensuite Krishna et le Buddha. Dans certaines régions, le peintre remplace le Buddha ou Krishna par le frère de ce dernier, Balarama. Enfin, la dixième réincarnation est systématiquement Kalkin, l'apparence finale de Vishnu sur son cheval, triomphant du diable des temps présents.



A partir du milieu du 17^{ème} siècle, les cartes Ganjifa connaissent en Inde deux cents ans de grande prospérité, jusqu'à l'arrivée du colonisateur britannique. Quasi chaque région a ses propres dessins et variantes de règles populaires. Passionné de jeux, le Maharaja de Mysore, Krishnaraja Wodeyar III, déposé par les anglais en 1831, a décrit pas moins de 13 jeux forts différents de Ganjifa présents sur son petit royaume. Ils comportent de 8 à 18 suites de cartes et jusqu'à 18 cartes par suite, soient de 36 à 360 cartes au

total par jeu. Malgré des adaptations zodiacales de Ganjifa à 12 séries et une tendance globale à complexifier les jeux par ajout de séries et de divinités supplémentaires (jusqu'à 32 voire 36 séries dans certaines régions), il semble que le jeu dit moghol à 8 séries et la version hindoue Dashavatara, symbolisant les 10 réincarnations de Vishnu, sont de tout temps largement les plus répandues.

Au milieu du 19^{ème} siècle, le déclin des Ganjifa s'amorce progressivement. De nombreux jeux mondialement connus ont pris leur essor en Inde avant d'être diffusés par les perses puis les arabes comme les échecs (chaturanga indien à 4 armées) ou, plus souvent, par le colonisateur britannique comme les Petits chevaux (Pachisi), les Serpents et échelles ou même les billards (carram ou billard à pichenettes). Malheureusement, en ce qui concerne les cartes à jouer, tout au contraire, ce sont les standards modernes internationaux qui se sont imposés en Inde au dépit des Ganjifa et non l'inverse. De curieux jeux hybrides apparaissent à la fin du 19^{ème} siècle, comme ce jeu de Sawantwadi aux 52 cartes rondes



Jeu de Sawantwadi

marquées coeur, carreaux, trèfles, piques avec des dessins indiens, ou cet autre exemplaire trouvé à Tanjore surpeint par dessus deux jeux de cartes occidentaux fabriqués initialement... en Belgique! Hélas, les cartes modernes ont petit à petit pris le dessus en Inde jusqu'à être aujourd'hui fabriquées sur place. La décolonisation a ralenti plus qu'infléchi cette évolution. Toujours modestement fabriquées aujourd'hui, les Ganjifa acquièrent une valeur patrimoniale et d'objet de collection, mais la pratique est en net recul, excepté dans la région d'Orissa. Même dans cette région, cartiers comme joueurs sont cependant principalement des personnes âgées si bien qu'on peut craindre la disparition pure et simple des Ganjifa dans un proche avenir... si ce n'est dans les musées.

Quel dommage! Outre le plaisir physique de tenir en main ces disques magnifiques à l'odeur si particulière; outre l'initiation exotique aux richesses de l'hindouisme et à la diversité culturelle de ce continent immense abritant un cinquième de l'humanité, les Ganjifa proposent des jeux de cartes à levées agréables et subtils à l'instar du rikiki, du whist ou même du bridge, ce qui n'est pas rien.

VLG

*Merci au bien nommé Jeff Hopewell, grand spécialiste mondial des Ganjifa. Son excellent article «Ganjifa, India's contribution to the world

of playing cards» paru à Mumbai en décembre 2006 dans le livre «the art of play» aux éditions Andrew Topfield a très largement nourri le mien. Merci à Sophie Ahmed, inénarrable indienne d'origine perse (comme les Ganjifa). Elle m'a offert ce beau livre à l'issue de la conférence mondiale des ludothèques à Sao Paulo, en octobre 2011, non sans m'avoir au préalable initié à la pratique des fascinantes cartes Dashavatara Ganjifa.

LE TAROT

Entre jeu et divination.

Le Tarot a une structure qui n'a guère changé depuis ses origines, avec 56 Arcanes mineurs et une série de 22 cartes décorées, appelée le plus souvent Lames, représentent aussi bien les Arcanes majeurs du Tarot ésotérique que les atouts du Jeu de Tarot. Les enseignes des Arcanes mineurs sont espagnoles: Deniers, Bâtons, Coupes et Epées, avec dans chaque série 4 figures: Roi, Dame, Cavalier et Valet. Cela ne vous rappelle rien?

Le Tarot servit d'abord de jeu, et il est probable qu'il soit apparu avant 1240. Les différents types de Jeu de Tarot sont peu nombreux et peuvent être répartis en 4 familles:

1. Le Tarot dit de Montegna, qui ne comporte aucun Archange mineur mais riche de très nombreux Arcanes majeurs.
2. Les Tarots italiens, aux cartes plus grandes et aux dessins plus complexes,
3. Les Tarots français, qui fixent le Tarot que l'on connaît,
4. Les Tarots allemands, dérivés des Tarots italiens ou français.

L'étude de ces différents jeux permettent de voir leurs différences mais surtout leurs ressemblances, et permet de voir la constance séculaire d'une série d'images-clefs.

Le Tarot le plus connu est le Tarot dit "de Marseille". Le Tarot de Marseille n'est pourtant pas né là-bas, où l'on ne fabrique de cartes à jouer que depuis 1630. Cette appellation ne se rencontre pas avant 1859 sous la plume de Romain Merlin. Elle est popularisée à partir de 1930 par Paul Marteau qui choisit d'intituler son tarot destiné au marché de la cartomancie Ancien Tarot de Marseille.

L'expression "Tarot de Marseille" désigne un type graphique de jeux de tarot bien particulier, version francisée d'un modèle italien (sans doute milanais). Ce modèle, probablement apparu à Lyon au XVI^e siècle, s'est répandu ensuite dans les zones françaises où étaient produits les Tarots. Le Tarot dit "Tarot belge à couleurs latines" (ou "Rouen-Bruxelles") a coexisté en France (avant de passer en Belgique) au XVIII^e siècle. (Le "Tarot bruxellois", indiqué par une source allemande de 1772, désigne les Tarots à couleurs françaises faits à Bruxelles.)

Les origines ésotériques des Lames furent longtemps cherchées sans vraiment être trouvées. Selon les légendes, le Jeu de Tarot transmettrait les ultimes messages de la Torah, viendraient du Livre de Toth échappé aux flammes de la Bibliothèque d'Alexandrie, et bien plus encore! Des études spécialisées ont été menées, parfois honnêtes et intéressantes, parfois obscures, incontrôlables et délirantes.

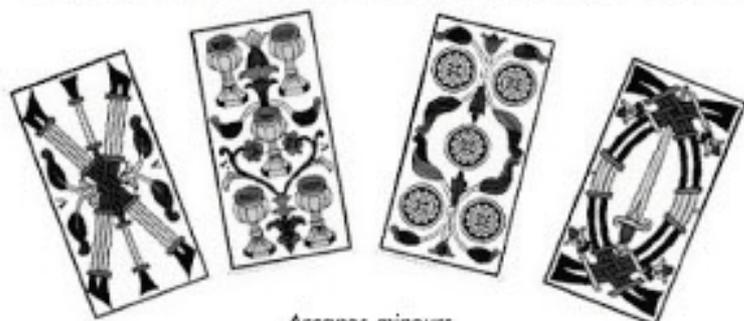
En ésotérisme, les Arcanes mineurs complètent l'interprétation des Lames majeures, en approfondissant le sens du tirage de Tarot, dans la question posée. Comme les cartes à jouer, ils se divisent en quatre grandes familles, qui sont, chacune, rattachées à un des quatre éléments fondamentaux:

- les Coupes correspondent à l'élément EAU, elles sont reliées au domaine affectif et émotif. Elles sont le symbole du domaine affectif. Elles correspondent à la famille des Coeurs.
- les Deniers correspondent à l'élément TERRE, elles sont reliées

au domaine matériel et à la sécurité. Elles sont le symbole du commerçant et du domaine des possessions. Elles correspondent à la famille des Trèfles.

- les Bâtons correspondent à l'élément FEU, elles sont reliées à l'énergie, l'ardeur, l'enthousiasme et la productivité. Symbole du laboureur et du domaine de l'esprit, elles correspondent à la famille des Carreaux.

- les Épées correspondent à l'élément AIR, elles sont reliées à la pensée, la méditation et la réflexion. Elles symbolisent le guerrier et le domaine de l'action. Elles correspondent à la famille des Piques.



Arcanes mineurs

Les Arcanes majeurs, eux, ont une signification plus complexe, qui change selon les auteurs :



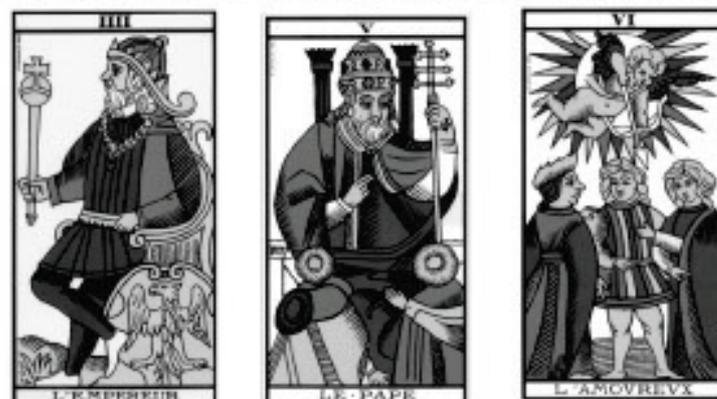
1. Le BATELEUR: Il représente le travail, les nouveaux projets, le travail manuel. À l'envers, il est ruse, manipulation et duperie.

2. La PAPERASSE: Réceptivité et passivité, la Papesse accumule les secrets et les connaissances, et évoque la mère et la pureté. Gardienne du livre, la sagesse, elle est connectée au monde de l'âme. À l'envers, elle est le refus d'apprendre et de recevoir.

3. L'IMPÉRATRICE: Activité dans le plan abstrait, elle est le monde des idées, du mental en activité. Purificatrice, elle est aussi créativité, artiste. À l'envers, elle symbolise le manque d'idées et de créativité.

4. L'EMPEREUR: Commandeur et constructeur, il concrétise les projets de l'Impératrice. Il est jovial et courageux. À l'envers, il est tyrannique, bloque la concrétisation des projets, a peur de passer à l'acte.

5. Le PAPE: Le Pape est visionnaire, et regarde vers le futur. Il est celui qui détient le savoir, transmet et enseigne. Il évoque le père et le



théâtre. À l'envers, il bloque, refuse la transmission et donc la réception.

6. L'AMOVREUX: Inspiration et choix, il est l'union sacrée entre homme et femme. Il évoque aussi le (bon) choix, guidé par le ciel. À l'envers, il évoque des problèmes d'adultère, de choix et / ou de communication.

7. Le CHARIOT: Victoire sur le plan matériel, réussite sur le plan humain, le chariot est dénué de doutes et d'aléatoire. C'est un gagnant. Il évoque le fils. À l'envers, il est refus ou blocage de réussite.

8. La JUSTICE: Équilibre sur tous les plans, elle représente un funambule marchant sur le fil de son existence, en pesant le bien et le mal. Symbole du karma avec son 3^{ème} oeil, elle tient l'épée de la justice divine. À l'envers, elle est déséquilibre.

9. L'HERMITE: Initiation, changement de conscience, mais aussi conflit intérieur et solitude, l'hermite est un phare pour soi et les autres. Tenant le bâton du pouvoir, il est un magicien très patient, symbolisant l'immortalité. À l'envers, il est le conflit intérieur, une crise mal vécue.

10. La ROUE DE FORTUNE: La Roue est le changement, la maîtrise du destin, une transformation. À l'envers, elle est le refus de contrôler sa réalité, la malchance en résultant.

11. La FORCE: Elle peut évoquer la belle-mère, l'infini, la vigueur. Mais elle est surtout un miracle qui vient sauver, dénouer un problème paraissant insoluble. À l'envers, elle est faiblesse et refus du miracle.

12. Le PENDU: Immobilité, attente, méditation. Il est emprisonné dans la matière mais peut s'en détacher. Il est aussi paresse, masochisme, ou chômeur. À l'envers, il est impuissance et dépression.

13. XVIII: Cet Arcane sans nom symbolise une transformation, la peur de soi-même et de la vie, les énergies négatives. Pouvoir destructeur, il est quelqu'un d'énervé, de castrateur, d'inconscient au travail. À l'envers, c'est l'obscurantisme, la maladie, une transformation mal vécue.

14. La TEMPÉRENCE: Elle est l'au-delà, le monde des anges, l'inconnu, mais aussi la guérison. Elle aide ceux qui souffrent, est modérée, calme et concentrée. À l'envers, elle est impatience, souci d'économie, refus de l'aide.

15. Le DIABLE: Le Diable est l'illusion mentale, le mensonge. Il nous vend ce que l'on possède déjà. Grand gardien du monde céleste, il est tyrannique et sadique, animal. À l'envers, il est tentations, mauvaises intentions et manipulation excessive.

16. La MAISON DIEU: Cet Arcane est l'abondance, les opportunités incroyables, l'illumination, la joie. À l'envers, ce sont les catastrophes, les problèmes avec le foyer paternel, l'orgueil.

17. L'ÉTOILE: L'Étoile est la fertilité, l'humilité, la prospérité. C'est aussi l'harmonie, le don de vie, la générosité. À l'envers, elle représente le refus de s'agenouiller, des soucis d'orgueil et de fertilité.

18. La LUNE: Ici, il faut contrôler ses émotions et son attrait pour les choses matérielles. Alors, un état supérieur lié à l'intuition pourra apparaître. Elle est liée à l'imagination, la voyance, la mère. À l'envers, la Lune est disputes, problèmes émotionnels, avec la mère et le passé.





19. Le SOLEIL: Symbole de la fraternité, de la communication, du bonheur, de la construction, de l'entraide. À l'envers, elle représente le refus de construire, de fraternité, de communiquer.

20. Le JUGEMENT: Bonnes nouvelles, nouvelle vie, guérison, mais aussi révélation, cet Arcane est la naissance. Il représente la famille et fait référence à la prière et à l'omniscience. À l'envers, c'est le refus de guérir, d'entendre ce qu'on a à nous dire.

21. Le MONDE: Cet Arcane est la réussite totale. Carte bénéfique par excellence, tout et tous aident pour le bien. C'est une porte vers l'infini de tous les possibles. À l'envers, c'est le refus de se réaliser.

0. Le MAT: Pèlerin en quête spirituelle, en mouvement. Il représente le Tarot à lui seul, et aussi l'âme humaine en recherche ou en voyage. A l'envers, il symbolise la folie et la régression, le refus d'aller de l'avant.

Bizarries

«Un grand nombre de Lames du Tarot possèdent des anomalies. J'ai dit plus haut que rien ne semblait tomber tout à fait "juste", mais ainsi la curiosité est constamment tenue en éveil et des significations se glissent dans les interstices de ces anomalies dont je rapelle les principales, telles qu'on les observe sur le Tarot de Marseille de Grimaud.» J.-M. Lhôte

Comme le souligne J.-M. Lhôte, le Tarot de Marseille, outre ses symboles clairs obscurs, est parsemé d'anomalies:

- Le Mat: il est toujours trop grand pour le cadre de la Lame. Il est d'ailleurs le seul à ne posséder aucun numéro.
- I. Le Bâteleur: est-il artisan ou escamoteur? Sur sa table, qui ne possède que 3 pieds, on trouve entre autres des outils de cordonnier.
- II. La Papesse: elle tient un livre ouvert sur ses genoux mais ne le lit pas.
- III. L'Empereur: l'Empereur a les jambes croisées, ce qui est considéré comme un signe de colère. Le 4 en chiffre romains est écrit comme au Moyen-âge (IIII au lieu de IV). Le nom de la Lame est énigmatique; "l'empereur" étant parfois écrit "LEMPEREVR".
- V. Le Pape: le Pape est représenté tantôt avec un seul gant, tantôt avec deux gants.
- VI. L'Amoureux: c'est l'une des bizarreries les plus curieuses:

le cupidon tirant sa flèche n'a pas de corde à son arc. De plus, le nom de cette Lame est lui aussi parsemé de chiffres romains: LAMOVREX.

- VIII. La Justice: elle est représentée de face, ce qui est très peu courant. Il arrive que sa balance penche d'un côté ou de l'autre.
- X. La Roue de fortune: son sens de rotation comme le nombre de rayons ont tendance à changer.
- XII. Le Pendu: la corde qui retient le pendu n'est pas enroulée autour de son pied. Le pied attaché change, parfois le gauche, parfois le droit, parfois les deux! La position de la jambe libre est variable. Le pendu est chaussé ou non, et les 12 branches qui l'entourent sont coupées.
- XIII. Arcane 13: Cette Lame ne porte aucun nom, contrairement aux autres, mais on la nomme "la Mort".
- XV. Le Diable: de l'avis de beaucoup, cette Lame regroupe le plus grand nombre de symboles ésotériques.
- XVI. La Maison Dieu: certains estiment que la tour est carrée mais sa partie supérieure est ronde.
- L'Étoile: cette Lame aurait peut-être dû se nommer "la Source".
- XVIII. La Lune et XIX. Le Soleil: les flammes de ces deux Lames parfois montent, descendent ou restent suspendues...
- XXI. Le Monde: cette Lame possède de nombreuses variantes dans les jeux anciens. Le personnage au centre est parfois une jeune femme, parfois un hermaphrodite.

Ces anomalies ont fait couler beaucoup d'encre, et ont donné lieu à beaucoup d'interprétations et tentatives de compréhension. Numérogologie, alchimie, références au Francs-Maçons, aux mythes et légendes... Il semble que nous n'en connaissons jamais le fin mot. Une chose est sûre, le Tarot recèle encore bien des mystères, et semble prêt à les garder...

S.V.

Sources:

Histoire de la carte à jouer, André François - Éditions Jacques FREAL
La folie des cartes à jouer, Frédérique Crestin-Billet - Éditions FLAMMARION
www.jeuxdecartes.net
wikipédia





Ludothèque adaptée
Le Tourbillon
asbl

Venez fêter nos 20 ANS

Le 20 octobre 2012
de 14 à 18h30!

Ateliers jeux, coin pour les petits,
magie, cyclodanse,
impros J'eux, tombola,
exposition de dessins...

Dans la salle des fêtes
de l'ancienne école du Château,
4, rue des Beaux-Arts,
Sclessin (Liège)

Entrée libre.
Accessible aux personnes
à mobilité réduite.



Avec le soutien
de la Province de Liège
et de son Service des interventions
financières à caractère social



**Christine Gillard (52 ans), Linda Charlier (42 ans),
Sébastien Vaillant (32 ans), ludothécaires de la
Ludothèque de Marche, à Marche-en-Famenne**

LUDO > Comment avez-vous commencé à jouer à des jeux de société, et à quel âge ?

Christine > Au si loin que je m'en souviens, on a toujours joué en famille "aux jeux de table" comme on disait à la maison ! Je vois des lotos, le Scrabble, le Boggle, le Monopoly, les jeux de cartes ("Valet noir" et des parties endiablées de "bataille" pendant mes vacances chez ma grand-mère).

Sébastien > J'ai commencé avec mes grands-parents. Les jeux qu'ils possédaient sont de grands classiques (Le jeu de l'oie, Les petits chevaux, le Monopoly etc.).

Linda > L'âge est difficile à préciser mais par contre je peux dire que c'est en famille que nous jouons. Beaucoup de jeux de cartes différents ainsi qu'au Monopoly, au Jeu de dada... et également des jeux d'extérieur avec des copines comme la marelle, le jeu de l'élastique...

LUDO > Quel a été votre parcours avant de travailler à la Ludothèque de Marche ?

Christine > La ludothèque de Marche est provinciale ! J'ai travaillé 25 ans dans un magnifique musée situé au Fourneau Saint-Michel et 5 ans à la Maison de la Culture de Marche. Ayant débuté ma carrière professionnelle dans ce musée, ma fonction a évolué au gré des années... pour terminer par la responsabilité des animations culturelles et de la promotion. Les cinq années à la Maison de la Culture m'ont fait découvrir toutes les possibilités culturelles destinées aux enfants : la chanson et le théâtre à l'école, les spectacles pour jeune public, le Noël au théâtre... Que de bons souvenirs !

Sébastien > Je suis bibliothécaire-documentaliste de formation. J'ai commencé, il y a huit ans, à la Bibliothèque Publique de Mouscron où j'étais responsable du secteur jeunesse et ludothèque. Il y a 1 an, j'ai eu la chance de rencontrer Christine Gillard lors d'une formation avec Rolande Fillon à Liège. Nous avons sympathisé et me voilà à Marche-en-Famenne !

Linda > Après avoir passé un an au Ministère des Travaux Publics à Bruxelles en tant que "doctylo" à l'époque, l'opportunité s'est présentée à moi d'occuper un poste d'employée d'administration au sein de la ludothèque provinciale à Marche-en-Famenne. J'ai vite été plongée dans le domaine du jeu, donc mon travail s'est vite transformé en celui de ludothécaire ! Quelle meilleure façon que de foncer et d'apprendre sur le tas ? !

LUDO > Pourquoi avez-vous choisi ce travail ?

Christine > Pour moi, c'était une opportunité de carrière : la Direction de la Bibliothèque recherchait un responsable pour la ludothèque afin d'apporter une nouvelle dynamique. La ludothèque étant une ludothèque centrale, à l'image d'une bibliothèque centrale, il était important de revoir les services et les collaborations proposés aux ludothèques locales.

Sébastien > Avant tout j'aime jouer, et il est tout à fait possible d'allier les connaissances bibliothéconomiques à la gestion d'une ludothèque.

Linda > Je n'ai pas vraiment choisi, l'opportunité s'est présentée et je me suis très vite épanouie dans ce domaine.



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

Christine > Depuis 2 ans et demi.

Sébastien > Depuis 2 mois et demi.

Linda > Depuis 22 ans.

LUDO > En quoi consiste votre métier ?

Christine > Nous avons tous la chance de travailler par moment pour la "ludothèque locale" de Marche-en-Famenne et donc de connaître le quotidien de tout ludothécaire ; soit l'accueil du public lors des séances de prêt, la vérification des jeux au retour d'un prêt, le rangement des jeux, la gestion des rappels, l'animation en ludothèque (Label LUDO, soirées jeux pour adultes...) ou à l'extérieur, la participation à des événements locaux (Place aux enfants, Epel trophy, Maili Mailo, semaine de la santé, WE du sport...). Nous avons en plus le volet "ludothèque centrale" qui consiste tout d'abord à répondre aux demandes spécifiques que pourrait avoir une ludothèque locale. Nous procédons à l'échange de jeux en fonction du choix des ludothécaires, la gestion du retour des jeux et surtout faisons l'acquisition de jeux pour satisfaire le dépôt dans les ludothèques locales avec lesquelles nous avons une convention. Nous élaguons régulièrement les jeux obsolètes, et leur vente attire un large public. Mon rôle de responsable consiste essentiellement à proposer des activités auxquelles vont se joindre les ludothécaires. Par ces actions, nous travaillons la promotion des ludothèques en multipliant les activités, en visant des publics différents et des créneaux inhabituels. En 2010 c'était la création d'une exposition, en 2011 nous avons réussi à obtenir une grappe-ludos dans l'organisation du WE du Bois ! Pour 2012 nous travaillerons essentiellement à mieux faire connaître les ludothèques avec une campagne de presse : communiqués de presse, des moyens techniques (cartons, affiches...) et un slogan (« Tu connais ta ludo ? ») que l'on verra partout. Novembre sera le mois des Portes Ouvertes dans les ludos : chaque ludothèque choisira son moment, son jour ou son WE... L'écho sera fait dans la presse. En 2012, ce sera vraiment un moment de communication !

Sébastien > Mon travail consiste en l'analyse des jeux et jouets suivant le système de classification ESAR. Ce système permet de dégager les fonctions éducatives et psychologiques de chaque objet ludique. Cette information est ensuite diffusée auprès des différentes ludothèques du réseau, qui ont ainsi une meilleure connaissance des jeux et jouets que nous possédons. Le travail du ludothécaire comprend également tout le volet de l'accueil et

l'information auprès du public, sans oublier l'animation qui permet aux personnes de découvrir certains jeux et de se familiariser avec les règles qui sont parfois ardues.

Linda > Pour commencer, il y a les achats de jeux ; il est en effet toujours réjouissant de chercher les dernières nouveautés en espérant faire plaisir au plus large public. Tout cela est suivi de l'analyse du jeu suivant la classification ESAR et de l'encodage. Ensuite, il y a les séances d'ouverture au public où je prête, rentre, vérifie et range les jeux, avec bien entendu le contact humain et le plaisir de renseigner. A côté de cela, il y a la gestion des dépôts dans les ludos de la province de Luxembourg liées à notre centrale par une convention. Et tout au long de l'année, je participe à des animations diverses sur place ou à l'extérieur. Il reste encore une partie administrative ; rappels, courriers...

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

Christine > La création de la Ludothèque provinciale fut une nouveauté révolutionnaire pour l'époque: il y a 40 ans, le 22 juin 1972, sur proposition du Député permanent Elie Deworme, le Conseil provincial du Luxembourg décida à l'unanimité de mettre en place une Ludothèque, en vue "d'aider les enfants à développer au maximum leurs potentialités intellectuelles dès leur plus jeune âge". Des locaux spécifiques furent attribués au Secteur dès 1976 et le prêt de jeux de qualité put dès lors être instauré à grande échelle sur tout le territoire provincial, par l'intermédiaire de la Ludothèque locale provinciale (Marche-en-Famenne) et de la Ludothèque itinérante. A partir des années 1980, des expositions de jeux et de jouets furent organisées dans un but de promotion: jouets anciens, jeux fabriqués, jeux de langage... C'est en 1993 que la Ludothèque fut informatisée et que la classification E.S.A.R. (basée sur une approche psychopédagogique) fut adoptée. Entre temps, les organismes emprunteurs se multiplièrent. Le fonctionnement de la Ludothèque provinciale fut encore amélioré en 1995; l'idée maîtresse consistant à demander aux Communes luxembourgeoises de désigner un gestionnaire unique, chargé d'assurer le prêt et la décentralisation des jeux déposés. Le but recherché étant d'aboutir à la structuration d'un réseau reposant sur des Ludothèques sédentaires autonomes. Depuis 2010, l'équipe a été renouvelée. Les acquisitions ont été réorientées en vue de cerner mieux encore les attentes des partenaires et des publics: jeux géants, jeux coopératifs, jeux moins distribués dans le commerce... De même, les relations avec le réseau ont été intensifiées: aide à l'animation, formations, fluidité de la diffusion de l'information professionnelle, améliorations des échanges, intensification et diversification des actions menées en coopération...

LUDO > Quelle est l'importance de la Ludothèque de Marche dans sa région ?

Christine > Elle a toujours été fort connue en raison de son rôle de ludothèque pilote. Des communes voisines du namurois n'ont toujours pas de ludothèque... ainsi on n'hésite pas à venir chez nous. Marche est une ville bien agréable pour faire ses courses, et pourquoi pas aller à la ludothèque... En 2011, plus de 8.000 jeux ont été décentralisés dans 22 ludothèques locales, 1348 jeux ont été prêtés via le bibliobus.

LUDO > Quelles sont les spécificités de votre Ludothèque? On nous a parlé d'une expo sur le jeu et d'une caverne d'Ali Baba remplie de jeux... Racontez-nous tout!

Christine > 7.266 jeux ont été empruntés à la ludothèque locale provinciale par 565 familles. Comme évoqué plus haut, la spécificité

c'est d'être "ludothèque centrale"! Depuis près de 40 ans, la Province de Luxembourg a décidé de donner une large place au jeu ou au jouet et de proposer cet outil de communication aux bibliothèques et ludothèques pour tout le territoire de la province. Ce service a été présenté aux communes qui ont eu la possibilité de s'engager par convention. Il est convenu d'un dépôt possible de 300 jeux à raison de 195 € par an. Un échange est obligatoire par an, ce qui est un minimum si l'on veut dynamiser ou rendre sa ludothèque intéressante. Actuellement, nous avons 22 conventions avec des communes différentes, auxquelles il faut ajouter la ludothèque locale de Marche et un dépôt de jeux dans le bibliobus provincial. Une réalité essentielle du terrain est à souligner, c'est la disparité des ludothèques! Le statut des ludothécaires varie très fort: bibliothécaires, employés communaux, bénévoles... Il en va de même pour les locaux: la ludothèque est installée dans un coin de la bibliothèque, dans une salle pour l'accueil extrascolaire... Le professionnalisme influence directement le dynamisme de la ludothèque, son attractivité en jeux récents ou son intérêt pour les activités où l'animation prend plus de place... Ce n'est pas toujours évident pour un bénévole de consacrer énormément de temps en vue de répondre à toutes les sollicitations.

L'exposition *Jouer autrement pour voir autrement* a été créée à l'initiative de la Ludothèque centrale en collaboration avec dix ludothèques de la province de Luxembourg. Notre objectif principal était de montrer la relation que l'on peut avoir et surtout vivre avec un jeu ou un jouet préféré. Cette exposition modulable, car elle est conçue pour être décentralisée, se devait d'être un outil de promotion agréable. Nous avons privilégié le visuel et avons travaillé avec un photographe professionnel: Xavier Al Charif. Le résultat consiste en une multitude de photos de grand format, peu de textes et des questions pour susciter la réflexion du public. Chaque ludothèque participante choisissait une thématique: les jeux des petits, les jouets et les jeux d'autrefois, l'intergénérationnel... Des animations, des stages, des moments particuliers ont vu le jour dans chaque entité, des photos, des choix et le résultat de ce long travail est cette exposition. Puisqu'elle est prévue essentiellement pour des visites de classe, des dossiers pédagogiques spécifiques ont été réalisés en collaboration avec des enseignants. Cette exposition circule toujours, vous pouvez avoir tous les renseignements et des photos sur simple demande.

Oui, nous avons une caverne d'Ali Baba puisque nous avons quelque 15.000 jeux! C'est un endroit qui fait rêver... Un endroit où les ludothécaires viennent faire leur choix un peu comme au magasin! Nous avons également un endroit où les derniers jeux qui viennent d'être plastifiés sont présentés: le coin des bonnes affaires pour le plus rapide ou le plus perspicace... Nous envoyons de façon régulière un listing de ces jeux avec la présentation et les spécificités ESAR pour chacun. Les partenaires les plus attentifs peuvent faire une réservation par mail et bénéficier du dépôt par le circuit camionnette organisé par la Bibliothèque centrale.

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

Christine > Oui, on en a beaucoup! Des expos en création qui verront le jour en novembre prochain. L'une est consacrée aux jeux de coopération et l'autre présentera 25 jeux/jouets dits "incontournables", essentiellement parce que nous les avons tous eus ou presque. L'exposition des jeux coopératifs est réalisée avec la collaboration des ludothèques du réseau de la province de Luxembourg. L'occasion pour chaque ludothécaire de mettre en avant le jeu qu'il préfère et surtout d'y apporter son témoignage

personnel. Pour les années à venir, nous souhaitons prendre la place qui revient au jeu au même titre que celle qu'occupe la lecture, en créant des expos et en valorisant tout le travail fait ici depuis longtemps dans l'analyse des jeux et la classification ESAR. Un objectif important consiste bien entendu à saisir toutes les occasions possibles pour faire la promotion des ludothèques!

LUDO > Quel est votre public ?

Christine > A la ludothèque locale, essentiellement des jeunes parents, des enseignants, des logopèdes de la région marchoise et des communes voisines. La tranche d'âge qui fréquente le plus la ludothèque locale est entre 30 à 45 ans. Nous avons de plus en plus un public intéressé par les jeux pour adultes depuis que nous avons lancé les soirées jeux pour adultes. Celui qui sème récolte un jour...

Sébastien > Je peux ajouter que nous collaborons de plus en plus étroitement avec les différentes ludothèques du réseau.

Linda > A la ludothèque locale, le public est fort varié: parents/enfants, grands-parents/petits-enfants, enseignants, logopèdes à titre privé ou professionnel. Faisant des séances de prêt à tour de rôle, la fréquentation peut paraître quelque peu différente pour chaque membre de l'équipe.

LUDO > Qu'aimez-vous le plus dans votre métier ?

Christine > Le contact avec les gens, et surtout quand je peux leur faire découvrir un jeu ou quand ils me disent, en le rapportant, tout le bonheur qu'ils ont eu d'y jouer...

Sébastien > L'ouverture de la boîte d'un tout nouveau jeu, pouvoir y jouer et le proposer ensuite à notre public.

Linda > Jouer évidemment, mais aussi pouvoir répondre à une demande bien précise et mettre la main sur LE jeu qui convient.

LUDO > Quelle partie du travail est la plus gratifiante ?

Christine > J'aime quand les gens se rendent compte qu'en jouant ils oublient tout, qu'ils passent un bon moment et surtout quand ils en prennent vraiment conscience. Un moment jeu rassemble, apaise, c'est le moment bonheur d'être ensemble, tout simplement.

Sébastien > Donner envie à une famille de sortir de la ludo avec des jeux qui ne font pas partie du marché de la grande distribution.

Linda > Être reconnue pour le service rendu au public et voir revenir encore et encore les emprunteurs avec plaisir car ils se sentent bien chez nous. La fidélité quoi!

LUDO > Avez-vous une anecdote à nous raconter ?

Christine > Lors d'une formation avec Pascal Deru, j'expliquais les règles de jeu du Quarto: «On met les pièces claires d'un côté et foncées de l'autre...» Pascal me demande: «Certaine?» Oui, oui, pas l'ombre d'une hésitation! Et je continue... Par la suite, je me suis aperçue que non, on ne sépare pas les pièces en fonction de leur couleur. Pascal n'avait pas insisté, il m'avait laissé dans ma lancée. J'y ai vu le comportement du sage qui sait que «ce n'est pas grave», puisque [j'y mettais tout mon cœur!

Linda > Après autant d'années, j'en aurais des dizaines voir plus à raconter, mais ce sont toujours des moments d'amusement et de plaisir. Certains même ont mené au fou-rire!

LUDO > Quel est votre jeu préféré et pourquoi ?

Christine > J'en ai plusieurs, selon avec qui je joue. Je choisis Le verger – version géante – qui est un éternel enchantement. Même si les enfants ou les adultes connaissent, c'est toujours l'émerveillement devant les petits fruits en bois, les paniers et puis le jeu en lui-même... On veut absolument tous cueillir ces fruits avant que la corneille ne les mange!

Sébastien > Il y en a énormément, je peux citer Petits meurtres

et faits divers ainsi que Dixit, qui permettent de réveiller notre imagination. Les Colons de Catane, excellent jeu de gestion et de stratégie.

Linda > Question complexe car les classiques restent, mais il y a régulièrement des coups de cœur dans les nouveautés, et cela se répète chaque année.

LUDO > Quel est votre jeu coup de cœur de l'année ?

Christine > J'apprécie L'île interdite pour le côté coopératif: on discute et on prend les décisions ensemble. J'aime les illustrations, le côté un peu décalé et mystérieux des cartes représentant l'île, l'angoisse qui monte progressivement... J'ai aussi beaucoup aimé Water Lily; le toboggan pour atteindre le fond de la mare est fascinant! On peut faire avancer tous les pions et pas seulement les siens... On peut semer le doute. Mais il faut de grands enfants ou plusieurs parties pour que la stratégie soit parfaitement comprise et surtout mise à profit! Du très beau matériel, coloré, frais... On a envie d'y plonger, dans cette mare.

Sébastien > Je crois que l'année 2012 sera marquée par le jeu Takenoko. Superbe matériel, règle simple et il permet de faire jouer toute une famille.

Linda > En parlant de coup de cœur, celui de cette année se portera également sur Takenoko. C'est un jeu familial aux règles simples, accompagné d'un très beau matériel, magnifiquement illustré et bien entendu très amusant avec son beau petit panda!

LUDO > Réveillez-vous l'intérêt dans votre entourage social lorsque vous dites que vous travaillez en ludothèque ?

Christine > L'étonnement se marque très souvent. J'ai souvent été face à des réactions plus différentes les unes que les autres: "La ludothèque, on y vient quand les enfants sont petits", "On oublie que cela existe", "Oui ce serait pas mal au prix où sont les jeux", "Vous avez de nouveaux jeux?" Pour certains cela évoque surtout la peur de perdre des pièces... "Ah les jeux géants en bois, magnifiques pour les fêtes de famille ou de l'école, on viendra!"

Sébastien > Oui, les gens me disent: "Alors tu connais les règles de tous les jeux!!!"

Linda > Non, pas vraiment. Depuis tout ce temps, mon entourage social est habitué, mais par contre il en profite pour demander conseil à certaines périodes de l'année, sont propices à l'achat de jeux.

LUDO > Comment vous sentez-vous lorsque des amis ou des proches vous proposent une soirée jeux de société ?

Christine > Il y a toujours un jeu à faire découvrir...

Sébastien > Je me dis que je fais le plus beau métier au monde.

Linda > Go! On y va...

Propos recueillis par Roxane.

**LUDOTHÈQUE PROVINCIALE DE
MARCHE-EN-FAMENNE**

Chaussée de l'Ourthe 74
6900 Marche-en-Famenne
Tél. : 084/31.32.40

ludo@province.luxembourg.be

Mercredi de 13:30 à 18:00

Vendredi de 16:00 à 18:00

Samedi de 09:00 à 12:00

La Chronique de Silveric

**QU'EST-CE QUI FAIT D'UN JEU UN BON JEU ?**

Les jeux sont une question de goût! L'intérêt ressenti dépend fortement des préférences personnelles de ceux qui y jouent. Certains joueurs préfèrent les jeux de hasard; d'autres préfèrent les jeux tactiques; là où d'autres apprécient la communication avec leurs partenaires de jeu. Il y a aussi ceux qui aiment les jeux basés sur les réflexes, l'habileté manuelle, la mémoire, etc. Mais le fait qu'un jeu soit considéré comme bon ou de peu d'intérêt ne dépend pas entièrement des préférences personnelles. Il y a aussi des critères objectifs à prendre en considération.

L'originalité

Tout nouveau jeu se doit d'être original. Il doit intégrer des éléments qui n'ont jamais – ou du moins, pas dans cette combinaison – fait partie d'un autre jeu auparavant.

Fraîcheur et «rejouabilité»

Au plus un jeu donne envie à ses joueurs d'y rejouer, au mieux il est. Un aspect important est que le cours du jeu doit être aussi différent que possible chaque fois qu'il est joué. Un jeu auquel manque cette qualité deviendra rapidement ennuyeux. Un bon jeu doit être aussi excitant à chaque partie qu'il l'a été la première fois.

Surprise

Un jeu doit être riche en surprises. La répétition de séquence, de progression et d'événements doit être strictement évitée.

Chances de départ égales

En début de partie, chaque joueur doit avoir une chance égale de gagner. Le premier joueur en particulier ne doit être ni avantagé, ni désavantagé par rapport aux autres.

Chances de gagner

Chaque joueur doit garder une chance théorique de gagner, et ce, pratiquement jusqu'en fin de partie. Cette possibilité peut être infime, mais néanmoins présente.

Pas de soutien inopportun

Un jeu perd de son attrait si, à n'importe quel moment, un joueur qui a perdu tout espoir de gagner, peut librement favoriser un autre joueur. Ce problème arrive principalement dans les jeux de stratégie.

Pas d'élimination précoce

Tous les joueurs doivent rester impliqués dans la partie pratiquement jusqu'à sa fin. Personne ne doit être éliminé avant que la fin du jeu ne soit proche.

Temps d'attente raisonnable

Rien ne tue l'intérêt des joueurs aussi aisément que de longues périodes d'inactivité pendant qu'ils attendent leur tour. Les échecs offrent un contre-exemple utile : un joueur peut mettre à profit cette attente pour planifier son prochain coup.

Contrôle créatif

Tout jeu qui n'est pas basé sur le hasard doit offrir aux joueurs la possibilité d'influer sur leur progression et direction. Rien n'est plus ennuyeux pour un joueur que d'avoir l'impression d'être mené par le jeu au lieu de l'inverse. Un bon jeu doit proposer un challenge.

Uniformité

Il faut que se dégage une impression d'unité entre le titre, le thème, la réalisation et les graphismes d'un jeu.

Qualité du matériel

La durabilité, fonctionnalité, et l'attrait visuel des matériaux contribuent grandement à la valeur perçue d'un jeu.

Groupes cibles et qualité des règles

Les jeux varient dans ce qu'ils exigent des joueurs.

Certains jeux requièrent des talents particuliers. Il est important que les règles soient consistantes. Un jeu de stratégie, par exemple, ne peut être influencé par la chance. Imaginez un joueur concevant un plan d'action, décidant d'une séquence de jeu particulière, et ayant ensuite à lancer un dé pour pouvoir l'exécuter; les deux aspects sont en conflit.

Bien qu'il semble logique que les règles soient claires, il y a de nombreux jeux dans lesquels le groupe cible n'est pas défini. Il est souvent difficile de dire si un jeu est conçu pour des joueurs intéressés par la stratégie, la chance, une combinaison des deux, ou peut-être encore pour ceux qui apprécient les jeux de communication.

Les jeux de hasard doivent avoir des règles simples et offrir peu d'alternatives d'action. Cela devrait mener à des tours de jeu courts et un jeu au débit plutôt rapide. Les jeux de stratégie, à l'opposé, doivent offrir de nombreuses options à chaque action. Cela permettra aux joueurs d'atteindre leurs objectifs au mieux de leur potentiel. Un joueur doit pouvoir atteindre une pleine maîtrise du jeu.

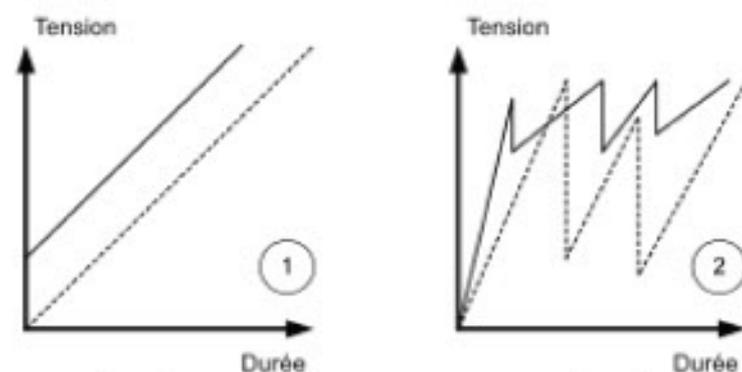
Tension

figure 1

figure 2

Chaque jeu a sa courbe de tension typique. De longues périodes de faible tension doivent être évitées. Voici des illustrations de courbes de tension :

La figure 1 montre une augmentation de tension linéaire. La ligne continue est préférable à la pointillée, car elle commence à un niveau de tension plus élevé. Pour atteindre cet effet, on peut réduire une longue mise en route du début de partie et faire en sorte que les joueurs soient dans la partie plus intéressante d'entrée de jeu. Ceci aura l'avantage supplémentaire de réduire la durée totale de la partie. La seconde figure illustre deux jeux avec des pics de tension multiples. Le jeu avec plus de pics et des creux moindres est un jeu plus intéressant (trait continu).

Apprentissage et maîtrise d'un jeu

Il va de soi qu'il est mieux d'avoir un jeu rapidement mis en œuvre et facile à apprendre. Au plus claires et simples les règles sont, au mieux. Un jeu gagnera à introduire des éléments de la vie courante avec lesquels les joueurs sont familiers. Ces éléments ne doivent

pas reproduire la vie réelle ; une similarité globale ou une logique familière suffira.

Tous les jeux ne souffriront pas d'avoir des règles complexes. En général, au plus les joueurs ont de possibilités d'influer sur le cours du jeu, au plus facilement ils accepteront des règles complexes.

Les bons jeux ont-ils d'office du succès ? Malheureusement pas !

Il y a beaucoup de bons jeux qui n'ont eu que peu ou pas de succès. En Allemagne, par exemple, il y a eu plusieurs tentatives pour commercialiser Twixt, Acquire, et Focus (N.D.T. Des grands succès commerciaux outre-Atlantique), qui ont toutes échoué, ce qui est dommage.

Le succès d'un jeu ne tient pas qu'à ses qualités. Le jeu doit être adéquatement introduit sur le marché. Marketing et publicité sont les fondements d'une introduction réussie, quoiqu'ils ne seront d'aucune aide pour un jeu qui n'est pas en phase avec les goûts de

l'époque. Les ingrédients spéciaux du succès dont le jeu a besoin pour déclencher une avalanche commerciale et ravir les générations futures, semblent être son intemporalité, l'intuition, et la chance. Jamais je n'aurais pu prédire l'énorme succès commercial de jeux tels que Trivial Pursuit, Magic, et Pokémon.

Tout ceci n'est pas dans le but de vous apprendre comment concevoir un bon jeu, mais plutôt quelques indications sur les caractéristiques qu'un bon jeu devrait avoir. Les deux traits suivants expriment au mieux les qualités d'un bon jeu :

- Un bon jeu se garde toute la vie
- Un bon jeu donne envie d'y rejouer

Texte original de Wolfgang Kramer, auteur primé de nombreux jeux
Traduction, adaptation et graphismes d'Éric L-K

Eric L-K et Silvana R.

L'Artichouette

LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES

Trucs et astuces en vrac !

AGRANDIR SON RÉSEAU DE COMMUNICATION

Beaucoup de centres ludiques, comme les Clubs de jeux ou les Ludothèques, disposent d'un service de prêt, font des animations, et organisent des événements (ponctuels ou non). Mais comment mettre en avant ces activités, et comment faire une publicité digne de ce nom ? Certaines ludothèques disposent d'ordinateurs et d'Internet. Il existe une multitude de sites sur lesquels il est possible de se créer une page, y intégrer les heures d'ouverture, mais aussi et surtout mettre en avant les activités proposées. Facebook est un site pratique, où beaucoup sont déjà membres. Mais il existe aussi des sites de blogs, comme blogspot.com, où il est très simple de se créer le sien pas à pas. La ludothèque Ludivine a fait le sien à cette adresse :

ludoludivine.blogspot.be, consultez-le pour avoir une idée de ce qu'il est possible de faire !

Le site www.lepetitmoutard.be recense toutes les sorties à faire en famille, profitez-en pour créer la page de votre ludothèque !

Et si Internet n'est pas disponible ? Facile !

Écrivez à LUDO asbl pour que votre événement fasse partie de notre agenda. Pensez aussi aux journaux communaux ; ces journaux sont bien souvent gratuits, et ravis d'avoir des infos.

www.facebook.com
www.blogspot.com
www.lepetitmoutard.be
www.ludotheques.be



Découverte Coup de ♥

LA DÉCOUVERTE LUDIQUE D'UN LUDOTHÉCAIRE

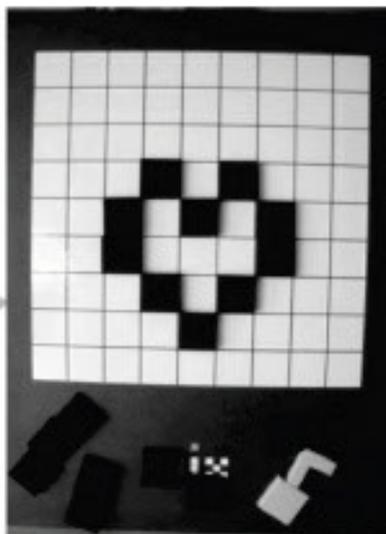
Pix, édité par Gameworks

Un jeu pour 4 à 9 joueurs à partir de 8 ans.

Prix : environ 30€

Que vous sachiez dessiner ou non, Pix est fait pour vous !

Ce jeu se joue en équipes de deux, c'est pourquoi le nombre de joueurs est assez élevé. Mais cela a l'avantage de faire jouer un grand nombre de personnes... Pix est un jeu de dessin, mais contrairement à Pictionary, les dessins sont constitués de petits carrés qu'il faut assembler pour faire deviner votre mot. Comme quoi, pas besoin d'être doué pour jouer ! Il peut donc être sorti en famille ; ceux qui ont des difficultés de lecture peuvent être aidés de leur co-équipier. C'est donc un jeu à mettre dans toutes les mains, sans modération !



Sarah Dermine, Ludothèque Jakadi



rendez-vous

Graines de jeu
LUDOTHEQUE
PROVINCIALE

Concours : création d'un jeu



La Ludothèque provinciale fête ses 40 ans!
Nous vous proposons un concours de création de jeux.
Il s'agit d'une première pour la ludothèque provinciale !
A gagner : bons d'achats 150 € - 100 € - 50 €



jeu
d'extérieur

Ouvert à tous

Inscriptions clôturées au **31 octobre** 2012

Tous les types de jeux sont acceptés

Choisir la catégorie d'âge
Rédiger une notice : préciser les règles et le déroulement du jeu
Réaliser une maquette ...



jeu de
société

jeu de
plateau



jeu
géant

Renseignements complémentaires :

084/31.32.40
ludo@province.luxembourg.be.



VOUS PRÉPAREZ UN ÉVÉNEMENT LUDIQUE ? LISEZ CE QUI SUIT !

Vous préparez un événement ludique ? Félicitations !
Mais savez-vous que LUDO asbl peut vous y aider ?
Conseils, contacts, publicité, nous pouvons être à vos côtés pour créer un moment inoubliable. C'est pourquoi LUDO asbl propose à ses membres affiliés, à partir de septembre, différents services :

- **Création de flyers et affiches** pour votre événement
- **Publicité** dans l'Artichouette, la Newsletter et le site de l'asbl
envoyez un mail à artichouette@ludothèques.be !
- **Conseils et aide** sur simple demande par mail
envoyez un mail à info@ludothèques.be !

Pour bénéficier de tout cela, c'est très simple : il suffit d'être membre de LUDO asbl (voir encadré ci-contre). Pratique, non ? N'hésitez pas à faire appel à nos talents !



LUDO asbl n° 424043418
Av. De Fré, 62 – 1180 Bruxelles

COMPTE-RENDU DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE TENUE LE 16 JUIN 2012 À LA LUDOTHÈQUE DE MARCHE-EN-FAMENNE

Présents : Michel Van Langendonck, Silvana Recchia, Sophie Hanozet (Ludo/Ludivine), Stéphane Verstraeten, Eric Lukac-Kuruc (Ludo), Sarah Dermine (Ludo/Ludo Koekelberg), Christine Gillard (Marche), Isabelle De Dormaele, Anne Willems (La Marelle Liège), Olivier Grégoire, Christine Baele (Cocof), Sigrid Renaud (Mouscron), Bénédicte Hanot (Toile de Jeux Bruxelles) et Daphné Quéttier (Speculoos Molenbeek).
Procurations : Francine Gillon (ludo LLN) donnée à Anne Willems, Agnès Bricq (ludo Courcelles) donnée à Christine Gillard.

Introduction

La séance est introduite par le président et on procède à un tour de table. Ordre du jour :

- Rapport moral 2011
- Comptes 2011 : présentation et approbation
- Programme d'activités 2012 : présentation et approbation
- Proposition de modification aux statuts, notamment l'article 1 : «L'association est dénommée «Ludo Asbl, association de promotion culturelle du jeu, association des ludothèques et des ludothécaires de la Fédération Wallonie-Bruxelles»»
- Divers

Rapport moral

Les actions de l'association se concentrent dans les secteurs suivants :

APPEL AUX COTISATIONS POUR LUDO ASBL 2012-2013

LUDO asbl vient de renouveler sa convention avec la Fédération Wallonie Bruxelles.

Cette convention, qui couvre la période 2012-2014, nous permettra de pérenniser plus que de développer nos activités. En effet, elle ne nous permet toujours pas d'engager fût-ce une personne à mi-temps, mais seulement de défrayer correctement les personnes volontaires qui oeuvrent à la promotion culturelle des jeux en Belgique francophone, dans le cadre de nos projets.

*La démarche vous intéresse ? Proposez vos services !
Nos actions et services vous intéressent ? Affiliez-vous !*
**INDIVIDUELS ou PERSONNES MORALES,
AFFILIEZ-VOUS !**

Dès 2013, l'Artichouette et les cahiers LUDO seront envoyés essentiellement aux membres. Ceux-ci bénéficieront de plus de l'inscription ET du prêt gratuit à Ludivine, la ludothèque de l'asbl (www.ludivine.blogspot.com) ainsi que de réductions lors de toute participation à nos activités, y compris nos formations et notre LudoWeekend annuel. Les cotisations couvrent normalement une année civile. Celle-ci couvre 2012-2013. Profitez-en !

Comment s'affilier ?

25 € à virer sur le compte 068-2011461-96 avec comme communication «Cotisation LUDO asbl 2012-2013». Envoyez par courriel à Sophie (info@ludothèques.be) l'adresse courrier souhaitée pour la réception de nos publications.

sensibilisation, ludocentre Lucifer, services ludothèque et représentation (inter)nationale.

1. Sensibilisation

Olivier Grégoire a beaucoup contribué au développement de ce secteur, qui comprend :

- la rédaction et la médiatisation de critiques de jeux et de sélection de nouveautés ludiques (4 dossiers pour le Ligeur en 2011, chroniques hebdomadaires sur La Une radio, articles «Coup de cœur» parus dans l'Artichouette).
- l'organisation de soirées d'initiation au jeu.
- l'organisation du Label LUDO, jeu familial de l'année selon les ludothécaires et leurs publics. C'est le jeu *Water Lily* qui fût élu Label en 2011, avec plus de 300 parties jouées et une trentaine de ludothèques participantes. Une belle couverture médiatique (TV,

radio, presse écrite) a relayé l'événement.

- l'organisation du LudoWeekend (« ludiversité d'été »), qui est une occasion de découvrir de nombreuses nouveautés ludiques. L'édition 2011 fût encore un beau succès avec 65 inscrits, des non-joueurs pour la plupart, pour une durée de 3 jours.

- la proposition de faire une journée pour ludothécaires est envisagée mais cela requière de l'énergie.

- les campagnes de sensibilisation annuelles: Journée mondiale du jeu (mai) et Fureur de jouer (novembre). Pour la première, LUDO asbl a organisé une journée de conférences dans le cadre de l'exposition « Jeux d'ici, jeux d'ailleurs ». Elle a fait l'objet d'une simple annonce. Pour la seconde, qui consiste en un programme d'animations ludiques en Belgique francophone, collectées et médiatisées, une centaine d'événements ont été recensés et renseignés sur le site de Ludo. Ce programme devrait idéalement pouvoir bénéficier d'une plus grande médiatisation.

- la publication de l'Artichouette, journal trimestriel de l'association édité à 300 exemplaires. En 2011, avec la nouvelle rédactrice en chef (Sarah Verstraeten), la revue a connu une refonte complète. A l'avenir, il est question de diminuer le nombre d'exemplaires et de publier le journal sur le site de Ludo. On envisage de valoriser le fait de s'affilier à LUDO asbl, en proposant un package avantageux pour les personnes qui se font membres.

- des partenariats d'organisation et/ou tenues de stands ou animations lors de fêtes et salons ludiques. En 2011, il y eut le partenariat avec Yapaka (et le secteur ludothèques de la Cocof) pour les rencontres « Jeux t'aime » qui se sont déroulées au Botanique les 19 & 20 novembre.

2. Ludocentre Lucifer (LUdo Centre d'Information, de Formation, d'Education et de Recherche) crée en partenariat avec l'école HEB-Defré et le laboratoire de mathématiques et sciences humaines de l'ULB

C'est un lieu de réflexion et de formation sur le jeu. Le président souligne le fait qu'il est important que ce soit un organisme du secteur public qui s'en occupe.

Information: le centre possède une bibliothèque sur le thème du jeu et du jouet de plus de 500 livres, rapports, travaux de fin d'étude empruntables et autant de revues. Les demandes d'information par téléphone ou courriel sont également traitées. Enfin, le site internet de Ludo constitue une source d'information importante; un état des lieux a été effectué en vue d'une refonte prévue en 2012.

Formations: En 2011, Ludo a publié un nouveau catalogue de modules de formations continuées pour adultes. Suite à sa diffusion, plusieurs personnes ou organismes se sont montrés intéressés mais comme les demandes sont erratiques et disparates, on est d'avis qu'il faudrait programmer d'office quelques formations avec lieu, date et sujet fixés d'avance. A côté de cela, un catalogue d'animations-sensibilisation thématiques pour tous âges est en préparation.

- En 2011, plusieurs modules de formation ont été donnés sous le chapeau Ludo: par Olivier Grégoire (pour la Ligue des Familles et la maison médicale Neptune) et Rolande Filion, venue 3 jours à Liège à la demande de Ludo pour une initiation au système ESAR. Une douzaine de participants (ludothécaires et enseignants) étaient présents à cette dernière formation.

- Selon le président de Ludo, se positionner comme organe de formation semble porteur.

- Un projet d'envergure a également vu le jour: la création en 2013 d'une année de spécialisation en sciences et techniques du

jeu (en collaboration avec la HEB-Defré, la HES-Iessid et le secteur Ludo de la Cocof). Il s'agit d'une formation diplômante à horaires décalés de ludothécaire et ludopédagogue. A ce jour, la grille de base est faite mais le contenu des cours reste à affiner. LUDO asbl fournirait des lieux de stage et il est à prévoir que les ludothèques seront sollicitées pour accueillir des étudiants.

Education: Le centre LuCIFER est aussi un petit musée didactique et vivant des jeux (en partenariat avec la HEB-Defré) abritant une collection d'environ 300 jeux anciens, présentés lors d'expositionstemporaires et permanentes. Ainsi, en 2011 a eu lieu l'exposition « Jeux d'ici, jeux d'ailleurs; jeux d'hier et d'aujourd'hui » (avril-juin), tandis que l'exposition permanente était élargie par le passage à 16 vitrines. Une collaboration avec le Musée du jouet de Bruxelles a été initiée, qui devrait aboutir à la valorisation des jeux de société qui sont en sa possession.**Recherche:** Elle se décline sous différentes formes. Il y a la publication des Cahiers Ludo (2 n° en 2011), complément à l'Artichouette: il s'agit d'une revue d'analyses et études de vulgarisation scientifique sur le(s) jeu(x). Par ailleurs, il y a la participation à des groupes de recherche sur le(s) jeu(x): CEMEA, Board Games Studies, International Toy Research Association. En 2011, Michel Van Langendonck a participé à une réunion des CEMEA (Paris) et fait 2 présentations: BGS (Bruges) et ITRA (Bursa). Le dernier aspect du pôle recherche a trait aux colloques/séminaires, ainsi qu'à l'encadrement de mémoires et travaux de fin d'études (en partenariat avec la HEB-Defré). Un colloque sur le jeu a été organisé par la ludothèque d'Anderlecht (avril). On signale au passage que dans le cadre d'Europalia, un colloque sur les jeux indiens est annoncé en 2013.

3. Services ludothèques

La ludothèque « Ludivine » (en partenariat avec la HEB-Defré) met à disposition de tous un ensemble de jeux à règles (environ un millier), certains relevant de collections particulières qui sont encore à développer (jeux géants, coopératifs, ados/adultes et pédagogiques). En 2011, il y a eu un élargissement des plages horaires publiques et l'informatisation du prêt par Silvana Recchia. La ludothèque a également mis en place des soirées jeux mensuelles.

- La ludothèque ortho-pédagogique « Jeux de mains, jeux de malins », créée par des étudiants (en partenariat avec la HEB-Defré), qui comprend 50 jeux et jouets adaptés à jouer sur place, ainsi qu'un espace sensorimoteur.

4. Représentation internationale

- Représentation des ludothèques belges francophones auprès de l'ITLA (International Toy Libraries Association) et de l'ETL (European Toy Libraries). L'année 2011 fût importante puisque la Belgique était le pays hôte pour la réunion de l'ETL. L'organisation en est ainsi revenue à LUDO asbl. Michel Van Langendonck et Gudrun Iserentant représentaient les deux associations belges de ludothèques.

- M. VLG a également participé au congrès international qui se passait la même année au Brésil.

- Interventions lors de congrès/ colloques: 2 présentations de M. VLG au Brésil (Sao Polo).

- Participation à des jurys de concours et prix internationaux: Olivier Grégoire a fait partie du jury du concours international de créations ludiques à Boulogne, tandis que M. VLG participait à celui de l'As d'or/ Jeu de l'année à Cannes (plus commercial). Pour ce dernier, un partenariat avec la ville de Barcelone a été conclu. M. VLG signale la possibilité d'obtenir des crédits européens si au moins 3 pays s'associent et il pense donc qu'à l'avenir, un concours

pourrait être créée, auquel la Belgique participerait.

• Christine Gillard signale de son côté qu'un projet de concours de création de jeu est en projet dans sa commune, à l'occasion du 40^e anniversaire de la ludothèque.

Comptes 2011

Pour la première fois en 2011, il a été fait appel à un bureau comptable, suite à la demande du Ministère de la Féd. Wallonie-Bruxelles de présenter bilan et compte de résultat en bonne et due forme. Les postes importants sont passés en revue par le président. Concernant les dépenses, les premières prises en considération sont celles des rétributions, salaires et défraiements. On signale ici que LUDO asbl est en attente de nouvelles pour un éventuel poste ACS. On évoque ensuite le LudoWeekend, la location du gîte constituant une dépense élevée. Toutefois, grâce à la prise en charge de la cuisine par les organisateurs et à la bonne gestion des dépenses, un bénéfice a pu être engrangé (notons par contre le bilan négatif des formations, en raison du coût élevé de la formation Esar). Le 3^e poste cité est celui des achats de jeux. Il a augmenté en 2011, tandis que celui de la bibliothèque a diminué. A ce propos, le président de Ludo fait remarquer que certaines ludothèques possèdent également un petit fonds d'ouvrages sur le jeu mais ceux-ci sont dispersés. Par ailleurs, il a appris que l'ITLA possède un centre de documentation important et ancien (existe depuis 40 ans), qui pourrait être récupéré par LUDO car son gestionnaire souhaite le remettre. Enfin, concernant les frais de photocopies, dont une part importante correspond à l'impression du journal, on rappelle la volonté de diminuer le tirage et d'inclure l'abonnement dans la cotisation LUDO. Quant aux recettes, ce sont les subsides (C. Fr. et Cocof) qui représentent les rentrées principales. Notons que le nombre de cotisations a sensiblement augmenté en 2011. On signale qu'il n'y a pas eu de vérification des comptes cette fois. Le président espère qu'une personne avertie pourra s'en charger à l'avenir. Les comptes annuels sont approuvés par l'assemblée générale.

Activités 2012

Label Ludo: suite aux critiques légitimes exprimées en 2011 quant aux jeux sélectionnés, il a été décidé de créer un bureau de sélection devant se réunir à la fin du LudoWeekend afin de choisir les 5 jeux finalistes. Selon Olivier Grégoire, organisateur pour Bruxelles, le lancement officiel des votes aura lieu le 7 octobre, date des rencontres «Jeu t'aime» au Botanique mais il sera déjà possible de voter avant cette date. La clôture aura lieu au festival «En jeux!» prévue les 17 et 18/11/2012 à LLN.

Formations: il est demandé aux ludothécaires présents quels thèmes les intéressent en priorité. Les réponses données sont:

- pouvoir expliquer aux parents l'importance du jeu
- l'utilisation du jeu comme aide dans les difficultés d'apprentissage
- comment animer des jeux de manière attractive?
- les jeux sans matériel, mieux les connaître

Concernant l'organisation, on souhaiterait qu'une personne centralise les demandes et peaufine le programme, en rajoutant - comme indiqué plus haut - des animations immédiates de sensibilisation (avec thématiques).

Statuts

On souhaite revoir l'appellation de l'asbl en remplaçant dans l'article 1: «Ludo, association des ludothèques et des ludothécaires de la Communauté française de Belgique ASBL» par «LUDO asbl,

association de promotion culturelle du jeu, association des ludothèques et des ludothécaires de la Fédération Wallonie-Bruxelles»). En effet, Ludo ne fait pas que fédérer les ludothèques et les bénévoles qui s'y investissent ne sont pas toujours liés à ce secteur. De plus, on pense que la reconnaissance culturelle du jeu doit être soulignée.

• Suite à la décision de subordonner l'envoi de la revue au paiement de la cotisation (cf. plus haut), les modifications suivantes sont également approuvées:

Article 5: supprimer «des membres adhérents»

Article 6: supprimer «Est membre adhérent: toute personne ou association qui s'intéresse à l'objet social de Ludo et est abonné aux dossiers "Analyses et études" édités par celle-ci». Dans la mesure où il est difficile d'organiser des réunions de CA, la modification suivante est aussi acceptée par l'assemblée générale:

Article 16: supprimer «Le conseil d'administration se réunit au moins deux fois l'an: avant l'assemblée générale afin de préparer cette dernière et après celle-ci, afin de répartir les postes légaux». Enfin, on souhaite ne plus rendre obligatoire la vérification des comptes, dans la mesure où ceux-ci sont désormais établis par un professionnel:

Article 19: supprimer «après avoir pris connaissance du rapport du/des vérificateur(s) aux comptes».



L'Assemblée Générale.

Divers

Newsletter: En 2011, Olivier Grégoire s'est occupé d'envoyer régulièrement au nom de Ludo une newsletter aux ludothécaires et autres acteurs du jeu. Suite à son engagement à la Cocof, il ne peut plus s'en charger. On souhaite néanmoins continuer à communiquer par cette voie et Sarah Verstraeten propose de s'y atteler. Via cette lettre, des renvois au site internet et au journal sont effectués.

Revue: Le président souhaite agrandir le public des lecteurs en gardant la même ligne éditoriale. Selon lui, le ton doit être grand public. Il est d'avis qu'il faut davantage parler de jeux très familiaux et pour enfants, car cela intéresse les ludothécaires. Il annonce encore la prochaine relance d'un appel aux cotisations avec de nouvelles conditions.

Info site ludique belge: Olivier signale l'existence d'un blog proposant un agenda ludique: chacunsonjeu.net

Festival En Jeux!

2012

16-17-18
novembre



Ouverture dès :
12h00 le vendredi
10h00 samedi et dimanche

**Expositions, Démonstrations, Boutiques,
Artisans, Concours d'auteurs, Tournois, Clubs,
Editeurs.**

Entrée 5€ par jour, 7€ pour deux jours

Gratuit le vendredi et pour les enfants accompagnés jusqu'à 12 ans

Halles Universitaires - 1, Place de l'Université à 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique.

 www.lefantastique.net
www.festivalenjeux.org



DANS LE PROCHAIN ARTICHOUETTE



L'ACTUAGENDA

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

C'EST JOUETTE!

Chronique de Silvéric



DOSSIER : les jeux à fabriquer

Quelques bricolages pour jouer avec des jeux faits maison!



L'INTERVIEW

De vous? Ecrivez-nous!



FOCUS

Jouer sans parler

LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES

Trucs & astuces

Découverte Coup de coeur



REPORTAGE

Surprise!



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.

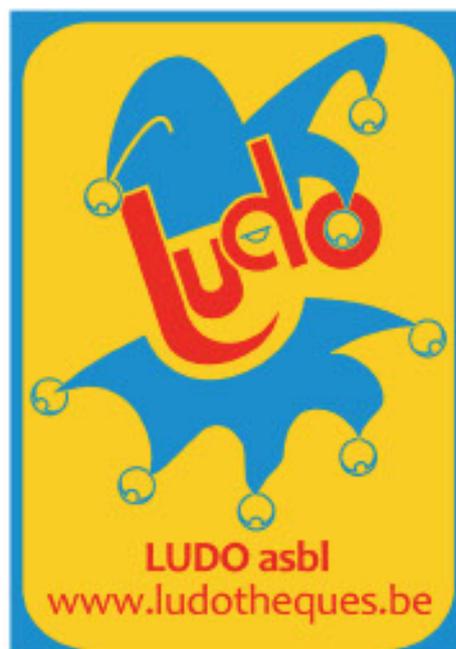
En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité. L'équipe de LUDO asbl est à votre écoute pour le prochain numéro!

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@ludotheques.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, 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 *