



L'Artichouette

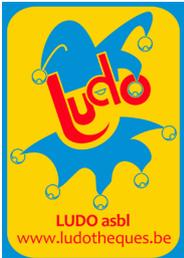
La feuille de chou de **LUDO asbl**

P601034

BP 1/7939

1050 BXL 5

LUDO asbl, av Defré 62 1180 Bruxelles



ACTU

Les jeux en bois

Deux reportages ludiques

Rencontre avec *Flatlined Games*



Dossier

Les jeux coopératifs

SOMMAIRE

FOCUS SUR ...

LES JEUX EN BOIS 9

REPORTAGE

COLLOQUE À LA LUDOTHÈQUE M. CARÈME 12

JOURNÉE MONDIALE DU JEU À OUPEYE 13

DOSSIER :

LES JEUX COOPÉRATIFS 15

L'INTERVIEW :

ANNE MARIE MAKTA 23

RENCONTRE AVEC ... :

ERIC HANUISE DE FLATLINED GAMES 26

ET AUSSI ...

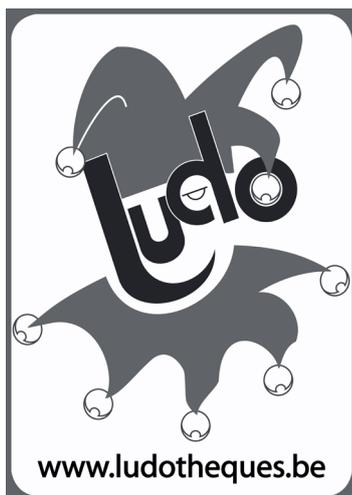
NEWS 4

CALENDRIER LUDIQUÉ 5

AGENDA DES LUDICENTRES 6

C'EST JOUETTE 24

LA PAGE DE LUDO ASBL 25



ÉDITO

La publication de l'Artichouette s'est fait attendre, cette fois-ci, et j'espère que vous ne nous en tiendrez pas rigueur.

Dans ce numéro, vous remarquerez que la page "Agenda des ludothèques" se nomme maintenant "l'agenda des Ludicentres". Cela rejoint une interrogation que s'est posée dernièrement l'équipe de LUDO asbl: un club de jeux peut-il être considéré et nommé comme "ludothèque"? Lors de notre Assemblée Générale, nous nous pencherons plus avant sur le sujet, et vous êtes bien sûr invités à y assister pour donner votre avis!

L'Artichouette s'étoffe de plus en plus, comme vous pouvez le constater dans le sommaire. En plus du "Dossier," du "Focus" et de l'"Interview d'un(e) ludothécaire", nous avons ajouté d'autres rubriques comme la page "Rencontre avec..." et les "Reportages". D'autres encore, comme la "Chronique de Silvéric", s'est transformée en "C'est jouette!", et vous y retrouverez une sélection de jeux toujours plus grande. La rubrique "Le mot du Président" s'est également agrandie pour devenir la "Page de LUDO asbl", où vous trouverez l'actualité de notre asbl.

L'Artichouette prend de l'ampleur, mais rien ne serait possible sans vous, cher lecteur. Ce journal vit par vous et pour vous! Si vous organisez un évènement ludique, que vous désirez faire partager votre jeu coup de coeur, ou que vous avez des idées pour le journal et/ou LUDO asbl, écrivez-moi!

Je n'ai qu'une adresse:

artichouette@ludotheques.be

Ludiquement vôtre,

Sarah Verstraeten
Rédactrice en chef

Bureau permanent de LUDO asbl:

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

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



Les jeux de société ont la cote en Belgique... et dans les médias belges!

Une fois n'est pas coutume, voici un article trouvé sur le site de RTL TVI. Le jeu commencerait enfin à faire parler de lui dans les médias ?

"On pourrait croire qu'avec l'arrivée du jeu vidéo, le jeu de société allait être relégué au rang des choses ringardes et dépassées! Et bien non, le bon vieux plateau de jeu a toujours la cote et c'est tant mieux!

Avec les consoles et les jeux vidéo, les jeux de société ont été un peu mis de côté. Pourtant, les voici qui reviennent sur le devant de la scène. Les ludothèques, où il est possible d'emprunter des jeux ou de jouer sur place, ont de plus en plus de succès. De plus, les jeux de société ne sont plus réservés aux enfants. Ils séduisent de plus en plus les adultes.

Et en la matière, notre pays n'est pas en reste. En effet d'après une étude menée par Ivox et RTL.BE, près de 50% des Belges seraient adeptes du jeu de société. 3% y joueraient très régulièrement, 10% régulièrement et près de 47% souvent! 31% affirment eux n'y jouer que très rarement et 10% jamais.

Des jeux pour petits et grands

La grande nouveauté, c'est qu'en plus de séduire les enfants, les jeux de société séduisent désormais les adultes, les trentenaires étant sans doute nostalgiques des bonnes vieilles boîtes en carton de leur enfance. Si on regarde chez les accros aux jeux, selon cette étude, ils sont 3,5% chez les 30-49 ans à jouer très régulièrement contre 2% chez les moins de 29 et 3% chez les + de 50 ans.

Il faut dire que le jeu de société est souvent plus convivial que ses concurrents modernes, jeux vidéo, consoles, iPhone, ... Il permet de créer un moment de détente et d'échange en famille. L'offre des jeux est également toujours plus variée. Qu'il soit de stratégie, d'aventure, de culture, ... à deux ou à plusieurs, le jeu de société ne cesse de se développer et il y en a vraiment pour tous les goûts.

Ludothèques et soirées jeux

Si vous êtes un vrai passionné de jeu de société, les ludothèques se sont également bien développées. Vous pouvez échanger ou revendre vos jeux de société ou simplement vous retrouvez entre passionnés. Pour plus d'information, vous pouvez vous rendre sur le site www.ludotheques.be. Mais pour les férus de jeu, il n'y a pas que les ludothèques. On remarque que le jeu commence à s'installer un peu partout. Certains bars ou restaurants organisent maintenant des soirées jeux. Dans les magasins spécialisés en jeu de société, vous pouvez tester, participer à des soirées découvertes ou à des tournois. Ils sont devenus un véritable espace de détente et d'échange. Il y en a forcément un près de chez vous!"

Source : <http://www.rtl.be/loisirs/detente/societe/21067/les-jeux-de-societe-ont-la-cote-apres-des-belges->

Et de 31!

Une nouvelles ludothèque va bientôt ouvrir ses portes à Bruxelles, sur la commune de Koekelberg.

Ce projet, porté par la Maison Communale de Koekelberg, était vieux de 10 ans! Son ouverture est prévue en septembre de cette année, dans l'ancienne *Maison du Directeur*, sur deux étages. Beaucoup de choses sont encore floues à l'heure actuelle (la Ludothèque n'a pas encore de nom ni d'horaires d'ouverture), mais les deux ludothécaires qui travaillent sur le projet sont motivés et plein d'idées. Actuellement, ils sont à la recherche de jeux et jouets à donner, même incomplets. N'hésitez pas à contacter Mickaël Gainsbury ou Sarah Dermine si vous avez des jeux en trop!

Ludothèque de Koekelberg,
4, rue de Ganshoren
1081 Koekelberg
02/412.40.56
mgainsbury@koekelberg.irisnet.be
sdermine@koekelberg.irisnet.be



Et les nominés sont...

Les heureux élus à l'élection du *Spiel Des Jahres* de cette année ont été révélés.

Nous ne saurons pas tout de suite lequel succèdera à Qwirkle, mais l'état se resserre de plus en plus! Voici donc les prétendant au titre pour cette année 2012:

Spiel des Jahres:

- Vegas
- Kingdom Builder
- Eselsbrücke

Les jeux recommandés mais non nommés sont *Indigo*, *Santa Cruz*, *Pictomania*, *Rapa Nui*, *Drecksau*, *Kalimambo*, *Miss Lupun und das Geheimnis der Zahlen*, *Kulami*.

KennerSpiel des Jahres (le meilleur jeu pour «joueurs»):

- K2
- Targi
- Descendance

KinderSpiel des Jahres (meilleur jeu pour les enfants):

- Die kleinen Drachenritter
- Spinnengift und Krötenschleim
- Schnappt Hubi!





14 - 19 juin :	<i>Ludopolis</i> , festival ludique à Lisbonne	(Portugal)
23 - 24 juin :	Festival <i>Paris est ludique!</i> à Paris	(France)
24 juin :	manche bruxelloise du <i>Tournoi Multijeux</i>	(Belgique)
30 juin :	<i>La Nuit du Jeu</i> à Ixelles	(Belgique)
2 - 6 juillet :	18 ^e Université d'été des Ludothécaires à Cholet	(France)
6 - 15 juillet :	FLIP, Festival Ludique International à Partheney	(France)
7 juillet :	<i>Lud'Estival</i> , festival du jeu en Bretagne	(France)
17 - 19 août :	<i>LudoWeek-end</i>	(Belgique)

Envie de voyager? Rendez-vous à Ludopolis!



Imaginez une ville où s'amuser serait une loi suprême. Imaginez que, dans ses rues, ses places et ses abondants jardins, tout soit conçu pour vous offrir le plus vaste divertissement possible. Imaginez aussi que cette ville soit remplie de jeux pour tous les âges et prédilections, de façon à n'y avoir presque plus d'espace pour autre chose...

Un rêve? Non, le festival Ludopolis au

Portugal! Celui-ci se déroulera du 14 au 17 juin de cette année.

Plus d'infos sur www.ludopolis.pt

Le festival Paris est ludique!, 2ème édition

Le week end du 23 et 24 juin prochain, à 10h, Paris devient ludique! Cette année encore, les organisateurs attendent énormément de participants pour fêter dignement cette 2ème édition. Jeux d'ambiance, jeux de plateau, jeux de plein air... Pour en profiter, un énorme espace de jeu sur table est prévu! De nombreux exposants seront présents.

Adresse : Boulodrome ASB12 - Route des fortifications - 75012 PARIS, FRANCE

Tarif : 5€ le forfait WE - Gratuit pour les moins de 8 ans

www.parisestludique.fr

Tournoi Multijeux, manche bruxelloise



Les Multijeux sont des compétitions conviviales de jeux qui durent une journée (3 manches de jeux). Elles sont organisées par des clubs régionaux en collaboration avec la FBJS. Leur but est de faire découvrir aux participants des jeux de qualité dans une atmosphère détendue.

La manche bruxelloise aura lieu le dimanche 24 juin à 9h30. Les inscriptions sont ouvertes

à partir du 11 juin (ce n'est pas obligatoire mais fortement conseillé). Lors de votre inscription, vous choisirez ce à quoi vous voulez jouer, parmi une liste de 10 jeux par manche (il y a 3 manches en fonction de la durée des jeux: courte, moyenne, longue). Tous les participants repartiront avec un lot.

PAF: 8€

Adresse: HEB De Fré - 62 av de Fré, 1180 Uccle.

<http://www.alpaludismes.net/infos.php#multijeux>

La Nuit du Jeu à Bruxelles

Très chers Ludothécaires, Gaëlle, Gaëtan, Martin et Najat ont le plaisir de vous inviter à "La nuit du jeu".

Cet évènement se déroulera le samedi 30 juin 2012 à la Maison de la Solidarité à Ixelles. Ce grand rassemblement ludique est organisé au profit d'Oxfam-Solidarité. En effet, le P.A.F et le bar leur seront intégralement reversés. Si vous souhaitez participer à cet évènement en animant des tables de jeux et/ou faire la promotion de votre ludothèque auprès du public, faites-leur savoir au plus vite afin qu'ils puissent vous communiquer la suite!

lanuitdujeu@gmail.com



Pour les étudiants ludothécaires, les Universités d'été sont annoncées à Cholet

Cette année encore, l'Université d'Été des Ludothécaires propose un programme très riche et diversifié. Elle s'adresse aux ludothécaires et aux porteurs de projets. Au programme: conférences en matinée, ateliers et visites en après-midi, soirées jeux pour terminer la journée.

Les droits d'inscription s'élèvent à 350 € pour les bénévoles et 400 € pour les salariés.

Infos et inscriptions: Association des Ludothèques Françaises

Tél: 01 43 26 84 62 - Fax: 01 43 26 81 73

courrier@alf-ludotheques.org

Le FLIP, 27ème édition

Organisé en vrai petit village au milieu de Parthenay, ce festival hors-norme se déroule près de Poitiers. Il prend aujourd'hui des proportions impressionnantes et met en ébullition toute la ville durant deux semaines. Au programme: des jeux pour les petits, (espaces constructions et jeux de société, animations gonflables,...), des jeux pour les ados (espace jeux vidéos, espace médiéval, de nombreux grands jeux disséminés dans toute la ville,...) et des jeux pour les adultes, familles et gros joueurs, un espace dédié aux créateurs et aux jeunes éditeurs,...

www.jeux-festival.com

Le LUDO Week-end approche!

La 12ème édition de notre ludoweekend se déroulera du 17 au 19 août 2012 à l'auberge Champlon, comme l'année dernière.

Ne tardez pas à vous inscrire... le nombre de place est limité et les participants de plus en plus nombreux!

Au plaisir de vous retrouver à cette occasion!

Plus d'infos dans les pages de ce journal.

**ÉVÈNEMENTS RÉGULIERS**

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

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

Tous les mardis de 17h30 à 22h30

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

A partir de 8 ans, gratuit

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

www.letsplaytogether.be

- **Jeudis ludiques au Chaff**

Tous les jeudis de 20h à minuit

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

Tout public, 3€

Place du jeu de balle, 1000 Bruxelles

gil.jugnot@gmail.com

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

Tous les jeudis de 20h à minuit

Une occasion unique de jouer en région namuroise!

À partir de 14 ans, 2€

Ecole IATA, Rue de la Montagne 43, 5000 Namur

www.ilv.be

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

Tous les jeudis et vendredis de 20h à minuit

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

À partir de 10 ans, 2€

Avenue de Péville 232, 4030 Grivegnée

04/264.01.55

www.objectif-jeux.be

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

Tous les dimanches à partir de 14h30

Vous aimez les jeux intelligents ou avez envie de détente?

Passez à l'*Alpa!*

À partir de 13 ans, 2€

Maison Dés jeux, Rue du Greffe 20, 1070 Anderlecht

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

- **Soirée jeux à la Ludothèque Mozaïque**

Tous les premiers mercredis du mois de 19h à minuit

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

À partir de 10 ans, gratuit

Ludothèque Mozaïque, Rue Mercelis 13, 1050 Ixelles

02/515.69.45

ludomosaiquexl@gmail.com

- **Soirée jeux à la Ludothèque La boîte à joujoux**

Tous les premiers samedis du mois de 19h à minuit

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

Tout public, gratuit

Square Hoedemaekers 10, 1140 Evere

02/247.63.55

info@ludotheques.be

- **Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine**

Tous les derniers mercredis du mois de 15h30 à minuit

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

Tout public, gratuit

Ludothèque publique Ludivine, Av De Fré 62, 1180 Uccle

02/373.71.10

ludivine@ludotheques.be



FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL DE PARTHENAY DEUX-SÈURES

Du

6

au

15

juillet
2012

à partir de 14h

+ DE 3000 JEUX ET JOUETS DANS TOUTE LA VILLE



WWW.JEUX-FESTIVAL.COM - 05 49 94 24 20

PARTHENAY
2012
LE MILLÉNAIRE!

HYPER U

Crédit Mutuel
Banque à quel point

GAME ONE

REGION
Poitou
Charentes

Plan de Gâtine

Terre de
Festivals
Deux Sèvres 2012

DEUX-SÈURES

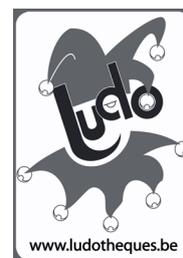
Organisé
par la

COMMUNAUTÉ
COPULTE &
PARTHENA

Du 17 au 19 août 2012

LUDOWEEKEND 12^e 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 2012» 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:

- 90 euros, boissons non comprises.
- Pour les enfants de moins de 12 ans: 70 euros.
- Gratuit pour les moins de 5 ans et le 3^{ème} enfant.

Au programme:

Du vendredi soir à partir de 18h au dimanche après-midi:

Exposition et explication de nos meilleures découvertes et nouveautés 2012, élection des jeux finalistes du **Label LUDO 2012**, notre traditionnel jeu de nuit, le traditionnel lancer de l'oeuf cru et, *in fine*, remise des prix aux «enchères cachées».

Confirmation d'inscription dès réception de l'acompte (25 euros/personne). Nombre de places limité (70 lits). Virement sur le compte 068-2011461-96 de LUDO avec la mention «Ludiversité d'été 2012».

Inscription et information:

Email: sophie@ludothèques.be

Téléphone: 02/538.20.04 (Michel VLG)

Pour les ludothécaires, info complémentaire:

www.alpaludismes.net

ALPA-Ludisme A.S.B.L.

www.ludothèques.be

LUDO A.S.B.L.

info@ludothèques.be

(Sophie)

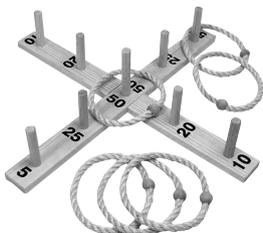


Les jeux en bois



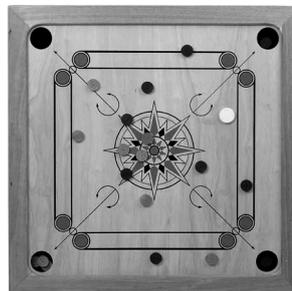
Jeu de société ou jouet, en solitaire ou en groupe, jeu d'adresse ou de points, en extérieur ou bien au chaud, en petit ou en version géante...

Les jeux en bois ont de multiples visages!



Lorsqu'on dit "jeu en bois", beaucoup pensent immédiatement à "jeu géant" ou "jeu ancien". Pourtant, il existe de nombreux jeux en bois qui ne sont pas que cela. Le jeu en bois souffre un peu de cette image liée à son matériau de fabrication; nous avons tous en tête l'idée qu'un jeu en bois est fait à la main, de manière artisanale, dans de petits ateliers. Pourtant, ce n'est pas toujours le cas, comme pour les Kaplas, fabriqués en usine au Maroc... Nombre de personnes considèrent le bois comme un matériau de choix pour la fabrication de pions, de dés, et beaucoup de jeux en édition "de luxe" ont vu leur matériel en plastique ou en carton remplacé par de jolis cubes de bois. Beaucoup de jeux pour enfants préfèrent le bois, plus chaud à tenir en main, plus doux à regarder, plus lourd au creux de la main...

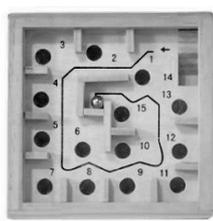
durable. De plus en plus d'associations et de petits indépendants font revivre ces jeux, en les fabriquant eux-mêmes à partir d'une simple planche. Certains grands jeux sont de nouvelles créations, mais la plupart sont des reproductions de jeux qui existaient bien avant notre époque et/ou des jeux venant d'autres contrées. Quel bonheur de voir que, bien loin de sombrer dans l'oubli, ces jeux sont de plus en plus populaires! Pour ne rien gâcher, beaucoup de ces associations et indépendants proposent leurs jeux à l'achat ou à la location. Il est donc possible d'animer une fête de rue à moindre coût. La Ludothèque de la COCOF et la ludothèque Ludivine ont également un catalogue de jeux géants bien fourni.



Les éditeurs de jeux ne s'y trompent d'ailleurs pas; les jeux faits à partir de bois ont la cote (l'écologie est à la mode de nos jours), et certains ont même lancé leur gamme de jeux "en bois", tels Gigamic. Quarto est un des jeux de société en bois les plus connus, et pourtant il n'est à la base ni ancien et traditionnel, ni surdimensionné, mais son succès fut tel qu'il existe maintenant une version géante et une version miniature. Et depuis la première édition de ce jeu en 1991, la marque ne cesse de sortir des jeux dans la même veine (Pylos, Quixo, Quivive, Quorridor, Villa Paletti,...).

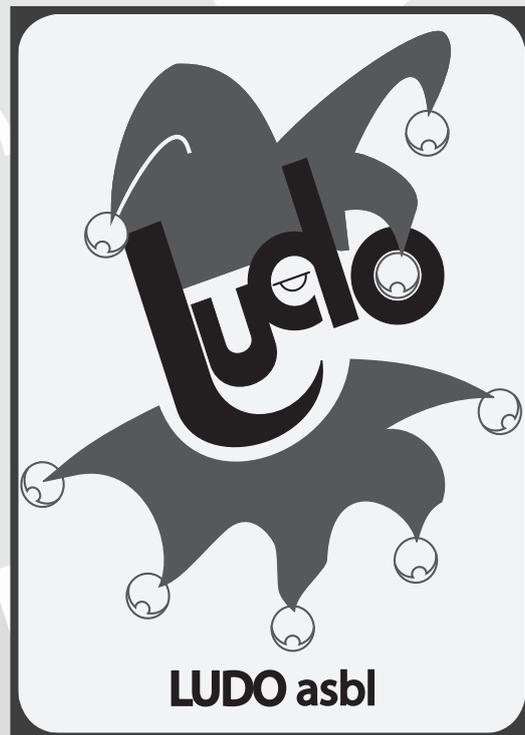
C'est peut-être grâce à leur taille que les jeux géants frappent autant les joueurs. Quel bonheur, lorsqu'on est enfant, de jouer avec un jeu aussi grand que soi! Les adultes renouent avec leur enfance, et retrouvent les sensations d'antan... Cette expérience ludique, qui plaît tant lors des fêtes en extérieur, marque les esprits de manière

Mais n'oublions pas les jouets en bois. Du cheval à bascule à la luge, en passant par les casse-tête, les jouets en bois sont légions! Certains ont même un aspect esthétique tellement poussés qu'ils peuvent faire office de bibelot, en plus de leur intérêt ludique. Très beaux et de (très) bonne qualité, ces jouets sont malheureusement souvent chers à l'achat. Malgré tout, le bois est et reste un matériau noble et apprécié, donnant un cachet certain à l'objet qu'il forme. Les jouets en bois n'ont donc pas fini d'envahir nos magasins, pour le plus grand plaisir de tous et toutes. Mais le bois n'est pas une denrée renouvelable facilement, si vous craquez pour ces jeux et jouets, prenez ceux fabriqués à partir de bois venant d'une forêt écologique. Au niveau mondial et surtout européen, deux labels principaux soumettent la gestion forestière à des exigences de gestion durable: le label FSC et le label PEFC. Pour un plaisir ludique de longue durée...



ASSEMBLÉE GÉNÉRALE 2012 DE LUDO ASBL

La présente vaut convocation à l'assemblée générale de l'asbl LUDO qui se tiendra à 14h30
le samedi 16 juin 2012 prochain à la ludothèque de Marche-en-Famenne.



Adresse du jour:

Ludothèque provinciale du Luxembourg,
chaussée de l'Ourthe, 74 à 6900 Marche-en-Famenne.
Tél.: 084/31.10.58

L'ordre du jour est le suivant:

- Petit jeu et accueil des participants par Christine Gillard et son équipe
- Rapport moral 2011
- Présentation et approbation des comptes 2011
- Approbation du programme d'activités 2012 et du budget prévisionnel
- Proposition de modification aux statuts:
« Article 1er. L'association est dénommée: LUDO asbl, **association de promotion culturelle du jeu**; association des ludothèques et des ludothécaires de la **Fédération Wallonie-Bruxelles** »
- (Re)élection des administrateurs
- Nomination du/de la vérificatrice aux comptes
- Divers

Clôture de l'assemblée vers 17 heures et visite de la ludothèque centrale de la province de Luxembourg (notamment riche du fond de jeux le plus important en communauté française de Belgique!)

Au plaisir de se retrouver!

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

LUDO asbl

M. Van Langendonckt,
Président.



Le jeu dans tous ses éclats

Premier colloque sur le jeu à Bruxelles

LE JEU DANS TOUS SES ÉCLATS - COLLOQUE À BRUXELLES

C'est une petite centaine de participants qui ont pris part au premier colloque du genre organisé à Bruxelles. Une journée entière consacrée jeu: entre rencontres et exposés autour du jeu de société moderne, *Le jeu dans tous ses éclats* nous a gâté. Après les présentations, les remerciements et le mot d'accueil, la journée a commencée avec Thibault Quintens, un joueur-voyageur qui nous a emmenés en voyage à travers un récit photographique d'une aventure ludique en passant de la Russie aux steppes Mongoles pour arriver en Chine... Il nous a fait rêver, nous qui venions à peine de nous réveiller. Thibault, au cours de ses voyages en solitaire, a utilisé le moyen du jeu pour entrer en communication avec des gens dont il ne parlait pas la langue. À travers ses photos et ses nombreuses anecdotes de rencontres, nous avons souri en pensant que, nous aussi, la prochaine fois, on emporterait bien dans notre sac quelques jeux... D'ailleurs, un des plus grands musées (au monde d'après Thibault!) du jeu se trouve en Mongolie. Qui le savait?



Thibault Quintens

C'est ensuite au tour d'Isabelle Dessaint, ludothécaire à la COCOF, de prendre la parole. Elle nous explique à quel point il est important pour les enfants et les adultes de jouer pour apprendre, d'apprendre en jouant. Son discours s'adresse à tous, pas seulement aux instituteurs ou animateurs en école des devoirs. Elle pose les questions suivantes: Quels types d'apprentissages? Comment et pourquoi utiliser un jeu? Pour quels publics? Et prend le temps d'y répondre et d'interagir avec le public.

S'ensuit une pause de midi dont les tables sont couvertes d'une pléthore de sandwiches garnis. Notre ventre gargouille. La pause permet de nombreuses rencontres avec les conférenciers, avec les nombreux ludothécaires présents, les étudiants en psycho-pédagogie ou simplement les férus de jeux.

Voilà que c'est au tour de Pascal Deru de parler. Formateur, conférencier et responsable de Casse-Noisettes, il nous expose «*Jouer, un cadeau*

pour nos vies». Avec lui, nos repères de conférences ennuyeuses tombent. Comme on dit, avec Pascal, les boîtes s'ouvrent et les jeux deviennent simples. Jouer, c'est un cadeau qu'on dépose dans sa vie familiale... comme il nous raconte ses bons moments passé autour du jeu avec ses petits-enfants. On aborde différents types de jeux, on teste, on joue, on change les règles, on apprend des informations riches sur le plaisir de jouer ou le pourquoi certains n'aiment pas jouer.



Isabelle Dessaint lors de son atelier

La journée se poursuit entre deux ateliers thématiques. Le premier *Comment choisir et utiliser des jeux pour apprendre la langue française*, est animé par Isabelle Dessaint. Le second est une table ronde sur la création, l'illustration et l'édition d'un jeu, suivie de tables d'improvisation sur la création de jeux, le tout soutenu par des acteurs belges du monde ludique: auteurs, illustrateurs et éditeurs (*Time's up*, *7 Wonders*, *Tournay*, *Troyes*,...)!



Nicolas Boseret, journaliste indépendant spécialisé dans le jeu de société, lors de l'atelier sur la création de jeux

Voilà une belle journée qui se clôture. On attendait impatiemment le prochain colloque! L'organisatrice nous chuchote que la prochaine fois sera encore plus ambitieuse. Mais pour le moment, elle est heureuse et profite des quelques rayons de soleil, soulagée du succès de ce premier évènement.

Journée mondiale du jeu à Oupeye

C'était un dimanche pluvieux, un peu maussade. Le ciel était gris de pluie, l'humidité collait aux vêtements frileux. Et pourtant, à Oupeye, la fête du jeu battait son plein!

Lorsque nous sommes arrivés, il y avait peu de monde, compte tenu du crachin. Mais, petit à petit, le ciel s'est dégagé. Les gens sont finalement venus en nombre, malgré la pluie, malgré le froid. Et ils avaient bien raison! La fête de la Journée mondiale du Jeu a été une vraie réussite, cette année encore.

Bien sûr, les activités en plein air n'ont pas remporté le franc succès qu'elles auraient dû, mais ceux qui étaient là vous diront que cela valait la peine de se mouiller un peu. Jeux géants, parcours de tricycle, bourse aux



jeux et jouets, tout était là pour attirer le chaland. Un petit concours était organisé sous forme de jeu de l'oie, avec des questions sur les jeux, et un jeu tiré au hasard gagné en fin de partie. Les visiteurs étaient enchantés.

A l'intérieur du château de Oupeye, des jeux, des surprises, de la musique et une très bonne ambiance. Des contes pour les petits étaient organisés, ainsi qu'une animation de djembé, un stand était rempli de déguisements, avec la possibilité de se faire maquiller...

Un espace de jeu sur table était également prévu, avec plus d'une trentaine de jeux à déballer, essayer, apprécier. Une expo sur les jeux du monde était aussi mise en



place, avec la possibilité de jouer à beaucoup de ces jeux en bois. Un magicien et une accordéoniste se baladaient, allumant des étoiles dans les yeux de ceux qu'ils croisaient. Mon coup du cœur fut pour le stand proposant de créer un monde, sur le thème *Qu'est-ce que le jeu pour vous?*. Les bulles de plastique, décorées à l'intérieur de plastiline, étaient autant de rêves en suspension, pleins de couleurs et de vie...



La journée s'est terminée par un joli spectacle de marionnettes. Une chose est sûre, quel que soit le temps, je serai là dans deux ans!

S.V.



LUDOLI
RÉGIONALE DES LUDOTHÈQUES DE LIÈGE

LUDO > L'association Ludoli, c'est quoi?

LUDOLI > Ce sont les ludothèques de la région de Liège qui se sont réunies pour créer un réseau de ludothèques, que nous avons appelé LUDOLI.

On se sentait un peu isolés, chacun dans notre coin, et on avait envie de se retrouver de temps en temps, une fois par mois, pour échanger ce que nous vivons dans nos ludothèques, ce que nous avons envie de partager, que ce soient des bonnes nouvelles ou des difficultés rencontrées. Ces échanges sont toujours enrichissants. C'est avec ces réunions qu'est né LUDOLI.

LUDO > En quelle année cela a vraiment débuté, et avec qui?

LUDOLI > On a commencé dans les années 90, 91. Il y avait la ludothèque de La Marelle, la ludothèque du Tourbillon, des ludothèques du quartier nord de Liège...

LUDO > Vous avez beaucoup de membres, actuellement?

LUDOLI > On ne connaît pas le nombre exact. Il y a des ludothèques qui existaient mais qui ont dû fermer par manque de moyens, d'autres qui se créent mais nous ne savons pas qu'elles existent. Quoi qu'il en soit, le noyau est toujours le même et uni, avec la ludothèque *La Marelle* à Liège, la ludothèque *D'entrée de jeu* à Oupeye, la Ludothèque de Montegnée, *Mille lieux de vie*, la ludothèque spécialisée pour handicapés *Le Tourbillon*, la ludothèque *Latitude jeune*, qui s'appelait avant *Latitude junior*, et la ludothèque de Visé *La Porte ouverte*. Deux nouvelles ludothèques se sont jointes à nous ces dernières années, celle de Malmedy et de Spa. On n'entend pas beaucoup parler des autres ludothèques de la région; c'est sûrement par manque de moyens...

LUDO > Cet évènement est donc dans le cadre de la Journée Mondiale du jeu ...

LUDOLI > Oui. C'est la 3ème fois que nous organisons cet évènement inter-ludothèques de la région de Liège. On essaie toujours de l'organiser à partir d'une ludothèque. Il y a 4 ans, nous étions à la ludothèque de Sclessin, il y a 2 ans c'était à la ludothèque de Seraing, *Arc-en-ciel*. Cette année, on s'était dit qu'on allait le faire à la ludothèque du Pansy, mais il y a eu un incendie dans les locaux. Voilà pourquoi, cette année, nous sommes à Oupeye.

LUDO > Cet évènement a-t-il beaucoup de succès?

LUDOLI > La première édition a vu entre 500 et 600 visiteurs. Ça draine pas mal de familles avec leurs enfants. La deuxième édition a vu un peu moins de monde, entre 400 et 450 personnes, principalement à cause du mauvais temps. Aujourd'hui, eh bien nous le saurons à la fin de la journée. Malheureusement, le temps n'est pas vraiment de la partie...

LUDO > Comment voyez-vous le futur?

LUDOLI > Nous comptons continuer à organiser cet évènement, tous les deux ans seulement car c'est pas mal de boulot en perspective. Il faut beaucoup de personnel, des autorisations à obtenir, c'est mine de rien une grosse organisation. Nous vous donnons donc rendez-vous dans deux ans!



Les jeux coopératifs Ou l'importance de la compétition groupée

Des jeux intermédiaires, entre jeux associatifs et jeux compétitifs, aux précieux apports complémentaires... non sans quelques effets pervers à prévenir.

INTRODUCTION A LA COOPÉRATION

Au-delà du plaisir qu'ils procurent, les jeux sont des miroirs d'hommes en un lieu et un temps déterminé. Ils modélisent les sociétés qui les produisent et qu'ils contribuent, pour une part, à pérenniser. A ce titre, ils font partie intégrante de notre patrimoine culturel et portent des enjeux éducatifs majeurs. Dès 1935, comparant deux ethnies papoues, Margared Mead opposait les jeux pacifiques des tendres Arapesh aux jeux compétitifs et violents des féroces Mundugomor.

Force est de constater que l'immense majorité des jeux de société occidentaux contemporains nous familiarisent avec l'individualisme, l'esprit de performance et plus encore de compétition ambiant ; tout en nous permettant de respecter des règles plus claires que celles de la vie réelle. Par l'expérience, ils nous apprennent également à persévérer et à mieux gérer psychologiquement défaites comme victoires. Certains de ces jeux instituent des mécanismes de coopération à l'intérieur d'équipes tout en restant dans un modèle élitiste très concurrentiel et compétitif.

Non violents, les jeux associatifs qui ne connaissent au contraire ni perdant ni gagnant, évitent de développer l'agressivité en excluant toute compétition. Allié à une expérience individuelle et un engagement de chacun particulièrement fort dans ce type de jeux très intuitifs et spontanés, le plaisir du vécu commun se suffit dès lors à lui-même. Nous trouvons ici quelques jeux d'adresse et certains jeux symboliques, d'écoute ou de confiance mutuelle ; notamment des jeux de rôle que l'on cantonne aujourd'hui la plupart du temps aux tout jeunes enfants, comme le jeu de l'épicier ou «papa-maman». Les milieux associatifs d'éducation populaire voire les entreprises s'en servent de plus en plus souvent en formations pour souder un groupe d'adultes. Ils prennent la forme d'exercices et de rituels de présentation qui rappellent les échauffements d'une équipe de joueurs de ligue d'improvisation.

Entre ces deux extrêmes, les jeux coopératifs, que l'on gagne ou que l'on perd tous ensemble contre un ennemi extérieur commun, se présentent dès lors comme de précieux intermédiaires développant des mécanismes solidaires tout en préservant le plaisir de gagner. La force des autres joueurs devient ici pour chacun un atout, non une faiblesse et l'on comprend qu'un groupe uni et organisé est plus fort que la somme de ses individualités. L'émulation et l'entraide, la convivialité, le partage d'émotions mais aussi de stratégies dans un projet commun, permettent de transmettre des valeurs solidaires et stimulent nos qualités interpersonnelles trop souvent délaissées. Même s'ils demeurent eux aussi minoritaires et marginaux face au phénomène compétitif omniprésent, le retour en grâce des jeux coopératifs se précise depuis une bonne décennie y compris ces dernières années à destination des adolescents et adultes. Réjouissons-nous tout en apprenant à les utiliser au mieux, car ils ne sont pas exempts de faiblesses...

En absence de défi compétitif, le jeu coopératif part souvent d'une tension, d'une menace majeure. A l'instar de tous les grands démagogues, il se nourrit de nos peurs fédératrices. Les thèmes trop bien pensants sont dès lors voués à l'échec! De plus seul le défi qui nous semble impossible à relever seul, force la cohésion, renforce l'émotion et le vécu commun de la victoire ou de la défaite. Un grand méchant, très très méchant est donc ici indispensable, le plaisir est à ce prix et il n'y a pas de bon jeu sans plaisir. Trop de jeux coopératifs s'avèrent trop faciles ou ne proposent pas de niveaux de difficultés alternatifs. Le suspense, la tension doit être de même savamment entretenue et renouvelée par une animation, une atmosphère étudiée. «Aïe aïe aïe, voilà le corbeau...»

Si la mise en commun des stratégies a des vertus didactiques et permet de surmonter des défis complexes, chacun doit se sentir valorisé et continuer à exister individuellement. Attention au petit chef qui confisque le tour de chacun des joueurs à son profit jusqu'à jouer seul devant des partenaires spectateurs. Pire, la recherche de la stigmatisation d'un bouc émissaire après toute défaite peut faire des dégâts, un jeu coopératif est une expérience commune d'un groupe soudé dans une atmosphère de confiance et d'écoute préalablement installée pourquoi pas par quelques petits jeux associatifs. A tous ces niveaux, l'accompagnement d'un animateur expérimenté peut se révéler précieuse. Enfin, une capacité spéciale attribuée aléatoirement à chaque joueur peut également s'avérer utile et même indispensable pour que le jeu soit réellement coopératif et non simplement collaboratif (cf article de typologie).

PETIT BOUT D'HISTOIRE

Des jeux pacifistes en réaction à la guerre du Vietnam...

D'où viennent ces jeux qui nous invitent à vaincre nos démons intérieurs en combattant ensemble d'autres, tantôt réels, tantôt imaginaires? Sont-ils dangereux ou bellicistes? Tout au contraire, ils sont nés dans des mouvements pacifistes. Aux U.S.A., deux mouvances originelles l'une chrétienne, l'autre thérapeutique (Moreno) sont identifiées à la fin du 19e et au début du 20e siècle. Mais c'est au milieu des golden sixties, en réaction contre la guerre du Vietnam, que Steward Brand lance véritablement les «new games», jeux physiques parfois assez rudes mais sans compétition puisqu'il n'y a ni gagnants ni perdants.

Dès le début des seventies, des canadiens anglophones transforment ces jeux associatifs en jeux coopératifs. C'est le cas de Jim Deacove, père de famille nombreuse bien pensant, qui dès 1971 à Perth en Ontario, crée «Community» et «Together» des jeux de société coopératifs sur le vivre ensemble et la codécision. D'abord destinés à un usage privé, il les commercialise rapidement et en crée d'autres. Enseignant à l'université d'Ottawa, Terry Orlyck donne quant à lui de solides fondements théoriques aux jeux coopératifs. Sur les traces d'ethnologues tels Margared Mead, il étudie les liens entre le caractère pacifique de certaines sociétés inuits ou chinoises et

l'utilisation de jeux excluant tout esprit de compétition ; et teste ensuite ces jeux dans les écoles canadiennes avec succès. Ses conclusions publiées en 1979 ont été rééditées en 2006.

... à la diffusion germanique (1977) puis francophone (1980) de jeux « différents » pour enfants.

Adaptés pour jeunes enfants par des psychologues allemands, certains de ces jeux canadiens apparaissent sur le Vieux continent. De 1977 à 1990, la société Herder éditera ainsi une bonne vingtaine de jeux coopératifs en version multilingue. Cependant, le plus ancien jeu de société coopératif connu édité en Europe date de 1974. Le premier choc pétrolier a provoqué le licenciement des ouvriers de l'usine de montres LIP, en France, à Besançon. Qu'à cela ne tienne, ces derniers occupent l'usine et crée un jeu intitulé malicieusement « Chomageopoly » qu'ils éditent à 300 exemplaires (visible dans notre petit musée vivant du jeu au siège social de l'association LUDO!). Son préambule est explicite: « Pour gagner, tous les joueurs doivent coopérer afin de parvenir à faire tourner l'usine sans licencier personne »!

En 1980, Anne Librecht-Gourdet, une ludothécaire suisse et journaliste au Ligneur, présente en Belgique cette nouvelle optique dans le monde du jouet. Deux ans plus tard, le journal récidive: « Si vous vendez ou diffusez ces jeux, faites-le nous savoir, nous en informerons nos lecteurs »! L'année suivante, l'université de paix (Namur) et l'asbl De Bouche à Oreille (Thimister) utilisent des jeux d'adresse et de société coopératifs dans leurs formations ou animations. Les CEMEA leur emboîtent le pas, de même que quelques magasins pionniers qui les proposent alors et, à l'instar de Pascal Deru, en favoriseront à leur tour le rayonnement notamment via les ludothèques belges et françaises.

En 1990, la firme Herder ferme ses portes, mais d'autres comme Haba ou Selecta prennent le relais avec succès jusqu'à aujourd'hui; quant à Jim Deacove, sous le label « family pastimes », ses créations coopératives originales pour grands et petits prospèrent (actuellement plus de cent!), mais demeurent mal distribuées en Europe. Egalement au cours des nineties, au départ d'associations non-violentes, l'idée coopérative se répand dans d'autres milieux associatifs non commerciaux qui utilisent des jeux et en éditent avec l'aide des pouvoirs publics.

Jeux de rôle sur plateau et grandeur nature, jeux vidéo, théâtre d'improvisation, cinéma, BD, littérature, arts plastiques, musique, jeux de société coopératifs pour ados et adultes, on commence à peine à percevoir le formidable essor d'une culture du fantastique et de l'imaginaire engendrée par ce jeu! Après deux décennies d'expansion, le nombre de « rôlistes sur table » a logiquement décliné vers 1995 au profit du multimédia et de la culture « geek », quant à Gary Gygax, il a disparu en 2008 sans la reconnaissance mondiale qu'il méritait (au moins comme passeur des lumières de Tolkien). Par leur convivialité, les jeux de société coopératifs procurent aujourd'hui un condensé d'émotions rôlistes, non sans une perte d'imagination et de créativité!

Sauron, Cthulhu, des fantômes, des pandémies menacent l'humanité, à l'instar des jeux de rôles, les jeux de société coopératifs actuels se nourrissent cependant d'ambiances portées par un thème fort. L'imaginaire, le fantastique est souvent au rendez-vous! Le noir, la peur, la mort, aussi. Répétons-le, les nombreuses associations qui collent un thème guimauve et bien pensant (l'environnement, la solidarité, la citoyenneté,...) à une mécanique coopérative simpliste ratent leur objectif: sans animateur de grand talent, l'étiquette éducative trop apparente noie la magie du jeu et le plaisir se perd! Combattre de manière coopérative de puissants démons ou, mieux, les incarner comme dans le jeu de rôle *In nomine satanis* ne vous paraît-il pas plus plaisant? A nos ados, en tout cas sûrement! Le jeu permet ce défoulement tout en assumant ensuite le transfert de ce supplément d'âme solidaire dans la vie active. Moralité: rassasié dans le jeu, notre démon se muera en ange zélé: en rue il ne bousculera pas la petite vieille mais l'aidera à traverser et, à la maison, on peut rêver, peut-être même mettra-t-il la table!?

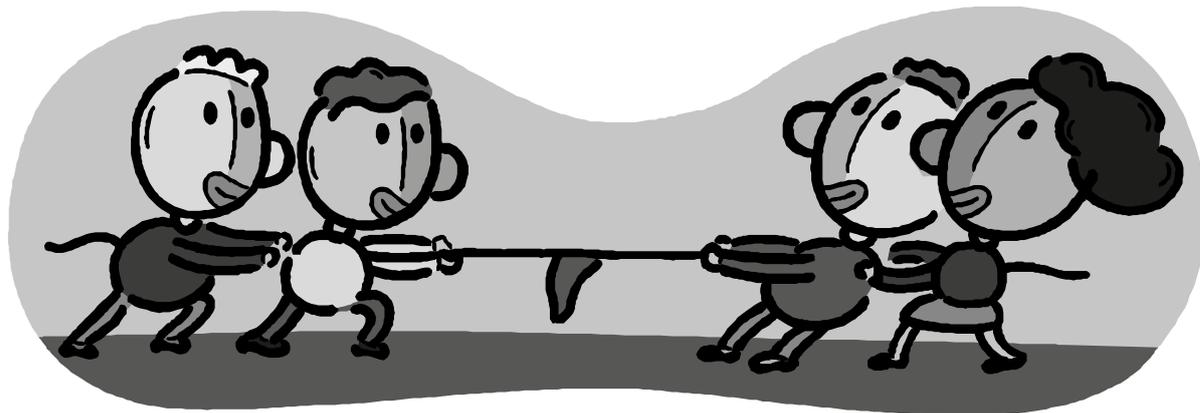
Aujourd'hui, pratiquer des jeux diversifiés à tout âge!

Outre le désir de renouveler le plaisir des jeux de rôle en moins de deux heures, le succès actuel des jeux coopératifs s'explique également par l'engorgement du marché allemand qui le pousse à traduire et exporter ses jeux; l'exploration de nouveaux mécanismes et ressorts ludiques dans un contexte concurrentiel accru; la rencontre réussie des riches mécaniques allemandes et des thématiques fortes anglo-saxonnes et francophones. Enfin et surtout, il s'explique très probablement par l'adaptation des jeux à une timide évolution de la

société qui, sous la menace écologique et financière, tempère l'individualisme et la compétition par une solidarité minimum nécessaire afin de ne pas être à moyen terme... tous perdants.

Compétition ou coopération? En définitive, cette épineuse question n'est autre que celle des enjeux fondamentaux de l'éducation: comment doit-

elle préparer l'enfant à la vie adulte? En l'aidant par la compétition à se faire une place utile dans notre société actuelle au risque de reproduire voire d'amplifier les inégalités sociales comme le dénonçait Pierre Bourdieu? Sans doute! En l'incitant par la coopération et des expériences associatives à tenter de construire un monde meilleur, plus solidaire, quitte à risquer de l'exposer brutalement à notre réalité sociétale? Egalement! Evidente pour les uns, utopie pour les autres, les deux sont également nécessaires, complémentaires et, cela, toute la vie durant! Un vent coopératif favorable semble continuer à souffler sur un rééquilibrage éducatif solidaire bien nécessaire; au-delà du phénomène de mode, encourageons-le!

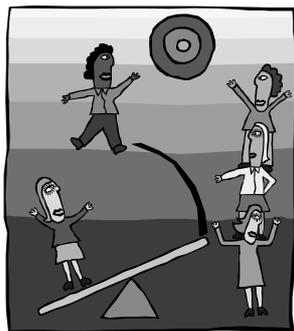


LE JEU DE RÔLE, ORIGINE DU PHÉNOMÈNE

Le phénomène coopératif actuel pour ado et adultes semble cependant avant tout issu d'une autre grande famille coopérative, celle des jeux de rôle sur table. Dans la lignée des jeux de rôle thérapeutiques de Moreno et des jeux de simulation éducatifs et d'entreprises de l'après-guerre, en 1974, au premier choc pétrolier et aux derniers soubresauts de la guerre du Vietnam, Gary Gygax préfère les « wargames » féériques. En maître de jeu, il décrit un monde imaginaire inspiré par l'univers de Tolkien, dans lequel un groupe de joueurs réunis autour d'une table vivent une aventure en incarnant chacun un personnage fictif. *Dungeons and Dragons* vient de naître!

Sélection de jeux coopératifs

Le plaisir de jouer ensemble à tout âge



On pense souvent que les jeux coopératifs sont principalement pour un public jeune, voire très jeune. Ce n'est pas faux, mais ce n'est pas vrai non plus. Il existe beaucoup de jeux coopératifs pour adultes!

Voici une sélection de jeux coopératifs et semi coopératifs, pour tous les âges..

Mon premier jeu de coopération (Ravensburger)

De 24 à 36 mois, 2 à 3 joueurs, 20 minutes

Mitmach-Spiel (son nom allemand) est un premier jeu de coopération pour tout petits absolument adorable, idéal pour les initier sans les brusquer au monde merveilleux du jeu de société, leur apprendre à respecter une règle de jeu et le plaisir de jouer avec les autres. Différentes petites épreuves amusantes sont au programme; chaque fois qu'une action est accomplie, le groupe reçoit un morceau de la tente qu'on construit pour la souris. C'est une vraie tente, d'une hauteur de 15 cm, en tissu coloré. Imitations d'animaux, rondes, grimaces et autres défis rigolos au programme, pour des parties courtes, interactives et variées.



Le Verger (Haba)

De 3 à 6 ans, pour 2 à 8 joueurs, 15 minutes

Le Verger est un des jeux coopératifs les plus connus. Décliné en nombreuses versions (pour les tous petits, en jeu de cartes, en jeu géant, ...), il est devenu inévitable. Le but du jeu est de cueillir tous les fruits du verger avant qu'un gros corbeau ne les mange ...

Dans le Jeu du Loup, les enfants essaient de ramasser des éléments de la forêt (Champignons, fleurs, fraises, etc.) avant que le loup ne soit entièrement habillé.

Le Jeu du loup (Nathan)

De 3 à 6 ans, pour 1 à 4 joueurs, 15 minutes

Le Jeu du loup est très semblable au Verger de Haba. A chaque tour, un enfant prend un jeton dans un sac et le dépose sur sa feuille de score. Si par malheur, il tire un jeton loup, alors il met un vêtement (magnétique) au loup. Si le loup est entièrement habillé avant que les enfants ne terminent leurs feuilles de score, la partie est perdue ...

Le Voleur de carottes (Haba)

A partir de 4 ans, de 1 à 6 joueurs, 5 minutes

Le voleur de carottes est un petit jeu plaisant, sans prétention, qui plaît aux petits mais un peu moins aux adultes. Cela dit, la boîte a l'avantage d'être petite. Si vous cherchez un jeu pour patienter en voyage, il est idéal. Le but est de récolter 4 des carottes avant que le lapin n'en mange 4.

Huhuuh (Haba)

Dès 4 ans, pour 2 à 7 joueurs, 20 minutes

L'heure des revenants est passée, et il commence à faire jour. Tous les joueurs doivent alors s'entraider afin que tous les fantômes soient retournés dans leurs châteaux avant le lever du soleil.

Huhuuh est un jeu de coopération dans lequel il est important de prendre des décisions: il faut dire "Huhuuh" au bon



moment, pour jouer à la place d'un joueur qui ne peut rien faire du dé qu'il vient de lancer.

Et on dira ce qu'on voudra, dire "Huhuuh", ça en amuse plus d'un, surtout chez les joueurs très jeunes ou un peu gâteux ...

A beautiful place - Un très bel endroit (Family Pastes)

A partir de 4 ans, de 2 à 4 joueurs



La planète terre pourrait être un si bel endroit, où il fait bon vivre. Malheureusement, elle a été abîmée et défigurée. Les

joueurs travailleront ensemble à lui redonner toute sa beauté, avant d'être entourés par de sombres nuages de pollution... Les concepts environnementaux sont présentés de façon simple: faire un compost, recycler, économiser l'eau et l'électricité, planter des arbres... C'est un jeu passionnant sur la nature, très pédagogique et de fabrication artisanale, nous vient du Canada.

Le Bal masqué des coccinelles (Selecta)

A partir de 5 ans, de 2 à 6 joueurs

Toutes les coccinelles sont invitées au bal masqué pour le grand festin. Elles doivent se déguiser avant que les fourmis gourmandes ne s'invitent à la fête...

Dans ce jeu les enfants abordent les notions de rencontre et d'échange. Mais toutes les coccinelles ne sont pas prêtes à échanger entre elles leurs points de couleurs. Et c'est là le côté magique du jeu: des aimants positifs ou négatifs font en sorte que les coccinelles s'attirent ou se repoussent. Le plateau est joli et les pièces en bois de bonne qualité; mais celles-ci sont fort petites, attention de ne pas les perdre! Selecta a d'ailleurs prévu dans la boîte un jeu de points de couleurs de remplacement. Tant mieux!

Sauvez le Grand Livre des Contes! (Selecta)

A partir de 5 ans, de 2 à 4 joueurs, 30 minutes

Sauvez le grand livre des contes est un jeu coopératif basé sur la tactique et la mémoire. Le but est de retrouver et d'assembler les pages de douze contes traditionnels. Malheureusement, plusieurs des titres choisis ne sont guère connus des enfants français, ce qui fait que le jeu ne leur parle pas beaucoup. Les mécanismes sont cependant intéressants et il serait dommage de passer à côté. La solution consiste peut-être à raconter aux enfants les histoires évoquées avant de leur proposer de jouer.



Caves and claws - Les grottes et les griffes (Family Pastime)

À partir de 6 ans, de 1 à 4 joueurs

Dans la jungle, des explorateurs visitent des grottes et des temples antiques à la recherche de trésors oubliés... Mais ces lieux abritent aussi de drôles de monstres! Saurez-vous sortir du labyrinthe et remplir votre coffre, valeureux aventuriers?



Ce jeu a une particularité intéressante: le plateau change à chaque partie. En effet, les chemins qu'emprunteront les joueurs pour passer d'une grotte à l'autre est une sorte de labyrinthe sur des cartes amovibles. Le jeu contient beaucoup d'humour avec les cartes monstres et antidotes (ah!! les chaussettes qui puent!!). C'est le succès assuré auprès des enfants. Le seul point négatif est la qualité des pièces, que nous vous conseillons de renforcer avec un film autocollant. Malgré une présentation un peu désuète, ce jeu est un très bon jeu coopératif du point de vue des stratégies et options proposées.

Bamboléo (Zoch)

Dès 7 ans, pour 2 à 7 joueurs

Ce jeu propose une expérience dans le monde de la pesanteur. Un plateau de petites pièces en équilibre sur une boule de liège, le tout sur un pied, la partie peut commencer! Saurez-vous relever le défi? Tout est question d'équilibre!

Bamboléo ne laisse pas indifférent. Il permet d'allier réflexion et dextérité. À chaque partie de nouveaux défis arrivent, que l'on réalise tous ensemble (retirer 200 g de pièces, faire une tour de 30 cm de haut avec les pièces retirées...). Chaque partie est un réel plaisir, c'est parfait pour les soirées familiales.

Hanabi (Les XII Singes)

Dès 8 ans, pour 2 à 5 joueurs, 30 minutes



Hanabi est un jeu coopératif dans lequel les joueurs interprètent des artificiers distraits et peu ordonnés, qui ont mélangé les poudres, les mèches et les fusées du grand feu d'artifice qui est sur le point de débiter. Du coup c'est la panique, il va falloir s'entraider pour recomposer les 5 feux d'artifice et éviter que le spectacle ne tourne à la catastrophe. Le problème, c'est que les joueurs tiennent leurs cartes

à l'envers et ne voient donc pas leur propre jeu. De l'entraide, une judicieuse gestion des informations et une bonne capacité de mémorisation seront nécessaires pour réaliser le spectacle parfait...

Saboteur (Amigo)

Dès 8 ans, pour 3 à 10 joueurs, 30 minutes

Dans *Saboteur*, les joueurs ont des rôles secrets et sont divisés en deux équipes. Certains sont des nains loyaux, et souhaitent parvenir au trésor caché au fond de la mine; les autres, moins nombreux, sont des saboteurs désireux de les en empêcher. Les deux ou trois premiers tours, tout semble simple, puis les premiers soupçons apparaissent, et bientôt les dénonciations fusent, pas toujours de bonne foi, jusqu'à ce que le trésor soit découvert ou que les cartes soient épuisées sans que l'on y soit parvenu.

La boîte affirme 3 à 10 joueurs, mais le jeu ne présente guère d'intérêt à moins de 6. Avec des joueurs suffisamment nombreux, *Saboteur* est un très bon petit jeu d'ambiance.

Shadow Hunters (Matagot)

À partir de 8 ans, pour 4 à 8 joueurs, 60 minutes

Shadow Hunter est un jeu à objectif et rôle caché, basé sur un principe semblable à celui de *Wanted* ou des *Loups Garous de Thiercelieux*. Chaque joueur se voit attribuer une identité secrète parmi les "Shadow" (créatures de la nuit), les "Hunter" (qui les chassent) ou les humains. L'objectif commun des Shadow est d'éliminer les Hunter, celui des Hunter d'éliminer les Shadow, les humains (personnages neutres) ont quant à eux un objectif propre.



De manière générale, de tous les jeux d'élimination, *Shadow Hunters* se positionne comme un sérieux client. Le matériel est beau, le thème bien rendu et les capacités des personnages bien équilibrés. Le jeu prend de la grandeur lors de parties à plus de 4 joueurs. Les personnages neutres peuvent alors rentrer en lice, ce qui rajoute du piment. Plusieurs stratégies sont bien sûr possibles: l'acharnement, la coalition, l'embrouille... Bien sûr, le principe de joueurs éliminés peut ne pas plaire à tous, mais les parties sont assez courtes, ce qui permet des temps d'attente assez courts.

Pandémie (Filosofia)

Dès 10 ans, pour 2 à 4 joueurs, 45 minutes

Le Monde est en danger! Quatre terribles virus menacent à tout moment de se répandre sur toute la planète. Vous êtes une équipe de spécialistes et votre mission sera de mettre tout en oeuvre pour découvrir les remèdes salvateurs.

Pandémie est un excellent jeu coopératif immersif qui présente l'énorme avantage d'être court, ce qui permet d'enchaîner les parties si on le souhaite. Le seul défaut du jeu est qu'un joueur plus expérimenté peut prendre le contrôle de la partie et dicter aux autres joueurs les actions à faire lors de leurs tours de jeu; il faut négocier, certes, mais collaborer plus que dicter son jeu...

Ghost Stories (Repos Production)

À partir de 10 ans, pour 1 à 4 joueurs, 90 minutes

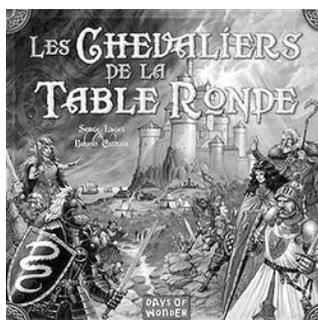
D'un haut niveau, ce jeu riche et intelligent nous plonge dans l'atmosphère d'un village chinois. Aidé par ses talentueux habitants, il faut tenter de survivre face à l'invasion de plus en plus pressante de fantômes qui ne cessent de surgir. Il sera bien nécessaire d'unir les idées et compétences de chacun pour en venir à bout, ce qui est loin d'être gagné lors des premières parties.



Bien connu des bons joueurs, *Ghost Stories* a déjà deux extensions: *Black Secret* et *White Moon*, sans compter quelques cartes inédites comme *Chuck No Rice* et *B-Rice Lee*.

Les Chevaliers de la Table Ronde (Days of Wonder)

À partir de 12 ans, pour 3 à 7 joueurs, 90 minutes



Les Chevaliers De La Table Ronde vous fera redécouvrir l'univers légendaire du roi Arthur. Les joueurs y incarnent un des célèbres chevaliers de la légende (Perceval, Gauvain, Key, Galahad...). Tandis que les chevaliers s'efforcent de défendre Camelot et de remporter les quêtes nécessaires à la victoire du Bien,

les forces du Mal sont également à l'œuvre : peut être qu'un félon oeuvre dans l'ombre pour précipiter la chute de Camelot. Et il est parmi vous...

La qualité du jeu, ses illustrations et son système de jeu font que beaucoup de joueurs le considèrent comme un des meilleurs jeux de coopération pour adulte.

Horreur à Arkham (Millennium)

À partir de 12 ans, pour 1 à 8 joueurs, 180 minutes



Arkham, 1926, la ville semble paisible. Pourtant d'indicibles créatures vont bientôt profiter de portails entre les mondes pour reconquérir cette terre qu'ils n'auraient jamais du quitter. Les joueurs seront-ils assez malins pour déjouer le retour des Grands Anciens?

Horreur à Arkham est un jeu qui se déroule dans l'univers du Mythe de Cthulhu, tout droit sorti de l'imaginaire de l'écrivain américain HP Lovecraft. Chaque joueur incarne un investigateur dont le but est de fermer des portails devant permettre à un grand ancien de réinvestir notre monde. Pour cela, les joueurs doivent parcourir la ville pour accomplir leur tâche, en s'aidant ou en s'appuyant sur leurs capacités respectives (santé mentale, endurance, rapidité et discrétion, combat et volonté, connaissance et chance).

Le jeu comporte de nombreuses extensions, en relations avec les récits du Mythe de Cthulhu

Battlestar Galactica: Le Jeu de Plateau (Millennium)

À partir de 13 ans, pour 3 à 6 joueurs, de 2 à 3 heures



Après l'attaque des Cylons sur les Colonies, les survivants exsangues de la race humaine sont en fuite, à la recherche de la Terre. Ils font face à la menace extérieure d'une attaque des Cylons, et à la menace intérieure d'une crise et d'une trahison. L'humanité doit travailler de concert si elle veut avoir un espoir de survie... mais comment faire quand elle peut abriter en son

sein un agent Cylon?

Battlestar Galactica est un jeu de suspicion, d'intrigues et de lutte pour la survie de l'humanité. Tiré de la série épique de Sci Fi Channel acclamée dans le monde entier, le jeu vous permet de jouer le rôle de vos personnages préférés de la série. Devenez Amiral de la Flotte Coloniale, Président des Colonies, ou pilote de Viper! La race humaine aura besoin de chacun d'entre vous pour survivre... sauf si vous êtes un Cylon, bien sûr.

Il existe deux extensions au jeu, ajoutant des personnages (Cylons ou humains) et des systèmes de règle en plus.

Black Stories (Kikigagne?)

À partir de 14 ans, pour 2 à 15 joueurs, 15 minutes

Le jeu se présente sous forme d'une boîte format livre de poche. À l'intérieur, une règle du jeu et 50 fiches cartonnées. Chaque fiche présente une énigme au recto et l'explication au verso. Les énigmes proposées sont lugubres, mettant en scène 31 crimes, 49 cadavres, 11 meurtriers, 12 suicides... Un des joueurs prend connaissance de la carte; il sera "le maître de l'énigme". Les autres joueurs devront, par des questions judicieuses, découvrir comment c'est arrivé.

Black Stories a l'avantage de pouvoir être joué par un (très) grand groupe, en voiture ou autour d'une table. Cela dit, une fois la solution d'une énigme connue, le jeu perd un peu de son intérêt. Peut-être est-

ce pour cela qu'il existe beaucoup de variantes (morts bizarres mais authentiques, thème sur le cinéma ou le fantastique, etc.).

Le Crayon coopératif - Strippen zieher

À partir de 4 ans, pour 4 à 10 joueurs, de 5 à 30 minutes



Placés autour d'une table, les joueurs vont dessiner en faisant bouger le crayon au bout de cordes. A partir de cette base simple, il y a de nombreuses applications : circuit à suivre sans dépasser, résolution de labyrinthe, réaliser un dessin avec ou sans modèle,...

Dans les applications de type "parcourir un circuit", les joueurs communiquent peu verbalement, mais fusionnent en un esprit de groupe qui déplace le crayon. Dans les applications de type "dessin imposé sans modèle", les joueurs communiquent énormément, négocient la réalisation du dessin, coopèrent pour le réaliser. Le crayon coopératif est donc, selon ses applications, un jeu de fusion ou de coopération. Il est réalisé en Allemagne, dans une entreprise de travail adapté. Le résultat est beau et de grande qualité.

Le Jeu coopératif des Inuits

À partir de 8 ans, pour 2 joueurs, de 5 à 30 minutes

Le jeu coopératif des Inuits est un jeu qui tend vers l'activité physique et l'adresse. Les 2 joueurs s'attachent à un bâton commun, chacun étant à une extrémité différente. Au milieu du bâton pend une corde à laquelle est accrochée une perle. Sans se servir de leurs mains, les joueurs doivent tenter d'enrouler complètement la corde autour du bâton. Moins facile qu'il n'y paraît! C'est un jeu plein de mouvements où les joueurs doivent s'accorder sur un rythme commun, pleinement réussi si un public regarde. Et, dans ce public, qui peut s'empêcher de balancer des hanches en regardant les joueurs s'activer?



Le Jeu du Gruyère

À partir de 5 ans, pour 1 à 3 joueurs, de 5 à 10 minutes

Le Jeu du Gruyère, aussi appelé le Remonte-balle ou Cheeze-Wiz, est un jeu suisse remontant au 17ème siècle. On le trouve la plupart du temps en bois, en version géante.



C'est un jeu d'adresse où les joueurs font l'expérience, quand ils y jouent en coopération, de devoir se concerter par la parole pour gagner ensemble. En tirant chacun sur une corde, ils tentent de faire monter une bille à travers une zone de trous. Un des rares jeux où il faut apprendre à relâcher pour réussir! Ce jeu peut être joué dès 5 ans en compétition, mais il requiert beaucoup plus d'adresse et de coordination quand on l'emploie dans ses variantes coopératives. Il convient donc bien à des enfants au-delà de 8 ans, à des adolescents et des adultes. Essayez donc de faire monter la bille les yeux fermés et guidé par un partenaire... Le Jeu du Gruyère, en bois et bien souvent joliment décoré, est réellement intéressant en usage collectif et cadre bien dans des festivités publiques. Une partie dure quelques minutes.

Un peu de classement

ESAR or not ESAR...

Plus qu'un système de rangement pratique, le système E.S.A.R. nous fournit un excellent outil de réflexion pour envisager les différentes utilisations possibles des jeux et jouets disposés sur nos étagères.



Denise Garon a basé sa facette D sur la théorie de la socialisation humaine due à la psychosociologue Mildred Parten (1932). Cela donne l'une des facettes les plus simples et les plus importantes par rapport au développement de la personne humaine : l'enfant joue d'abord essentiellement seul et de manière intuitive (voire instinctive), puis à deux et en petits groupes de manière associative informelle, avant d'expérimenter progressivement des jeux à règles de plus en plus structurés. Il y perd beaucoup de sa liberté, mais apprend ainsi à interagir et coopérer avec les autres tout en respectant les codes de son environnement culturel ; bref, il apprend à vivre en société.

Dans sa thèse (*Le système E.S.A.R.*, 1982), Denise Garon y ajoute la distinction entre jeux coopératifs et jeux compétitifs. Par les jeux compétitifs, non seulement l'humain se confronte aux autres et à l'adversité, mais en outre il expérimente la défaite et la victoire individuelle et collective (jeux d'équipes). Par les jeux coopératifs, il apprend plutôt la solidarité, l'entraide et, au besoin l'abnégation (sacrifice de soi) pour le bien du groupe. Cependant, de son propre aveu, l'auteure suggère que cette facette sociale pourtant essentielle reste la moins développée de son système et mériterait un affinement. De fait chacune des quatre grandes catégories d'activités (solitaire, associative, compétitive, coopérative) est plus complexe qu'il n'y paraît...

Le tableau ci contre propose une esquisse personnelle de typologie plusieurs fois travaillée depuis sa première présentation au Musée français de la carte à jouer (Issy-les-Moulineaux, le 11 septembre 2008)... Elle renforce la prise en compte du nombre de joueurs, des critères de réussite et du degré d'institutionnalisation du jeu (spontané, réglé, accompagné, privé ou fédératif, ...) et est inspirée par des auteurs tels G.H. Mead, Kurt Lewin ou Pierre Parlebas.

La distinction entre jeu de coopération et jeu de compétition a quelque chose de factice...

Par le fait même d'accepter de jouer ensemble, souvent en suivant des règles sur lesquelles on s'est mis d'accord au préalable, tout jeu non solitaire est un jeu de coopération. De plus, de nombreux mécanismes de coopération sont présents dans les jeux compétitifs individuels et plus encore d'équipes. Enfin, tout jeu est également un jeu de compétition car on s'y mesure aux autres et/ou à soi-même. La dimension de défi induit des réussites et des valorisations (vs échecs et dévalorisations) individuelles finales et/ou partielles en cours de jeu y compris dans le cas d'un jeu coopératif.

Le jeu coopératif désigne dès lors simplement un jeu que l'on gagne ou que l'on perd tous ensemble (il n'y a qu'une seule équipe et tous les joueurs participants en font partie) et donc où la coopération prime très largement sur la compétition. A l'inverse, le jeu compétitif est un jeu que l'on gagne seul ou avec son équipe contre tous les autres. La compétition y est prépondérante.

ESSAI DE CLASSIFICATION - TABLEAU E.S.A.R.

TYPOLOGIE DES INTERACTIONS SOCIALES DANS LES JEUX

1 Jeux solitaires

- D 101 solitaire isolé
- D 102 solitaire parallèle
- D 103 solitaire publique

2 Jeux à deux

- D 201 associatif (informel, réglé, à récompenses symboliques)
- D 202 compétitif (privé, fédératif)
- D 203 solidaire («coopétitifs», collaboratifs, coopératifs)

3 Jeux associatifs en groupe restreint

- D 301 associatif informel
- D 302 associatif réglé
- D 303 associatif à récompenses symboliques

4 Jeux compétitifs en groupe restreint (privé ou fédératif ; par élimination, classement, émulation, ou inclusion «compétition partageante» ; à objectifs symétriques ou asymétriques)

- D 401 individuel compétitif
- D 402 compétitif individuel à coalitions nécessaires
- D 403 paradoxaux (trois joueurs ou équipes)
- D 404 compétitif «tous contre un» (pseudo-coopératif)
- D 405 équipes cachées
- D 406 équipes préétablies

5 Jeux solidaires en groupe restreint

- D 501 «coopétitifs» (semi-coopératifs)
- D 502 collaboratifs
- D 503 coopératifs

6 Jeux en grands groupes (+ 15 j. individuels, 30 au total)

1 Jeux solitaires

La sensation d'intimité d'un joueur isolé dans une pièce ou une partie cloisonnée d'un local (D101) et la relation qu'il entretient avec son jeu sont spécifiques. En effet, elles seront différentes s'il joue en parallèle (mais séparément sinon le jeu n'est plus solitaire...) avec d'autres joueurs situés dans la même pièce (D102). Certains jouets se prêtent préférentiellement au jeu solitaire isolé (not. symboliques), d'autres au jeu solitaire parallèle (not. Jouets d'exercices). Le jeu parallèle permet des (premières) interactions modestes (regards, écoute, ...) avec d'autres joueurs, voire une émulation lorsqu'il s'agit d'un jeu identique (par exemple chacun sa toupie).

Enfin, lorsque des personnes sont présentes dans la pièce mais ne jouent pas, il y a activité solitaire publique (D103). Même si le jeu emmène le joueur dans un autre monde, au moins au niveau du subconscient la sensation d'intimité du joueur disparaît plus encore

dans ce cas. Mais d'autres interactions sont possibles avec les spectateurs: sensation d'être un centre d'intérêt, une attraction, dimension de spectacle, performance, encouragements, commentaires, exclamations etc. Ces distinctions observées par Mildred Parten définissent les étapes de développement de l'enfant en bas âge. Elles sont présentes dans la version originelle du système E.S.A.R. de Denise Garon (1982) mais avaient disparu dans l'édition de 2002.

2 Le nombre de joueurs

Quelle que soit sa forme (D 201, 202, 203), l'intensité relationnelle de toute activité à deux est particulière; c'est sans doute pourquoi de nombreux auteurs parlent de groupe (restreint) à partir de 3 joueurs. Le duel (compétition individuelle à deux) est la forme de jeu la plus fréquente, la plus valorisée et la plus prise en compte dans la société occidentale. Il renvoie à la compétition par excellence, l'ultime affrontement singulier, le spectacle (de la) final(e)! Comme le constate Pierre Parlebas, le monde sportif institutionnalisé (fédératif) s'en est largement emparé (et, dans une moindre mesure, du duel d'équipes) jusqu'à marginaliser les formes de jeux plus originales y compris des jeux sportifs traditionnels cantonnés aux sphères locales ou privées. Au-delà de 15 joueurs individuels ou au sein d'une même équipe, la dynamique de groupe (Kurt Lewin etc.) parle de grand groupe et observe des fonctionnements spécifiques (D 600). Notons que ces jeux sont rares.

3 Jeu associatif

L'essence du jeu associatif est le plaisir relationnel et la découverte identitaire mutuelle qu'il apporte. Il ne connaît ni vainqueur, ni perdant ou alors sous forme de récompenses symboliques auxquelles les joueurs prêtent peu attention (D303) à l'instar des pierres dans *Brin de jasette*, ou des «applaudipoints» dans *Comédia* qui plaisent particulièrement aux ados et pré-ados. Au départ il s'agit du jeu informel ou à règles spontanées du jeune enfant qui apprend les rôles sociaux (jouer à l'épicier, au docteur, à papa-maman...) (D301). Dans de nombreux jeux de formations pour adultes, du jeu symbolique pur on passe souvent aux jeux ludomoteurs de présentation identitaires ou de confiance mutuelle à règles simples et laissant une place à l'improvisation (D 302). En l'absence de règles précises notamment au niveau des conditions de réussite, pour Pierre Parlebas, le jeu associatif mène en fait à des quasi-jeux.

4 Jeux compétitifs

Dans les jeux compétitifs la règle est indispensable et la notion d'équipe devient importante (dans les jeux solidaires, il n'y a qu'une seule équipe; dans les jeux associatifs l'identité globale du groupe formé par l'ensemble des joueurs prime sur les équipes très éventuelles). Les équipes en compétition constituent des groupes à identité plus forte que le groupe de joueurs dans son ensemble. Dans le cas de jeux de compétition fédératifs (souvent appelés sports), se rajoute l'identité de club et des supporters éventuels, ainsi que la communauté formée par tous les joueurs passionnés qui entraînent des socialisations supplémentaires pour chaque individu.

La subtilité et la diversité des formes de jeux de compétition rendent floue la limite avec les jeux solidaires. Le vécu d'un joueur d'équipe (D 403- D 404-D 405-D 406) mêle la coopération et la compétition: même si l'identité du groupe renforce en général l'agressivité à l'égard des adversaires, voire se fonde sur elle, la relation aux partenaires prime le plus souvent au niveau des émotions. Une compétition individuelle (D 401-D 402-D 403- D404) est une épreuve plus dure à vivre notamment au niveau de l'estime de soi.

De nombreux jeux de compétition individuels en groupe permettent des mécanismes de rééquilibrage par alliances momentanées plus ou moins tacites contre le joueur qui semble en tête; lorsque les règles induisent explicitement ou implicitement la nécessité de former des coalitions temporaires ou de s'entraider pour gagner (*Diplomatie*, *Junta*, *Tower of Babel*, *Les géants de l'île de Pâques*, ...) d'autres interactions se tissent (notamment alliances et trahisons; alternance

de jeu individuel et d'équipe,...) (D 402).

Les jeux paradoxaux (D 403) opposent le plus souvent trois joueurs ou équipes dont les choix sont contradictoires (*Renards, poules, vipères; Killer à trois; Véléno; Cubullus...*) et non le jeu de pierre, papier, ciseaux, le *Kin ball* ou *La fin du Triumvirat* pour lesquels les choix ne sont pas paradoxaux. Ces jeux sont plutôt rares et intéressants par leur originalité relationnelle.

Dans les jeux «tous contre un» (D 404), un joueur seul affronte une équipe composée de tous les autres joueurs (*Scotland Yard*, *les Mousquetaires du roi*, *Prout le monstre*, *Le Seigneur des anneaux extension Sauron...*). Il s'agit d'une expérience forte, mais très compétitive et différente des jeux coopératifs avec lesquels on les confond trop souvent. Ces jeux sont des jeux «pseudo-coopératifs»!

Les jeux à équipes cachées (D 405) sur le modèle d'*Intrigues à Venise (Inkognito)* de Alex Randolph et Léo Colovini ont connu un essor particulier ces dernières années à juste titre (*Loups garous* jusqu'à 15, *Saboteur*, *Bang*, *Shadow hunter*,...). On y découvre ses partenaires et adversaires cachés en cours de jeu. Les jeux dit coopératifs avec «félon(s)» possibles (*Chevaliers de la table ronde*, *Battle star Gallactica*) font partie de cette catégorie.

Enfin, outre le caractère fédératif ou non du jeu, deux autres critères au moins influencent les interactions sociales de tous les jeux de compétition.

1° Les modes d'obtention de la victoire: elle peut s'obtenir par élimination de tous les joueurs adverses, ou plus originalement par absorption de tous les joueurs adverses (*Carpathes*, *Darts wars*,...) qui viennent renforcer le camp dominant. Elle peut s'octroyer par un classement de performance de tous les joueurs en compétition. Enfin si les joueurs n'ont d'autres interactions qu'un concours en parallèle ou successif (courses ou fil rouge, contre-la-montre,...) c'est l'émulation qui leur insuffle l'esprit de compétition par dépassement de soi.

2° Dans l'immense majorité des jeux compétitifs (échecs, football,...), les joueurs ou équipes ont des pouvoirs et des objectifs similaires. Mais il existe des jeux où ce n'est pas le cas notamment la famille des jeux de chasse (*Le loups et les brebis*, *le Bag Chal*, *le Kukuli*,...) et souvent les jeux à équipes cachées dont il est question ci-dessus.

5 Les jeux solidaires

Un jeu est solidaire lorsque l'ensemble des joueurs risque de perdre tous ensemble. S'il peuvent néanmoins gagner individuellement le jeu est «coopétitif» ou semi-coopératif (D 501). Ce type de jeu appelé à se développer est le plus proche de la société occidentale actuelle, individualiste mais où les menaces globales (environnementales, financières, extrémistes,...) nous contraignent à des comportements solidaires. Les joueurs jouent pour gagner seul en évitant de perdre tous ensemble (*Respublica romana*, *Vertigo*, *Terra*, *Novembre rouge*...). Un jeu que l'on gagne ou que l'on perd tous ensemble est collaboratif (D 502) si les rôles et les capacités des joueurs sont indifférenciés (*Le crayon malin*, *L'arbre en danger*, *Le corbeau*, *Tchang*,...), il devient réellement coopératif (D 503) si l'entraide mutuelle s'appuie sur des capacités spéciales précisées dans les règles du jeu (*Pandémie*, *L'île interdite*, *Mic mac*, beaucoup de jeux de rôles,...).

Enfin, le niveau d'entraide, la complexité des règles et les types de ressorts thématiques du jeu peuvent définir des sous-catégories de jeu collaboratif et de jeu coopératif qui sortent du cadre de cette présentation.

VLG

Le tableau de classification a été présenté successivement à:

- Musée français de la carte à jouer, Paris, Issy-les-Moulineaux, septembre 2008
- Maison des jeux de Grenoble, septembre 2009
- Colloque Board games studies, Paris, avril 2010
- Formation «jeux d'ici, jeux d'ailleurs, ESAR facette D», LuCIFER, Bruxelles, Juin 2011 (N.B. Merci à Rolande Filion, Alain Gottcheiner, Christine Baele et Isabelle Dessaint pour leurs remarques et encouragements)
- Conférence International Toy Libraries Association, Sao Paulo, octobre 2011

Paris est Ludique!

Le festival de JEUX où l'on joue !

23 & 24
juin 2012

Samedi 10h-23h / Dimanche 10h-18h

www.parisestludique.fr

Route des Fortifications, Paris 12^e
M 8 Porte de Charenton



Anne Marie Mattka, ludothécaire de la Ludothèque La Porte ouverte, Visé



LUDO > Quel est votre parcours ?

ANNE MARIE MATTKA > Au départ, je suis institutrice maternelle, je travaillais dans les écoles en intérim. C'était compliqué, avec tous les papiers administratifs et autres, j'ai donc répondu à une annonce cherchant une ludothécaire. J'ai donc été engagée par l'ASBL Le Coup de main à Seraing, où on m'a demandé de créer une ludothèque. Suite à ça, je suis allée voir la ludothèque de Liège, *La Marelle*. Les ludothécaires m'ont expliqué beaucoup de choses. J'ai donc créé une ludothèque à Ougrée dans les années 90.

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

A-M MATTKA > J'ai été engagée en 1992, un an plus tard la ludothèque ouvrait ses portes.

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

A-M MATTKA > C'est une petite ludothèque, qui a ouvert ses portes en 1993. Quand j'ai été engagée, il n'y avait pas de ludothèque. Notre ASBL avait une salle de spectacles qui ne pouvait plus continuer ses activités, la scène n'étant plus dans les normes de sécurité. On m'a donc demandé d'ouvrir un nouveau service socio culturel. J'ai donc proposé au conseil d'administration de créer une ludothèque.

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

A-M MATTKA > Mes projets répondent toujours à des besoins ou des demandes du public venant à la ludothèque. Au départ j'ai commencé avec des animations pour les tout petits, de 3 ans à 12 ans. Puis les parents avec des bébés m'ont demandé de faire des activités pour eux et leurs enfants, j'ai alors mis en place un moment pour les mamans le vendredi matin. Puis les enfants ont grandi, les ados de plus de 12 ans ne trouvaient plus leur place à la ludothèque ont demandé un moment pour eux. J'ai donc ouvert, une fois par mois le samedi soir, la ludothèque aux adolescents et aux adultes.

LUDO > Quel est votre public ?

A-M MATTKA > Que ce soit au niveau de l'âge ou des origines, il y a de tout. J'ai des enfants, des bébés, des ados, des adultes, des aînés. Le public est très multiculturel également, étant donné que nous sommes proches de la frontière. Il y a donc des hollandais, des allemands, des belges, des turcs, mais aussi des militaires, venant de la base située à Visé. Ces familles sont parfois anglaises, parfois chinoises... C'est très riche!



LUDO > Que préférez-vous dans votre métier ?

A-M MATTKA > Jouer! (rires) J'aime beaucoup moins le côté administratif et publicitaire. Ce n'est pas mon truc et je crois que je ne le fais même pas bien! Mais j'ai la chance d'avoir mon public qui m'aide et qui répond. Je leur dis souvent que si la ludothèque fonctionne, ce n'est pas grâce à moi mais à eux, car ils m'aident et me soutiennent beaucoup.

LUDO > Avez-vous une anecdote à nous raconter ?

A-M MATTKA > Des enfants m'ont déjà demandé ce que j'avais fait comme études pour gagner ma vie en jouant. C'était très mignon! Et, évidemment, ils voulaient tous apprendre ce métier-là...

LUDO > Comment votre travail est-il perçu ?



A-M MATTKA > Mon public est très reconnaissant, au point que j'en suis parfois mal à l'aise. Ils me disent souvent "Merci Anne Marie pour tout ce que tu nous apportes et ce que tu nous donnes!", et je leur renvoie la balle en leur disant que c'est grâce à eux... Sans eux, je n'ai pas de raison d'être là.

LUDO > Quel est votre jeu coup de coeur ?

A-M MATTKA > J'aime les jeux de gestion et les jeux où on ne peut pas dire à l'avance qui va gagner. J'aime les retournement de situation. Je suis là pour enquiquiner le bazar! (rires) Je n'ai pas nécessairement envie de gagner mais de mettre du piment dans la partie.

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

A-M MATTKA > Le contact avec les autres et aimer jouer. Ne pas se prendre au sérieux, garder cette passion du jeu, sous toutes ses formes. Garder à l'esprit l'importance du jeu est essentiel. Le jeu est un moyen pour montrer à des jeunes qu'avoir des lacunes n'est pas grave et qu'on peut y remédier, pour leur redonner confiance. Le jeu est un outil de plaisir, mais il n'est pas que ça. C'est un outil essentiel dans la vie.

LUDOTHÈQUE La Porte ouverte

Place de la Collégiale, 9 - 4600 Visé

04/379.14.32

laporteouverteludo@yahoo.fr

ludoli.skynetblogs.be

Mercredi de 14h à 17h30

Jeudi de 15h30 à 17h30 (Local de Cheratte-Bas)

Jeudi et vendredi (sur rendez vous)

Samedi de 14h à 16h (Animations anniversaires)



La Chronique de Silveric

Petite sélection de jeux pour enfants pour le plaisir des petits... et des grands!

Mito chez Gigamic/Schmidt



Dès 7 ans, pour 3 à 5 joueurs, 15 à 25 minutes

Mito est un jeu d'ambiance unique en son genre! On nous a toujours appris que ce n'était pas beau de tricher. Apparemment, les auteurs de ce jeu de cartes n'étaient pas au courant.

Dans Mito, on a peu de chances de gagner si on ne triche pas. Mais attention! Il faut le faire habilement de

manière à ne pas se faire attraper.

Le but du jeu est d'être le premier à ne plus avoir de cartes en main. Il y a plusieurs manières d'y arriver. Soit en les jouant sagement sur la défausse commune, soit en escamotant discrètement une carte à la fois... dans sa manche, en la laissant glisser sous la table ou dans sa poche, en la jetant par-dessus l'épaule etc... Tous les moyens de tricher sont bons. Toutefois, prudence! Celui qui se fait surprendre en train de tricher par le joueur qui a le rôle de Gardienne Punaise, devra non seulement reprendre la carte escamotée mais en recevra une de la main de la Gardienne. Il prend dès lors le rôle de la Gardienne. En cas d'accusation de triche à tort, c'est la Gardienne qui sera pénalisée.

Au cours de la partie, on voit les mains de cartes de ses adversaires diminuer sans trop savoir comment, on entend parfois des cartes tomber au sol alors que tout le monde semble appliqué à son jeu, on bondit pour réagir au plus vite à certaines cartes action... On l'aura compris, Mito est un jeu d'ambiance où l'on rit beaucoup, où le plaisir de jouer l'emporte largement sur l'objectif de gagner.

Le jeu permet de rassembler tant les joueurs férus qu'occasionnels et ce, quel que soit leur âge. Ça en fait un très bon jeu de ludothèque à recommander aux familles.

Les aventuriers du rail Asie (extension pour Les Aventuriers du Rail) chez Days of Wonder



A partir de 8 ans, de 2 à 6 joueurs, 90 minutes

Cette extension est à jouer en combinaison avec le jeu de base *Les Aventuriers du Rail Europe* ou *USA*.

Cette extension comporte un plateau réversible dont un côté permet de jouer en équipe, ce qui n'est le cas dans aucune autre version de ce jeu. On joue en 2 ou 3 équipes (4 ou 6 joueurs) avec les mêmes objectifs que dans le jeu de base, à savoir, relier entre elles par la pose de wagons les villes reprises sur les cartes qu'on s'est assignées.

Il y a plusieurs particularités au jeu en équipe. Chaque équipe reçoit une réglette «repose cartes» sur laquelle seront posées les cartes communes à l'équipe, tant les objectifs à atteindre que les cartes «wagon». Indépendamment de ce qui est visible pour l'équipe, chaque joueur a ses propres cartes en main qu'il doit tenir secrètes. Bien qu'on soit assis côte à côte avec son partenaire, il est strictement interdit de communiquer avec lui verbalement ou par gestes. Par contre, on va essayer de lui faire comprendre les objectifs qu'on a en main en posant à l'occasion une carte indicatrice sur la réglette. Tout le sel du jeu tient dans cette subtilité de communication, qui en fait un jeu qui peut toucher un public différent du jeu de base. Bien qu'on joue chacun à son tour, même à 6 joueurs, il n'y a pas de sentiment de temps mort.

La boîte annonce un âge minimum de 8 ans, ce qui nous semble franchement trop jeune pour le jeu en équipe qui nécessite plus que la simple maîtrise des règles. Ce jeu peut particulièrement plaire aux amateurs de jeux tels que le go ou les échecs, qui nécessitent une stratégie à long terme. Un joueur de bridge aimant les jeux de société y trouvera certainement son compte.

Eric L-K et Silvana R.



Jeu découverte Coup de

LA DÉCOUVERTE COUP DE COEUR D'UN LUDOTHÉCAIRE

Here I Stand de Ed Beach, édité par GMT Games

Un jeu pour 3 à 6 joueurs à partir de 14 ans.

Avant toute chose, soyons clairs et soyons francs. On dit de moi que je suis un hard-core gamer. Ce dénominateur tendrement péjoratif désignerait une légère arrogance dans l'estimation de ce qu'est un «bon» jeu, teintée de soif d'en découdre à tout va et saupoudrée une propension à décortiquer tous les systèmes de jeux, afin d'en trouver les failles et les abus. Ce n'est pas faux, mais je dirais plutôt que ce que je cherche dans un jeu est un subtil mélange entre immersion, plaisir, stratégie et temps passé avec des amis. Si ça peut mener à une bataille franche et ardue où le hasard a peu de poids, tant mieux. Au fil des années, j'ai souvent été agréablement surpris de voir deux ou trois de ces aspects assouvis en même temps dans les nombreux jeux que l'on m'a fait essayer. Mais le Graal ludique m'échappait sans cesse. Puis vint le sacro-saint jour où on m'installa devant un grand plateau fouillé et complexe. «*Accroche toi bien, la partie va durer au moins deux jours!*» me suis-je dit. C'est ainsi que je

découvris *Here I Stand*, ou *HIS* pour les intimes. Et je n'en suis toujours pas revenu.

Que d'heures, que dis-je, de week-ends entiers passés à tenter vainement de tirer mon épingle du jeu politico-religieux de cette Europe du 16ème siècle! Aucune partie ne se ressemble, passé le premier tour les possibilités stratégiques sont infinies (ou peu s'en faut) et les rebondissements incessants. Six nations s'affrontent avec une précision historique assez forte, dans la période sombre du début du protestantisme. Chaque joueur joue une des Nations de cette époque et tente d'acquiescer la victoire selon ses buts personnels. Chaque Nation est donc un jeu à part, avec ses propres règles, ses propres forces et faiblesses, ses possibilités d'interaction avec les autres joueurs. Tout le monde part sur un pied d'égalité, mais le premier à monter vers la victoire est souvent massacré par quatre autres, pendant qu'un dernier tente de profiter du chaos ambiant. C'est sans pitié, très émotionnel et parfaitement jouissif. Joueurs du dimanche et accrocs aux petits jeux d'ambiance d'une demi-heure s'abstenir, ce sont des échecs avec beaucoup de sang!

Mickaël Gainsbury, future Ludothèque de Koekelberg

**LE MOT DU PRÉSIDENT**

Le jeu est un moyen, pas un but en soi. Cet outil riche et complexe nécessite de rester humble et en éveil car il nous apprend à vivre et à nous éduquer tous les jours un peu plus. Idéalement, un(e) ludothécaire est un(e) intellectuel(le) du jeu qui a la tête dans les étoiles et les mains dans le cambouis ludique! Association de promotion culturelle du jeu (cf. proposition de modification aux statuts), LUDO asbl entend fédérer toutes les bonnes volontés en ce sens. Les conférences, les journées d'études, de formation comme celle organisée ce vendredi 27 avril par la ludothèque de l'Espace Maurice Carême à Anderlecht, les *Ludiversités d'été*, les expositions comme celles organisées par notre ludocentre de documentation et de recherche LuCIFER (les masques d'ici et d'ailleurs remplaceront les jeux de l'an dernier à partir du mois de juin) sont appelées à se multiplier.

En septembre 2013 s'ouvrira une année (750h) de spécialisation en « sciences et techniques du jeu » organisées par les Hautes écoles de Bruxelles et Paul-Henri Spaak, en collaboration avec LUDO asbl et le secteur ludothèques de la Cocof. Elle se veut à la fois théorique et pratique, s'organisera à horaires décalés et traitera du jeu dans tous ses aspects. Enfin et surtout, elle confèrera le premier diplôme officiel de ludothécaire (et de ludopédagogue) en Belgique.

C'est également dans cet esprit que travaille l'association européenne des ludothèques ETL, groupe européen de l'ITLA. La récente réunion annuelle tenue à Istanbul (après Bruxelles l'an dernier) a réuni les représentants des associations de 13 pays (Belgique francophone et néerlandophone, France, Suisse, Pays-Bas, Italie, Espagne, Portugal, Grèce, Chypre, Turquie, Danemark, Suède et Roumanie) qui ont reprecisé la définition d'une ludothèque: « *Toy Libraries provide resources for play, including toys, games trained staff and dedicated space for non profit purpose.* » et produit un document commun décrivant les bases du travail ainsi que les tâches essentielles dans les ludothèques européennes. Rendez-vous dans un numéro ultérieur pour plus de détails sur cet important travail international.



VLG.

APPEL AUX COTISATIONS LUDO 2012

Merci de virer la somme de 25€ sur le compte 068-2011461-96 de l'asbl LUDO avant le 15 juin avec la communication: cotisation 2012.

Si vous n'avez pas l'occasion de venir à l'assemblée générale, merci de signer une procuration au nom d'une personne qui s'y déplace ou d'en envoyer une à Sophie Hanozet (120 av. Franz Merjay à 1050 Bruxelles) au nom d'un(e) membre du Conseil d'Administration.

L'actuel Conseil d'Administration est composé de:

- Agnès Sergeant (secrétaire, déléguée province du Hainaut),
- Anne Vandeputte (déléguée province de Hainaut),
- Anne-Marie Mattka (déléguée province de Liège),
- Christine Gillard (déléguée province de Luxembourg et Namur, en l'absence de délégué namurois),
- Bénédicte Hanot (trésorière, déléguée bruxelloise),
- Francine Gillon (déléguée province Brabant wallon),
- Güdrün Isenrant (déléguée VOS),
- Michel Van Langendonck (président chargé de représentation, coordinateur du bureau des permanents et de la Ludo « *Ludivine* et *LuCIFER* »), trésorier adjoint).

Le Bureau des permanents 2011 (membres effectifs volontaires désignés par le C.A. et rémunérés ou défrayés par l'asbl pour effectuer des tâches ponctuelles et/ou permanentes précises). Equipe coordonnée par le président:

Sophie Hanozet
Olivier Grégoire
Alain Gottcheiner
Sarah Dermine
Stéphane Verstraeten
Silvana Recchia, Eric Lukac-Kuruc et Sophia Roxane Malik sont volontaires pour rejoindre le Bureau en 2012.

DÉBAT AU SEIN DE L'ASBL**Qu'est-ce qu'une ludothèque ?**

Voilà une interrogation que s'est posée récemment l'équipe de LUDO asbl.

En effet, les mots évoluent, et leur définition est bien souvent différente d'une personne à une autre. Et il y a encore beaucoup de travail pour arriver à se mettre d'accord!

- Selon un dictionnaire sur Internet, une ludothèque est "un établissement dans lequel les enfants peuvent emprunter des jeux.". Peut mieux faire...
- Selon le Larousse, la définition est déjà un peu plus complète: "Local comportant une collection de jeux, de jouets qu'un organisme met à la disposition du public, en particulier des enfants; cet organisme lui-même.". C'est à peine mieux!
- Selon l'ALF (Association des Ludothèques Françaises), c'est "un équipement culturel où se pratiquent le jeu libre, le prêt et des animations ludiques. Sa structuration autour des jeux et des jouets lui permet d'accueillir des personnes de tout âge. C'est un lieu ressource géré par des ludothécaires, sa mission est de « donner à jouer »."

Et selon LUDO ?

Nous nous sommes toujours appuyés sur la définition donnée par l'ITLA (International Toy Libraries Association): "La ludothèque est un service qui procure à ses membres une possibilité de jeux partagés et/ou le prêt de jeux. Une ludothèque peut fonctionner à l'initiative d'individus, d'organisations caritatives, d'asbl, de pouvoirs locaux, régionaux ou nationaux, ou de toute autre institution organique de ce genre. Les membres des ludothèques peuvent être des enfants, des parents, des grands-parents, des personnes s'occupant d'enfants, des enseignants et/ou des écoliers, des membres du personnel hospitalier et/ou des patients, ou toute autre personne ou ensemble de personnes intéressées par le jeu et le jouet".

Tout cela est fort bien, mais qu'en est-il en pratique? Un Club de jeux de société peut-il être considéré comme une ludothèque? Et un Club d'échecs, de go, de Scrabble? Qu'en est-il des évènements de type "Soirée jeux"?

Nous n'avons pas de réponse toute faite.

C'est pourquoi nous vous invitons à participer au débat lors de notre Assemblée Générale, pour trouver, ensemble, une définition qui conviendra au plus grand nombre.



Eric Hanuise, responsable de la maison d'édition Flatlined Games

LUDO > Bonjour Eric Hanuise. Tu es le responsable de Flatlined games. Pour nos lecteurs qui ne te connaissent pas, peux-tu te présenter rapidement ?

ERIC HANUISE > Oui, oui, je pourrais (rires). Voilà, je lance ma boîte de jeux sur fonds propres, j'ai un boulot à temps plein à côté. Ça démarre tout doucement et c'est juste moi.

LUDO > Quel est ton parcours personnel ?

EH > C'est plein d'autres trucs qui n'ont rien à voir avec le jeu, mais qui vont être utiles pour gérer une société qui fait du jeu.

LUDO > Qu'est-ce qui te passionne tant dans le jeu ?

EH > C'est une belle alternative à un métier moins passionnant.

LUDO > Quel fut le déclic qui vous a lancé dans l'édition de jeux ?

EH > A force de jouer, je me suis dit qu'il y avait un marché et des choses à faire. Il y a des jeux qu'on ne trouve plus, que personne ne veut faire parce qu'ils sont trop risqués. Beaucoup d'éditeurs sont dans une logique purement commerciale. Selon moi, il faut que commercialement ce soit viable mais il faut aussi pouvoir se permettre de prendre des risques.

LUDO > Quelle est l'origine du nom Flatlined Games ?

EH > Ça vient du fait qu'il y a des jeux où il faut beaucoup réfléchir et des jeux auxquels il ne faut pas réfléchir du tout. Et quand on a fait un jeu où il faut beaucoup réfléchir, on aime bien faire ensuite un jeu où on ne fait pas trop appel au cerveau et plus aux réflexes.

LUDO > Peux-tu nous présenter en quelques mots ta maison d'édition ?

EH > Il y a deux aspects à Flatlined Games. D'un côté il y a le fait de faire des jeux pas forcément complexes, mais en tout cas des jeux qu'on ne trouve plus, qu'on ne fait plus. *Dragon Rage* en est un exemple. Plus personne n'édite ce genre de jeu, ça reste assez confidentiel, mais pourtant la demande existe toujours. C'est dommage que ça disparaisse. A côté de ça, il y a des jeux comme *Rumble in the house*. C'est un jeu qui est bon, il fonctionne bien. J'ai vu le prototype tourner pendant 5 ans, et après 5 ans on continuait à y jouer. C'est un bon signe. C'était donc un jeu éditable sans prendre un risque énorme, et il rapporte assez de bénéfices pour justifier après le fait de pouvoir à nouveau pouvoir prendre des risques pour un autre jeu plus complexe. Les deux sont donc complémentaires.

LUDO > Tu as réédité le jeu *Dragon Rage*. Peux-tu nous raconter la genèse de ce projet ? Quel fut ton budget de départ ? A combien d'exemplaires as-tu écoulé ton jeu ?

EH > J'ai contacté l'auteur et lui ai demandé s'il était partant pour refaire le jeu. Il était assez surpris au départ. Lui cherchait un éditeur, mais ils n'étaient pas intéressés par son jeu. Il a été un peu réticent au départ, il pensait le refaire avec les mêmes valeurs de production qu'à l'époque, avec un poster, des pions tout faits à découper soi-même, et essayer de le vendre très bon marché. Moi, je pensais au contraire qu'il faut jouer la carte de la qualité ; le public qui veut ce genre de jeux veut du matériel de qualité, veut un jeu de qualité, et a les moyens de se permettre ce caprice. Le jeu est un produit de luxe, surtout un jeu comme *Dragon Rage*.

Question budget, j'ai mis sur la table presque 20.000€ pour le sortir, entièrement sur fonds propres, en espérant qu'un jour j'arriverais à les vendre. Pour le moment, sur les 1500 exemplaires qui ont été faits, la moitié est déjà vendue. Le but est de les vendre sur 5 ans. Là on est à deux ans de la sortie, les résultats sont meilleurs qu'espérés jusqu'à présent. Il faudra voir si ça se maintient, mais pour le moment tout va bien, et nous sommes en train de travailler sur une suite à *Dragon Rage*.

LUDO > Quels furent tes critères de sélection pour choisir tes différents prestataires (fabricant et distributeur) ? Était-ce difficile de trouver des gens compétents ?

EH > Non, ça n'a pas été difficile. Quand j'ai commencé Flatlined Games, j'ai discuté avec d'autres éditeurs de jeux et des gens du milieu. Les gars de *Repos Prod* ont été formidables, ils ont passé des heures à répondre à toutes les questions débiles que j'avais, puis les questions sont devenues moins débiles et ils ont continué à répondre.

Sans eux, je n'aurais jamais pu lancer le truc aussi bien, j'aurais fait un tas d'erreurs que d'autres font. C'était vraiment très précieux. C'est un truc sympa dans ce secteur : les éditeurs se voient plus comme des collègues que comme des concurrents.

LUDO > Quelles sont les principales étapes pour la conception d'un jeu ?

EH > Ça, c'est à voir avec les auteurs. Je ne sais pas trop ce qu'il se passe dans leurs têtes mais ça donne des jeux. Une fois que l'auteur a son idée et son prototype, fait des centaines et des centaines de tests, on peut alors commencer à parler d'édition. Il faut alors faire des centaines et des centaines de tests pour transformer le prototype (s'il a du potentiel qui s'exprime clairement et qui est pleinement développé) en un produit. A partir de là, le travail n'est pas terminé pour autant. Peu d'éditeurs font vraiment du travail de développement des jeux ; chez *Repos Prod* ils font un travail de malade sur le développement. Moi, j'en fais moins parce que j'ai moins de ressources et de temps pour le faire, mais dans ce travail qu'est faite la différence.

Rumble était tellement minimaliste qu'il n'y avait pas beaucoup de développement à faire ; si on change quoi que ce soit ce n'est plus le même jeu. Par contre, pour *Dragon Rage*, on a fait un scénario en plus, un plateau de jeu, des campagnes et un système de tournoi ont été rajoutées, beaucoup de choses ont été complètement refaites, tout ça ce sont des heures et des heures de développement en collaboration avec l'auteur évidemment.

LUDO > Comment fais-tu tester tes jeux avant de les éditer ? Qui teste les jeux (enfants, familles, écoles, ludothèques, clubs...) ?

EH > Il faut aller dans des clubs, il faut aller dans des ludothèques, dans des familles, chez des gens qui ne sont pas joueurs, chez des gros joueurs, ... Cette année j'ai été à Cannes pour faire tester d'autres gens que les testeurs habituels... On ne teste jamais assez. De test en test, le jeu change, parfois c'est un petit détail, parfois c'est un changement radical.

LUDO > Qui donne leur nom aux jeux ?

EH > Ca dépend. Pour *Dragon Rage* et *Rumble*, c'était leurs auteurs, qui avaient déjà leur nom quand ils avaient leur proto et leur idée du jeu. Pour notre nouveau projet avec Philippe Keyarts, on a beaucoup hésité. On avait ni l'un ni l'autre une idée bien définie, on avait des tas d'idées mais rien de certain. J'ai donc fait appel au public sur internet, on a eu 700 réponses sur une semaine. On est en train de dépouiller tout ça.

Je connais d'autres cas où c'est l'éditeur qui a donné son nom au jeu. Le nom du jeu est important pour sa vie commerciale, donc in fine c'est la responsabilité de l'éditeur. Enfin, les auteurs diront toujours que in fine c'est la responsabilité de l'auteur.



LUDO > As-tu une anecdote rigolote sur la conception d'un de tes jeux, ou ses premières séances de test ?

EH > Non, tester des jeux c'est pas rigolo.

LUDO > Kwanchai Moriya a illustré Rumble in the house et travaille avec toi sur un nouveau projet, comment travaillez-vous ensemble ?

EH > Quand un jeu arrive, j'ai une idée du style que je veux que ça ait, donc je prends le dessinateur qui correspond au style que je veux avoir. Pour Rumble, la question ne s'est même pas posée, j'avais déjà vu ce que Kwanchai avait fait sur Board Game Geek, il est vraiment bon, fait très bien ce genre de dessins, et en plus il est connu, c'est à dire que des gens suivent régulièrement ce qu'il fait. Ça a fait de la pub indirecte pour le jeu. C'est donc vraiment intéressant.

Pour Dragon Rage, la couverture a été faite par Miguel Coimbra, qui n'est pas n'importe qui non plus. Il a fait un tas d'illustrations, dont Cargo Noir, 7 Wonders, Smallworld, etc. C'est vraiment important d'avoir quelqu'un qui sait ce qu'il fait pour la couverture et les illustrations d'un jeu, c'est ça qu'on vend aussi.

LUDO > A propos de Rumble, il a un succès certain auprès des joueurs, comment l'expliques-tu ?

EH > C'est parce que c'est très con. C'est pour ça que ça se vend bien. C'est facile, c'est con, ça dure quelques minutes... Paradoxalement, c'est difficile de faire un jeu con qui va bien. Y'a beaucoup de jeux très cons qui ne marchent pas du tout. Celui-là est suffisamment con pour qu'il marche bien. Y'a plein de petits détails : par exemple il n'y a pas de système de combat, quand deux personnages se battent, l'un est pris et sorti du jeu. C'est immédiat, intuitif, facile... Les enfants sont hystériques quand ils jouent à ce jeu.

LUDO > Tu as des projets de sortie pour 2012, on murmure que tu prépares un jeu sur le thème de robots... Peux-tu nous en dire plus ?

EH > On est dans la famille de jeux style Robo Rally, avec des différences fondamentales tout de même. On programme deux robots qui vont chercher des gemmes sur un plateau de jeu qui est le même pour tout le monde, on se dispute donc les mêmes gemmes. On peut se les piquer les uns les autres, on peut se pousser, on peut tirer des missiles. Le but est de ramener les gemmes dans sa base, et celui qui a ramené le plus de gemmes de la plus grande valeur gagne la partie. C'est un jeu assez intuitif, même ceux qui ont du mal avec la programmation ou la topographie y arrivent quand même. Une partie durera environ 45 à 50 minutes. Il y aura probablement des variantes plus tard si ça fonctionne bien, car le système de jeu s'y prête vraiment bien. Mais le jeu en lui-même est déjà très complet.

LUDO > Sur le site de Flatlined Games, on peut trouver les descriptions des jeux édités, télécharger leurs règles, visionner des vidéos d'explications de règles... Comment fais-tu tout cela ? Les joueurs en sont-ils friands ?

EH > Les vidéos sont mises en ligne par des bloggers à qui j'ai envoyé les jeux. Ce sont des gens, journalistes ou passionnés, qui essaient les jeux qu'on leur envoie. Ils disent ce qu'ils en pensent sur le site ou leur blog. C'est un risque ; s'ils n'aiment pas le jeu ils n'hésitent pas à le dire, mais ça me paraît fondamental de leur envoyer de l'information, parce que ça fait partie de ce marketing à deux balles justement. Tout ça fonctionne très bien ; le fait que ce soit des gens qui ne me connaissent pas et que le joueur ne connaît pas donne à leur critique du poids et de la crédibilité.

LUDO > Merci d'être resté avec nous, c'est la fin de l'interview. Je te laisse le mot de la fin...

EH > Le mot de la fin (rires). Non, le mot de la fin c'est : achetez des jeux de Flatlined Games, ils sont bien !

Les jeux de Flatlined Games

DRAGON RAGE

Un jeu de Lewis E. Pulsipher, illustré par Miguel Coimbra
Pour deux joueurs, à partir de 12 ans

Le scénario de base voit deux dragons attaquer la cité portuaire d'

Esirien, dirigés par l'un des joueurs. Les dragons sont extrêmement résistants et peuvent cracher le feu, détruisant hommes et bâtiments. L'autre joueur contrôle une petite milice qui défend la ville, agrémentée d'un magicien pouvant lancer des sortilèges et d'un

seigneur local, qui dispose lui de pouvoirs spéciaux. Toutes les troupes sont représentées par des pions sur le plateau à hexagones. Lors de chaque tour de jeu, chaque joueur déplace tout ou une partie de ses troupes et combat les ennemis qui se trouvent à sa portée. Le combat se résout en lançant un dé sur une table de résolution.

Dragon Rage est une bonne introduction au monde des wargames ; il y a peu d'unités de chaque côté, ce qui en fait un jeu simple à apprendre et rapide à jouer. Un manuel de règles de 16 pages a été écrit spécifiquement pour des joueurs novices.

Les règles complètes proposent plusieurs scénarios pour Esirien, en remplaçant les dragons par des oiseaux rocs, des géants, des orcs et gobelins, et d'autres créatures. Le verso du plateau propose une autre campagne, où des orcs se défendent contre les assauts des humains et de divers monstres.

Les règles optionnelles comprennent de nouvelles unités, de nouveaux sorts, des règles pour créer vos propres scénarios, des règles de tournoi et des règles de campagne pour lier plusieurs scénarios entre eux. Elles font de Dragon Rage un système de jeu très complet.

RUMBLE IN THE HOUSE

Un jeu de Olivier Saffre, illustré par Kwanchai Moriya
Pour 3 à 6 joueurs, à partir de 8 ans

Difficile de vivre ensemble dans une petite maison. Quand la pression monte, c'est la bagarre ! Essayez de garder votre personnage secret le plus longtemps possible dans la maison.

Faites une belle maison avec les 12 cartes pièce et placez-y un personnage. Chaque joueur pioche deux pions personnage secret face cachée. Le joueur avec le moins de points commencera le round. Au premier round, tirez au hasard. Les joueurs enchaînent les tours jusqu'à ce qu'un seul personnage reste dans la maison. A son tour, un joueur doit faire une de ces deux actions :

- Déplacer un personnage qui est seul vers une pièce adjacente. Un personnage qui n'est pas seul ne peut pas être déplacé.
- Résoudre un combat dans une pièce contenant plusieurs personnages. Choisissez le perdant du combat et sortez-le du jeu ! Les victimes sont alignées au long de la zone de jeu dans l'ordre ou elles sortent.

Quand il ne reste plus qu'un personnage dans la maison, chaque joueur révèle ses pions personnage secret et marque des points pour le rang du meilleur personnage. Le premier et second sortis valent 0 point, le troisième 1, le quatrième 2, et ainsi de suite. Le dernier personnage en jeu vaut 10 points.

Les joueurs ne marquent que leur meilleur personnage. Une fois les scores notés, remplacez les personnages dans la maison, mélangez tous les pions personnages secrets, donnez de nouveaux pions personnages secrets aux joueurs et jouez un nouveau round de combat. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points après 3 bagarres dans la maison !



DANS LE PROCHAIN ARTICHOUETTE



L'ACTUAGENDA

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

C'EST JOUETTE!

Découverte d'un jeu coup de coeur
Chronique de Silvéric



DOSSIER : les jeux de cartes

Dans le vent, dépassés? Mise au point sur des jeux souvent considérés comme « poussiéreux »



L'INTERVIEW

De vous? Ecrivez-nous!



FOCUS

Les jeux sans matériel



REPORTAGE

Surprise!



Dans le cadre d'un futur dossier sur le thème " *Je n'aime pas jouer!*", **nous cherchons des témoignages** de personnes n'aimant pas jouer, qu'elles soient ludothécaires ou non.

Vous vous êtes retrouvés en animation devant quelqu'un n'aimant pas jouer? Vous n'aimez pas jouer vous-même? Avez-vous convaincu un non joueur de faire une partie? Dites-nous tout!

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



COURRIER DES LECTEURS

Chers lecteurs, chères lectrices, chers ludothécaires,

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

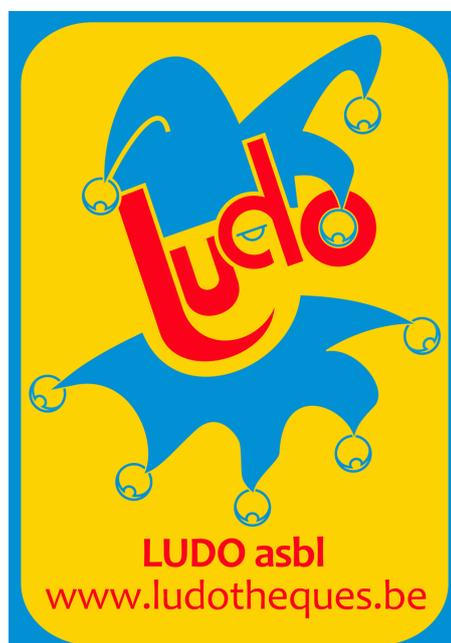
En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité. L'équipe de LUDO asbl est à votre écoute pour le prochain numéro!

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

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

Merci de nous avoir lu.

Sarah Verstraeten



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