



L'ARTICHOUETTE

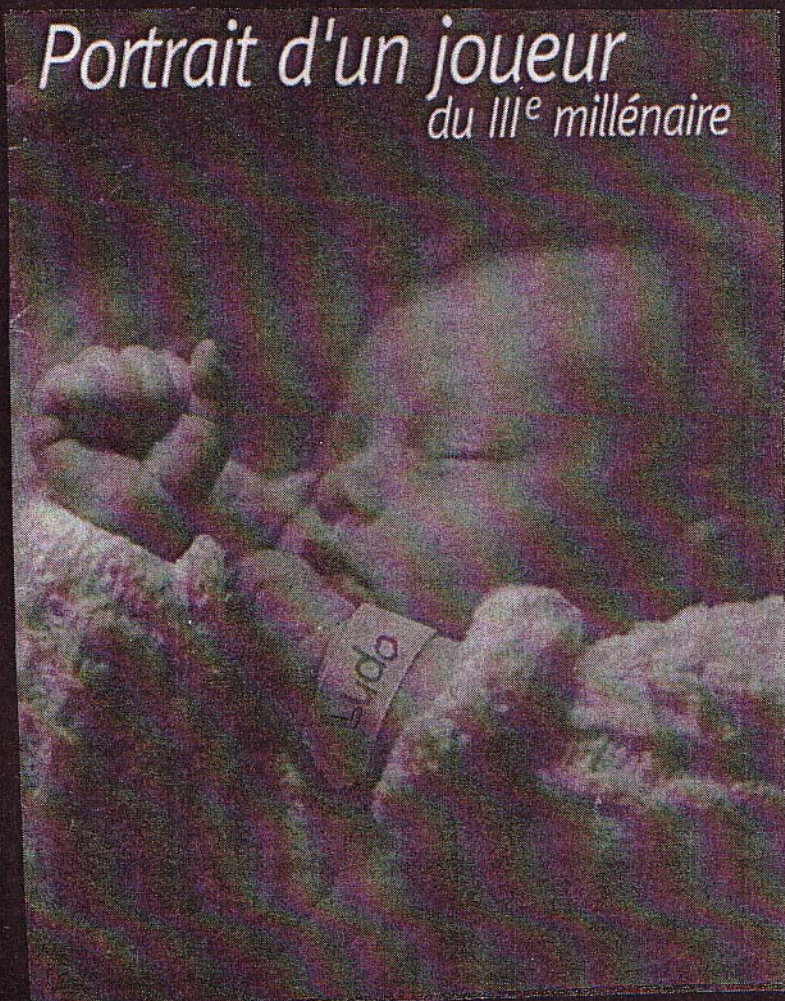
LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

Périodique trimestriel nouvelle série n°1, 15/02/06,
Janvier, Février, Mars

P601034

BP 1/7939 1050 BXL 5

Portrait d'un joueur du III^e millénaire



Editeur responsable : LUDO a.s.b.l. Véhelgé (Michel Van Langendonckt) Graphisme : Julien Malbrecq

Siège social, secrétariat, centre de formations & d'informations:

La « Maison-Dés-Jeux » au 20 rue du Greffe à 1070 Bruxelles. Site internet : www.ludotheques.be

LUDO a.s.b.l. : Association des ludothèques et des ludothécaires de la Communauté française de Belgique, reconnue d'éducation permanente depuis 1986

Permanences : Sophie Hanozet (02/ 733.85.00, info@ludotheques.be) Compte : 068-2011461-96



L'ARTICHOUETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

Revoici enfin l'Artichaut LUDO de retour à son rythme de parution trimestrielle et avec, qui plus est, une diffusion optimale. Après réflexion, malgré la dépense, nous avons opté pour la bonne vieille version papier avec publication sur notre site seulement à posteriori. Une sérieux coup de fraîcheur devrait accompagner la mise en page et le contenu du prochain numéro des œuvres de l'a.s.b.l. Ludocontact (Schaerbeek). **Pour rappel, L'Artichaut se veut pour vous mais aussi par vous**, à l'instar d'Arlette Paulissen de Blegny, **n'hésitez pas à nous envoyer votre prose** (prochaine date butoir de réception : le 15 avril), elle trouvera certainement place dans ces pages, voire dans « Les Cahiers de LUDO », au moment opportun. Tout article (en rapport avec le jeu) est le bienvenu, les contributions d'au moins 3 pages (8000 signes) seront en outre (modestement) rétribuées 50 euros. Bonne lecture à toutes et tous !

Pour le nouveau C.A. de IUDO, Véhelgé.

P.S. : **Nous insistons pour que toute ludothèque** (association ludique pratiquant plus qu'un seul jeu) en Communauté française de Belgique **nous renvoie** si possible avant le 31 mars 2006, **le « ludossier 2006 »** (téléchargeable sur notre site, avec un vademecum sur « tout ce que vous avez toujours voulu savoir sans oser le demander... »). Et, plus important encore, **tenez dorés et déjà un journal de vos activités 2006 pour le dossier de l'an prochain !** Nous caressons l'espoir que cela nous permette de sensibiliser les pouvoirs publics à votre travail quotidien en matière d'éducation permanente, tant en vue d'obtenir la reconnaissance générale du secteur que sa subsidiation à l'échelon local, régional et communautaire, à partir du 1^{er} janvier 2008.

A.S.B.L. LUDO : APPEL AUX COTISATIONS 2006

Merci de virer dès à présent la somme de 25 euros sur le compte : 068-2011461- 96 de l'a.s.b.l. LUDO avec la communication "Cotisation LUDO 2006".

(N.B. : nous vous enverrons désormais un justificatif dès réception du paiement)

A.S.B.L. LUDO : Conseil d'administration 2005 - 2006

Bureau : Michel Van Langendonck (Véhelgé), Stephan Lamy, Gabrielle Rennoir et Sophie Hanozet

Régionale de Bruxelles : Gabrielle Rennoir, Serge Lehman, Emilia Oliveira, Vanessa Lita, Denise Desmet

Régionale de Hainaut : Sarah Vanderstrichelen, Monique Peeters et Fabienne Moreels

Régionale de Namur-Brabant wallon : Lenka Roubinkhova, Laurence Manche, Godelieve Defauw et Francine Gillon

Régionale de Liège : Anne-Marie Mattka, Frédéric Lamalle et Françoise Meeus

Régionale de Luxembourg : Caroline Soille et Aude Hanon

Régionales spécialisées :

adaptée (Stéphan Lamy),

F.B.J.S. (Alain Gottcheiner f.f. ad interim),

Animations belgo- ludiques (Thomas Provoost)



L'ARTICHOUETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

Petite revue des revues ludiques francophones

Au cœur de votre artichaut trimestriel enfin renouvelé, vous découvrirez désormais « **Les Cahiers de LUDO** ». Cette belle coquille se veut ni creuse, ni plate, ni vide mais, tout au contraire, bien remplie de sérieux propos ludiques que nous espérons pas trop indigestes avec même, qui sait, l'une ou l'autre perle bien à votre goût ! Cette initiative part d'un constat frustrant: malgré leurs qualités croissantes, les magazines traitant des jeux de société, tous « fraîchement éclos », et plus encore le web ludique francophone nous font encore trop souvent l'effet... d'esthétiques catalogues de vente: alors que les critiques de jeux, rarement négatives, abondent, l'esprit critique et les articles de fond n'y sont pas légion ! Or, au-delà de biens de consommation, les jeux sont selon nous des objets culturels essentiels, non encore réellement reconnus comme tels.

Avec de modestes moyens, en collaboration avec la cellule « Mathématiques et Sciences Sociales » de l'ULB, LUDO se propose d'apporter sa petite pierre à l'analyse du jeu dans tous ses aspects. « **Les Cahiers de LUDO** » seront envoyés gratuitement à nos membres, aux autres organismes reconnus d'éducation permanente et aux boutiques en Communauté française de Belgique par voie postale, avant d'être publiés sur notre site internet. Ne se prenant pas trop au sérieux et avant tout vulgarisateurs, notez que « **Les Cahiers de LUDO** » s'adressent plus aux ludothécaires et autres ludophiles de tous poils, voire au grand public, qu'aux ludologues de haut vol auxquels nous conseillons plutôt l'excellente revue annuelle quadri-lingue « **Board Games Studies** ».

Après ce prélude quelque peu nombriliste, tentons à présent d'y voir un peu plus clair dans le buisson grandissant des magazines francophones (les sites ludiques feront l'objet d'un prochain article)... Plus de septante revues sont aujourd'hui exclusivement consacrées aux jeux multimédia, pour une quinzaine seulement aux autres types de jeux. Ce sont ces dernières qui nous intéressent ici, elles traitent principalement des jeux de pions entendus au sens large. Les titres ludiques les plus connus sur le marché sont aussi les plus anciens. Ils ne parlent pas des jeux dits « de société » qui sont habituellement proposés en ludothèques, mais d'autres jeux en vogue notamment auprès des adolescents. « **Casus Belli** » demeure la référence en matière de jeux de rôle depuis près de vingt-cinq ans et « **Vae Victis** » en ce qui concerne les jeux de simulation historiques et diplomatiques (wargames) depuis une grosse décennie déjà; les récents hors séries « **Armées miniatures** » de ce dernier tentent par ailleurs de rivaliser avec les titres aux plus gros tirages pour les jeux avec figurines (« **Ravage** » et « **White Dwarf** »). Enfin, notons que le magazine « **Mana Rouge** » a désormais remplacé « **Lotus noir** » auprès des accros de jeux de cartes à collectionner.



L'ARTICHOUETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

Plus réjouissant, le siècle naissant a avant tout vu fleurir nombre de magazines consacrés aux jeux de société. Ce phénomène fort récent, l'aîné d'entre eux vient de fêter son cinquième anniversaire, paraît lié à la découverte des jeux familiaux allemands par un public ludique francophone en constante expansion ; il alimente d'ailleurs ce cycle vertueux, favorable aux contacts humains par la pratique des jeux de société à tout âge.

Dans le rayon public de la presse périodique spécialisée, une genèse chronologique s'impose... En novembre 2000 naît tout d'abord « **Jeux en boîte** » (bimestriel disponible sur abonnement, 33 N° parus, 5 euros pièce, 33 euros pour 8 numéros, www.jeb.free.fr) Ce magazine normand est présenté de manière sobre et dépouillée. Essentiellement consacré à des critiques assez pointues de jeux de société pour adolescents et adultes, il s'adresse avant tout aux joueurs passionnés.

Le magazine mathématiques français « **Tangentes** » a publié dès 2003, une version ludique, « **Tangentes jeux** ». Celui-ci fusionna fin 2004 avec le magazine « **Vox Ludi** » (dont les quatre numéros parus cette année-là étaient très prometteurs) pour former « **Tangentes jeux et stratégie** » (à 6,2 euros dans les bonnes maisons de presse belges. 17 n° parus). Ce bimestriel se veut héritier du mythique magazine « **Jeux et Stratégie** », émanation ludique très réussie de « **Sciences et Vie** » qui parut tout au long des années 80. De fait, quoiqu'à vocation ludique ouvertement généraliste, ce magazine fait cependant la part belle aux jeux de réflexion pure ainsi qu'aux jeux logiques et mathématiques comme feu son aïeul homonyme. Cela dit, les parents et les ludothécaires y trouveront notamment avec plaisir quelques critiques de jeux pour enfants.

Autre magazine français, « **Des jeux sur un plateau** » apparaît en décembre 2003 et s'impose progressivement comme le plus copieux et le plus complet en matière de jeux dits « de société ». Après une malencontreuse interruption, il est à nouveau disponible en Belgique (24 n° parus, 7 euros pièce). Ce mensuel entreprend un louable effort de réflexion sur le jeu et présente certains articles de fond assez intéressants; seul bémol important, les critiques de jeux pour enfants y demeurent sans doute encore trop rares.

Enfin, à l'automne 2005, naît un ambitieux petit dernier, « **Plato** » (3 n° parus, disponible chez nous dans les bonnes maisons de presse, mais aussi dans les magasins Carrefour à 5,5 euros). A ce jour seul magazine ludique francophone belge, d'emblée ce nouveau mensuel spécialisé dans les jeux dits « de société » nous a séduit par sa mise en page colorée et innovante, par une bonne attention aux jeux pour enfants et aux spécificités ludiques de notre plat pays !



L'ARTICHOUETTE
LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.



LUDOCILES

13^{ième}



TOURNOI DE PUZZLE



DU

HAINAUT

au profit de l'Asbl CILES



Cellule d'Intervention Lecture Ecriture Social

Samedi 18 mars 2006 13h00

Salle Omnisports IMP - Rue G. Petit - Brugelette

Le même défi pour tous: Assembler un puzzle
en moins de 3 heures par équipe de 2 joueurs
de 8 à 80 ans et par catégorie de puzzle:

Junior - Senior - Super Senior

Demandez le règlement et le bulletin d'inscription à

CILES asbl, rue d'Ath 51, 7950 Chièvres

Tél/Fax 068/65.84.24 - Email ciles@skynet.be

Compte N° 000-1510025-26

Avec le soutien du Service Provincial de la Jeunesse du Hainaut



Ravensburger

DEXIA



L'ARTICHOUETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

Hors rayon, sans compter de nombreux fanzines d'associations régionales ou locales, les magazines professionnels du jeu peuvent s'avérer riches d'informations, à commencer bien sûr par les revues officielles des différentes associations nationales des ludothèques, pour la plupart trimestrielles: « la lettre de l'A.L.F. » en France, le « LUDO journal » en Suisse, « l'Artichaut LUDO » en Belgique francophone etc... et, dans les milieux scientifiques et académiques, la revue annuelle « Board Games Studies » susmentionnée (8 n° parus).

Le marché du jeu a lui aussi ses magazines principalement destinés aux professionnels: la « revue du jouet » en France, le « Journal du jouet » en Belgique (n.b. supplément semestriel gratuit à la revue « Toy and Baby Business », 4 n° parus). Dans ce registre, un nouveau magazine français mensuel a également fait son apparition à l'automne de l'année dernière: « Jeux Pro » (5 n° parus à 6 euros pièce). En collaboration avec LUDO, une proposition d'abonnement à prix réduit devrait vous parvenir d'ici peu. Même si ce magazine publie notamment d'intéressantes statistiques sur l'ensemble du marché ludique, n'y voyez pas un conseil d'achat privilégié par rapport aux autres revues.

L'information ludique se nourrit avant tout de diversité; notre petit centre de documentation ludique archive un maximum des revues citées, qu'elles soient publiques ou réservées aux professionnels.... Leur intérêt paraît indéniable et s'abonner à l'une ou l'autre d'entre elles en fonction de vos centres d'intérêts ludiques peut s'avérer aussi utile qu'intéressant. Pour les autres, n'hésitez pas à venir consulter nos collections.

VLG.

Petites annonces : (Sophie au 02/733.85.00 ou info@ludothèques.be)

Un espace sera consacré aux associations qui ont un service à offrir et / ou à demander... le Centre Crousse à Woluwé-Saint-Pierre inaugure cette rubrique :

Nous recherchons : la règle du jeu Seigneur des Anneaux de Disney

Nous disposons d'un stock important d'anciens Fisher Price pour compléter l'un ou l'autre jeu dépareillé de votre ludothèque (Tel : 02/771.25.53)

Annonces publicitaires: (Sophie au 02/733.85.00 ou info@ludothèques.be)

Les boutiques qui souhaitent se rappeler au bon souvenir du gratin ludique francophone belge (les ludothécaires, les clubs de jeux, les magasins, les organismes d'Education permanente et les membres de Ludo à titre individuel) peuvent disposer d'un espace publicitaire aux tarifs annuels suivants : Pour 4 numéros trimestriels plus 2 hors séries (à l'occasion de la journée mondiale du jeu en Mai et de la Belgo-LUDO-Décade en Novembre), sans oublier la publication de chaque Artichaut sur notre site à posteriori...

Page entière : 350 euros. Demi-page : 250 euros. Tiers de page : 200 euros.



L'ARTICHOUETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

Jouons autour de la Table Ronde !

La geste des Chevaliers de la Table Ronde offre un univers large qui permet à l'imagination de voguer entre les valeurs chevaleresques des chevaliers, les quêtes d'Arthur, la magie de Merlin et les trahisons de Morgane. Dans ce numéro, je vous présente quatre jeux très différents exploitant cette thématique : **Les Chevaliers de la Table Ronde**, le « coopératif » ; **Le Roi Arthur**, le jeu de quête électronique ; **Camelot**, le jeu de carte et **Grailnah**, le jeu de réflexion.

1. Les Chevaliers de la Table Ronde de Serge Laget et Bruno Cathala

Fiche technique :

Editeur : Days of Wonder

Type de jeu : jeu coopératif

Joueur : de 3 à 7 joueurs de plus de 8 ans

Durée : de 60 à 90 minutes

Description :

Ce qui frappe le plus quand on ouvre les Chevaliers de la Table Ronde est la richesse du matériel. Avec ses quatre plateaux superbement illustrés, ses trente superbes figurines, ses deux livres de règles soigneusement présentés sans compter la centaine de cartes, les dés, les jetons et les aides de jeu. En tout cas on peut dire que l'on n'est pas volé du point de vue du matériel !

On commence une partie en choisissant un chevalier (ils ont tous un pouvoir spécial) et une allégeance secrète car comme dans d'autre jeux, il y a un félon dont l'objectif est de faire perdre les autres en essayant de ne pas se faire remarquer. Comme dans tous les jeux coopératifs, tous les joueurs à l'exception du félon possèdent le même objectif et gagnent ou perdent ensemble. Le but de ce jeu est d'obtenir plus d'épées blanches représentant les quêtes réussies que d'épées noires représentant les quêtes ratées. Les joueurs vont ainsi devoir se déplacer sur les plateaux de jeux et jouer des cartes afin de réussir des quêtes aussi diverses que variées (la recherche du Graal ou d'Excalibur, un combat contre le chevalier noir, Lancelot ou un Dragon, la guerre contre les Saxons ou les Pictes ainsi que la découverte du félon). Certaines de ces quêtes sont permanentes tandis que d'autres ne peuvent être tentée qu'une fois. Certaines de ces quêtes se résolvent en groupe tandis que d'autres se jouent seul. De plus, certaines de ces quêtes offrent une précieuse relique au preux qui la résout.

Un tour de jeu comporte deux phases successives, la phase de progression du mal et la phase d'action héroïque. La progression du mal oblige les joueurs à choisir entre trois possibilités, toutes trois néfastes : tirer une carte noire qui rendra une quête plus difficile à réussir, ajouter un engin de siège devant Camelot (à 12, tous les joueurs perdent) ou perdre un point de bravoure (à 0 le joueur est éliminé). La phase d'action héroïque permet de se déplacer, d'agir de manière favorable sur la quête qu'il a entreprise, de se soigner, de prendre des cartes ou de lutter contre les engins de sièges



L'ARTICHOUETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

Lorsque le félon est découvert, ses pouvoirs se limitent à faire progresser le mal notamment en enlevant une carte à un joueur.

Mon avis :

Le rôle du félon est particulièrement ingrat car le mieux que celui-ci peut faire est ... d'en faire le moins possible. Afin de lui permettre d'avoir une chance de rester discret il faut interdire aux joueurs de donner des conseils ou des consignes ce qui revient à empêcher la communication entre joueurs : un comble pour un jeu coopératif. Cela est réellement dommage car cela veut dire que soit l'ambiance est cassée, soit un joueur est condamné à s'ennuyer pendant toute la partie. En conclusion, on a malheureusement beaucoup plus de plaisir à déballer la boîte qu'à y jouer. Un coup d'Excalibur dans l'eau !

2. Le Roi Arthur de Reiner Knizia

Fiche technique :

Editeur : Ravensburger

Type de jeu : jeu d'aventure

Joueur : de 1 à 4 joueurs à partir de 7 ans

Durée : de 40 à 70 minutes

Description :

L'originalité du jeu consiste en une unité électronique qui sert de conteur et d'arbitre. Chaque joueur tient le rôle d'un chevalier qui, au fil des rencontres et des épreuves, doit gagner de l'honneur ainsi que collecter trois pièces d'équipement afin de devenir roi d'Angleterre. Le jeu se situe entre le jeu d'aventure et le jeu de rôle. Les rencontres et les réactions des différents personnages se font via des tables aléatoires. A chaque rencontre, le joueur a le choix entre différentes options (attaquer, négocier, fuir ...) gérées par l'unité électronique.

Mon avis :

Le jeu est agréable à jouer et bien conçu quoique assez répétitif ce qui pourrait lasser très vite les joueurs adultes. Le gros défaut de ce jeu réside en la faible résistance des relais électroniques. Cela rend le jeu très fragile et diminue d'autant sa durée de vie. Il est important de faire remarquer que l'éditeur a sorti un jeu de carte du même nom avec le même nom, mais qui n'a rien à voir avec celui-ci ; ce qui peut malheureusement entraîner des confusions.

3. Camelot de Reiner Knizia

Fiche technique :

Editeur : Asmodée

Type de jeu : jeu de cartes

Joueur : de 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Durée : 40 minutes



L'ARTICHOUETTE
LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

Le 2^e vendredi de chaque mois à partir de 17.30heures :

SOIREE " LUDO Take Care !!! "



Sous l'égide de la Fédération des Ludothèques Bruxelloises, retrouvons-nous pour passer un bon moment d'initiation et de formation à la pratique des jeux de société pour ados et adultes.

Maison-Dés-Jeux, 20 rue du Greffe à Anderlecht (Saint-Guidon)

La participation des ludothécaires est gratuite.

Amenez un petit quelque chose à déguster ensemble pour le buffet.
(n.b. les boissons seront fournies à prix démocratiques)

Bloquez d'ores et déjà les prochaines dates dans votre agenda...

10 mars, 14 avril, 12 mai et 9 juin !!!

Si vous comptez être des nôtres un de ces vendredis, merci de signaler votre heure d'arrivée approximative ! Précisez aussi vos desiderata éventuels quant au choix des jeux et, si vous pouvez offrir ou souhaitez bénéficier d'un transport groupé, votre destination de retour (et/ ou votre point de départ).

info@ludotheques.be ou 0496/45.89.68

La  Maison



La  Maison

www.ludotheques.be



L'ARTICHOUETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

Description :

Une partie est composée de plusieurs tournois. Il existe cinq types de tournois représentés chacun par une couleur. Le but du jeu est de gagner quatre ou cinq types de tournois suivant le nombre de joueurs. Lors de chaque tournoi, à son tour, les joueurs doivent, après avoir pioché une carte, soit abandonner soit jouer des cartes d'une même série de couleur ou des cartes spéciales afin de devenir le joueur de plus grande valeur dans cette arme (ou couleur).

Mon avis :

Camelot est un petit jeu de carte dynamique et sans prétention. Les décisions sont rapides et la tension peut augmenter considérablement lors d'un tournoi crucial. Camelot existe également en version anglaise sous le nom d'Ivanhoé.

4. Grailnah de Michel Brancart et Frédéric de Wouters

Fiche technique :

Editeur : Imotep

Type de jeu : jeu de réflexion pure

Joueur : 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Durée : 40 minutes

Description : Le plateau de jeu est de forme circulaire ayant 4 châteaux en périphérie. Chaque joueur dispose au départ de quatre chevaliers, d'un roi et d'une reine, tous disposés dans leur château. Il peut également engager jusqu'à 4 autres chevaliers en cours de partie. Le but du jeu est de positionner un de ses chevaliers sur le Grailnah, la case centrale du plateau. Chaque pièce possède ses mouvements propres comme aux échecs, mais elle peut cohabiter avec d'autres sur une même case. Si deux pièces adverses se trouvent sur la même case, elles se neutralisent et sont immobilisées. Deux pièces neutres, Merlin et la redoutable Morgane, complètent le matériel et peuvent être jouées par n'importe quel joueur.

Mon avis :

Plusieurs mécanismes bien distincts se côtoient dans ce jeu superbement réalisé. Il s'agit clairement d'un jeu de positionnement, les pièces ne sont pas prises, mais elles sont soit immobilisées par celle d'un autre joueur, soit renvoyées dans leur château par les pièces neutres. Elles peuvent néanmoins se sacrifier pour jouer la redoutable Morgane qui est souvent le dernier rempart pour du Grailnah. Ce jeu, plus agréable à trois joueurs, permet de développer des tactiques subtiles malgré des règles relativement simples (une seule page). Il symbolise très bien la quête du Graal par sa mécanique interne. Il trouve une bonne place dans une ludothèque parmi les jeux de réflexion pure qui peuvent être joués à plus de deux joueurs.

Serge Lehman



L'ARTICHOETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

Analyse et classification des jeux ; Approche spécifique du système ESAR

(Catégories B.C.)

(Code 2006/138-21)

- Apprendre à analyser des jeux et jouets en suivant une démarche précise d'analyse de jeux (procédure à suivre, critères à respecter, choix des descripteurs) ;
- Analyser les jeux de façon plus affinée ;
- Catégoriser les jeux de manière plus précise et spécifique.

Pour le système ESAR :

- Acquérir une certaine maîtrise dans l'utilisation du système ESAR comme outil d'analyse de jeux ;
- Assimiler et comprendre les concepts théoriques du système ESAR et les différents descripteurs sous-tendant la théorie de celui-ci.

Ce stage sera animé par : Fabienne Moreels, psychologue, ludologue-ludothécaire.

Jeux d'enfants et ludothécaires

(Catégories B.C.)

(code 2006/130-21)

Conditions d'acceptation au stage : avoir suivi la formation *Gestion d'une ludothèque* ou pouvoir justifier au moins d'une année de pratique professionnelle.

Jouer fait partie intégrante du métier de ludothécaire. En prenons-nous le temps ? Cette journée se propose d'être un espace de découverte des jeux d'enfants les plus récents (tranche d'âges de 2 à 8 ans). En découvrir leur magie par la manière de les transmettre, expérimenter leurs règles, pouvoir poser nos propres questions, en déterminer l'accès idéal ou adapté... autant de champs que nous traverserons en écoutant, en touchant et en jouant concrètement à une vingtaine de jeux.

Ce stage sera animé par :

Pascal Deru, Anthropologue, créateur, consultant en jeux et responsable de «Casse-noisettes».

Jeux d'adultes et ludothécaires

(Catégories B.C.)

(code 2006/131-21)

Conditions d'acceptation au stage : avoir suivi la formation *Gestion d'une ludothèque* ou pouvoir justifier au moins d'une année de pratique professionnelle.

Les jeux plus compliqués semblent souvent un obstacle. Leur connaissance fait pourtant partie du métier de ludothécaire : d'une part, parce qu'il peut y avoir de la demande ; d'autre part, parce que les parents des enfants qui viennent, s'ils jouaient eux aussi, seraient nos premiers alliés. Durant cette journée, nous jouerons à peu de jeux mais nous jouerons des parties complètes et en profondeur. Nous apprendrons à laisser tomber nos peurs en découvrant que les jeux qui semblent difficiles (*Les Colons de Catane, Carcassonne, Amun ra, Edel Stein und Reich, Ostrakon*, etc...) ne sont guère compliqués quand quelqu'un nous y introduit. Nous vivrons ensemble une démarche concrète dont vous pourriez être l'instigateur dans votre propre ludothèque.

Durée :

2 jours

15-22/03

Lieu : Namur

Coût du module :

50 €

15 €

(pour les non-soumis à
l'obligation légale *)

Durée :

1 jour

20/03

Lieu : Namur

Coût du module :

25 €

50 €

(pour les non-soumis à
l'obligation légale *)

Durée :

1 jour

20/03

Lieu : Namur

Coût du module :

25 €

50 €

(pour les non-soumis à
l'obligation légale *)



L'ARTICHOETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

BULLETIN D'INSCRIPTION

L'inscription à un stage de formation continue se fait exclusivement à l'aide du présent bulletin
A COMPLETER EXCLUSIVEMENT EN CARACTÈRES D'IMPRIMERIE (à renvoyer par fax au 04/221 40 74
ATTENTION ! CLOTURE DES INSCRIPTIONS LE 20 FÉVRIER. (Personne de contact : Sonia De Vriendt tél 04/232 40 14, Fax 04/221 40 74)

Formation continue des Bibliothécaires

Nom :

Prénoms :

Lieu et date de naissance :

le 19.....

Adresse personnelle :

rue n°

Code postal : Commune :

N° de téléphone privé : (.....)

e-mail :

Intitulé et adresse de l'institution :

N° de téléphone de l'institution : (.....)

e-mail :

Je souhaite annuler les inscriptions antérieures relatives aux formations non suivies.

Je m'inscris à la (aux) formation(s) suivante(s) organisée(s) par le C.L.P.C.F., ayant reçu l'accord préalable de mon bibliothécaire-dirigeant.

n° de code (.....)

n° de code (.....)

n° de code (.....)

n° de code (.....)

Je serais intéressé(e) par l'organisation future d'une formation sur les matières suivantes, non reprises actuellement au programme du C.L.P.C.F.

Adresse de facturation

Remarque : veuillez prendre bonne note que les paiements relatifs aux formations ne peuvent être effectués qu'après réception de notre facture et ce pour des impératifs de comptabilité.

REMARQUES IMPORTANTES

Le simple fait de renvoyer votre bulletin d'inscription, dûment complété, pour participer à une ou plusieurs formations figurant au programme du C.L.P.C.F. ne peut être considéré comme une assurance de participation au premier module choisi ou au premier module figurant chronologiquement au calendrier. Le nombre de candidatures reçues est généralement si élevé que nous ne pouvons satisfaire toutes les demandes en même temps. Dans ce cas, nous sommes obligés de recourir aux listes d'attente.

Nous sommes limités notamment par les disponibilités des formateurs et le nombre maximum admissible de participants (pour l'utilisation des PC, lors de stages où est requise une participation active de chacun à des travaux de groupe, ou encore lorsque les locaux n'offrent qu'un espace limité).

De toute façon, sauf avis notifié par écrit de votre part, votre candidature reste enregistrée. Nous sommes conscients des désagréments que cette situation peut causer pour certains d'entre vous, mais nous ne voyons pas d'autre solution.

En raison d'obligations comptables très strictes, nous nous trouvons désormais dans l'obligation d'effectuer la facturation des formations dès l'envoi (fait par nous) du courrier de confirmation de participation. Toutefois, dans les cinq jours de réception (par vous) de ce même courrier, il vous est loisible de vous désister. Au-delà de cette date, les désistements ne seront plus acceptés que pour raison de santé, le certificat médical faisant preuve. En conséquence, lorsque l'absence intervient pour toute autre raison, la bibliothèque est tenue de pourvoir elle-même au remplacement du membre de son personnel déficient en faisant part du nom du remplaçant au C.L.P.C.F. (Mme Sonia De Vriendt, rue Louvain, 46b, à 4000 Liège). Dans le cas contraire, la facturation sera effectuée d'office.

Une participation reportée pourra être envisagée tant pour un autre module de la même formation que pour une autre formation, à condition qu'elle se situe dans la même année budgétaire.

Le 2005

Signature

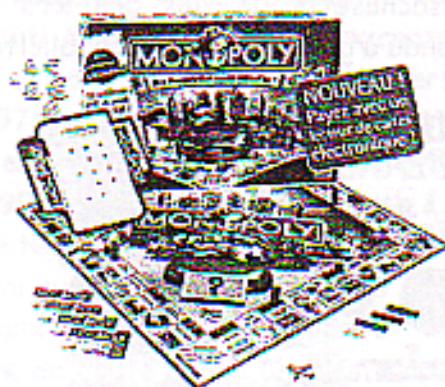
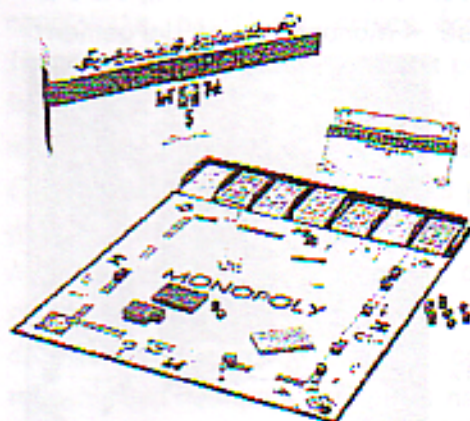


L'ARTICHOUETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

Monopoly, « moi jeu ! »

La confession publique d'un septuagénaire bien portant.



1935 & 2005

Bonjour, je m'appelle Monopoly et j'ai récemment fêté officiellement mes 70 ans. Vous pensez me connaître comme compagnon de jeu ? L'une ou l'autre tranche d'enfance teintée de nostalgie, rejaillit tout à coup du tréfonds de vous ? Tant mieux, tant mieux ! Pourtant, vous savez, à mon âge, les questions existent en ciel : d'où je viens, où je vais, dans quel état j'ère... dans quelle étagère ?

« Star, dust, memories » obligent, je vous dois la vérité et, si mes souvenirs ne me trahissent, mon cher petit papa, Charles B. Darrow, m'a imaginé en 1932, ce qui ne me rajeunit pas. Ingénieur au chômage, ruiné comme tant d'autres américains suite au grand krach boursier de Wall Street, privé de ses vacances ludiques annuelles à Atlantic City, papa Charles redessine alors chez lui les rues de cette célèbre cité balnéaire. Son jeu fétiche, le vieux « Bulls and Bears. The Great Wall Street Game » des années 1880, ayant du plomb dans l'aile, plutôt qu'en cambiste, il s' imagine dans le rôle d'un investisseur immobilier, une des rares activités épargnées par la crise, et... le tour est joué !

Dans son appartement de Georgetown, en banlieue de Philadelphie, Gepetto dans l'âme, papa Charles me façonne patiemment en six exemplaires sur sa table de cuisine, et se met en quête de parrains capables de me cloner en plus grand nombre. La société des fameux frères Parker de Salem me jugent tout d'abord « injouable », puis, contenant toujours en 1934, la bagatelle de « 52 erreurs fondamentales » par la voix de son Président, Robert B.M. Barton, le beau-fils de George Parker en personne. Les jeux des Parker Brothers, capitalistes tendance « Rockefeller », ne sont pas ceux des Marx Brothers, marxistes tendance « Groucho » : au vu du succès fulgurant des cinq mille exemplaires financés auprès d'un petit imprimeur à force de persévérance par papa Charles lui-même, et vendus en quelques semaines seulement dans les grands magasins



L'ARTICHOUETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

« Schwarz », ils méditent et... m'éditent enfin ! Il faut avouer que j'ai également bénéficié d'un petit piston : une acheteuse enthousiaste, très amie avec madame Sally Parker-Barton, à la fois fille de George et femme de Robert ! En 1935, à Salem, dans le Massachusetts, je suis dès lors officiellement baptisé « Monopoly » et largement répandu à grand renfort de publicité.



Papa Charles et moi en 1940 »

« Le « Bulls & Bears » de 1936



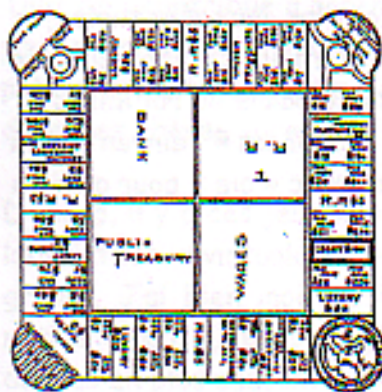
Dès l'année suivante, sur proposition insistante de papa Charles, les parrains Parker rééditent pourtant ce satané « Wall Street Game » auquel il tient tant, mais mon succès le supplante aussitôt. Papa Charles et moi, coulons dès lors des jours heureux. Les accords passés entre mes parrains, le britannique Waddingtons et le Français Habourdin (Miro Company), permettent en effet à mon armée de clones de débarquer sur le Vieux Continent avant même les G.I.'s ! Milliardaires en dollars, nous incarnons bientôt partout le rêve américain de la réussite sociale que je mets à la portée de tous, le temps d'une heure de jeu. Évidemment, je dois confesser qu'il s'agit, pour y arriver, de ruiner tous ses concurrents et que l'un des meilleurs moyens d'y parvenir consiste à construire un maximum d'immeubles concentrés dans un même secteur du plateau de jeu, puis de passer le plus clair de son temps en prison afin de s'enrichir au fur et à mesure que les autres se cassent les dents dans le cycle du parcours piégé de l'existence ! Mais, après tout, ne faut-il pas précisément s'interroger aussi sur le succès du jeu au titre d'exutoire des passions humaines, y compris les plus viles ? Disjoncteurs d'agressivité, les « wargames », les jeux vidéo et autres jeux de conquête, sont des simulacres du même acabit ! Un exemple ? Durant l'après-guerre, je suis traduit dans des dizaines de langues de par le monde et, avec les plantureux bénéfices de mes ventes, mes parrains rachètent les droits et rééditent les quelques valeurs sûres apparues alors sur le marché ludique. Parmi elles, le jeu « la conquête du monde » édité par Miro en 1951, simule rien moins que les guerres d'exploitation coloniale. Son auteur, Albert Lamorisse, reste discret, la célébrité de ses œuvres poétiques telles « Crin blanc » ou « le Ballon rouge » (Palme d'or à Cannes) pourraient en pâtir. Remodelé et rebaptisé « Risk », son jeu devient plus célèbre et plus lucratif encore, c'est alors que Parker Bros, en rachètent les droits. Même si, pour eux, la valeur sûre par excellence, cela reste bibi, l'offre ludique demeure ainsi longtemps relativement peu diversifiée, et pour cause les sociétés concurrentes également peu nombreuses.



L'ARTICHOUE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

Hélas, il y eut cette funeste décennie contestataire à souhait débutée à la fin des « golden sixties ». Décédé en 1967, papy Charles se retourne rapidement dans sa tombe, car les « trente glorieuses » sont bel et bien finies : remise en question de la société capitaliste, pacifisme, crises économiques, écologie naissante et j'en passe, on voit fleurir, entre autres, de vilains pastiches comme l'« Anti-Monopoly » et « Marx contre Rockefeller » aux Etats-Unis ou le « Chômageopoly » et, plus récemment, le « Tiers-mondopoly » diffusé par Oxfam en Europe. Pire, dès 1974, les ayant droits de feu papy Charles se collettent un procès pour plagiat : je ne serais qu'une copie du « Landlord's game », une sorte de grand frère déposé dès janvier 1904 par une quaker, Elizabeth J. Magie pour, comble du comble, dénoncer la nature anti-sociale des monopoles ! Ne le répétez à personne, mais le « Landlord's game » et moi avons effectivement plus qu'un air de famille, nos plateaux carrés à 40 cases aux contenus identiques et nos mécanismes ludiques similaires ne laissent même guère de doute : papa Charles m'avait simplement redonné vie non sans ajouter quelques belles couleurs porteuses d'effets dans le jeu ! D'aucuns esprits chagrins racontent qu'un certain Charles E. Todd, gérant d'un hôtel de Germantown lui-même initié par ses amis quakers Eugène et Ruth Raiford, m'a montré tel que je suis dès 1932 à papa Charles, non sans lui fournir, après insistance de sa part, copie de mes règles en trois exemplaires. Faut-il prêter attention à ces racontars ? Et bien oui sans doute car, en 1984, au bout de dix ans, la Court suprême des U.S.A. a tranché le procès « Anti-Monopoly inc. vs General Mills Funfood Group, inc. (alors propriétaire de Parkers Brothers inc.) » en faveur de l'infâme Dr Ralph Anspach, fondateur de « Anti-Monopoly inc. », inlassable fouineur de mes souvenirs de famille et, accessoirement, professeur d'économie à l'université de San Francisco.



«Landlord's game 1904



Une copie ? Ben oui, et alors ! ? Les récréations ludiques réussies ne font-elles pas les meilleures récréations ? Un foisonnement de jeux de réflexion pure dont certains parvinrent à s'installer durablement dans la culture ludique occidentale au cours des années 70, sans pour autant me dam(n)er le pion, ne sont d'ailleurs eux-mêmes que des récréations intelligemment commercialisées. A titres d'exemples, et pour ne citer que les plus connus : le « Puissance 4 » (un morpion vertical), le « Mastermind » (un pendu dont les lettres sont remplacées par des pions de couleur), le « Stratégo » (réédition



L'ARTICHOUETTE

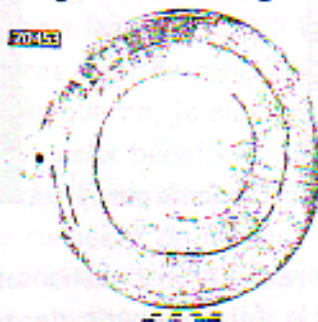
LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

hollandaise du jeu « l'Attaque » déposé par une française dès 1908) et « l'Othello » (recréation japonaise du Reversi de l'époque victorienne).

Plus fondamentalement, jusqu'il y a peu, la création ludique n'a jamais été reconnue. Les auteurs ne percevant que 4 à 5% du prix de leur jeu sur lequel leur nom ne figure même pas, comment s'étonner du peu de respect à leur égard ? Je suis le premier dont la célébrité a quelque peu rejailli sur le (re)créateur. Puisse-je faire des émules !

Les gens aiment les jeux dans lesquels ils se reconnaissent, voilà pourquoi les jeux abstraits ont plus de mal à s'imposer mais, une fois célèbres, accèdent au rang de classiques et ne se démodent plus. Parmi les jeux de simulation en boîte, les jeux qui touchent à l'universalité sont bien plus rares. Encore dénommés « boardgames » (jeux de plateaux), ils s'inventent de fait à l'image des activités dominantes du monde à une époque donnée par des pions et un plateau, représentations simplifiées de la vie réelle ambiante. Force est de constater que s'enrichir par l'investissement immobilier demeure un reflet acceptable de l'idéologie dominante dans la société industrielle néo-libérale qui est la nôtre. Dois-je m'en plaindre ? Je vous dirais bien que j'ai quelque regret, mais que penserait papa Gepetto ? Mon nez s'allonge déjà !

Chef de file de ces supports culturels chargés d'histoire depuis plus d'un demi siècle, je peux même prétendre à une certaine universalité via une filiation maternelle insoupçonnée, celle du jeu de l'oie qui figure, depuis l'ère moderne, le parcours fondamental de la vie soumis aux aléas du divin hasard, ce qui n'est pas rien ! Le jeu de l'oie semble lui-même issu en droite ligne d'un des aînés de tous les jeux des tables, le Mehen, vieux de 5000 ans (époque pré-pharaonique) représentant un serpent enroulé sur lui-même, une sorte de labyrinthe en colimaçon qui rappelle le palais du roi Minos et plus encore l'anatomie de l'oreille. D'où « le jeu de l'oie repris des Grecs » réinventé à la fin de la Renaissance, vers 1580, en pleines guerres de religion (avec « oie » pour oui/oh



j'oié, oh bonheur, on s'aime antique !)

Mehen - 2800 Naqada III

Au Mehen, comme au Senet, les ancêtres pré-pharaoniques du jeu de l'oie (voir article à paraître dans Les Cahiers de LUDO n°2), parvenir au bout des cases du parcours vital permettait paraît-il d'accéder plus facilement à l'au-delà. Par rapport aux versions fidèles à la tradition de « ma mère l'oie », « mon » originalité réside dans une simple innovation : ma case « arrivée » se confond avec ma case « départ », le serpent se mord



L'ARTICHOUETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

la queue et le parcours n'a donc pas de fin physique sinon par élimination de tous les autres concurrents, ruinés. C'est ce qui dérouta de prime abord les pontes de la société Parker ! La quête vitale devient désormais la consécration sociale qui en résulte. Quant au viatique du passage dans l'au-delà, il me reste à espérer que, comme le suggérait l'économiste J.K. Galbraith, saint-Pierre a demandé à papa Charles : « Qu'avez-vous fait pour augmenter le Produit National Brut ? »

Au creux de l'oreille, « ma mère l'oie » m'a également conté qu'à chaque période d'incertitudes aiguës (guerres de religions, crise de 29, chocs pétroliers), le jeu de la vie se décline avec une force innovatrice inaccoutumée, afin de mieux exorciser par une simulation affinée, les pièges de l'existence

Bien entendu, ces périodes génèrent des avatars signes d'aspirations spirituelles, comme l'atteste l'évasion vers les univers imaginaires de la science-fiction ou du médiéval-fantastique, omniprésente dans de nombreux jeux coopératifs (jeux de rôle) ou d'affrontement (jeux de cartes et de figurines à collectionner). Plus terre à terre, MB présente « Destins, le jeu de la vie ». La petite audace qui fait mouche ? Une « roue de la fortune » y remplace les dés avec le succès que l'on sait. La plupart de ces innovations réussies, les héritiers des Parkers bros les ont digérées par absorption ! General Mills, Parker, M.B., T.S.R., Wizard of the Coast, Avalon Hill, etc... se sont fondues dans Hasbro, aujourd'hui de très loin le plus gros groupe mondial en matière de jeux .

Tout ceci contribue à pérenniser mon succès commercial du reste savamment entretenu par un marketing bien orchestré. Cependant, si j'éprouve le besoin de cette confession publique, c'est que tout ne va pas si bien... Il y a deux embêtants cailloux qui me titillent dans mes choses sûres...

D'abord, il y a ces jeux « vides et hauts » dont les esthétiques mais superficiels cyber-labyrinthes « virtualisent » le jeu de l'oie. Ils font de nombreux adeptes petits et grands. J'ai bien moi aussi quelques versions pc ou en ligne, mais leur succès reste mitigé. Cela dit, je ne m'en fais pas trop : animal grégaire, l'homme revient d'ailleurs déjà de plus en plus souvent aux tables de jeux traditionnelles afin de se nourrir de contacts physiques authentiques.



1979 & 2000





L'ARTICHOUE

LA FEUILLE DE CHOIX DE LUDO A.S.B.L.

Dans « Lièvre et tortue », recreation également née des chocs pétroliers, en remplaçant les dés, instruments du divin hasard, par des cartes visibles de tous, le 13 octobre 1973 David Parlett commet le suprême sacrilège de transformer le jeu de l'oie en un jeu de réflexion pure aux allures poétiques et enfantines. Dérouté, le public ne lui a pas pardonné d'avoir désacralisé le jeu de l'oie. Hélas, six ans plus tard, les spécialistes allemands lui ont décerné le premier prix du Spiel des Jahres (jeu de l'année). Si je crie haro sur le baudet, le lièvre, la tortue et le hérisson, c'est que l'éditeur Ravensburger a fait des « têtes d'émules »... De bouches à grandes oreilles, cette oie version Lafontaine auréolée de son « oscar » s'est installée outre Rhin où s'est développée depuis une extraordinaire culture familiale du jeu. La tension, le caractère sacré y disparaît au profit de la richesse des mécanismes ludiques sans cesse renouvelés qui ont ainsi pris le pas sur l'ancrage réel. Le jeu a changé de terrain. Il ne sert plus de support à une allégorie thématique. Il se pratique pour lui-même, pour le délasserment, pour le plaisir d'une convivialité intelligente.

Ainsi pratiqué, le jeu de société n'est plus un objet culturel, mais reste oh combien une activité culturelle. Dans cette culture du jeu pour lui-même, foisonnement créatif dont l'effervescence pléthorique me donne le tournis, j'ai été complètement éclipsé. Et pour cause, comme tout jeu à base rituelle sacrée, on m'y juge répétitif, simpliste et trop hasardeux ! Vraiment, y a plus de respect ! Pire, voilà que la contagion de ces gesticulations teutoniques gagne les marchés francophones. Et si les marchés anglo-saxons se prenaient à leur tour à ce jeu ? Au secours, papa, parrains où êtes-vous ? Dans quel état j'ère... dans quelle étagère !

VLG

Sources bibliographiques

- ALLALI, J.-P.; BEN MALEK, F.; BLOCH J.-J., e.a. Petit Larousse des Jeux. Larousse, Paris, 2005, pp.335-337
- BARBON, F.; BERTIN P.; BESIEUX G., e.a. Le 20^e siècle autour d'un plateau de jeu. Catalogue d'exposition. Boulogne-Billancourt, 2005, p.65
- BERNARD, P. Le fabuleux destin de Risk in: Jeux Pro n°4, Paris, pp.38-39
- BAUCHE, Agnes Le Monopoly. Marabout Flash, Verviers 1983, 160 p
- BRADY, Maxine Le Monopoly. Règles, techniques, conseils.... Solarama, Solar 1979, 64p
- DELEDICQ, A. Comment inventer un jeu. in : Sciences et vie, Hors série « les jeux de réflexion », septembre 1978, pp.10-17
- FORSYTH, Th. The Anspach Collection. The Documents of the true fév 2005 history of Monopoly as upheld by the U.S. Supreme Court. <http://tt.tf/gamehist/monopoly-sale/anspach-archives.html>
- GALANTI, G. Le Monopoli in: Des jeux sur un plateau n° 20, Bologne, octobre 2005, p.19
- GLONNEGGER, Erwin Das Spiele-Buch. Drei Magierverlag, Uehfeld, 1999, pp.114-115
- JACOBEE, D. Le monopoly in : Espace jeux magazine, RM communication, 1995-1996, p. 4
- LHOTE J.-M. Histoire des jeux de société. Flammarion, 1994, Paris, p. 556
- Monopoly die Wahrheit & Das beste Schlechtespiel in: Spielbox n°4&5, 1995
- PUEYO, R. Saga du Risk in: Des jeux sur un plateau n°23, Bologne, janvier 2006, pp.38-39



« Musée du jouet. Malines, Championnats de Belgique 2000. 1^{er} ... éliminé et fier de l'être: votre serviteur !
« Et si mes opinions ne vous plaisent pas, comme disait Groucho Marx, j'en ai d'autres ! ».



L'ARTICHOUETTE

LA FEUILLE DE CHOUX DE LUDO A.S.B.L.

AGENDA LUDIQUE TRIMESTRIEL D'ICI ET D'AILLEURS

Les salons professionnels ont fermé leurs portes voici des salons pour joueurs à foison...

Au moment de mettre sous presse se déroule le 20^e Festival International des Jeux à Cannes www.festivaldesjeux-cannes.com Notre couverture rend hommage aux anciennes éditions.

Le festival « Faites vos jeux Saint-Herblain (Nantes) » prend le relais du 20 février au 5 mars

Mercredi 22 février: 10-16h ULB (av. Héger H niv 2) Expo Géo, arts et anthropologie

Jusqu'au 24 février Expo Histoire par les jeux et jouets Musée français de la carte à jouer

À Issy-les-moulineaux 01 41 23 83 60

Vendredi 24 février au mercredi 1^{er} mars LANDENNE : Villème Belgoludique (c'est complet !)

Samedi 26 février Multijeu de Hasselt www.fbjs.be (nouveaux jeux permanents en ligne)

Fantastique. Convention

Les 4 et 5 mars 2006 "Le Jeu dans tous ses états"



De 10h à 18h. Près de 2000 m² de jeux au 59 av. de Roodebeek à Schaerbeek (Entrée à 1 euro)

Rens : <http://fantastique.idr-Belgique.com> (avec la Fédé des Ludothèques bruxelloises !!!)

Samedi 4 et dimanche 5 mars : Game in Paris (www.gameinparis.com)

Dimanche 5 mars Bruges (Zedelgem) : Multijeu (www.fbjs.be)

Vendredi 10 mars : Maison-Dés-Jeux à Anderlecht, Soirée "LUDO take care"

Samedi 18 mars : (13h) CHIEVRES 13^e Tournoi de Puzzle du Hainaut (068/65.84.24)

Judi 23 mars : PARIS, « Passion Jouet », une journée organisée par l'ALF. www.alf-ludothèques.org

31 mars : échéance de rentrée des « ludossiers » . Merci !

Et voici un petit avant-goût ludique à l'horizon du trimestre prochain...

21 au 23 avril : Paris. Le Giga Salon de la GenCon européenne (www.gencon.fr)

20 au 31 mai A l'occasion de la journée mondiale du jeu du 28 mai: nombreuses animations

Ludofête à Liège, journée des jeux bruxellois à la Cocof (Bxl) ENVOYEZ-NOUS LA VOTRE !!!

4 juin : Multijeu de Namur www.fbjs.be

26 juin : LUDOMultijeu de Boitsfort www.fbjs.be

Sans oublier nos soirées « LUDO take care », les vendredis 14 avril, 12 mai et 9 juin !