



# L'Artichouette

La feuille de chou de **LUDO asbl**

P601034

BP 1/7939

1050 BXL 5

LUDO asbl, av De Fré 62, 1180 Bruxelles



Périodique trimestriel n° 16 Juin - Juillet - Août

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

## ACTU

Yapaka, un projet ambitieux

Le WE Ludo pointe son nez !

Formation au jeu, c'est possible !



## Dossier

# Les jeux en vacances





**SOMMAIRE**

**FOCUS SUR...**

YAPAKA ET LA FÊTE « JEU T'AIME » 5

**DOSSIER:**

LES JEUX EN VACANCES 7

**L'INTERVIEW:**

LISA DERU 10

**ET AUSSI...**

ACTUAGENDA 4

ANNONCE WEEK-END LUDO 6

LES FORMATIONS LUDO 11

ANNONCE LABEL LUDO 13

L'Artichouette remanié, que voilà une bonne nouvelle!  
L'équipe de LUDO asbl évolue mais reste toujours au service du jeu et de la communauté ludique. En effet, ludothécaires, particuliers, passionnés du jeu, commerçants, tous sont concernés par notre but: promouvoir le jeu et faire reconnaître la nécessité de son existence.  
LUDO asbl compte beaucoup de bonnes volontés, mais rien ne serait possible sans la participation de tout un chacun.

Il en va ainsi de l'Artichouette. Comme le dit si bien Michel, ce magazine a pour objectif de vous donner une actualité de qualité, de vous informer sur les nouveautés du monde du jeu, mais aussi et surtout de vous donner les informations sur les activités et projets de LUDO asbl.

Ce petit journal ne demande qu'à grandir avec votre aide. Vous trouverez dans ces pages diverses nouveautés comme l'Interview, un tête-à-tête avec un ludothécaire francophone belge. Cette fois-ci, il s'agit de Mlle Deru, responsable de la ludothèque communale d'Ixelles à Bruxelles.

Il est évident pour nous que l'Artichouette demeure votre journal, c'est pourquoi nous espérons que vous aurez à coeur de le faire vivre. Envoyez-nous des mini reportages de vos projets, de vos activités, de vos coups de coeur, ou même des demandes d'interview! Nous sommes à votre écoute.

Dans cette édition, le dossier central est consacré à un thème d'actualité: les jeux en vacances. J'espère qu'il comblera vos envies de soleil!

Sarah Verstraeten  
Rédactrice en chef

**Bureau permanent de LUDO asbl:**

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

**ÉDITO**

L'artichouette nouveau est arrivé.  
Nous vous l'annonçons suite à notre fructueuse assemblée générale, Sarah prend les rênes de notre trimestriel. Et voilà enfin une présentation oh combien rafraîchie, mais également un contenu qui s'annonce plus proche de votre actualité ludique, de vos préoccupations, plus proche des jeux aussi. Moi, je suis ravi. Et vous, cela vous plait ? Dites-le ! D'autres avis, des remarques et suggestions ? Dites-le aussi ! Voilà le courriel de la nouvelle rédac chef :  
verstraeten.sa@gmail.com

Evidemment, il ne suffit pas d'être doué, passionné et encouragé; pour durer, il faut du soutien rédactionnel. Le mien ne suffira pas. Sarah a besoin de vous pour alimenter la revue. Une annonce d'événement ludique, un petit compte-rendu, un article de fond, une petite annonce, tout est le bienvenu pour alimenter l'artichouette! Ainsi, les ludothécaires francophones belges tiendront un véritable trimestriel de liaison en renfort de notre site (également en projet de refonte des œuvres d'Olivier et de Stéphane). Les ludothécaires, mais aussi les joueurs, auteurs de jeux, passionnés, tenanciers de boutiques et autres professionnels du jeu qui le souhaitent. Car, dans toute la mesure de nos moyens, nous maintiendrons notre politique d'envoi du magazine à qui en fait la demande.

Un bonheur n'arrive jamais seul. Silvana a également rejoint l'équipe LUDO. Elle prend bénévolement en charge la dynamisation de notre ludothèque « Ludivine », non sans donner quelques autres précieux coups de main, intégrant notamment le comité de lecture de l'artichouette aux côtés de Sophie, Olivier et de l'éditeur responsable.

Pour « Les cahiers de LUDO », aucune modification de la ligne éditoriale. Ils garderont la sobriété intérieure de leur présentation qui sied parfaitement à des publications scientifiques, fussent-elles de vulgarisation. Nos échos témoignent par ailleurs de l'intérêt croissant qu'ils suscitent et Alain Gottcheiner en demeurera le rédacteur en chef. Si votre cœur d'Artichaut paraît d'autant moins tendre et parfois plus indigeste que ses feuilles superficielles désormais cultivées avec amour, il suffit de sélectionner ce que vous voulez ingérer de ce supplément... détachable. Mais, surtout, ne vous découragez pas trop vite, parfois d'excellentes et riches nourritures spirituelles se gagnent au prix d'un petit effort supplémentaire, librement consenti.

Bonnes lectures à tous.  
Ludiquement vôtre,

Véhelgé  
Editeur responsable

<b>12 - 15 août:</b>	Week-end LUDO
<b>01 septembre:</b>	début du Label LUDO
<b>03 - 06 novembre:</b>	Salon Playtown
<b>19 novembre:</b>	Fête «Jeu t'aime»
<b>20 novembre:</b>	Fête «Jeu t'aime» et fin du Label LUDO

*Les vacances sont arrivées, beaucoup d'entre nous jouirons d'un repos bien mérité.  
Et il serait dommage de ne pas en profiter, avec le beau soleil de ces derniers jours!  
Mais, à LUDO, nous préparons déjà la rentrée de septembre!  
Voici un avant goût de ce qui vous attend, chers amis!*

## Le Ligneur du mois de juin est paru avec un dossier jeux signé LUDO!

Au menu, jeux de vacances à emporter ou à jouer chez soi... N'hésitez pas à parcourir notre sélection, elle vous attend également dans ce numéro avec le Dossier sur les jeux de société en vacances!

## Le LUDO WEEK-END arrive à grands pas!

Du 12 au 15 août, venez nous rejoindre pour jouer en famille, entre collègues, entre amis dans une ambiance conviviale, détendue et dans un superbe cadre ! A cette occasion, les 5 jeux finalistes du Label LUDO seront choisis. Pour d'infos en page 6.



## Le Label LUDO pointe le bout de son nez!

Les jeux finalistes, nommés dès la fin du Week-end LUDO, seront diffusés pour que septembre commence sur des chapeaux de roues! Cette année encore les choses iront très vite, car les premiers votes seront validés dès le début de septembre ! Le jeu gagnant sera consacré le 20 novembre, lors de la fête «Jeu t'aime». Vous pouvez déjà nous écrire à [olivier@ludothèques.be](mailto:olivier@ludothèques.be) pour avoir plus d'informations ou pour nous faire part de votre envie de participer à cet évènement d'envergure. Plus d'infos vous seront communiquées dans le prochain numéro de l'Artichouette, avec un dossier spécial sur le Label. Soyez prêts !



## Le salon Playtown

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

## La fête «Jeu t'aime» de Yapaka

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



## Nouveau cycle de formations LUDO

LUDO asbl organise des formations, que ce soit pour les particuliers curieux ou pour les ludothécaires chevronnés. Ces formations sont à la demande, n'hésitez pas à vous pencher sur notre catalogue en pages 11 et 12 pour plus d'informations!



Yapaka est un programme de prévention de la maltraitance  
à l'initiative du Ministère de la Communauté française de Belgique.

*Éviter la maltraitance... Oui, mais comment ? Nous aimerions tant quelques idées fortes, un mode d'emploi, un guide pour savoir comment procéder. Mais tout comme il n'y a pas de recette miracle pour être parent parfait, il n'y a pas de réponse préfabriquée pour éviter la maltraitance. Yapaka tente de lancer des pistes.*

LUDO asbl propose aux ludothèques et associations de participer à l'événement ludique « *Jeu t'aime* », fête du jeu organisée au Botanique à Bruxelles les 19 et 20 novembre 2011 par Yapaka (service de prévention de la maltraitance de la Communauté Française). Ce projet a pour but de réaliser de très courtes séquences vidéo (1'30) invitant les parents à jouer avec leurs enfants.

Yapaka met à disposition des locaux, un appui logistique et des moyens pour défendre et promouvoir le secteur des ludothèques en Communauté Française auprès du grand public, des médias et des politiques : attaché de presse, promo médias, campagne de promo affichage, invitation officielle des politiques, etc... **L'impact et les retombées à long terme de cet événement dépendent en grande partie de notre capacité à nous mobiliser.** LUDO asbl, en collaboration avec la Cocof, se propose de coordonner la participation des ludothèques. **Nous lançons donc à nouveau un appel à participation à toutes les ludothèques ou associations pour co-animer** une sorte de « village ludique » autour de différents thèmes. Si nous parvenons à nous mobiliser, les ludothèques occuperont une grande part de l'événement ! Les ludothèques sont également invitées à prendre contact avec Yapaka pour envisager un tournage dans leurs locaux pour les capsules vidéo diffusées sur La Trois. N'hésitez pas, Yapaka est en demande de partenaires pour les tournages ! Encore une bonne opportunité de visibilité...

**Pour toute info et ou envie de participation, à titre personnel ou professionnel, n'hésitez pas à nous contacter à [olivier@ludotheques.be](mailto:olivier@ludotheques.be) le plus vite possible !**

## LE PROJET

### Les intentions

Le jeu est essentiel pour le développement de l'enfant, il a de plus une grande importance en termes de prévention de la violence. Par ailleurs, les parents sont parfois très peu à même de jouer avec leurs enfants. Il s'agit de promouvoir le jeu. En effet, le jeu est essentiel pour le développement de l'enfant, par exemple en termes de prévention de la violence. De plus, les parents sont parfois très peu à même de jouer avec leurs enfants, au point que certains professionnels estiment la situation préoccupante.

Diverses propositions ont déjà été émises: Maurice Berger\*, par exemple, suggère d'introduire une réelle culture du jeu avec les enfants de moins de 2 ans; Serge Tisseron\*\*, quant à lui, propose des jeux de rôles dès la maternelle.

Il s'agit également par ce projet d'aider et de soutenir les professionnels de la petite enfance à inviter les parents à jouer avec leurs enfants.

«L'objectif est ici de définir des activités partagées et comportant une part d'inconnu donc de créativité sur un fond de prévisibilité, sans intention pédagogique» (M Berger). Il s'agit donc bien de donner le goût de s'amuser et pas d'ajouter une obligation de plus! Les pastilles vidéo donneront donc l'envie de jouer et mettront en avant la spontanéité, le plaisir, les moments de jubilation...

### Quels jeux ?

Chaque capsule met en scène un parent qui joue avec son enfant.

Les jeux proposés ne nécessitent pas des dépenses nouvelles. De nombreux jeux peuvent être effectués avec des objets de la vie quotidienne ou des jeux déjà disponibles au sein de la famille (doudou, cubes...)

Si nécessaire, deux ou trois indications « bricolage » sont données dans la capsule, mais nous privilégions la simplicité.

Les jeux sont à destination des enfants dès les premiers jours jusqu'à l'âge de 8, 9 ans

### Diffusion

Dans un premier temps, la diffusion se fera sur Internet. Une section du site yapaka.be reprendra les séquences ainsi que d'autres informations, adresses utiles pour les parents.

Les capsules seront diffusées sur La 3.

### Format

Les séquences durent environ 1 minute 30.

A l'image : un des deux parents joue avec l'enfant.

Bande son : le son synchro et éventuellement la voix d'un des deux parents qui aura été interviewé avant le jeu et qui parle de son enfant.

Il n'y a pas d'explication, la séquence sera suffisamment explicite.

\*Maurice Berger est le chef de service en psychiatrie de l'enfant au CHU de Saint-Étienne, ex-professeur associé de psychologie à l'Université Lyon 2 et psychanalyste.

\*\*Serge Tisseron est docteur en psychologie, psychiatre et psychanalyste.

**Pour plus d'informations:**

[www.yapaka.be](http://www.yapaka.be)

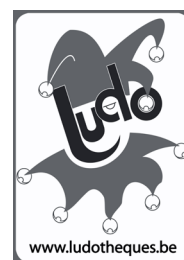
[info@ludotheques.be](mailto:info@ludotheques.be)

[olivier@ludotheques.be](mailto:olivier@ludotheques.be)

# Du 12 au 15 août 2011

## LUDOWEEKEND 11<sup>e</sup> édition

# LUDIVERSITE D'ÉTÉ



## A l'Auberge de Jeunesse de Champlon près de La Roche en Ardenne

Venez participer à la sélection des jeux finalistes du «Label Ludo 2011» qui récompense le meilleur jeu familial et (re)découvrir mille et un autres jeux, tout à loisir, trois jours et trois nuits durant!

### Auberge de Jeunesse de Champlon

Rue de la Gendarmerie 5, 6971 CHAMPLON (TENNEVILLE)

#### Tarifs:

- Formule «tout compris»: 130 euros.
- Pour les enfants de moins de 12 ans: 60 euros.
- Gratuit pour les moins de 5 ans et le 3<sup>ème</sup> enfant.
- 110 euros pour les moins de 18 ans, les créateurs de jeux édités, les membres des A.S.B.L. LUDO (ludothécaires), ALPA-Ludismes ou Saigneurs du Chaos.

#### Au programme:

Du vendredi soir à partir de 18h au lundi soir 17h.

Exposition et explication de nos meilleures découvertes et nouveautés 2011, élection des jeux finalistes du **Label LUDO 2011**, notre traditionnel jeu de nuit, le lancer de l'oeuf cru et remise des prix aux «enchères cachées».

Confirmation d'inscription dès réception de l'acompte (10 euros/personne). Nombre de places limité (70 lits). Virement sur le compte 068-2011461-96 de LUDO avec mention «Ludiversité d'été 2011».

#### Inscription et information par email ou téléphone:

**Anne VLG:** anne\_vanlang@hotmail.com - 02/521.62.62

**Michel VLG:** 02/538.20.04

#### Pour les ludothécaires, info complémentaire:

www.alpaludismes.net

ALPA-Ludisme A.S.B.L.

www.ludotheques.be

LUDO A.S.B.L.

info@ludotheques.be

(Sophie)



## Les jeux en vacances



Les vacances, enfin ! Mais que prévoir pour nos enfants ? Faut-il investir dans des cahiers de vacances ?

Et vous, vous emmenez vos dossiers de travail en vacances ? Non, Evidemment ! Les vacances sont, pour tout le monde, parents et enfants, l'occasion de se déconnecter du quotidien, de se reposer... Mais cela n'implique pas pour autant de devoir abdiquer toute réflexion !

Cahiers ou carnets de vacances, jeux de société ou bricolages, devinettes, rébus et autres jeux de lettres, quelle que soit l'occupation, quel que soit l'âge de l'enfant ou du parent, il est si bon de s'amuser ensemble !

## JEUX DE SOCIÉTÉ: SÉLECTION POUR LES VACANCES

Sur cette page, vous trouverez notre sélection de jeux de société pour le Ligeur. Une sélection estivale, pour petits et plus grands! Elle comprend des nouveautés mais aussi des grands classiques. La majorité d'entre eux s'emportent facilement en vacances ou au parc, pour ceux qui restent au pays.

## Délic (Ferti)

Savoir si la vache boit du lait ou si le frère de votre mère est bien votre tante, voilà qui paraît facile. Mais s'il faut réagir à la seconde et surtout avant tous les autres pour le confirmer ou l'infirmer, cela se complique... Et quand, en plus, votre main droite dit vrai et la gauche dit faux (ou le contraire...), cela devient carrément délicat, voire impossible. 90 petites cartes, une cible en mousse, vos deux mains et quelques neurones affûtés suffisent à maintenir l'ambiance et la convivialité de ce petit jeu décapant qui s'emporte et se joue partout ! Dès 8 ans. 3 à 8 joueurs



## Drôles de mamans et Au pays des papas (Game Box)

Deux petits jeux de cartes basés sur le principe du Memory, qui créent toujours une tendre connivence avec les enfants. Au-delà de la mémoire immédiate, ces jeux font appel à une vraie mécanique ludique, mais aussi à un brin de tactique et d'opportuniste. De quoi flatter l'intelligence des enfants et titiller celle des adultes. Différentes et complémentaires, ces deux petites boîtes se glissent dans une poche, donc sont faciles à emporter en vacances. Dès 5 ans. 2 à 4 joueurs.



## Flouk (Sweet November)

Un jeu au matériel tout mignon et attachant, dont le graphisme et l'univers proposés sont ses premiers atouts : les Napils, Moutas et autres Bloups sont à croquer. Ces extraterrestres, indisciplinés et en voie de disparition, tentent de trouver refuge sur Terre où il va falloir les faire cohabiter, ce qui n'est pas gagné d'avance. De décrets en prises de pouvoir, d'échanges en opérations commando, les Flouks se collectionnent et passent de main en main pour tenter de vivre en paix dans le plus grand village. La logique de ce jeu de cartes gentiment méchant ravira les enfants qui s'affronteront dans la bonne humeur à coups de pouvoirs spéciaux et de coups fourrés. Tandis que peu d'adultes resteront insensibles au charme de ces petites boules de poil. Dès 7 ans. 3 à 6 joueurs.



## Kakerlaken salat (Drei Magier Spiele)

Un grand classique du jeu d'ambiance, avec sa crise de fous rires à clé et dont le succès ne pâlit pas. Les cartes Poivron, Salade, Tomate et Choux-fleurs s'empilent et il suffit de nommer le légume que l'on vient

de poser. Jusque-là, tout va bien... Mais sachez qu'il vous est interdit de prononcer le nom du légume qui vient d'être nommé ou qui vient d'être posé. Vous devez alors mentir au quart de tour car vous n'avez qu'une seconde pour jouer. C'est alors qu'il se produit des choses bizarres dans votre cerveau : blocage, bégaiements, inversions de syllabes... Un petit classique délirant qui, lui aussi, s'emporte et se joue partout. Dès 6 ans. 2 à 6 joueurs



## King of Tokyo (Iello)

Une nouveauté qui ne fait pas dans la dentelle et c'est tant mieux. Les grandes et belles figurines en carton de ce jeu - qui pourraient être des rejets décalés de Marvel et d'un Manga - répondent au doux nom de Giga Zaur, Cyber Bunny ou encore Meka Dragon. Tout ce beau monde doit prendre possession de Tokyo... afin de tout y détruire. Politiquement incorrect et très jubilatoire. On s'en donne à cœur joie pour distribuer des baffes à ceux qui voudraient prendre la capitale convoitée ou pour en déloger l'heureux élu du moment. Le tout se joue à coup de dés, avec lesquels il faut obtenir des combinaisons de symboles. Un Yam's revisité et fortement thématique donc, dont la composante tactique émerge rapidement du fracas des dés, notamment grâce à la possibilité de customiser son monstre avec des pouvoirs spéciaux. Dès 8 ans. 2 à 6 joueurs.



## Kubb (Eliott Games) et Molkky (Tactic)

Deux jeux d'extérieur qui nous viennent du Nord et qui ont en commun le même challenge technique : renverser des pièces de bois en les percutant avec un bâton dont le lancer est tout un art. Dans Molkky, - alias la «pétanque viking» - le but est de renverser des quilles numérotées et ce, dans un certain ordre. Tandis que Kubb - fort joliment surnommé les «échecs vikings» - est un peu plus tactique. Ici, les blocs de bois symbolisent des soldats et l'aire de jeu un champ de bataille. Le but est de s'emparer du roi en avançant ses lignes sans trop s'exposer aux tirs adverses. Deux jeux très conviviaux, tout de bois fabriqués, avec lesquels on ne passe jamais inaperçus sur la plage ou au parc. Dès 6 ans. 2 à 6 joueurs.



## Mille et un trésors (Haba)

Un jeu de tuiles nerveux, au cours duquel les tours s'enchaînent rapidement à la recherche frénétique des plus gros trésors. Attention : le magot est celui d'Ali Baba, qui s'approche de la grotte dans laquelle les joueurs sont en train de perpétrer leur méfait. Et gare aux joueurs trop cupides qui perdront la partie. Un jeu qui revisite l'universelle légende sur le ton de «l'arroseur arrosé», avec des règles fluides qui naviguent



entre tactique et opportunisme, entre compétition et collaboration. En effet, malgré la course individuelle au trésor, les joueurs font bloc contre Ali Baba et ce, en riant sous cape du bon tour qu'ils sont en train de lui jouer ensemble. Dès 5 ans. 2 à 4 joueurs.

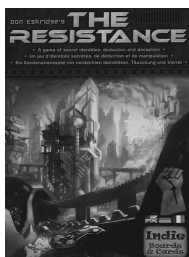
### Pyramide d'animaux (Haba)

Cette boîte-là, vous ne l'emporterez pas en voyage : c'est elle qui vous emmène au bout du monde, au pays des girafes, des panthères et autres flamants roses. À vous d'empiler les animaux en bois peint pour former une improbable pyramide en équilibre. Et ce, jusqu'à ce que tout s'écroule au grand plaisir de vos adversaires. Tête en bas ou pattes en l'air, tous les moyens sont bons pour accomplir ses «missions secrètes», en faisant se toucher les trois animaux indiqués sur vos cartes. Ces objectifs secrets sont d'ailleurs la principale nouveauté de la version «big size» de ce grand classique. Le jeu d'adresse est maintenant teinté de tactique et de bluff, pour encore plus de suspense. Dès 5 ans. 2 à 4 joueurs



### The Resistance (Indie Boards and Cards)

Amateurs de Loups-Garous : bienvenus ! Plus besoin d'être neuf pour s'adonner aux joies du bluff, de la trahison et de la manipulation: cette nouveauté se joue dès cinq joueurs. Fini d'attendre des heures que la partie se termine quand on a été éliminé prématurément : dans Resistance, personne n'est éliminé et tout le monde joue jusqu'à la fin. Le contexte : de méchants espions se sont secrètement infiltrés dans les rangs de gentils résistants pour déjouer leurs plans. Leur but : faire échouer un maximum de missions. Pour cela, ils devront agir en catimini pour ne pas se faire repérer.



Un rien plus complexe que Loups-Garous, ce jeu est aussi plus subtil et plus psychologique : chaque regard, chaque choix, chaque parole est un indice dans une ambiance palpable de suspicion et de mensonge. Dès 10 ans. 5 à 10 joueurs.

### Time's up ! Family (Asmodee/ Repos Production)

Si vous habitez sur Mars et que vous n'avez jamais joué à Time's Up, atterrissez pour vous emparer de la version «Family» de ce best-seller des jeux d'ambiance. Le principe reste le même que dans la version de base : faire deviner à ses coéquipiers des noms ou des mots figurant sur des cartes et ce d'abord en les expliquant, puis avec un seul mot,



puis enfin, en les mimant. Le tout, évidemment, sous la pression d'un sablier. L'astuce géniale : ce sont toujours les mêmes propositions qui reviennent et les «nuls en culture générale» peuvent donc tout à fait concourir s'ils font preuve d'un peu de bon sens. Fini donc les blancs humiliants du Trivial Pursuit : ici, tout le monde a sa chance. D'autant que dans cette version familiale, ce sont des animaux, des objets, des métiers... qu'il faut faire deviner. Dès 8 ans. De 4 à 12 joueurs.

### Timeline (Hazgaard Editions)

Savez-vous quand la brosse à dents ou le soutien-gorge ont été inventés ?



Non ? Alors, ce jeu est fait pour vous. Expliquée en deux minutes chrono, cette nouveauté surprend d'abord par sa simplicité : le but est de classer chronologiquement des inventions, souvent surprenantes ou rocambolesques. Plus on avance dans la partie, plus ça se complique car les intervalles entre les dates se resserrent. Pas besoin d'être calé en histoire pour gagner

et surtout pour s'amuser : il faut simplement savoir faire preuve de logique et d'à-propos. Un jeu accessible aux plus jeunes, pour autant qu'on leur explique le contexte et qu'on rééquilibre les chances en début de partie. On se surprend alors à coopérer tous ensemble pour savoir si le langage des signes a été inventé avant ou après le saxophone... Un jeu superbement illustré, rapide, instructif, amusant et convivial. Lui aussi s'emporte partout. Dès 8 ans. 2 à 8 joueurs.

### Bazar Bizarre (Gigamic/Zoch)

Voilà une nouveauté qui émerge de la kyrielle de jeux de reconnaissance et de réflexe. Au début, son économie de moyens étonne et ses règles déroutent : parmi les cinq objets colorés placés au milieu de la table, le but est d'identifier celui dont la forme et la couleur ne sont pas représentées sur les cartes que l'on retourne les unes après les autres. À vous de vous en emparer avant les autres, en analysant la situation au quart de tour. Un jeu d'identification «par défaut» dont le succès avéré échappe à toute analyse tant il rend fou ceux qui s'y essaient. Sans doute réveille-t-il une partie enfouie de notre cerveau reptilien qui déclenche l'hilarité et l'addiction quand elle est activée. C'est magique, efficace, très joliment ouvragé. Un jeu qui se glisse dans la poche du short pour se faire des amis sur la plage. Dès 8 ans. 2 à 4 joueurs.



Sélection faite par Olivier.

## SOLEIL À L'HORIZON!

Les jeux de vacances, et surtout les jeux de plein air, permettent aux enfants et aux adultes d'évacuer les tensions, de créer une cohésion de groupe, un esprit d'équipe, même d'apprendre ou d'entretenir les acquis de l'année écoulée. Mais n'oublions pas que le but premier d'un jeu est d'être amusant! Les jeux de plein air demandent souvent beau temps, espace, inventivité. Trop souvent, on se cantonne aux jeux bien connus (jeux de ballon sur la plage, jeu de piste, de course ou de tradition comme la marelle). Être en extérieur, cela ne veut pas seulement dire se dépenser! Faire un bricolage sur l'herbe, voilà qui peut être intéressant! Sans oublier les recettes de cuisine faciles, la création de déguisements ou les séances de maquillage! Mais n'oubliez pas la crème solaire...

Voici deux livres qui vous donneront des pistes: *Jeux pour les vacances - spécial plein air* et *Jeux pour les vacances - spécial jours de pluie*. Parus aux éditions Nathan en 2004 et écrits par Brigitte Bellac, ils fourmillent d'idées de jeux en plein air pour le premier, à l'intérieur pour l'autre.

### Livre de jeux spécial plein air

Ce livre est divisé en 5 parties:

- \* La première, intitulée *Plus vite, plus fort !* propose une vingtaine de jeux toniques demandant de la place. Mieux vaut donc être au grand air !
- \* La seconde partie concerne les jeux d'eau, si agréables lorsqu'il fait chaud. Certains jeux sont destinés à la plage ou à la piscine, d'autres ne demandent que bassines, bouteilles et gobelets.
- \* Ensuite viennent deux chapitres complémentaires:

*Chasses au trésor* et *Suivons les pistes !*. Si ces idées de jeux peuvent se jouer en famille, pour un anniversaire ils sont tout indiqués.

\* Enfin, la partie la plus intéressante: *Dans le noir*. Ce chapitre aborde deux types de jeux; ceux où les joueurs ont les yeux bandés et les jeux de nuit. Beaucoup de ces jeux conviennent pour de petits groupes (de 5



à 10 personnes), ils conviennent donc à tout moment.

### Livre de jeux spécial jour de pluie

Ce livre est divisé en 4 parties:

- \* *Salut les artistes*: Petits bricolages, jeux d'expression, expériences scientifiques et tours de magie, que d'idées pour des artistes en herbe!
- \* *Sportifs d'intérieur*: Ces jeux en mouvement sont tout indiqués pour un intérieur étriqué.
- \* *Les 5 sens en éveil*: Les 5 sens sont mis ici à l'honneur.
- \* *En solo*: Un chapitre entier pour s'amuser seul après la fête.

Il existe deux autres livres dans la même collection: *Jeux pour le mercredi* et *Jeux zen*. N'hésitez pas à les consulter!





## JEUX TRADITIONNELS D'AILLEURS

Nous connaissons tous des jeux d'autres pays. Awale, go, mikado, Siham, beaucoup sont devenus des incontournables dans nos ludothèques. Ce sont pour la plupart des jeux de pions et/ou de dés. Voici un petit tour du monde de jeux traditionnels moins connus.

### Chat carnage, Lesotho, Afrique

Les participants forment une ronde en se tenant la main. Un joueur va au milieu et se met à chanter, à chaque fin de phrase les autres du cercle répondent une même phrase. A la troisième réponse, le joueur du milieu s'élanche et essaye de briser la chaîne. S'il n'y arrive pas alors on change le joueur du milieu en prenant un volontaire, s'il y arrive tous les participants de la ronde partent en courant à sa poursuite pour essayer de l'attraper. Le joueur qui l'attrape en premier prendra sa place au milieu et commencera la chanson.

### Jeux sportifs, Polynésie

Les jeux polynésiens remontent aux temps anciens. Le lancer de javelot était ritualisé, recommandé par les dieux. Les sports traditionnels polynésiens ont désormais leurs compétitions, avec la création en 2005 de la Fédération des Sports et Jeux Traditionnels qui organisait alors ses premières journées d'épreuves comptant pour le tout nouveau championnat de Tahiti. Les épreuves sont restées les mêmes que d'antan, ce qui ravit les touristes. Dans ces épreuves, on peut voir, notamment, des compétitions de pirogues à voile, de lancer de javelot, de porteurs de fruits, de lever de pierre, ou encore de grimper de cocotier...



### La toupie, Chine

La toupie est un jeu traditionnel chinois depuis plus de 4000 ans. Il s'est exporté dans le monde entier. Pour y jouer, il faut tenir d'une main un fouet enroulé étroitement autour de la partie supérieure de l'axe et empoigner la toupie de l'autre. Ensuite, il faut tirer le fouet en arrière jusqu'à ce que la toupie tombe par terre et tourne, et la fouetter continuellement



## LORSQUE LES ENFANTS VOYAGENT...

Les jeux traditionnels ont beaucoup voyagé. On peut s'en rendre compte lorsqu'on voit que des jeux comme la marelle sont connus dans le monde entier, avec diverses variantes. Mais lorsque ce sont les enfants qui voyagent, comment les faire patienter de longues heures en voiture, en train ou en avion? Voici quelques astuces!

### En voiture

La voiture permet beaucoup de choses, contrairement à ce que l'on pense! La route est truffée de panneaux, de plaques de voitures, de panneaux publicitaires... Les jeux comme l'Abécédaire fonctionnent donc très bien (A pour arbre, B pour barrière, C pour ciel...), ou encore le jeu du *Premier qui voit...* (une voiture, une grange, une vache...). Les enfants aiment savoir où ils vont, profitons-en! Donnons-leur des cartes routières pour qu'ils puissent suivre la route, ou en inventer d'autres... La voiture permet également de ne pas trop s'inquiéter des pièces perdues, contrairement aux trajets en train ou en avion. Il est donc plus facile de sortir crayons et jeux de voyage pour un amusement en solitaire ou à plusieurs.

### En train ou en avion

Les mêmes jeux et surprises sont possibles dans ces transports en commun. Faites attention par contre de ne rien laisser derrière vous en petites pièces de jeu! Les dés et autres pions sont si vite perdus...



pour la garder en mouvement. Les toupies sont faites en différentes matières, comme en poterie, en pierre, en bois, en bambou et en terre cuite. Faites en bois dur, les petites toupies avec lesquelles les enfants jouaient dans le passé étaient des jouets faits par eux-mêmes, ce qui pouvait donner aux enfants un sentiment de satisfaction et le plaisir d'une autoproduction réussie.

### Le Sho, Tibet

Le sho est un jeu de parcours traditionnel tibétain, on ne sait rien des origines de ce jeu probablement très ancien, une parenté avec les autres jeux de parcours asiatiques est plus que probable. Les pièces de monnaie font office de pions, les coquillages représentent le parcours à réaliser, le vainqueur est le premier à sortir toutes ses pièces du parcours. Un cérémonial de jeu tout aussi important que la règle elle-même.



### Cache cache, Roumanie

C'est un jeu où beaucoup d'enfants peuvent participer. Ils forment un cercle et ils disent les mots suivants : *Dans un encrier / Plein d'encre / Quelle couleur aura / Votre robe ?*

Un enfant dit une couleur, puis les mots : *Avez-vous une chose comme cela sur vous / Faites-le voir si vous pouvez.* En roumain, ceux-ci sont rimés. L'enfant qui ne peut pas montrer la couleur se couvre les yeux et compte jusqu'à dix. Dans cet intervalle, les autres enfants se cachent. De temps en temps, il demande « Êtes-vous prêts ? ». Quand il n'obtient aucune réponse, il peut chercher les autres. Le premier enfant découvert sera celui qui comptera jusqu'à dix et cherchera ses camarades.

### Là-bas, Amérique du nord

Ce jeu était pratiqué par les indiens des plaines et les indiens des bois. «Compter les coups» était un moyen pour un guerrier de prouver sa bravoure. Dans ce jeu, l'ennemi est assis en tailleur et on a posé un bandeau sur ses yeux. Tous les autres enfants forment un cercle autour de lui. Le chef (le professeur, l'adulte ou un autre enfant) désigne du doigt un des enfants du cercle pour être celui qui va essayer de toucher l'ennemi sans se faire repérer. Le «guerrier» ainsi désigné essaie de toucher «l'ennemi». «L'ennemi» lui, écoute attentivement. S'il entend le «guerrier», il pointe un doigt dans sa direction et cri «là-bas!» Si c'est la bonne direction, on choisit un nouvel ennemi. Il s'agit de toucher et non de frapper l'ennemi. Vous devez toucher du bout des doigts, cela suffit pour gagner.

«Chaque année nous partons avec nos 4 enfants en voiture dans le sud depuis Paris et ça fait beaucoup de km, alors nous avons trouvé le truc pour occuper nos enfants :

- \* nous apportons toutes leurs chansons préférées Henri Dès, Anne Sylvestre...
- \* leurs cd d'histoires
- \* un cahier de gommettes chacun (comme ça pas de disputes)
- \* des livres, et papa ou maman lit tout haut une histoire par enfant
- \* un sac à surprises rempli de petits trucs (des clés, un vieux portable, une calculatrice, une règle, un bijoux fantaisie, et autres gadgets, chacun tire à son tour dans le sac et doit faire deviner aux autres l'objet qu'il a trouvé...

Puis on joue beaucoup à :

- le 1er qui voit une voiture bleue, une vache, un château, un camion...
- à 2 minutes de silence par personne ... gagne un bonbon

Bien sûr on prévoit toujours un sac de bonbon pour les récompenses, les enfants adorent ça...et puis s'il mangent beaucoup de bonbons pendant le voyage ça reste exceptionnel...

Avec tout ça, on passe les 1000 km sans problèmes et bien sûr des petits arrêts de temps en temps.» dit Véronique sur familles-en-vacances.com.

## INSOLITE

Le jeu UNO est maintenant disponible en version «Sport»! Les cartes, bien résistantes et transparentes, peuvent même être utilisées dans l'eau. Elles sont toutes percées d'un trou, permettant de les rassembler avec un mousqueton. Idéal lorsqu'on décide de faire une partie après un peu d'escalade!



**Lisa DERU, 29 ans,  
ludothécaire de la Ludothèque communale d'Ixelles, Bruxelles**



**LUDO > Quel est votre parcours?**

**LISA DERU >** Je suis la fille de Pascal Deru, propriétaire du magasin Casse-noisettes à Bruxelles. Je suis donc dans le jeu depuis que je suis toute petite.

J'ai d'abord fait des études d'illustration, puis j'ai aidé mes parents au magasin. J'avais pensé ensuite faire des études d'institutrice primaire, mais j'ai appris que la commune d'Ixelles cherchait quelqu'un pour reprendre sa Ludothèque. On m'a offert le boulot de mes rêves!

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

**LR >** J'ai repris le projet de ludothèque en 2005.

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

**LR >** Lorsque je suis arrivée, la Ludothèque était dans une petite pièce, assez obscure, près d'une école de devoirs. La première fois que je suis entrée dans la Ludo, il y avait des peluches, des jouets en tissu, mais surtout des jouets en plastique, bruyants, qui fonctionnaient avec des piles. Sans compter les piles de pions et autres éléments disséminés dans toute la pièce ou sur les tables! Toutes les boîtes étaient ouvertes... J'ai mis 3 mois à faire l'inventaire, à classer les jeux et jouets, bref, à tout remettre en ordre.

J'ai mis un an à mettre sur pied une Ludothèque digne de ce nom et ouverte au public, avec un classement, un système de prêt, des fiches mises à jour, un stock de jeux convenable. J'ai acheté des grands jeux sur table, pour permettre aux gens de jouer sur place. Pendant cette année, la Ludo était ouverte, mais surtout pour des écoles et des associations. Mon but était d'ouvrir au grand public.

Lorsque la commune d'Ixelles nous a donné le local que nous occupons actuellement, beaucoup de choses ont changé. Les pièces sont beaucoup plus spacieuses, nous avons de la lumière. L'ambiance est bien meilleure! Cela nous permet d'accueillir beaucoup de monde, contrairement à la petite pièce du début. Maintenant, nous avons tellement de succès que deux postes ont été ajoutés à mon mien, l'un à temps plein, l'autre à mi-temps.

**LUDO > Quelles sont les spécificités de votre Ludothèque?**

**LR >** Nous avons un espace bébé qui peut accueillir les petits bouts de 3/4 mois et leurs parents. Nous organisons aussi des soirées jeux tous les premiers mercredis du mois, et nous avons énormément de prêts en cours.

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

**LR >** Nous fêterons les familles le dernier week-end d'août, animerons la fête de la commune d'Ixelles, et, bien sûr, participerons au Label LUDO!



**LUDO > Quel est votre public?**

**LR >** Nous avons de tout!

Nous sommes près de la Communauté Européenne, nous avons donc beaucoup d'étrangers. Heureusement, mes collègues et moi-même savons les accueillir en différentes langues. Nous avons aussi beaucoup de mamans venant avec leurs petits enfants, des habitués, des adultes en soirées jeux qui viennent de partout, des étudiants en orthopédie, des écoles et des crèches, des responsables de garderies, des profs, ...

**LUDO > Que préférez-vous dans votre métier?**

**LR >** Cette Ludothèque est mon projet, je l'ai remis sur pied et m'en occupe depuis plusieurs années. Je travaille dans un milieu qui me plaît beaucoup; j'adore être en contact avec les gens, discuter avec eux, répondre à leurs demandes. Je suis dans mon élément! J'adore aussi bouger les meubles de place! Les enfants redécouvrent ainsi d'anciens jeux avec lesquels ils ne jouaient plus beaucoup.

**LUDO > Avez-vous une anecdote à nous raconter?**

**LR >** Un jour, un papa est venu avec ses deux petits jumeaux. En partant, l'un d'eux a déposé sur le comptoir une énorme plaquette de chocolat. J'ai appelé le père pour qu'ils la reprennent, pensant qu'ils l'avaient oubliée. Mais non, elle était pour moi! C'était un cadeau que ces enfants voulaient me faire...

**LUDO > Comment votre travail est-il perçu?**

**LR >** Je n'ai pas entendu de commentaires négatifs sur mon métier ou mon travail. Au contraire, les gens sont émerveillés par notre boulot et beaucoup voudraient faire partie de l'équipe!

**LUDO > Quel est votre jeu coup de coeur?**

**LR >** Oh, il y en a tellement!

En jeu adulte, j'aime beaucoup Petits meurtres et faits divers et Battlestar Galactica. Pour les enfants, mes préférés sont Identik, Zooloretto, Sagaland, Kiékoï, Vert, bleu, rouge, souris bouge, Schlacht am buffet, ...

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

**LR >** Connaître ses jeux! Sans ça, comment les faire connaître aux gens,



*Les jeux se mettent en vacances à la Ludothèque d'Ixelles! A droite, la plage, à gauche, la mer. Tout cela fait main par la fine équipe de la Ludo! Les filles, on vous dit bravo!*

**LUDOTHEQUE COMMUNALE D'IXELLES**

Rue Mercelis, 13, 1050 Bruxelles

02/515.69.45

[ludomosaiquexl@gmail.com](mailto:ludomosaiquexl@gmail.com)

Ma 10h - 17h

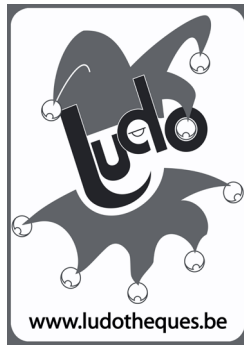
Me 13h - 18h

Je 13h - 17h

Ve 10h - 13h

Sa 10h - 12h45





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

## FORMATIONS POUR...

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

## QUI SOMMES-NOUS ?

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

## OBJECTIFS DE NOS FORMATIONS

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

## NOS MÉTHODES DE FORMATION

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

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



## FORMULES et MODALITÉS

### ✓ JOURNÉES DE FORMATION

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

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

### ✓ DEMI-JOURNÉES DE FORMATION

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

Organisées plus spécifiquement autour d'un module en particulier.

### ✓ CONFÉRENCES

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

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

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

Toutes ces formations sont à la demande.

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

LUDO ASBL - 62 avenue De Fré  
1180 Bruxelles

[info@ludotheques.be](mailto:info@ludotheques.be)



# CATALOGUE DES FORMATIONS

## LE JEU ET LES JOUEURS - modules d'initiation

### **1. Introduction au jeu (de société)**

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

### **2. Les règles du jeu : un plaisir à découvrir**

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

### **3. Le jeu coopératif et l'interaction ludique**

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

## LE JEU ET LA CULTURE - modules transversaux

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

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

### **5. Histoire et actualité du jeu de société contemporain**

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

### **6. Le jeu de société: un objet culturel ?**

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

## LE JEU ET SES PUBLICS - modules ciblés

### **7. L'animation ludique**

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

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

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

### **9. Les jeux en milieu (para)scolaire**

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

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

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

### **11. Le jeu pour adultes**

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

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

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

## POUR ALLER PLUS LOIN... - modules de spécialisation

### **13. Se perfectionner dans le classement des jeux et jouets**

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

### **14. Le Parcours des jeux et des jouets**

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

### **15. Mieux connaître certains types de jeux**

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

### **16. Ouvrir et gérer une ludothèque...**

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

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

# **PARTICIPEZ A L'ÉLECTION DU JEU FAMILIAL 2011**



Les 5 jeux finalistes seront sélectionnés lors du  
LUDO Week-end du 13 au 15 août!

Début des votes  
**SEPTEMBRE 2011**

Pour plus d'informations, rendez-vous sur  
[www.ludotheques.be](http://www.ludotheques.be)  
[info@ludotheques.be](mailto:info@ludotheques.be)



# À SUIVRE !

**DANS LE PROCHAIN ARTICHOUETTE**

## L'Actuagenda

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



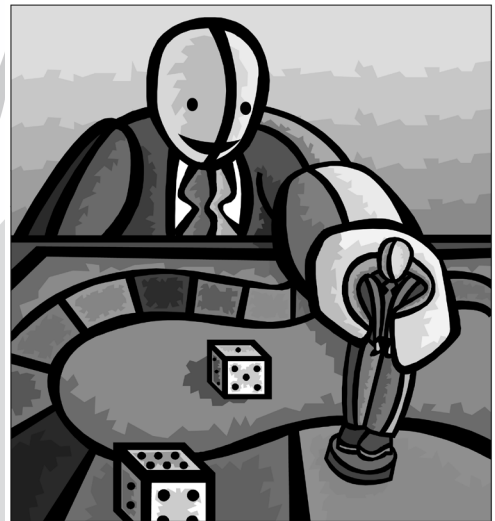
## Focus sur... le Label LUDO!

L'évènement de l'année



## Dossier: le ludothécaire

Ce métier si (mé)connu



## L'interview!

De vous ? Ecrivez-nous!



## Fiche de jeu

Découverte d'un ludothécaire



[www.ludothèques.be](http://www.ludothèques.be)





# COURRIER DES LECTEURS

Chers lecteurs, chères lectrices,

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

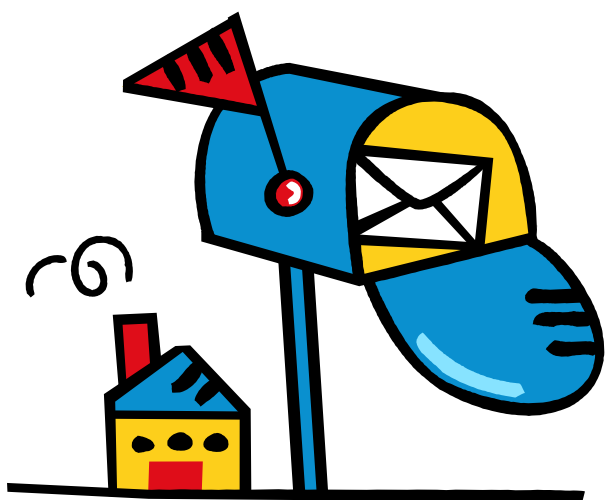
En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité. L'équipe de LUDO est à votre écoute pour le prochain numéro!

Si vous avez des questions, des idées, des suggestions, ou même des articles à nous proposer, vous pouvez nous en faire part pour que nous puissions l'ajouter au prochain numéro de l'Artichouette. Pour ce faire, contactez-nous à cette adresse: [verstraeten.sa@gmail.com](mailto:verstraeten.sa@gmail.com)

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

Merci de nous avoir lu.

Sarah Verstraeten



**Artichouette** journal d'information de Ludo ASBL \* **Editeur responsable** Ludo ASBL, représentée par Michel Van 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](http://www.ludotheques.be) \* **Permanences** Sophie Hanozet 02/733.85.00 et [info@ludotheques.be](mailto:info@ludotheques.be) \* **N° d'entreprise** 424.043.418 \* **Numéro de compte** 068-2011461-96 \*