

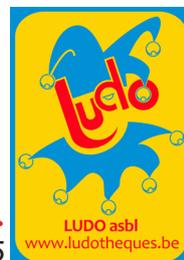


L'Artichouette

La feuille de chou de **LUDO asbl**

P601034 BP 1/7939 1050 BXL 5

LUDO asbl, av Defré 62 1180 Bruxelles



Déc 2013 - Jan - Fév 2014

Périodique trimestriel n° 25

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

ACTUALITÉS

Reportage : Les rencontres Jeu t'aime

**Rencontre avec Céline Piette, ludothèque de l'ONA,
et Etienne Espreman, auteur de *Bruxelles 1893***

FOCUS: Préparons Saint-Nicolas!

Et plein d'autres choses...



Dossier

Les ados et le jeu

SOMMAIRE

FOCUS SUR ...

PRÉPARONS LA SAINT-NICOLAS 7

REPORTAGE

LE FESTIVAL JEU T'AIME 9

DOSSIER :

LES ADOS ET LE JEU 11

LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES :

TRUCS & ASTUCES , JEU COUP DE COEUR 16

L'INTERVIEW 17

RENCONTRE AVEC... :

ETIENNE ESPREMAN 19

C'EST JOUETTE... :

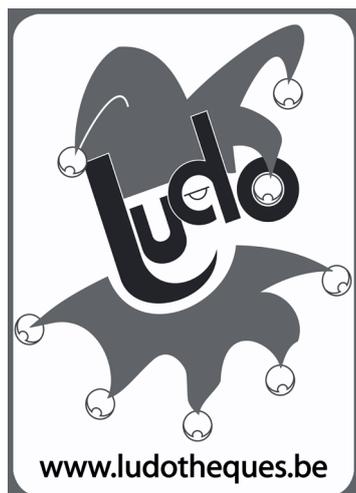
LE MOT DE FRANÇOIS R 21

ET AUSSI ...

AGENDA DES LUDICENTRES 5

CALENDRIER LUDIQUE 6

LA PAGE DE LUDO ASBL 24



Bureau permanent de LUDO asbl:

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

Michel Véhelgé
Nicholas Bosseret
Olivier info@ludotheques.be
Sophie sophie@ludotheques.be
Silvana silvana@ludotheques.be
Sarah artichouette@ludotheques.be
Stéphane
Alain
Sarah, FrançoisR

ÉDITO

Vous avez entre les mains le dernier Artichouette de l'année!

Saint-Nicolas arrive à grands pas. Vous trouverez dans le focus une belle sélection de jeux pour faire bondir de joie vos petits bouts.

Le Label LUDO a battu son plein en novembre, et le jeu gagnant vient d'être nommé! Pour en savoir plus sur ce sympathique concours et le Festival Jeu t'aime, rendez-vous vite en page 10!

Le dossier, lui, fait le tour des jeux pour adolescents. Mais comment les voyons-nous? Est-ce ce qu'ils désirent? Réponse dans le dossier!

Enfin, nous avons eu le plaisir de rencontrer Etienne Espreman, auteur du jeu à succès *Bruxelles*, ainsi que Céline Piette, ludothécaire à la ludothèque de l'ONA.

Les plus assidus d'entre vous auront constaté la disparition de la chronique *C'est jouette*. En effet, Mister K a été temporairement remplacé par FrançoisR. Ne manquez pas sa chronique!

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

artichouette@ludotheques.be

Ludiquement vôtre,

Sarah Verstraeten
Rédactrice en chef

SCIENCES ET TECHNIQUES DU JEU

Ce lundi 16 septembre de 18h à 20h30 :

Séance inaugurale ouverte à tous !



18h à 18h30 et 19h45 à 20h30 (hall du rez-de-chaussée) :

Cocktail d'inauguration et jeux géants

18h30 à 19h45 : "*Et si le jeu nous réconciliait avec l'autorité*"
par Sylvie Van Lint (en salle de conférence)

HEB-Defré, 62 avenue De Fré à 1180 Bruxelles

Il s'agit d'une année complète (750h au total), théorique et pratique (360h de stages et séminaires), organisée à horaire décalé et ouverte à toute personne intéressée titulaire d'un grade de bachelier ou de master.

Elle s'adresse en particulier aux enseignants, aux éducateurs spécialisés ou sportifs, aux bibliothécaires-documentalistes ainsi qu'au secteur paramédical (ergothérapeutes, logopèdes, orthopédagogues, psychomotricien-ne-s, kinés, infirmier-e-s,...).

Cette formation de chef de projet mène à concevoir et utiliser des outils ludiques (game design) adaptés à sa pratique professionnelle et/ou mettre sur pied et gérer des services ludiques spécifiques (ludothèques, guides ludiques d'exposition,

recherches-actions,...).

Les inscriptions seront ouvertes à partir du 2 juin prochain. Début des cours le 16 septembre 2013.

Utilisé de manière adéquate, le jeu nous construit, nous entretient et, au besoin, nous répare ; il est temps de le prendre au sérieux.

Avec nos sentiments ludiques les plus choisis,
Pour le Bureau de LUDO asbl,

Michel Van Langendonck
(Président, HEB- HE Spaak, Référent de l'ASP en « Sciences et techniques du jeu », HEB, Maître-assistant en diversité culturelle, sociologie et politique de l'éducation).

heb (ludologie-ludothéconomie-ludopédagogie)
HAUTE ECOLE Paul-Henri SPAARK
FÉDÉRATION WALLONNE DES JEUX
PÔLE UNIVERSITAIRE EUROPÉEN DE BRUXELLES WALLONIE
www.defre.be www.ludobel.be
www.iessid.be



ÉVÈNEMENTS RÉGULIERS

Du mardi au vendredi de 9h à 12h :	Ateliers Baby-boum à <i>La Marelle</i> à Liège	(Liège)
Tous les mardis à 18h :	Soirée Apéro-jeux dans 3 cafés bruxellois	(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)
Un vendredi sur deux à 19h30 :	Soirée Jeux de BABOAL à Morlanwelz	(Hainaut)
Tous les 1ers mardis du mois à 19h :	Soirée jeux à l'Association des Compagnons bâtisseurs ASBL	(Luxembourg)
Tous les 1ers mercredis du mois à 19h :	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Ixelles	(Bruxelles)
Tous les 1^{ers} et 3^{èmes} jeudi du mois :	Soirée Jeux au Club de jeux <i>Auder'Games</i> , Auderghem	(Bruxelles)
Tous les 1ers vendredis du mois à 20h :	Soirée jeux à la Ludothèque de Marche-en-Famenne	(Luxembourg)
Tous les 1ers samedis du mois à 19h :	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Évère	(Bruxelles)
Tous les derniers mercredis du mois à 18h :	Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine à Uccle	(Bruxelles)

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

Du mardi au vendredi de 9h à 12h

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

Ludothèque La Marelle

Rue Jacob Macoy 34, 4000 Liège

04/254.69.05

- **Soirées Apéro-jeux par *Let's Play Together***

Tous les mardis de 18h à 23h

Soirée jeux déployée sur 3 cafés bruxellois: le *Café Belga*, le *Flamingo* et le *Bar du Matin*.

A partir de 8 ans, gratuit

Infos: 0485/864.829 - www.letsplaytogether.be

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

Tous les jeudis de 20h à minuit

À partir de 14 ans, 2€

Ecole IATA, Rue de la Montagne 43, 5000 Namur

www.ilv.be

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

Tous les jeudis et vendredis de 20h à minuit

À partir de 10 ans, 2€

Avenue de Péville 232, 4030 Grivegnée

04/264.01.55

ww.objectif-jeux.be

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

Tous les dimanches à partir de 14h30

À partir de 13 ans, 2€

Maison Dés jeux, Rue du Greffe 20, 1070 Anderlecht

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

- **Soirée Jeux de Baboal à Morlanwelz**

Un vendredi sur deux, de 19h30 à minuit

A partir de 14 ans, 2€

Rue de la Potrée 8, 7140 Morlanwelz

0476/545.120

jeuxdebaboval@gmail.com

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

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

Tout public, 1€

Place du Roi Albert 9, 69000 Marche-en-Famenne

08/431.44.13

olivier@compagnonsbattisseurs.be

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

Tous les premiers mercredis du mois de 19h à minuit

À partir de 10 ans, gratuit

Ludothèque Mozaique, Rue Mercelis 13, 1050 Ixelles

02/515.69.45

ludomosaiquexl@gmail.com

- **Soirée Jeux au Club de jeux *Auder'Games***

Tous les 1ers et 3èmes jeudis du mois de 18h à 23h

À partir de 16 ans, gratuit

Salle *Les Paradisiens*,

1336 Chaussée de Wavre, 1160 Auderghem

audergames@gmail.com - www.audergames.be

- **Soirée jeux à la Ludothèque de Marche-en-Famenne**

Tous les premiers vendredis du mois de 20h à 22h30

Réservée aux adultes

Ludothèque de Marche-en-Famenne, chée de l'Ourthe 74,

6900 Marche-en-Famenne

084/31.32.40

ludo@province.luxembourg.be

• **Soirée jeux à la Ludothèque Maurice Carême**
Tous les derniers jeudis du mois de 18h30 à minuit
À partir de 8 ans, gratuit
Ludothèque de la Bibliothèque de l'Espace Maurice Carême,
Rue du Chapelain 1 - 7, 1070 Anderlecht
02/526.83.46
www.emca.be/ludothèque-3

• **Soirée jeux à la Ludothèque La boîte à joujoux**
Tous les premiers samedis du mois de 19h à minuit
Tout public, gratuit
Square Hoedemaekers 10, 1140 Evere
02/247.63.55
info@ludotheques.be

• **Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine**
Tous les derniers mercredis du mois de 18h à minuit
Tout public, gratuit
Ludothèque publique Ludivine, Av De Fré 62, 1180 Uccle
02/373.71.10
ludivine@ludotheques.be

CALENDRIER LUDIQUÉ

Septembre :	Sciences et techniques du jeu , Formation diplômante à Bruxelles	(Bruxelles)
13 décembre :	Soirée En jeux! à la Maison des jeunes travailleurs Nivellois, Nivelles	(Hainaut)
20 décembre :	Soirée Jeux à la Ludothèque Kain, Kain	(Hainaut)
31 janvier :	Soirée Jeux à la Ludothèque Kain, Kain	(Hainaut)
28 février :	Soirée Jeux à la Ludothèque Kain, Kain	(Hainaut)
28 mars :	Soirée Jeux à la Ludothèque Kain, Kain	(Hainaut)

Formation diplômante à Bruxelles

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

Renseignements et demandes d'inscription :

Haute Ecole de Bruxelles – Catégorie sociale Defré
(lieu de la formation)

62 avenue De Fré, 1180 Bruxelles.

02/374.00.99 (Laurence Peeters) - defre-sec@heb.be

Haute Ecole Paul-Henri Spaak – Catégorie sociale Iessid
26 rue de l'abbaye, 1050 Bruxelles

02/629.04.00 (Jacqueline Dricot) - iessid@he-spaak.be

Soirée En jeux! à la Maison des jeunes travailleurs Nivellois

A Nivelles, nulle peur de la légendaire malchance liée au vendredi 13! Au contraire, l'occasion est trop belle pour ne pas jouer... Vous êtes attendus par Charly à partir de 19h30. Un tournoi des Aventuriers du rail est au programme. Inscription obligatoire.

Maison des jeunes travailleurs Nivellois,
10 rue Clarisse - 1400 Nivelles
charles@enjeux.be

Soirée Jeux à la Ludothèque Kain

Excitation ou délasserment, concentration ou distraction sont aux menus de toutes les rencontres. Les animateurs aident à décoder les règles. Inscription obligatoire. Ouverture des portes à 19h30.

1,50 €, à partir de 12 ans.

Ludothèque Kain, 40 rue du Vert Lion, 7540 Kain
0494/286.111 - ludokain@hotmail.com -
www.ludokain.net

Préparons la Saint-Nicolas

La Saint-Nicolas approche à grands pas, et tout le monde a envie de marquer le coup!

Les tendances du moment sont les jeux traditionnels, éducatifs, de culture générale ou coopératifs, mais aussi les jeux et jouets durables. Est-ce l'effet des fêtes de fin d'année? En tout cas, la presse et les magasins se penchent de plus en plus sur les jeux et les jouets, et c'est tant mieux! Téléouest, l'Avenir, RTL, ou Le Vif ont publié divers articles et dossiers concernant les jeux et jouets. Si la plupart des articles se concentrent sur le "quoi acheter pour Saint-Nicolas", ces articles ont le mérite de mettre de plus en plus de bons jeux et jouets en avant, avec une réflexion manifeste sur le sujet. Reste à espérer que cette tendance se confirmera tout au long de l'année, et que le jeu sera dorénavant plus qu'un "sujet de fin d'année".

A la Fnac et chez Carrefour, on remarque de plus en plus le rayon jeux et jouets: "Chez Carrefour, les catalogues de jouets laissent plus de place aux jeux de société que les années précédentes. Il y a un retour aux classiques. Mais aussi une question financière: un jeu de société coûte moins cher que des jeux électroniques ou des consoles de jeux." reconnaît Vera Vermeiren, la porte-parole de la chaîne. La même tendance s'affiche chez les grandes chaînes de magasins de jouets: "Je ne pense pas que le jeu électronique détrônera un jour les jeux de société. J'ai des rayons de 15 mètres remplis jusqu'au plafond de jeux qui se vendent très bien." indique Séverine Blanckaert, responsable au magasin La grande récré d'Auderghem.

Cette avalanche de jeux est belle à voir, même si la manière de les choisir reste parfois discutable. En effet, selon les vendeurs, le cadeau incontournable qui fera mouche à coup sûr est celui dont on peut voir la publicité à la télévision. Malheureusement, si l'impact de la publicité est indiscutable, ce sont bien souvent les jeux qui ne passent pas à la télévision qui sont les plus amusants, les moins chers ou simplement les plus solides.

COMMENT BIEN CHOISIR UN JEU OU UN JOUET?

La première question à vous poser est "A qui vais-je offrir un jeu?". Nous sommes tous différents, et donc nos envies et affinités ne sont pas les mêmes! Soyez ouvert aux envies de votre enfant, malgré son âge, son sexe ou son comportement. Les jeux de bagarre permettent aux enfants d'apprendre à se maîtriser et à améliorer

la psychomotricité, par exemple. Mais il est important que le jeu ou jouet vous plaise à vous aussi (pas trop bruyant, ne heurtant pas vos convictions...). Ainsi, jouer avec votre enfant sera un plaisir et pas une corvée.

La seconde question à se poser est "Où vais-je trouver ce que je cherche?". Les grandes chaînes de magasins ont énormément de jeux et jouets, mais bien souvent ces jeux et jouets restent des "traditionnels". Monopoly, Scrabble, poupées ou playmobils, ou encore le dernier jeu en plastique à la mode... Osez sortir de ces conventions! En vous rendant dans une boutique de jeu spécialisée, vous aurez non seulement un choix beaucoup plus large, mais en plus les vendeurs seront capables de vous conseiller, et même de vous faire tester un jeu avant de l'acheter! Un must pour ceux qui ont peur de se tromper...

LES JEUX TENDANCE DU MOMENT

Lapin & Magicien

Editions Smart Games
De 2 à 5 ans
28€

Lapin & Magicien est un jeu destiné aux jeunes enfants, afin de leur faire découvrir la 3D. Composé de différents blocs et d'un lapin en bois, il est possible pour l'enfant de s'amuser à les disposer de différentes manières. Le jeu propose aussi 60 cartes défi, de très facile à difficile, pour évoluer en douceur et travailler la psychomotricité de l'enfant, ainsi que sa vision en trois dimensions.



Cot Cot Panik

Editions Djeco
1 à 2 joueurs, de 6 à 10 ans. 15 minutes
20€

Le poulailler est attaqué par un renard! Comment le

protéger ? Les joueurs devront rivaliser d'astuce et de rapidité pour arriver à sauver les poules du danger en les entourant de barrières.

Château à construire

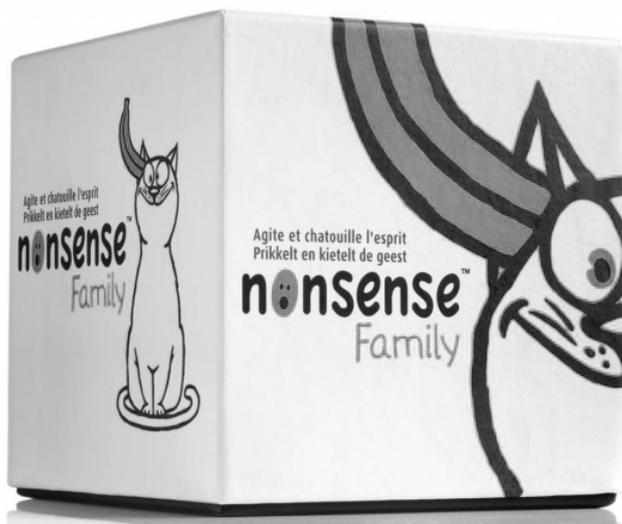
Editions Ardennes Toys

à partir de 6 ans

de 27 à 50€, selon le modèle



Ce château en panneaux de bois est un trésor pour les petits. Les panneaux sont tous compatibles et permettent énormément de combinaisons et de dispositions différentes. Entièrement fabriqué en Belgique par une société située à Bertrix, ce jouet de construction fait partie de leur catalogue depuis un an et demi, et vient d'être sacré Jouet de l'année. Le bois utilisé est certifié PEFC. Il y a plusieurs modèles disponibles ainsi que des extensions, comme un chemin de ronde, un pont-levis, ou encore des tours... De quoi faire vivre tout un univers.



NonSens Family

Editions du Hibou

2 à 6 joueurs à partir de 6 ans. 20 minutes

20€

Ce jeu a d'abord été connu sous le nom de Carabistouilles. Aujourd'hui, il nous revient en force, avec un nouveau

design mais le même plaisir d'inventer des histoires. La version Family permet d'intégrer les enfants plus jeunes à une partie de ce jeu, où les joueurs devront insérer un mot dans une histoire inventée à partir d'une situation piochée au hasard. Avis aux inventifs !

Copa

Editions Steffen Spiele

2 à 5 joueurs, à partir de 7 ans. 20 minutes

30€

Ceux qui prendraient les petits bols de Copa pour des ustensiles de cuisine auraient bien tort. Magnifiquement travaillé, ce jeu abstrait aux lignes épurées invite à la réflexion autant qu'à la zen attitude.

De fabrication allemande, il peut se jouer de 4 manières différentes: bluff, adresse, mémoire ou semailles.

Les bâtisseurs Moyen-âge

Editions Bombyx

2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans. 30 minutes

15€



Ce jeu de cartes vous propose de bâtir une cathédrale, en choisissant vos ouvriers et compagnons. Un jeu tendu, où il faudra se battre pour les points de victoire et devenir le maître d'oeuvre le plus renommé du pays!

Et si vous ne trouvez pas votre bonheur dans cette sélection, penchez-vous sur les jeux finalistes du Label LUDO, et notamment sur Las Vega, qui a remporté les suffrages du public!



Das Schalenspiel

Les 3^{èmes} rencontres Jeu t'aime

Cette année, les organisateurs des rencontres Jeu t'aime ont fait fort, très fort. Le Secteur Ludothèques de la COCOF, Yapaka et LUDO asbl se sont surpassés!

L'évènement, qui fêtait sa 3^{ème} édition, s'est déroulé dans pas moins de trois villes différentes! Ce sont donc Bruxelles, Malmedy et Tournai qui ont été mises à l'honneur.

À Bruxelles, avec son traditionnel village des ludothèques, mais aussi avec son espace petite enfance et une bourse aux jeux et jouets, les rencontres ont une fois encore trouvé leur public: pas moins de 2.000 visiteurs ont poussé les portes des Halles Saint-Géry ce dimanche.

Grand jeu mystère, jeux géants, jeux sans matériel, jeux de voyage, d'adresse ou d'ambiance, mais aussi jeu durable ou recyclé, les ludothèques de Bruxelles ont répondu à l'appel. Pas moins de 15 d'entre elles ont proposé des animations de qualité, pour un public définitivement conquis.

Lors de cette édition, les partenariats ne manquaient pas:

- la ludothèque de l'ONA a mis à disposition ses jeux et jouets fabriqués spécialement pour un public malvoyant ou non-voyant. Il était possible, grâce à des lunettes et bandeaux reproduisant des vues déficientes, de se rendre compte des difficultés de ces personnes ayant un handicap visuel. Une expérience inhabituelle et enrichissante...

- l'asbl Freecycle a mis en place un marché gratuit du jeu et du jouet. Pour participer, il suffisait de déposer les jeux et/ou jouets dont son enfant n'avait plus besoin ou envie, pour repartir ensuite le jour même avec un jeu qui répondrait plus à ses besoins.



- l'asbl La Foire aux Savoir-Faire proposait une animation intitulée "Des photos qu'on a jamais prises de voyages qu'on a jamais faits".

- LUDO asbl, représentée par la ludothèque Ludivine, a mis le Label LUDO à l'honneur sur son stand. Le jeu gagnant a été proclamé en fin de journée, c'est **Las Vegas** qui a remporté la première place!

- la COCOF - secteur ludothèque était plus que jamais présente, que ce soit pour l'animation

du Grand jeu mystère ou dans la coordination de l'évènement. Leurs perruques vert fluo et leur grand chapeau étaient immanquables!

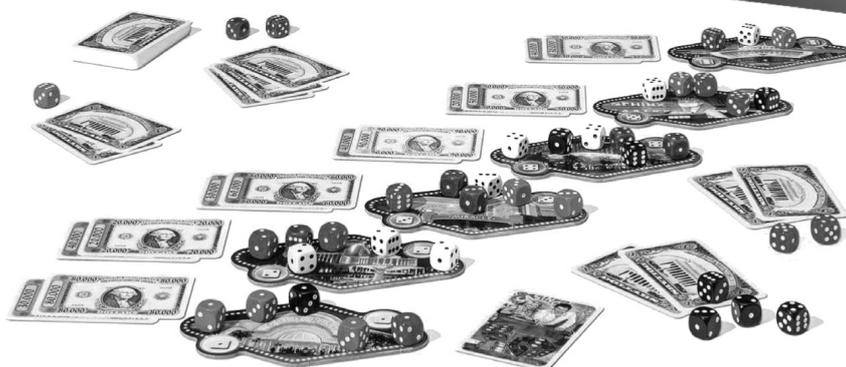
- la présence de l'asbl Yapaka est également à noter. C'est grâce à sa belle visibilité que les rencontres ont eu un tel succès.

Ce 24 novembre, l'air était en fête en Belgique. Et comme le demandaient certains à la fin de la journée: "C'est quand qu'on recommence?!"

S.V.

www.ludobel.be
www.cocof.be/nos-competences/ludothèques
www.yapaka.be
foiresavoirfaire.org
www.freecycle.org





LAS VEGAS DE RÜDIGER DORN A GAGNÉ LE LABEL LUDO 2013

Au terme de 3 mois de vote, le public des ludothèques francophones de Belgique a élu son jeu préféré parmi cinq finalistes. Ce dimanche 24 novembre a eu lieu la remise du prix au représentant de la société Ravensburger, éditrice de *Las Vegas*.

L'auteur de *Las Vegas*, Rüdiger Dorn, avait deux fois plus de chances de gagner que ses concurrents car il était également repris pour son jeu *Waka-Waka*. En plus de la qualité des créations de l'auteur, on remarquera la diversité des mécanismes et thématiques mis en œuvre, qui sont bien représentatifs de la richesse du jeu de société moderne. On se souviendra du jeu *Indigo*, de Reiner Knizia, l'excellent gagnant du Label Ludo 2012 qui permet à son éditeur, grâce au prix de cette année, de réaliser une belle suite et ainsi prouver que l'on peut conjuguer jeu grand public avec jeu de qualité.

Las Vegas, c'est quoi comme jeu ?

Le jeu présente six emplacements Casino numérotés de 1 à 6 comme les faces d'un dé ordinaire. Chaque emplacement sera garni de billets jusqu'à atteindre cinquante mille dollars, mais le montant final pourra s'avérer bien plus élevé, rendant ce Casino plus attractif. Chaque joueur reçoit huit dés à sa couleur qu'il lance à son tour. Il doit alors placer tous les dés d'une valeur à son choix sur le casino de cette même valeur. C'est ensuite au joueurs suivants de procéder de même, et ainsi en boucle avec les dés restants jusqu'à que tous les dés aient été placés. On procède alors à l'élimination, pour chaque Casino, des dés qui sont présents en quantité égale. Ensuite, le joueur ayant le plus de dés présents sur un Casino reçoit le billet de plus forte valeur, les suivants en nombre de dés, gagnant les billets suivants, s'il en reste. On procède pareillement pour les 5 autres Casinos. Au terme de quatre manches, le joueur le plus riche est déclaré gagnant.

Le Label Ludo est une initiative de Ludo asbl une association non-commerciale œuvrant pour la reconnaissance et la promotion du jeu de société en Belgique francophone, en partenariat avec les ludothèques de la fédération Wallonie-Bruxelles et Yapaka, et le soutien du secteur ludothèques de la COCOF.

Plus d'informations sur www.ludobel.be.



Le LABEL LUDO est une organisation de LUDO asbl avec le soutien du Secteur ludothèques de la COCOF, en partenariat avec les Ludothèques de la Fédération Wallonie-Bruxelles et Yapaka.



Les ados et le jeu

L'adolescence, ce moment de vie tellement incompris. Pourtant, nous avons tous été ados un jour. Ça n'empêche pas les stéréotypes de fleurir et perdurer sur le sujet. Les clichés vieux comme le monde sont légions. Ne disait-on pas déjà, en Antiquité, que la jeunesse tournait mal ?



L'adolescence, finalement, qu'est-ce que c'est ?

Beaucoup se sont penchés sur la question, et les réponses varient selon le regard que nous posons sur le sujet, selon ce que nous croyons être ce concept, selon les vécus personnels, ... Loin de faire l'unanimité, cette question simple soulève une polémique dans le monde scientifique. Pour le public, c'est encore pire. Entre ce que nous avons vécu, ce que nous croyons connaître de l'adolescence, et les idées que la société véhicule, il y a de quoi se perdre.

L'adolescence, finalement, est une expérience personnelle, et il n'est pas possible d'aborder le sujet de manière objective. Cette étape de notre vie est différente pour chacun, car nos vies et les aventures que nous vivons sont toutes dissemblables. Pour la comprendre, nous projetons notre passé et notre vécu dans l'idée que nous nous faisons de l'adolescence. Ce n'est pas un mal, au contraire, car de cette personnalisation naît une diversité riche, légitime, respectable. Le tout est de faire de cette diversité un atout, et de s'en servir pour trouver une idée générale, pour contrer les idées reçues qui ont la vie dure. En ayant le courage d'assumer notre vision personnelle (et donc dangereuse de subjectivité)

de l'adolescence, nous pourrions contrer l'avis général peu flatteur que nous nous faisons de celle-ci.

Il en est de même avec le jeu. Notre vision du jeu, notre manière de jouer diffère des gens qui nous entourent. C'est cette disparité qui fait la richesse d'une partie de jeu. Les ressemblances entre le jeu et l'adolescence sont frappantes. De là à se dire que le jeu fait bon ménage avec l'ado, il n'y a qu'un pas, car tout les rassemble ! Pourtant, nous persistons à classer le jeu entre deux âges, en excluant d'office l'adolescent. Cela ne les aide pas à se trouver dans le jeu, encore moins à s'y intéresser. L'idée que l'ado n'aime que les jeux vidéos ou en ligne est tenace, et se reflète partout dans notre société. Internet est d'ailleurs très représentatif de cette tendance : avec les mots clef "jeu" et "adolescence", on ne peut trouver que des propositions de jeux en ligne, d'achats de jeux vidéos... ou d'articles mettant en garde contre les dangers de ces jeux pour les jeunes joueurs. Le jeu adolescent souffre d'une image alarmiste, on évolue en terrain miné. Tant que le jeu ne sera pas considéré comme une activité socioculturelle légitime, au même titre que la littérature par exemple, il sera très difficile de dédramatiser le jeu et de ne plus l'aborder sous l'angle du problème ou de la pathologie. Que de pression sur des jeunes qui sont en pleine quête d'eux-mêmes...

Le jeu, un plaisir actif

Certains psychologues et pédagogues disent constater que les jeunes ne désirent plus apprendre. Passifs, ils ingèrent la pâtée culturelle qu'on leur sert sans joie, et donc sans appétit. Mais à force de recevoir une multitude d'informations sans faire un véritable effort, avachi devant un écran d'ordinateur, qui ne se sentirait pas lassé ? Dans cette situation, le jeu de société peut être un avantage. En effet, le jeu "en carton" propose un mécanisme transparent, où tout est calculable, vérifiable, matériel. Les actions sur le plateau ont des conséquences qu'on peut imaginer, selon une règle immuable et connue de tous. Mais il faut, pour avoir ces informations, faire un effort et imaginer la partie, étudier le but à atteindre et la manière d'y arriver avant les autres.

*"Le jeu existe dans sa concrétude tout en se reliant à des représentations psychiques. Le jeu existe dans la réalité mais existe aussi dans la tête. On peut accepter beaucoup de choses dans le plaisir de jouer."*¹

¹ "Place de l'autorité dans la rencontre de l'adulte avec l'enfant et l'adolescent", Jean Chambéry, pédopsychiatre, intervention Université d'été des ludothèques, Cholet, 2005

S'il y a bien une chose qu'il faut accepter dans le jeu, ce sont les règles qui le régissent. Égales pour tous les joueurs, elles demandent d'être comprises par chacun. Ses concepts abstraits s'intègrent alors dans une réalité concrète, qu'on ne retrouve pas dans les tutoriels de jeux vidéos, où l'on apprend tout en jouant au fur et à mesure. Le jeu propose donc de se réapproprier l'outil et la matière, pour un apprentissage actif et ludique.

Une des grandes forces du jeu est de devoir penser ses actes avant de les poser. Pour gagner, il est indispensable de réfléchir à une stratégie et de la mettre en place. L'adolescent, qui s'éloigne de l'enfance, commence à se penser lui-même, a des pensées abstraites, et des réflexions sur ses pensées. Cette abstraction naissante trouve un support dans le mécanisme du jeu de société, qui fait appel à des constructions mentales diverses. Pour l'ado, ce support peut être une grande aide pour voir plus loin, organiser ses pensées, entrevoir les buts et intérêts à atteindre.



Le jeu est donc un outil puissant, qu'il est important de proposer à l'adolescent. En effet, la culture adolescente est essentiellement ludique. Pourquoi, alors, oublions-nous de le proposer aux ados? Et comment pouvons-nous faire accepter le jeu par les ados, si les adultes l'en éloignent d'office avec nos a-priori?

Dédramatiser par le jeu

Le jugement et l'évaluation sont permanentes dans la vie de l'adolescent. Tenu à l'oeil par ses parents, jugé par ses camarades, évalué par ses professeurs, la pression sociale autour de lui est écrasante. Eprouvant pour quelqu'un qui se construit, comme il peut, en luttant contre sa fragilité. L'adolescent commence à entrevoir les conséquences de ses actes sur son avenir. Il est en pleine formation pour et par lui-même, et cela le fragilise. Les enjeux sont énormes, et tout le pousse pour aller de l'avant à pas de géant. Il doit donc faire attention à ce qu'il dit, ce qu'il fait, car cela aura des conséquences sur ses relations, sa confiance en lui, son futur immédiat.

On peut dès lors être étonné du succès du jeu *Loups-garous de Thiercelieux* auprès des ados (environ 80% des adolescentss de 14 à 18 ans connaissent ce jeu). En effet, ce jeu permet d'éliminer un joueur de manière totalement subjective et arbitraire. Pourtant, grâce à la "bulle

sociale" créée par le jeu, l'adolescent est prêt à accepter le jugement des autres joueurs, et en redemande.

*"De manière générale, le jeu redistribue les cartes sociales en créant de nouvelles logistiques et mécanismes de relationnel. Au sein de ce nouveau système, le joueur reprend sa place, se redéfinit et s'attribue lui-même les enjeux de sa réussite ou de son échec. Et comme par enchantement, ces enjeux paraissent tout de suite beaucoup moins contraignants."*²

Le jeu est donc une activité fictive à part, dans une bulle hors du temps, qui peut paraître improductive, mais est riche d'enseignements. Autant de qualités pour un

ado en mal d'activités légères et gratuites, où tout est possible sans conséquences réelles. Il est possible de partir de rien, d'inventer son chemin au travers des embûches semées par les autres joueurs ou par le jeu lui-même. L'incertitude est grande, mais le cadre précis des règles et la "bulle temporelle" du jeu lui permettent de se lancer malgré ses doutes.

Confiance et confrontation

La confiance d'un adolescent est parfois dure à obtenir, mais souvent, une fois installée, l'adolescent lâche prise et se laisse emporter par le jeu.

Le jeu de rôles est un des jeux les plus liés à l'adolescence par notre imaginaire collectif. De fait, ce type de jeu demande un cadre précis, qui doit être aménagé à l'avance. Le nombre de participants, le lieu, la préparation d'une partie sont conséquentes. Mais le jeu de rôles permet également aux joueurs de créer une image idéale à laquelle s'identifier, qui peut servir de base à la construction positive de l'image de soi.

Le jeu est, par conséquent, une activité bulle, où l'adolescent peut être en confiance.

Parallèlement, l'adolescent a besoin de se confronter au monde, que ce soit dans son quotidien ou dans la "bulle" de jeu. Une fois la confiance installée, l'adolescent n'hésitera pas à tester les limites, voudra aller le plus loin possible, quitte à les transgresser. Ce n'est plus un enfant freiné par l'autorité parentale, et il a besoin d'être en conflit. En effet, être en conflit avec quelqu'un plutôt qu'avec soi-même est plus facile à vivre. La confrontation avec l'autre, loin d'être improductive, aide l'adolescent à se construire.

² "Le jeu pour les pré-ados et les ados", Olivier Grégoire, formateur à LUDO asbl, 2012

En somme, le jeu a tous les outils pour dédramatiser le quotidien de l'adolescent, pour le rassurer et l'amener à pouvoir s'affirmer en tant qu'adulte en devenir.

Un cadre précis dédié à l'adolescent

Lorsqu'on veut mettre en place une activité visant un public adolescent, il est important de se fixer certaines règles, pour créer un cadre précis et rigide. Cette activité devient un "refuge", dans lequel l'adolescent peut se retrouver lui-même, entouré de personnes de son âge et partageant ses interrogations, ses besoins. Cela peut s'apparenter à un rituel, avec une heure et une date précise, et accueillant un public choisi. On voit souvent des parents désireux que "leur grand(e)" s'occupe des plus petits. Dès lors, l'ado se retrouve coincé entre adulte et enfance, à devoir gérer un poids qu'il n'a pas désiré. Il faut alors expliquer que l'adolescent n'est pas un parent de remplacement, qu'il a le besoin de d'exister et d'agir pour lui-même, sans contraintes sociales accablantes. Ces activités ciblées peuvent offrir à l'adolescent une bulle d'air dont il a bien besoin.

On peut aussi adopter le parti de prendre une famille dans son ensemble, et de la réunir autour d'une activité commune. Il est souvent difficile de trouver un jeu qui plaise à tous, adultes, adolescents et enfants. Mais il est tout aussi difficile de faire accepter cette activité à l'adolescent, qui aura tendance à rejeter tout ce qui le renvoie à sa condition d'enfant. Il est donc plus qu'important de bien réfléchir à l'activité en question et au jeu proposé, car on n'aura qu'une seule chance pour convaincre! Les jeux transgénérationnels sont à privilégier, car ils forment un pont à travers les âges. Les jeux de communication ou les jeux d'ambiance sont les mieux placés pour répondre à cette situation particulière. Ainsi, la communication véhicule le plaisir de partager un moment ludique ensemble, et non plus la parole parentale que l'adolescent trouve toujours un peu suspecte...

Différents types de jeux pour différentes ambiances

• Les jeux de communication

La communication est au coeur du quotidien de l'adolescent et de ses proches. Dans cette famille de jeux, on peut reconnaître deux tendances: les jeux de communication neutre et les jeux de communication révélateur.

Dans les premiers, les joueurs communiquent entre eux, mais sans donner d'informations sur eux-mêmes. Le jeu est là un support, qui véhicule les échanges verbaux, sans que quelqu'un s'implique de manière personnelle, tout en tissant des liens entre les joueurs.

On trouve dans cette catégorie les jeux comme *Time's Up Family*, *Timeline*, *Gambit* (jeu de paris en équipe), mais

aussi des jeux de communication plus narratifs comme *Story Cubes*, où le but du jeu est inventer une histoire à partir de symboles sur des cubes. Cela dit, le manque d'enjeu peut parfois rebuter certains adolescents. Les jeux d'adresse comme *Bamboléo* ou *Jenga* feront également de bons terrains de communication neutre, et l'écroulement des cubes de bois brise bien souvent la glace dans son élan.



Dans les jeux de communication révélateurs, les joueurs devront livrer un peu d'eux-mêmes durant la partie, "à raconter", de manière poétique ou totalement provocante. On pense dès lors à *Good Friends* ou *Privacy*, qui, avec leurs systèmes de vote secret, protègent un minimum l'anonymat des joueurs. Ces jeux permettent aux adolescents de se livrer tout en restant caché, ce qui les ravit! D'autres jeux, comme *Dixit*, *Bubble Talk* ou *Compatibility*, proposent de se réfugier derrière des allégories ou des symboles pour s'exprimer. La poésie et l'imaginaire ont la part large. Enfin, les jeux de dessin ou de reconnaissance visuelle comme *Pix*, *Identik* ou *Kezako* permettent de communiquer de manière non verbale dans un premier temps.

Tous ces jeux sont des déclencheurs de communication; les commentaires des joueurs, les explications "après coup", permettront aux participants de se découvrir petit à petit, tout en ménageant les pudeurs de chacun.

• Les jeux relationnels

Les jeux relationnels ressemblent beaucoup aux jeux de communication, à la différence que la mécanique ludique s'articule sur les relations entre les joueurs et non sur la communication en elle-même. Les Loups-garous de Thiercelieux en est un exemple flagrant. Ces jeux permettent d'endosser un rôle et donc de se tenir à distance de ce qui se déroule durant la partie. Cet écart entre le joueur et son rôle permettent des échanges souvent cruels, qui ne seraient pas possible sans le jeu. D'autres jeux se sont inspirés des Loups-garous, comme *The Resistance*, *Sporz* ou encore *Bang*. Tous ces jeux ont en commun deux constantes: le rôle et le secret. De quoi ravir les adolescents...

- Les jeux de plateau à univers

Les jeux de plateau à univers ont des thèmes forts, qui permettent au joueur de s'immerger dans la toile dressée par le jeu. Souvent coopératifs ou semi-coopératifs, ces jeux se rapprochent du jeu de rôles, car les joueurs sont invités à faire du "role play" (càd incarner un personnage), mais dans un cadre plus contraignant. On peut citer dans cette famille *Les Chevaliers de la Table Ronde* ou *Battlestar Galactica*, où les joueurs forment une équipe pour mener à bien certaines missions. Malheureusement, un traître s'est glissé parmi eux... ce qui rend la tension palpable!

- Les jeux défouloirs

Les jeux où l'on peut tuer, voler, tromper un autre joueur en toute impunité durant la partie. Autant ces jeux permettent des actions qui lèseront ou joueur (quitte à l'éliminer de la partie!), autant le joueur devra faire face aux conséquences une fois le jeu terminé. On s'attaque ici à quelqu'un dont on connaît le nom et le visage, ce n'est pas une ombre derrière un écran... L'agression peut donc être mise en perspective, digérée et intellectualisée, et donc intégrer un système moral ce faisant. Dans cette famille, on trouve *Shadow Hunters*, *King of Tokyo*, *Citadelles* ou encore *Rumble in the house*.

- Les jeux "pour rire"

Ces jeux sont une autre forme du défouloir: le rire partagé. On peut les confondre avec les jeux d'ambiance, tellement les participants seront pris dans la mécanique simple, qui leur fera perdre tout contrôle. Les jeux comme *Déclic*, *Salade de cafards*, *Bazar Bizarre*, *Tokyo Train* sont basés sur la discrimination visuelle et la rapidité, ce qui rend le jeu très vite attractif et met tout le monde sur un pied d'égalité.

Amener l'adolescent au jeu

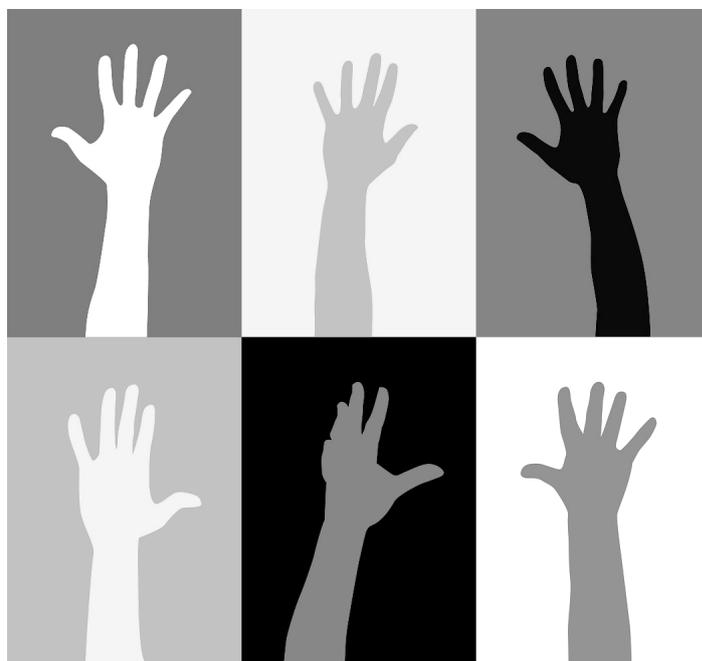
Autant le jeu de société paraît être une activité idéale pour les adolescents, autant ces derniers sont peu désireux de montrer une affinité avec cette activité. Il faut donc bien réfléchir à la manière d'amener le jeu à l'adolescent, et donc l'adolescent au jeu. Les ludothèques sont souvent victimes de l'idée qu'elles accueillent uniquement les jeunes enfants. Bien souvent, les parents viennent avec leurs enfants et laissent leur adolescent à la maison... Les adolescents sont donc peu nombreux à passer leurs portes. Lorsque cela arrive, il faut être prêt à l'accueillir et à le convaincre, car il n'y aura pas de seconde chance... Il faut donc précéder la demande, contrairement aux autres publics.

Pour le retenir, il faut exciter sa curiosité, essayer de cerner ses goûts rapidement pour lui proposer un jeu dans ses cordes. C'est un public exigeant, qui n'a pas du tout envie d'être associé au rayon enfance. Le prêt de jeu peut être un début de rencontre entre l'adolescent et le jeu de société, à condition qu'il soit bien choisi.

En animation, certaines formules fonctionnent très bien avec un public adolescent: les jeux géants (*Dobble*, *Passe-trappe*, ...), les tournois, que ce soit avec des jeux rapides (*Bling Bling Gemstone*, *Déclic*, *Tokyo Train*...) ou avec des jeux plus longs (*Qwirkle*, *1.000 Brones*, *Villa Paletti*...). Les tournois peuvent s'organiser par équipe ou en solo, selon les possibilités et les envies du moment.

Conclusion

Comme nous l'avons vu, le jeu et l'adolescent ont des affinités plus que certaines. Le jeu est un outil pour faire évoluer et grandir les individus depuis l'enfance, pourquoi devrait-on arrêter de jouer une fois adolescents, pour recommencer une fois adultes? On considère souvent que l'adolescent est apathique, sans envie, qu'il vivote dans son cocon avant de se réveiller vers 20 ans passés. Il ne tient qu'à nous de les secouer bien avant, et de leur montrer le monde ludique qu'ils ont à portée de main...



Ce dossier est principalement basé sur le travail de formateur d'Olivier Grégoire sur le sujet. Un énorme merci à lui, sans qui ce dossier n'aurait pu voir le jour.

S.V.



UNE FIN D'ANNÉE COOPÉRATIVE!?

FAITES LE PLEIN D'ACTIVITÉS POSITIVES, PARTICIPATIVES ET COLLABORATIVES...!

Osez... coopérer!

Choisissez l'activité qui va vous captiver ou vous émerveiller...! Notre équipe d'animateurs/trices passionné(e)s est heureuse de partager avec vous des moments de convivialité et de solidarité. N'hésitez pas à les contacter...!

FORMATION CERTIFIÉE D'ANIMATEUR/TRICE A LA COOPÉRATION A BRUXELLES

A l'attention des adultes en recherche, souhaitant permettre aux jeunes avec lesquels ils travaillent, de devenir des personnes épanouies, responsables et capables de prendre leur place dans un groupe tout en respectant les autres. Notre objectif : vous faire vivre la coopération dans un groupe par l'intermédiaire du jeu. Dans une perspective de prévention des conflits, en établissant entre les participants des relations « gagnant-gagnant ».

Le module 1 est organisé les jeudi 7 et vendredi 8 novembre de 9h à 16h dans les locaux de l'asbl Relief 127 Avenue Henri Jaspar à 1060 Bruxelles (PAF: 75€). Tous renseignements auprès de Jean-Marc Piron au 087/44.72.80 ou 0493/529.535

OUVERTURE DE NOTRE LUDOTHÈQUE COOPÉRATIVE A THIMISTER

Vous êtes attendus, tous les mercredis de 14h à 16h au siège de notre association 13 Verte Voie, 4890 Thimister. Des animateurs/trices vous accueilleront dans la joie et la bonne humeur, pour vous faire découvrir toute une collection de jeux de société sans gagnants ni perdants...! Possibilité de louer et de jouer sur place.

Pour tous renseignements, ou si vous souhaitez rejoindre notre équipe de bénévoles, contactez Anne-Claire Delmelle au 087/44.72.80.

SOIRÉES « EN JEUX DE SOCIÉTÉ » NOUVELLE FORMULE ! À AUBEL

En collaboration avec la Ligue des Familles d'Aubel, nous vous invitons à venir tester et découvrir toute une série de jeux de société coopératifs. Chaque rencontre est

l'occasion de mettre l'accent sur des jeux particuliers: le 29 novembre 2013, les jeux de stratégie et de cartes étaient à l'honneur! Venez découvrir une autre façon de jouer! Fini d'être seul perdant! Nous allons jouer ensemble, mais aussi gagner ou perdre de manière collective...!

Des soirées conviviales, où jeunes et moins jeunes peuvent partager leur passion du jeu...!

Rendez-vous au Centre culturel d'Aubel, 8 Place Albert 1er, au 1er étage.

Tous renseignements au 087/31.25.11

NOUS VENONS À VOTRE RENCONTRE DANS TOUTE LA WALLONIE

Venez expérimenter l'ensemble de nos jeux et outils coopératifs, consulter les livres relatifs à l'éducation à la paix, et rencontrer les membres de notre équipe d'animation...!

LE GRAND SAINT-NICOLAS NOUS REND VISITE À LA NOUVELLE BOUTIQUE CARACT'R

Le réseau «De Bouche à Oreille» ouvre une nouvelle boutique dans la région de Welkenraedt: «Caract'R». Découvrez, dans un seul et même lieu, de nombreuses alternatives pour consommer autrement: des vêtements, du mobilier et des articles de déco de récup'; de l'alimentation saine et locale; des produits du commerce équitable; des jeux coopératifs; des ateliers créatifs; des créations; des animations...

Ouverture le samedi 9 novembre dès 10h, 220F Rue Mitoyenne à 4710 Herbesthal (Lontzen).

Le Grand Saint-Nicolas y sera présent, pour tous les enfants sages, le mercredi 20 novembre de 14 à 16h. Vous pourrez en outre y découvrir les jeux de société et les outils coopératifs proposés lors des ateliers d'animation par l'asbl «BAO-Jeunesse» et mis en vente par le secteur «Education à la Paix» de l'asbl «De Bouche à Oreille».

Bienvenue à toutes et tous, petits et grands!

TRUCS ET ASTUCES EN VRAC!

UN ANNIVERSAIRE LUDIQUE

C'est une demande récurrente que chaque ludothécaire a entendu au moins une fois dans sa vie. "Bonjour, est-il possible de venir avec un groupe pour fêter un anniversaire?". Bien sûr! vous direz-vous. Mais toutes les ludothèques ne possèdent pas un espace suffisant pour accueillir confortablement leurs visiteurs, ou n'ont pas d'espace jeu suffisamment grand pour répondre favorablement à cette demande.

Que faire, alors?

La réponse est simple: créer une malle contenant différents jeux pour fêter dignement l'évènement! Sélectionnez quelques jeux qui conviendront, et faites une location spéciale «anniversaire».

D'autres ludothèques offrent pour l'occasion une location gratuite de 3 jeux, pour une durée d'une semaine, durant le mois de la date d'anniversaire. Un petit geste que les enfants et les parents trouveront à leur goût...



DÉCOUVERTE COUP DE

LA DÉCOUVERTE LUDIQUE D'UN LUDOTHÉCAIRE

La Mystérieuse étoile filante, édité par Drei Magier Spiele
Un jeu de 1 à 5 joueurs à partir de 5 ans. 15 min.
Prix: environ 30€



Une douce lumière traverse la nuit étoilée, descend sur la ville, de plus en plus vite, avant de disparaître dans l'obscurité d'une arrière-cour avec un léger *Boing!*. Un bruit discret, qui aurait pu passer inaperçu. Mais une silhouette bouge

à la fenêtre. Un enfant, qui regardait le ciel sombre, a vu la lumière arriver, et du linge voler en l'air. Que se passe-t-il? Étonné et curieux, il appelle ses amis. Et c'est discrètement qu'une petite troupe se faufile dehors...

Dehors, il fait sombre. Rien ne bouge. Mais, derrière le coin, près de la corde à linge, quelque chose luit faiblement. Les enfants, malgré leur peur, s'approchent. Et ce qu'ils découvrent les fait bailler d'étonnement! Une étoile filante pend à la corde à linge, dépitée. Elle a perdu tous ses filaments; ils luisent encore sur le sol de la cour. Les enfants seront-ils assez gentils pour l'aider à tous les récupérer? Ni une, ni deux, les enfants se précipitent. Tour à tour, ils remettent à l'étoile un filament, en s'assurant qu'aucun ne tombe. Lorsqu'ils ont fini, ils sont éblouis: la petite étoile faiblarde et dépitée est maintenant entourée d'une douce et belle lumière!

Le but du jeu:

Vous l'aurez compris, le but du jeu est simple: chaque joueur ramasse ses filaments et tente de les remettre un par un sur la petite étoile. Le premier qui a réussi à placer tous ses bâtonnets gagne la partie.

Le déroulement du jeu:

Avant de jouer, il faut monter la corde à linge. Après avoir posé le plateau sur le calage en plastique, il faut insérer les deux supports en bois dans les trous et relier ces derniers en tendant une baguette de métal (la corde à linge). On répartit ensuite autant de bâtonnets de chaque sorte (des grands avec un anneau métallique, des grands sans rien et des petits) entre tous les joueurs.

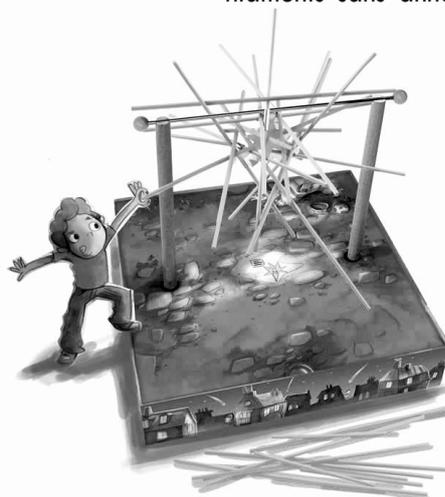
À tour de rôle, chacun tente de placer un filament avec un anneau métallique sur l'étoile magnétique, ou un autre type de filament en équilibre sur ceux déjà accrochés.

Le joueur qui fait tomber de 1 à 3 filaments les ajoute à sa réserve. S'il y en a plus de 3, il ne prend que ceux qui lui font perdre le plus de points, les autres tombés sont retirés du jeu. Les longs filaments avec anneau valent -1 point. Les longs filaments sans anneau valent -2 points. Les petits filaments valent -3 points. Il est possible de jouer seul pour tenter d'accrocher le maximum de filaments.

Mon avis:

Enfin un jeu de style Mikado sans possibilité de tricherie, de larmes, de bouderies. Le jeu est mignon, le thème laisse rêveur, bref, que du bon! Merci Drei Magier Spiele!

S.V.



Sources:

www.trictrac.net/jeu-de-societe/la-mysterieuse-ettoile-filante/intos

**Céline Piette (38 ans), ludothécaire à la ludothèque de l'ONA
(Œuvre National des Aveugles) à Schaerbeek**



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

Céline Piette > Ça fait 10 ans. J'ai vu beaucoup de changements durant cette période.

LUDO > Quel est votre parcours ?

Céline > J'ai commencé comme volontaire. À cette époque, j'étais au chômage, je me cherchais. Une de mes amies travaillait à l'ONA comme assistante sociale, et elle m'a parlé du projet d'une de ses collègues, qui voulait créer une ludothèque. À cette époque donc, la ludo n'existait pas encore. L'instigatrice du projet était malvoyante, et cherchait quelqu'un qui aime travailler de ses mains pour réaliser des jeux accessibles aux malvoyants et non-voyants, dans le but de constituer un stock pour la future ludothèque.

C'est comme ça que ça a commencé. Toutes les semaines, je me rendais chez elle, et on bossait sur l'adaptation des jeux. Par la suite, j'ai repris des études, et elle a engagé quelqu'un d'autre. Ça se goupillait mal pour moi. Mais la personne engagée est partie, et j'ai postulé. Voilà.

LUDO > Ca a pris combien de temps pour confectionner un stock de jeux assez conséquent pour ouvrir la ludothèque ?

Céline > On a mis quelques années, quand même...

LUDO > La ludothèque de l'ONA est spécialisée et vise un public atteint de handicap visuel. Mais a-t-elle d'autres spécificités ?

Céline > Oui. Notre public est dans l'ensemble un public assez âgé. Ce qui fonctionne le mieux du coup, ce sont les jeux d'ambiance, pratiquement sans matériel. La difficulté, c'est que nous nous adressons d'abord à des personnes ayant un handicap visuel. Pas à des joueurs. Dans les autres ludothèques, le public qui s'y rend a déjà

une affinité avec le jeu. Chez nous, c'est l'inverse. On propose le service ludothèque à des gens qui n'aiment pas nécessairement jouer. Du coup, pas mal d'entre eux sont réticents. Pour contrer cela, les jeux d'ambiance sont un bon moyen de les amener à jouer malgré tout. C'est vraiment chouette, parce qu'on se retrouve ensemble, on fait des équipes, il y a une pause pour prendre le café... Pour eux, c'est plus un moment de partage et de rencontre. On propose ces activités un peu partout en Wallonie, partout où il y a une antenne de l'ONA.

On fait aussi de la sensibilisation, par exemple dans les classes où il y a un enfant malvoyant ou non-voyant en intégration. Ça peut être à la demande de l'étudiant ou de son accompagnateur. On fait des activités pour que les autres enfants se rendent compte du handicap et comprennent ce que ça implique. Les différences sont surtout marquées en secondaire; l'enfant a un pc en classe, quelqu'un vient régulièrement pour les interros, etc., ce qui peut entraîner des jalousies et de l'incompréhension des autres adolescents. On explique donc pourquoi l'accompagnateur est là et ce qu'il fait. Le but est que l'enfant puisse avoir une scolarité comme les autres, avec des aménagements adéquats en fonction de son handicap. En sensibilisation, on propose plutôt des ateliers jeux, où on met les enfants en situation avec des lunettes reproduisant des handicaps visuels. Par cette expérience, ils comprennent pourquoi le malvoyant est beaucoup plus lent, par exemple. Le toucher est analytique, et demande plus de temps pour collecter les informations par rapport à la vue qui est globale...



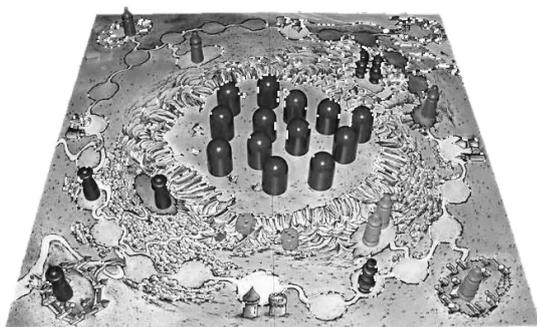
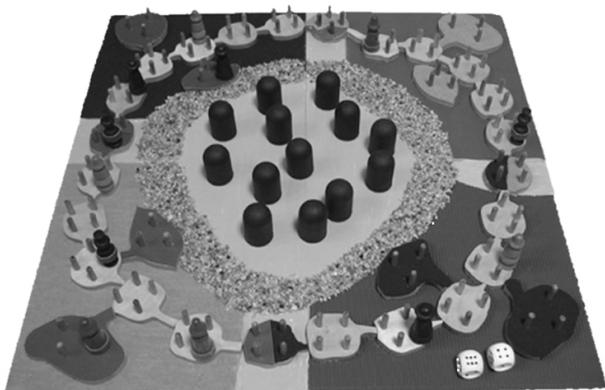
Sensibilisation aux rencontres Jeu t'aime, 2013

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

Céline > On aimerait organiser un week-end ludique l'année prochaine avec nos jeunes. On s'est rendu compte qu'on faisait beaucoup d'activités avec un public plus âgé, mais du coup les jeunes étaient un peu laissés

de côté. On aimerait remettre le jeu en place pour les jeunes, parce qu'ils jouent très peu. Pourtant, lorsqu'ils découvrent nos jeux ils sont très emballés, s'ils en font la demande on leur envoie nos jeux gratuitement par la poste, et pourtant ça reste difficile. On a donc très envie de remettre le jeu en bonne place dans leur tête. Le week-end se déroulerait vers la Toussaint. On a une collègue qui est passionnée de jeu de rôles, qui aimerait participer au projet en lançant une partie de jeu de rôles adaptée. Voilà, ce projet nous tient à coeur, et si ça fonctionne, on aimerait le réitérer chaque année.

On est aussi sollicités par d'autres services de l'ONA, qui nous ont demandé de faire une adaptation de la Fondation Follon, donc de créer des tableaux adaptés. C'est une belle reconnaissance de notre travail.



Tic Tac Troll. Le jeu recréé par les ludothécaires, ci-dessus, est parfaitement adapté aux malvoyants ou non-voyants.

LUDO > Que préférez-vous dans votre métier ?

Céline > Oh, je pourrais passer une journée entière dans l'atelier (de récréation de jeux – NDR). Malheureusement, il y a de l'administratif à faire, les animations et sensibilisations nous prennent énormément de temps, que ce soit pour les préparer ou pour se rendre sur le lieu de l'activité. D'autant plus que mon collègue Laurent et moi sommes tous deux à $\frac{3}{4}$ temps, ce qui n'est pas énorme.

LUDO > Comment votre travail est-il perçu ?

Céline > Pour les collègues, on est toujours les joyeux lurons qui jouons. «Ah, ceux-là ils jouent, ils jouent!» Alors que Laurent et moi prenons très peu de temps pour jouer et découvrir de nouveaux jeux. Lorsqu'on part en animation, notre matériel est rangé dans des valises. Quand ils nous voient passer, ils nous charrient en disant : «Ah, tu pars en voyage!». Aux yeux des autres, on est un

peu les hurluberlus de l'ONA. Mais le respect est là, ils voient le matériel qu'on produit, ils se rendent compte qu'il y a du boulot derrière. On est pris au sérieux.

LUDO > Quel est votre jeu coup de coeur ?

Céline > Stupide vautour! Il fonctionne très bien avec notre public et au niveau familial. En fait, notre public demande d'avoir des jeux avec une règle immédiate, pas trop compliquée. Ce jeu-là fonctionne vraiment bien.

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

Céline > Le plus important, c'est d'être passionné et d'y croire. De montrer que le jeu n'est pas qu'une petite activité sans importance. Il y a beaucoup de choses importantes dans ce métier. Je crois qu'une belle qualité est de rester un grand enfant, d'avoir du plaisir à jouer et de le partager.

Merci beaucoup Céline!

Propos recueillis par Sarah

La ludothèque de l'ONA est l'une des seules ludothèques spécialisées en Belgique. Faisant partie intégrante de cette asbl, il était normal que ses travailleurs se penchent sur les handicaps visuels. C'est donc une ludothèque spécialisée, contrairement aux autres ludothèques qui sont dites «adaptées». Son équipe comprend deux ludothécaires, Céline Piette et Laurent Verbruggen.

La ludothèque de l'ONA est ouverte à tous, et propose diverses animations, sensibilisations et formations autour du handicap visuel. Leurs jeux sont donc adaptés à ce public particulier, créés par leurs soins. Leur catalogue est impressionnant, et regroupe énormément de jeux connus ou traditionnels. Ces jeux sont entièrement fabriqués par les ludothécaires, ce qui demande un temps et un talent certain. Le pari de cette ludo est plus que réussi...

LUDOTHÈQUE DE L'ONA

Avenue Dailly 90-92 – 1030 Schaerbeek

Tél. : 02/241.65.68

ludotheque@ona.be

<http://ona.be/que-faisons-nous/ludotheque/>

Permanence (sauf cas exceptionnel)

Mercredi : 13h - 17h

Sur rendez-vous

Mardi : 8h30 - 12h 13h - 17h

Judi : 8h30 - 12h 13h - 17h

Vendredi : 8h30 - 12h 13h - 15h30

Pour vous assurer de la présence des ludothécaires, merci de téléphoner pour prendre rendez-vous!

Etienne Espreman, auteur du jeu *Bruxelles 1893*



LUDO > Etienne Espreman, bonjour !

Tu fais partie de l'asbl LUDO, mais tu es également joueur et auteur de jeu. Pourrais-tu nous en dire plus sur tes débuts ? Quand et comment ta passion pour le jeu s'est-elle éveillée ?

ETIENNE ESPREMAN > Bonjour Sarah. Ma passion du jeu s'est éveillée très tôt avec les incontournables Monopoly, Cluedo et autres Stratego. Je me souviens qu'à l'époque, pour inciter ma petite soeur à jouer avec moi, je devais lui promettre de jouer ensuite avec elle au "magasin" ! (rires)

LUDO > Et comment es-tu passé de joueur à auteur ?

EE > Surtout par chance ! Ça fait maintenant plusieurs années que j'ai commencé à faire quelques protos. Mais je suis plutôt du genre assez lent à la besogne, je dois bien l'avouer. Et de l'idée à l'édition, le chemin peut être long et semé d'embûches. Or, personnellement, *Bruxelles 1893* est le premier proto que j'ai poussé jusqu'au bout et ça m'a plutôt bien réussi.

LUDO > Comment t'es venue l'idée de créer un jeu ?

EE > Il y a quelques années, je cherchais un sens à ma vie. J'ai alors hésité entre faire un jeu ou un enfant. La raison l'a emporté !

LUDO > Créer un jeu, cela prend du temps, c'est certain... Comment as-tu fait, quelles ont été les étapes de la création de *Bruxelles* ? Et quel a été ton parcours pour le réaliser ?

EE > Fin 2010, j'ai vu un reportage sur ARTE où l'on expliquait que le premier bâtiment "Art Nouveau" au monde était l'hôtel Tassel, dessiné par Victor Horta à Bruxelles. Moi qui adore l'architecture, j'avais mon sujet ! Il ne restait plus qu'à trouver la mécanique. Plus facile à dire qu'à faire... car je voulais qu'elle colle au thème. J'ai donc "pensé" architecture. Et, assez vite, m'est venue

la vision d'un plateau semblable aux tables à dessin des architectes, avec les deux règles qui se croisent. Je voulais donc un plateau de jeu avec règles coulissantes pour en déterminer les zones actives. Mais, par facilité, j'ai finalement opté pour un curseur en forme d'équerre, symbolisant les règles croisées.

Par ailleurs, au début, la zone activable du plateau (qui est aujourd'hui définie par carte en fonction du nombre de joueurs) était à l'origine définie par le résultat de deux dés à 4 faces, de forme pyramidale (la pyramide étant par excellence symbole d'architecture). Bref, j'ai réellement créé la mécanique autour du thème.

Donc, en février 2011, j'ai confectionné mon premier proto et j'ai commencé à le faire tester auprès de mes compagnons ludiques habituels (ils se reconnaîtront). J'ai la chance d'habiter Bruxelles où, lorsqu'on aime les jeux de société, il est impossible de s'ennuyer.

En janvier 2012, je suis parti en Amérique Latine pendant 8 mois. Mais, avant mon départ, sur le conseil de mon ami Olivier Grégoire (auteur du jeu *Les maîtres de la 6ème dimension*, primé au concours Boulogne-Billancourt 2013), j'avais envoyé deux prototypes de *Bruxelles 1893* au concours Europa-Ludi. A mon retour, en septembre 2012, j'ai été invité à Granollers, près de Barcelone, pour participer à la finale. Et le rêve est devenu réalité puisque *Bruxelles 1893* a été primé !

Du coup, plusieurs éditeurs de renom se sont montrés intéressés par le jeu, mais j'avais déjà choisi celui que je voulais : Pearl Games.

En décembre, j'ai donc signé mon contrat chez eux. Je me souviens que Sébastien Dujardin m'a dit : « Ton jeu est très bon. On va tenter d'en faire un excellent ! ». Est-ce réussi ? A chacun d'en juger...

LUDO > Comment s'est déroulé ton partenariat avec ton éditeur ?

EE > Très bien ! Sébastien a apporté nombre d'idées intéressantes. Nous avons réellement collaboré, nous avons échangé nombre de mails et je me suis rendu plusieurs fois chez lui. Il tenait compte de mes avis et/ou envies. Chacune de nos rencontres a porté ses fruits et enrichi le jeu. Certes, il nous arrivait parfois de n'être pas d'accord ; nous discutons alors, argumentant l'un et l'autre, et avons toujours su trouver un compromis intéressant. C'est un vrai plaisir de pouvoir collaborer entièrement jusqu'au terme du projet. Ce n'est faisable qu'avec un éditeur proche de ses auteurs et passionné par son travail.

LUDO > Bruxelles 1983 a fait fortement parler de lui! Primé au concours Europa Ludi (Boulogne-Billancourt) en 2012, il a aussi créé un buzz énorme au salon du jeu à Essen! Comment as-tu vécu cela? T'attendais-tu à autant de succès?

EE > Honnêtement, non, je n'ai jamais osé espérer entrevoir le quart de l'ombre d'une once d'un tel succès! Au début, je ne pensais même pas qu'il serait un jour édité. Mais les premières parties jouées avec mes compagnons ludiques habituels m'ont donné confiance et envie de persévérer.

J'étais déjà on ne peut plus heureux d'avoir gagné l'Europa Ludi en 2012... et carrément comblé de pouvoir le signer chez Pearl Games, alors imaginez le bonheur que m'apporte un tel accueil!

LUDO > Le jeu francophone arrive sur le devant de la scène dans le milieu ludique, avec Bruxelles, Twin Tin Bots et Rumble in the House, mais aussi les jeux Ystari... Comment l'expliques-tu?

EE > En ce qui concerne les "grosses machines", genre Ystari et Repos Prod., ça fait déjà un moment qu'ils occupent une place importante sur la scène ludique. Ceci dit, il est vrai que leur succès s'est emballé très vite. Ils ont poussé "comme des mauvaises herbes", selon l'expression populaire. Ce doit être notre climat pluvieux qui favorise une telle croissance! Quant à Pearl Games et autres Flatlined Games, même s'ils sont de taille réduite, la qualité de ces maisons d'édition n'est plus à démontrer.

LUDO > As-tu d'autres idées pour de prochains jeux? Que prévois-tu pour la suite?

EE > Oui, j'ai d'autres idées. Et pas forcément dans la même gamme. J'ai d'ailleurs profité du salon d'Essen pour présenter *Alphabetix* chez Haba, un prototype de jeu qui permet aux jeunes enfants d'apprendre, ludiquement, à la fois les tables de multiplication et l'alphabet. Moi qui ai retenu les miennes à force de punitions, je me suis dit que ce serait une façon plus agréable des les apprendre! Par ailleurs, je travaille avec Frédéric Delporte sur un prototype basé justement sur le salon d'Essen. Enfin, il me reste un projet personnel à développer: un jeu basé sur la reconstruction de la Grand'Place de Bruxelles après son bombardement en 1695 par l'armée de Louis XIV. C'est un jeu que j'ai imaginé plus ou moins même temps que *Bruxelles 1893*, raison pour laquelle ce dernier mentionne la date car j'avais appelé l'autre *Bruxelles 1695*. L'histoire a voulu que 1893 paraisse avant 1695, paradoxe temporel!

LUDO > Pourrais-tu nous raconter ton meilleur souvenir ludique?

EE > Avoir mis la patate à Mr Phal et à Sébastien Dujardin lors de la Tric Trac TV! Bon, il est vrai que pour Mr Phal, c'était la première partie. Par contre, Sébastien n'a aucune excuse! (rires)

Plus sérieusement, je me souviens avoir joué une partie de *Bruxelles 1893* dans la salle-à-manger de la Maison Cauchie: inoubliable!

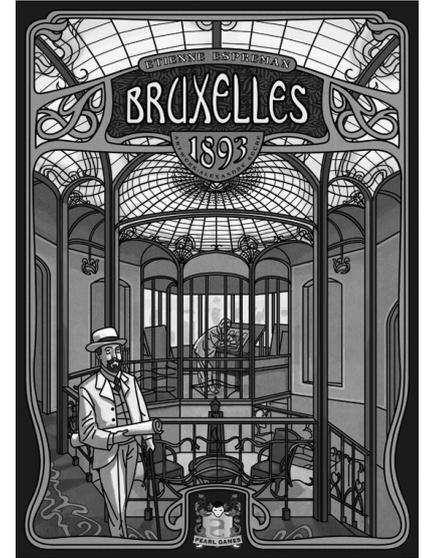
LUDO > Merci Etienne d'avoir répondu à mes questions! Je te laisse le mot de la fin....

EE > Merci à toi de me les avoir posées et merci à toute l'équipe de Ludobel. Elle est formidable! Je le sais: j'en fais partie! (rires)

Bruxelles 1893

Illustré par Alexandre Roche et édité par Pearl Games de 2 à 5 joueurs, à partir de 13 ans. 125 minutes.

Dans ce jeu de stratégie passionnant, mêlant placement d'ouvriers et enchères, vous représentez l'un de ces célèbres architectes qui ont fait la renommée de l'Art Nouveau dans la capitale belge. Vos assistants vous aident à réaliser des actions telles que la construction d'édifices Art Nouveau ou la création d'oeuvres d'art qui décoreront ces magnifiques



demeures. Construire les édifices vous permet de financer votre plus beau chef d'oeuvre d'architecture représenté sur votre plateau individuel. Il vous est également possible de développer votre réputation d'architecte, d'accroître votre influence au Palais Royal ou à l'Hôtel de Ville, et même de tirer profit des notables que vous rencontrez lors de vos soirées théâtrales. L'architecte qui engrange le plus de renommée, sous forme de points de victoire, gagne la partie!

Une partie de *Bruxelles 1893* se joue en 5 manches. Au début d'une manche, le premier joueur commence par définir la zone disponible du plateau Art Nouveau. Ensuite, les joueurs choisissent alternativement une action sur l'un des 2 plateaux de jeu: le plateau Art Nouveau ou le plateau Bruxelles. Jouer une action du plateau Art Nouveau nécessite de jouer un pion Assistant et une mise en francs belges qui permet de participer à une enchère. En fin de manche, le joueur qui a misé le plus d'argent dans une colonne gagne l'enchère et la carte Bonus de cette colonne. Les actions du plateau Bruxelles sont quant à elles gratuites mais assez mal vues par la Justice. Ainsi, en fin de manche, le joueur qui a joué le plus de pions Assistant sur ce plateau en perd un, qui doit s'expliquer au palais de Justice.

Propos recueillis par Sarah



Analyse de jeux par FrançoisR

Concept chez Repos Production

Dès 10 ans, de 4 à 12 joueurs, 40 minutes

Concept c'est un jeu



Je vois une meute de joueurs attroupés autour d'une table, je m'approche. Chacun y va de sa proposition, l'un crie "Chouette!", l'autre lui répond "Mais non, c'est le hibou qui vit la nuit". J'essaie de m'approcher mais ils sont 7 ou 8 autour de cette table. Je vois

enfin ce qui attire la curiosité de ces joueurs : un étrange plateau ne semblant pas avoir de suite logique, ou de point de victoire, ni même une ressource à récolter. Je déglutis. Oh mon dieu, je suis tombé sur une sorte de party-game, mais avec un grand plateau et des cubes en plastiques! Je reprends mon calme, respire un grand coup et essaie de découvrir l'attrait de ce jeu bizarre.

Deux personnes semblent mener la danse. Ils consultent une carte, ensuite posent des cubes sur des cases comprenant des icônes, toutes différentes. Selon les indices ainsi communiqués les autres participants font des propositions. Les deux premiers ne disent rien, mais réaménagent les cubes, insistent sur certains symboles, jusqu'au moment où quelqu'un donne la bonne réponse. Les deux chef d'orchestre éclatent alors avec un énorme OUIII! Tout le monde sourit, les "Ah bin oui c'est logique" fusent. Tout à coup, ce qui paraissait impossible à trouver il y a quelques secondes devient on ne peut plus évident.

Chers lecteurs, vous l'aurez compris, Concept est un jeu où le joueur actif doit faire découvrir des mots ou des expressions en se servant d'un plateau rempli d'icônes et de symboles. Pour ce faire, il a à sa disposition des pions: un point d'interrogation vert et des cubes verts, plus des points d'exclamation de différentes couleurs. Pour faire deviner les mots de sa carte, il place d'abord le point d'interrogation sur ce qui qualifie le plus le sujet à faire découvrir. Ensuite il enrichit l'idée principale avec d'autres symboles, pointés par les cubes. Si ses compagnons de jeu rament, il peut prendre un point d'exclamation d'une autre couleur pour essayer de faire deviner en abordant le sujet sous un autre angle. Le joueur est libre d'enlever ses cubes à tout moment, de les replacer différemment, d'en rajouter plusieurs

sur une même case, tout est possible du moment qu'il ne dit rien (si ce n'est oui ou non).

Des exemples c'est concept!

Pour mieux comprendre, voici quelques exemples.



Simple: ici, il s'agit d'un liquide, qui se rapporte à la cuisine ou qui se boit, et de couleur blanche. Avez-vous deviné? Le lait, c'est bien ça!

Un peu plus complexe: on cherche un groupe de personne qui sont des personnages imaginaires. En rapport avec ces personnages, il y a quelque chose de



large ou qui s'élargit, quelque chose d'invisible, quelque chose en rapport avec le feu, et avec la pierre. Vous ne voyez pas? Les 4 fantastiques!

Comme vous le voyez, tout est possible et ça fonctionne! Evidemment, il faudra quelques tours de jeu pour que tout le monde puisse comprendre les significations des symboles, ainsi que pour s'adapter à la manière de penser du groupe.

Quel est le concept de mon avis?

Je suis bluffé par ce jeu qui permet de grands moments de discussion et d'analyse sur la manière dont nos partenaires réfléchissent. Je l'ai déjà fait jouer à plusieurs reprises, dans différents cercles, et ça fonctionne partout. Les participants, au bout de quelques tours, ne comptent plus leurs points car le défi est plus intéressant que la victoire. La facilité d'explication en fait un jeu ultra accessible. Pas besoin d'une énorme mise en place. Il permet d'embarquer les gens dans le jeu sans qu'ils ne s'en rendent compte. Dans cette dynamique, les joueurs peuvent quitter ou revenir dans la partie sans que cela n'ait de conséquence puisque l'objectif "victoire" disparaît rapidement.

Ce jeu a un bon goût de gateway game, un très bon jeu de ludothèque.

Les plus :

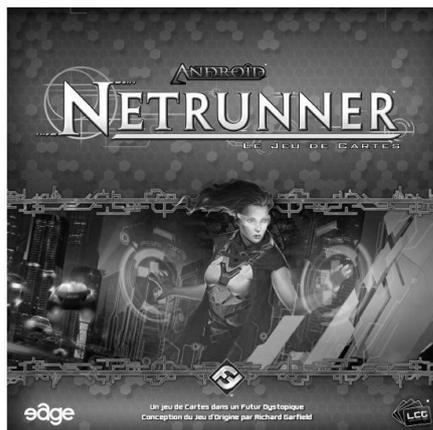
Rapide, facile à expliquer, Concept convient à un large public. Il se sort facilement en soirée même s'il y a de nombreux participants. Les joueurs en gardent bon souvenir et veulent y rejouer. Son prix est abordable.

Les moins : pour chipoter, la taille des icônes aurait pu être un peu plus grande, et avoir 4 aides de jeu aurait été appréciable.

Conclusion : pour faire plaisir au président «(Nous tenons à préciser concept bien amusés à y jouer)».

Android Netrunner JCE chez Fantasy Flight

Dès 13 ans, pour 2 joueurs, 45 minutes



Les couloirs du réseau ne se ressemblaient jamais, même si on y passait plusieurs fois. La localisation se gérait donc par géo-données. Normalement, il devait atteindre son objectif sans trop de soucis. Il avait dû graisser la patte de quelques indics ayant des infos sur la

corporation Jinteki, afin d'apprendre quelles étaient les glaces qui normalement protégeaient ce serveur distant. Mr Smith lui avait parlé d'un projet qui allait être moins surveillé durant quelques heures. La corporation avait des soucis de personnel, et la sécurité sur certains serveurs distants serait faible durant un bref instant. Un projet d'une énorme valeur et peu protégé, c'était vraiment une occasion en or ! C'était presque trop beau, il ne pouvait se permettre de rater pareille opportunité.

Le voilà arrivé au bout du couloir numérique. Le logo de Jinteki est omniprésent. Comme prévu, derrière la porte se trouve la première Glace de protection : un simple verrou Enigma. Trop facile. Il lance une lame gordienne, un célèbre brise verrou, en augmentant la puissance de la lame. Celle-ci grossit et la glace se brise facilement. La deuxième Glace devait être du même acabit, pas d'inquiétude donc. Il poursuivit son chemin.

Lorsqu'il vit la seconde Glace, une sentinelle Fenris, il comprit que les choses n'allaient pas se dérouler comme prévu. Il dut faire usage de son joker, son IA Guivre. Avec l'aide de ce programme, il pouvait faire face à quasiment toutes les situations. Malheureusement, améliorer la Guivre demandait énormément de ressources et il ne pourrait pas faire face à toutes les agressions qu'allait lui occasionner Fenris. Soit il devait mettre fin à son intrusion, soit il devait accepter l'agression neurologique. Quelques nanosecondes, un souffle, un choix. Il était à deux doigts d'un jackpot, il n'allait pas laisser passer une pareille occasion. La douleur sourde envahit son cerveau, il en fut

abasourdi, mais le programme tint ses promesses et il put passer sans d'autres dommages.

Ca y est, il était arrivé à destination. Lorsqu'il pénétra dans la pièce vide, il comprit. Piège. Il fut pourtant trop lent à réagir. Immédiatement, une lumière rouge se mit à tourner dans la pièce, des pointeurs laser ciblèrent son icône et localisaient son emplacement physique, bref, il était taggué et il ne faudrait pas longtemps pour que des gros bras viennent réellement jusqu'à sa planque pour tout casser, lui y compris. Il sortit au plus vite de la grille, se leva maladroitement et emballa rapidement quelques affaires. Sa console sous le manteau, il déguerpit en quatrième vitesse de son squat. Dans les escaliers de l'immeuble, le mal de tête issu de l'intrusion du Fenris lui vrillait encore le cerveau et le fit chanceler. Une fois dehors, il s'insulta en son fort intérieur. Mais bien sûr que c'était trop facile ! Il avait été négligeant, et maintenant il devait tout recommencer, disparaître, se retrouver une planque, se reconstruire un réseau de connaissance... Complicé, mais pas infaisable. Ensuite, il aurait une discussion avec Mr Smith, qui lui devait des explications ! Il sourit sombrement.

Histoire

Netrunner, à la base, est un jeu de carte à collectionner édité en 1996 par Wizards of the Coast. Son créateur n'est autre que Monsieur Magic the Gathering, à savoir Richard Garfield. À l'époque, le marché du jeu de carte à collectionner était en pleine ébullition. Magic, édité en 1993, avait complètement hypnotisé la plupart des joueurs de jeux de rôles. Énormément de monde y jouait, et beaucoup de clubs en sont venus à ne plus jouer qu'à ça. La plupart des jeux de cartes à collectionner sortis lors de cette période n'ont pas résisté à l'omniprésence du maître des lieux, Magic, jeu si populaire qu'il est encore joué de nos jours. Netrunner a lui aussi subi l'état du marché de cette époque et n'a plu qu'à une petite communauté, mais, tels les irréductibles gaulois, celle-ci est très coriace. Sur la toile, un certain Wormeholersurfers se fait le porte bannière de cette communauté et fait énormément pour que celle-ci survive jusqu'à aujourd'hui.

Et voilà qu'en 2012 Fantasy Flight Games annonce l'impensable : Netrunner sera réédité chez eux, sous le nom de Android Netrunner, dans un format jeu de carte évolutif ! Dans la même année, Edge traduit le jeu en français.

Le jeu de carte évolutif, qu'est ce que c'est donc ?

Android Netrunner est donc un jeu de carte évolutif, c'est-à-dire un jeu de carte à collectionner, comme le jeu Magic. Dans Magic, les cartes des extensions étaient réparties au hasard dans des "boosters" et dont le contenu était aléatoire et inconnu de l'acheteur. Le gros problème de cette manière de faire était que, pour pouvoir rivaliser avec son adversaire, il était nécessaire

beaucoup de boosters au hasard. Les joueurs plus aisés étaient donc plus chanceux. Le jeu de carte évolutif, c'est un peu la même chose. Il y a toujours ce principe d'extension avec de nouvelles cartes, mais lorsque vous achetez un booster, celui-ci contient toutes les cartes de l'extension.

Et donc Android Netrunner c'est quoi ?

Android Netrunner nous transporte dans une sorte de dystopie futuriste cyberpunk où des corporations dirigent le monde. Face à eux s'opposent des runners, des pirates informatique qui n'hésitent pas à aller les piller par pur intérêt, par désir de vengeance ou par anarchisme. Les corporations protègent leurs données avec des Glaces, sorte de programme anti-intrusion. Les runners, eux, se servent de programmes anti-glaces afin de les mettre hors d'état de nuire et d'aller fouiner dans les entrailles des corporations. C'est donc un jeu asymétrique pour deux joueurs, qui dure en moyenne trois quarts d'heure pour une partie. L'idéal étant de jouer chacun des rôles dans un match aller-retour, comptez donc une heure trente. L'un des joueurs joue la Corporation, l'autre joue le Runner. L'un et l'autre essayeront de gagner la partie en remportant 7 points de projets. Mais pour les obtenir, les moyens seront différents selon le camp joué.

La Corporation doit gérer ses serveurs. Trois d'entre eux sont les serveurs centraux et s'appellent le quartier général (la main du joueur), la recherche et développement (son paquet de carte) et les archives (sa défasse). Les autres serveurs sont appelés serveurs distants. C'est là que la corporation va pouvoir y développer des projets. Une fois ceux-ci aboutis, elle gagne la valeur de ces projets. Pour développer les projets, il lui faudra dépenser du temps et de l'argent. Les Corporations protègent leurs serveurs, centraux ou distants, avec des Glaces, sorte de programmes de protection empêchant ou gênant les intrus.

De son côté, le Runner installe des programmes lui permettant d'affronter les Glaces. Il décide également sur quels serveurs il va lancer ses offensives, sans savoir ce qui l'attend. Les Glaces restent cachées jusqu'à ce que la Corporation paie leur activation suite à une attaque. Le Runner a donc intérêt à avoir le bon programme pour affronter les différents types de glace, et les moins chanceux auront du mal à passer. S'il arrive à pénétrer les défenses de la Corporation, il pourra alors piller le serveur et découvrir quelles sont les cartes qui s'y cachent. S'il découvre un projet, il peut le prendre. C'est ainsi qu'il emmagasine les précieux points de projets qui mènent à la victoire.

Le jeu est principalement géré par deux ressources. La première, les Clics, sont en quelque sorte des points d'actions. La Corporation en a moins que le Runner, mais elle pioche gratuitement une carte par tour.

L'autre ressource principale est le Crédit. C'est l'argent, qui sert à acheter et améliorer des programmes, acquérir du matériel ou des contacts pour le Runner. Pour la Corporation cet argent permettra d'accomplir les projets, d'installer des Glaces, d'acheter des avoirs qui faciliteront le jeu, et d'autres choses.

Bref, chacun des deux camps est animé par une dynamique et des objectifs radicalement différents, ce qui change complètement la manière de jouer. D'un côté la Corporation cherche à installer ses projets et à les protéger, de l'autre côté le Runner cherche à installer ses programmes et à passer à l'offensive sur chacune des failles de la Corporation.

Cerise sur le gâteau, il existe 4 familles de Corporation et 3 familles de Runner. Ces groupes amènent une mécanique de jeu et une approche radicalement différentes les unes des autres. Le système de règle propose également de créer son propre deck de cartes en mélangeant les différentes familles, tout en respectant certaines règles. On arrive alors au paroxysme de la customisation du jeu.

Mon avis ?

Personnellement je trouve ce jeu exceptionnel, mais il doit être proposé au bon public. *Android Netrunner* s'adresse clairement à des joueurs confirmés, aimant cet univers cyberpunk si particulier. Nous sommes donc dans un jeu plein de force et de subtilités, mais l'apprentissage des règles peut être un sérieux frein pour les personnes non habituées à ce genre de jeu.

Une bonne dose de bluff est présente dans le jeu, puisqu'il y a lieu de retrouver où les Corporations ont caché leurs projets parmi les différents serveurs.

Les quatre familles de Corpo et les trois familles de Runner permettent, avec seulement la boîte de base, de jouer vingt-quatre parties radicalement différentes en ne jouant qu'avec le même adversaire. *Android Netrunner* a donc une énorme re-jouabilité.

Je pense que ce jeu n'a pas pu connaître le succès qu'il méritait à l'époque de sa première sortie. C'est un choix très judicieux de la part de FFG/Edge de le ressortir maintenant car il a, à présent, entièrement sa place dans l'univers ludique moderne. C'est un jeu qui amène à faire des championnats et des compétitions, et des tournois s'organisent en Belgique ou en France régulièrement.

Les Plus: une grande re-jouabilité avec une grande courbe d'apprentissage. La mécanique asymétrique est bien huilée et l'univers graphique bien présent.

Les Moins: C'est un jeu pour deux et donc un peu fermé par son côté geek. Les règles sont coriaces à appréhender, et leur traduction parfois malheureuse. Le rythme des sorties est assez soutenu (comptez 7-9 extensions par an).

NOUVEAU CYCLE DE FORMATION!

Calendrier des modules de formations continuées
de LUDO asbl (1er semestre 2014)

• **DATES:** Les dates sont données sous réserve (changement possible et annulation si moins de 8 participants). Un maximum de 12 à 15 participants sera accepté en fonction des formations, votre demande d'inscription est à envoyer dès que possible auprès de Sophie Hanozet (info@ludothèques.be). La formation vous sera confirmée personnellement 15 jours avant la date prévue.

• **HORAIRES:** 9h30-12h30 et 13h30-16h30

• **CALENDRIER:**

- MODULE 1 Vendredi 7 février : « **La règle du jeu, un plaisir à découvrir** » par Olivier Grégoire

- MODULE 2 Vendredi 21 février : « **L'animation ludique** » par Olivier Grégoire

- MODULE 3 Vendredi 28 février : « **Jouer en classe ou avec une classe d'enseignement primaire** » par Olivier Grégoire (Formation également donnée pour la FOCEF)

- MODULE 4 Lundi 10 mars « **Jouer en classe ou avec une classe d'enseignement fondamental** » par Serge Lehman (Formation également donnée pour la FOCEF)

- MODULE 5 Vendredi 14 mars « **De la coopération dans les jeux aux jeux coopératifs** » par Michel Van Langendonck

- MODULE 6 Vendredi 21 mars « **Game design 1 – conférence: De l'auteur à l'éditeur, le parcours d'un jeu sur base d'exemples** » Olivier Grégoire, Nicolas Boseret –sous réserve-, Etienne Espreman et Michel Van Langendonck (jurés et/ou lauréats du concours international de créations ludiques à Boulogne-Billancourt)

- MODULE 7 Lundi 24 mars « **Jouer en classe ou avec une classe d'enseignement secondaire du premier degré** » par Serge Lehman

- MODULE 8A Samedi 29 mars matin « **Game design 2 – atelier-: Critères objectifs dans la création d'un jeu** »: par Eric Lukac-Kuruc

- MODULE 8B Samedi 29 mars après-midi « **Game design 3 – atelier-: Gestion du hasard dans la création d'un jeu** » avec Eric Lukac-Kuruc

- MODULE 9 Mercredi 16 avril « **Jouer en classe ou avec une classe d'histoire. Analyse pédagogique de jeux de rôle grandeur nature** » par Michel Van Langendonck (formation également donnée en IFC et FCC)

- MODULE 10 Mardi 22 avril après-midi « **Jouer sans matériel** » par Thibaut Quintens (sous réserve) et Sarah Dermine

- MODULE 11 Vendredi 25 avril « **Découvrir des nouveautés en jeux de société édités contemporains** » par Olivier Grégoire

• **LIEU:** LuDO Centre d'Information de Formation et de Recherche (LuCIFER). Haute Ecole de Bruxelles, 62 avenue De Fré à 1180 Bruxelles.

P.A.F.: 50 € par personne pour un module d'une journée (40 € si vous êtes affilié à LUDO asbl ou travaillez dans une ludothèque membre). Demi-journée: 30 € (25 € si vous êtes affilié à LUDO asbl ou travaillez dans une ludothèque membre).

Pour les associations qui le souhaitent, d'autres modules de formation continuée sont disponibles sur demande groupée (8 personnes min.). Ces modules ne constituent en aucun cas un diplôme.

Si vous souhaitez individuellement une formation complète, nous vous conseillons l'année de spécialisation en « sciences et techniques du jeu » (750h à horaires décalés, en un an ou deux). Cf onglet « formation diplômante » sur notre site www.ludobel.be.

LE MOT DU PRÉSIDENT

Très chers ludophiles et ludo-take-care,

Collectionner les jeux et en prendre soin ne nous suffit pas. Armons-nous de notre curiosité, la plus belle des qualités, pour les connaître toujours mieux, ou en tout cas apprendre à les apprivoiser.

Après le label LUDO et les rencontres *Jeu t'aime*, dans le cadre d'Europalia Inde, LUDO asbl vous propose un colloque et deux expositions gratuites et ouvertes à tous.

- Exposés vivants par des invités notamment indiens,
- Ateliers de fabrication de jeux et jouets indiens ,
- Initiations aux Dashavarat Ganjifa, les cartes rondes hindoues; aux Pallankulis, les jeux de semis indiens; au Carrom, le billard indien,
- Initiation aux subtilités des échecs par l'analyse d'une partie de l'actuel championnats du monde 2013,
- Simultanée d'échecs ouverte à tous,
- Visite des expositions,

Explorez la créativité indienne à travers mille et une activités. Tout est gratuit, mais il faut s'inscrire via le site www.asindia.eu

M. Van Langendonck



COLLOQUE

JEUx INDIENS ET ORIGINAIRES D'INDE: CALURANGA, ECHECS, ETC.

Les 13 et 14 décembre 2013

Haute école de Bruxelles-Debré et Université Libre de Bruxelles



Évènement GRATUIT
Réservation obligatoire
Infos et réservations : www.asindia.eu/colloque.html

Expositions jointes :

Art et Savoir de l'Inde

du 08/11/2013 au 15/02/2014 à l'ULB

Bibliothèque des Sciences humaines - Av. Paul Héger à 1050 Bxl

Jeu indien et originares de l'Inde

du 21/11/2013 au 05/04/2014 au siège de LUDO asbl - HEB Debré

Petit Musée vivant des jeux - Av. De Fré, 62 à 1180 Bxl

heb

debré

ULB

fnr
LA LIBERTÉ DE CHERCHER



Institut des Hautes Etudes de Belgique
Association sans but lucratif
Avenue Jeanne 44 (rez-de-chaussée)
1050 Bruxelles



DANS LE PROCHAIN ARTICHOUETTE



L'ACTUAGENDA

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

C'EST JOUETTE!



DOSSIER : jouer avec un public défavorisé

REPORTAGE

Surprise!



FOCUS

Créer un Club de jeux, comment faire ?



L'INTERVIEW

De vous ? Ecrivez-nous!



LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES

Trucs & astuces

Découverte Coup de coeur



**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.

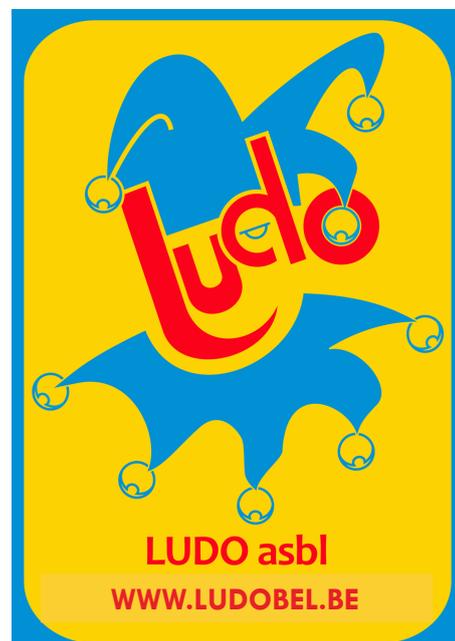
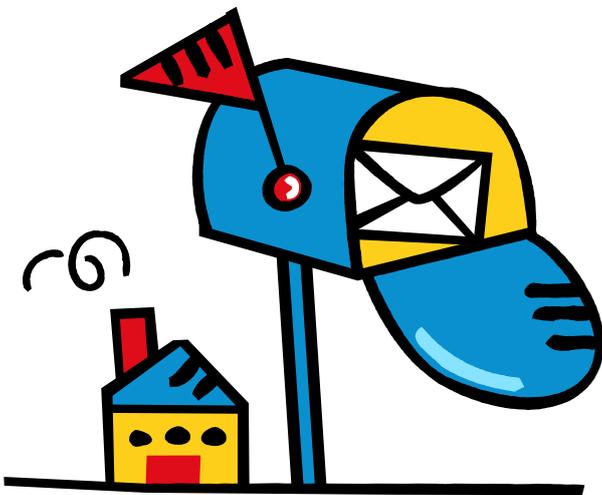
En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité. L'équipe de LUDO asbl est à votre écoute pour le prochain numéro!

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 Langendonckt * **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.ludobel.be * **Permanences** Sophie Hanozet 02/733.85.00 et info@ludotheques.be * **N° d'entreprise** 424.043.418 * **Numéro de compte** BE65 0682 0114 6196 *