

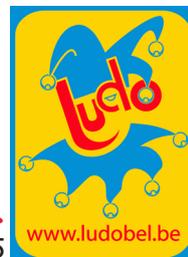


# L'Artichouette

La feuille de chou de **LUDO asbl**

P601034 BP 1/7939 1050 BXL 5

LUDO asbl, av Defré 62 1180 Bruxelles



Juin - Juillet - Août 2014

Périodique trimestriel n° 27

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

**Dossier**

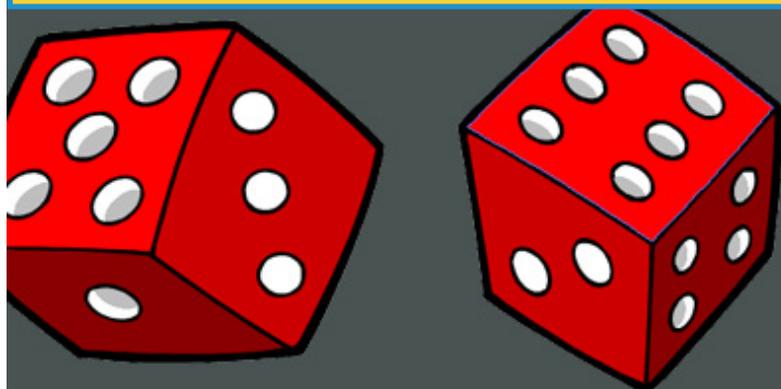
**Reconquérir  
son quartier  
par le jeu**

**FOCUS: "Moi, j'aime pas jouer!"**

**Le LUDO WEEK-END 2014**

**INTERVIEW: Daphné Quettier**

**REPORTAGE: Le Jeu dans tous  
ses éclats!**





## ÉDITO

La chaleur arrive, ça sent les vacances... Heureusement, pour passer le temps, le nouvel Artichouette est sorti des presses!

Cette fois-ci, le reportage nous emmène à l'Espace Maurice-Carème à Bruxelles, où s'est déroulé la 3<sup>ème</sup> édition du colloque Le Jeu dans tous ses éclats!. Un pari réussi, puisque cette année encore l'évènement fut un succès!

Dans le Focus, une réflexion sur les gens qui "n'aiment pas" jouer. Mais comment peut-on faire pour inviter ces gens au jeu?

Le Dossier relate l'histoire d'un jeu pas comme les autres, créé par une classe d'enfants prêts à tout pour faire découvrir (et redécouvrir) leur quartier. Prenez-en de la graine!

Notre interviewé surprise est cette fois Delphine Quettier, responsable de la ludothèque Speculoos à Molenbeek-Saint-Jean. Découvrez cette femme hors du commun grâce à cette interview!

Et, comme d'habitude, les rubriques *Le Coin des ludothécaires*, *C'est Jouette*, les News et l'Agenda ludique vous attendent!

Ludiquement vôtre,

Sarah Verstraeten  
Rédactrice en chef

## SOMMAIRE

### FOCUS SUR ...

"MOI J'AIME PAS JOUER!" 7

### REPORTAGE

LE JEU DANS TOUS SES ÉCLATS! 3<sup>ÈME</sup> ÉDITION 8

### DOSSIER :

REDÉCOUVRIR SON QUARTIER PAR LE JEU 10

### LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES :

JEU COUP DE COEUR, TRUCS & ASTUCES 13

L'INTERVIEW 14

C'EST JOUETTE 16

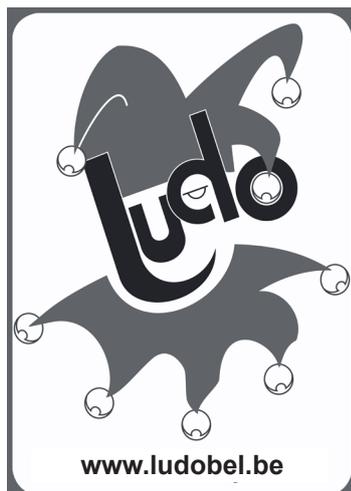
### ET AUSSI ...

NEWS 4

CALENDRIER LUDIQUE 5

AGENDA DES LUDICENTRES 5

LA PAGE DE LUDO ASBL 17



#### 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@ludobel.be](mailto:info@ludobel.be)  
Sophie [sophie@ludobel.be](mailto:sophie@ludobel.be)  
Silvana [ludoludivine@gmail.com](mailto:ludoludivine@gmail.com)  
Sarah [artichouette@ludobel.be](mailto:artichouette@ludobel.be)  
Nicolas Boseret  
Alain  
Sarah, Ovni, Laure

## LES MASQUES DE MARIE RIME

Marie Rime est une artiste Suisse, étudiant la photographie à Lausanne. Elle n'a participé qu'à quelques expositions, ce qui n'a pas empêché les médias de parler de son art plutôt inhabituel. En effet, Marie Rime utilise des objets de la vie de tous les jours pour composer des masques et des armures, pour ensuite faire poser des modèles féminins parés de ses créations.

Ainsi, une de ses premières séries de photo lui a été inspirée par le monde ludique. Comme elle l'écrit sur son site, «dans cette série d'images, c'est la notion du jeu qui est mise en avant. J'ai cherché à exprimer ma fascination pour la relation entre les joueurs. Comment les joueurs s'influencent-ils? Essaient-ils de se séduire, de se perturber, de s'intimider? Ces réflexions m'ont amenée à réaliser des images de femmes portant des masques inspirés de l'art tribal, et construits à partir de pièces de jeu.»

Pour voir les 7 photographies de la série, rendez-vous sur son site: [www.marierime.ch](http://www.marierime.ch)



### SPIEL DES JAHRES, LES NOMINÉS

Le Spiel des Jahres a fait connaître les jeux nominés encore en lice, et encore une fois la francophonie est à l'honneur! Le monde ludique est en constante évolution, et pour mieux répondre à l'avalanche de nouveautés, le Spiel a évolué lui aussi, en proposant désormais 3 catégories.

Dans la catégorie "Jeu de l'année", on retrouve *Concept*, *Splendor* et *Camel Up*. Dans la catégorie "Jeu de connaisseurs de l'année", *Concordia*, *Istanbul* et *Rococo* se sont fait une place. Et dans la catégorie "Jeu pour enfants de l'année", sont nominés *Richard Ritterschlag*, *Flizz & Miez* et *Geister*, *Geister*, *Schatzsuchmeister!*.

Les pronostiques vont bon train sur Internet et dans la communauté ludique, mais il faudra attendre octobre pour enfin savoir lesquels auront tiré leur épingle du



### MATHIS VA GAGNER!



Mais qui est Mathis? C'est un petit garçon atteint d'autisme, dont les parents et leurs amis se mobilisent pour pouvoir lui offrir le meilleur traitement possible. Malheureusement, ce traitement, bien qu'efficace, est cher, très cher. Des joueurs se sont donc mobilisés pour mettre sur pied des événements ludiques, dont les bénéfices sont reversés à Mathis et sa famille. Brocantes, ventes aux enchères, mais aussi 24 heures de jeux ont été organisés. Ce dernier événement, mis sur pied et porté par François Romain, a rassemblé plus d'une centaine de joueurs, des éditeurs et auteurs de jeux, des lieux ludiques... Bref, ce fut une belle aventure. Mais l'histoire ne s'arrête pas là, car Mathis a encore besoin de nous. Aidons-le à gagner la partie!

Pour en savoir plus, rendez-vous sur: [www.facebook.com/mathisvagagner](http://www.facebook.com/mathisvagagner)

<b>11 juin :</b>	«Jeu» m'amuse, à la Ludothèque communale de Braine-l'Alleud	(Brabant wallon)
<b>20 juin :</b>	Soirée jeux <i>Fin d'année scolaire</i> au Zèbre à pois à Nivelles	(Brabant wallon)
<b>28 - 30 juin :</b>	<b>Week end LUDO</b> <i>Ludiversités d'été</i> à Wanne, Stavelot	(Liège)
<b>17 septembre :</b>	«Jeu» m'amuse, à la Ludothèque communale de Braine-l'Alleud	(Brabant wallon)

## **Week-end LUDO Ludiversités d'été, du 28 au 30 juin à Stavelot**

Du vendredi 18h au dimanche 15h, en famille ou entre amis, venez participer à la sélection des jeux finalistes du LABEL LUDO 2013 deux jours et deux nuits durant.

La formule du Week-end a été revue et améliorée par l'équipe, pour vous offrir un réel moment de détente, de découverte et de plaisirs ludiques entre amis ou en famille! Ne tardez pas à vous inscrire pour profiter d'un tarif réduit!! Plus d'infos en page 10.

Château de Wanne, 4980 Trois-Ponts  
Informations: [info@ludotheques.be](mailto:info@ludotheques.be).

### **«Jeu» m'amuse à Braine l'Alleud**

Animation ouverte à tous, sans inscription et sans obligation de rester du début à la fin, n'hésitez pas à

y faire un tour! Une sélection de jeux y sera présentée à chaque fois (nouveau jeu un peu oublié ou jamais vraiment découvert...), avec l'appui de Laurent Massy (de La vache au yeux bleu de Waterloo).

Tout public, gratuit

Ludothèque de Braine-l'alleud

Rue des mésanges bleues 55, 1420 Braine-l'Alleud  
02/384.67.44

### **Soirées Jeux au Zèbre à pois**

Le 16 mai et le 20 juin, le Zèbre à pois vous attend pour ses soirées jeux! Toute l'équipe ludique vous attend de pied ferme.

A Nivelles: Place Emile Lalieux 9, 067/84 25 75

A Waterloo: Chaussée de Bruxelles 294, 02/351 69 99  
[www.lezebreapois.be](http://www.lezebreapois.be)

## AGENDA DES LUDICENTRES

- **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 au Potemkine bar**  
**Tous les mardis de 17h30 à 22h30**  
A partir de 8 ans, gratuit  
2-4 Avenue de la porte de Hal, 1060 Saint-Gilles  
[www.letsplaytogether.be](http://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](http://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  
[www.objectif-jeux.be](http://www.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  
[jeuxdebaboal@gmail.com](mailto:jeuxdebaboal@gmail.com)

## ÉVÈNEMENTS RÉGULIERS

<b>Du mardi au vendredi de 9h à 12h:</b>	Ateliers Baby-boum à <i>La Marelle</i> à Liège
<b>Tous les mardis à 18h:</b>	Soirée Apéro-jeux au <i>Bar du Matin</i> (Albert) à Forest
<b>Tous les mardis à 18h:</b>	Soirée Apéro-jeux au <i>Belga</i> (Flagey) à Ixelles
<b>Tous les mardis à 18h:</b>	Soirée Apéro-jeux au <i>Flamingo</i> (Yser) à Bruxelles
<b>Tous les jeudis à 20h :</b>	Soirée jeux au club <i>In Ludo Veritas</i> à Namur
<b>Tous les jeudis et vendredis à 20h:</b>	Soirée jeux au club <i>Objectif Jeux</i> à Grivegnée
<b>Tous les dimanches à 14h30:</b>	Après-midi jeux au club <i>Alpaludisme</i> à Anderlecht
<b>Un vendredi sur deux à 19h30:</b>	Soirée Jeux de BABOAL à Morlanwelz
<b>1ers mardis du mois à 19h:</b>	Soirée jeux à l'Association des Compagnons bâtisseurs ASBL
<b>1ers mercredis du mois à 19h:</b>	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Ixelles
<b>1ers samedis du mois à 19h:</b>	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Évère
<b>2è mercredis du mois à 19h30:</b>	Soirée Terrible à <i>La Table</i> , bar restau à Bruxelles
<b>4è mercredis du mois à 14h30:</b>	Après-midi <i>Jouéthèque</i> à la Bibliothèque de Laeken
<b>Derniers mercredis du mois à 18h:</b>	Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine à Uccle
<b>Un mercredi par mois:</b>	«Jeu» <i>m'amuse</i> , à la Ludothèque communale de Braine-l'Alleud

- **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](mailto:olivier@compagnonsbattisseurs.be)
- **Soirée jeux à la Ludothèque Mozaïque**  
**Tous les premiers mercredis du mois de 19h à minuit**  
À partir de 10 ans, gratuit  
Ludothèque Mozaïque, Rue Mercelis 13, 1050 Ixelles  
02/515.69.45  
[ludomosaiquexl@gmail.com](mailto:ludomosaiquexl@gmail.com)
- **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](mailto:info@ludotheques.be)
- **Soirée Terrible à La Table Food & Games**  
**Tous les deuxièmes mercredis du mois de 19h30 à minuit**  
Tout public, 3€  
La Table Food & Games, Rue de l'Enseignement 63,  
1000 Bruxelles  
02/223.08.02 - [www.boitecast.net](http://www.boitecast.net)
- **Après-midi jeux Jouéthèque à la Bibliothèque communale de Laeken**  
**Tous les 4ème mercredis du mois de 14h30 à 15h30, et de 15h45 à 16h45**  
Pour les enfants de 6 à 12 ans (adultes admis), gratuit  
Bibliothèque communale de Laeken, Bv E. Bockstael 246, 1020 Laeken  
Réservation obligatoire au 02/279.37.91 ou au comptoir Jeunesse  
[www.brunette.brucity.be/bib/bibp2/Index.cfm](http://www.brunette.brucity.be/bib/bibp2/Index.cfm)  
[www.codemusconcept.be](http://www.codemusconcept.be)
- **Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine**  
**Tous les derniers mercredis du mois de 18h0 à 23h**  
Tout public, gratuit  
Ludothèque publique Ludivine, Av De Fré 62, 1180 Uccle  
02/373.71.10  
[ludivine@ludotheques.be](mailto:ludivine@ludotheques.be)
- **«Jeu» m'amuse à Braine l'Alleud**  
**Tous les derniers mercredis du mois de 14h30 à 16h30**  
Tout public, gratuit  
Ludothèque de Braine-l'alleud  
Rue des mésanges bleues 55, 1420 Braine-l'Alleud  
02/384.67.44

## Moi j'aime pas jouer!

"Moi, j'aime pas jouer"

Combien de fois n'avons-nous pas entendu cette phrase... Dans le cadre du boulot tout comme dans le privé, d'ailleurs! Mais comment se fait-il que des gens, enfants comme adultes, n'aiment pas jouer?

### Peur de jouer dans l'inconnu?

Petit ou grand, nous avons tous peur. Enfant, nous avons peur de l'inconnu. Que ce soient les joueurs, compagnons ou adversaires, ou bien le jeu en lui-même avec ses règles qu'on ne maîtrise pas encore. Adulte, nous avons peur de nous diminuer devant les yeux attentifs des autres, peur d'être trop grand, peur de cette situation dans laquelle nous n'avons plus l'habitude de nous lancer. C'est vrai que, se lancer dans l'inconnu demande du courage pour certains. D'autres font cela sans même se poser de questions. Les personnes se tournent alors vers le chemin le plus simple pour ne pas avoir à affronter l'inconnu: ne pas jouer.

Malheureusement pour eux, bien souvent les autres ne les laissent pas en paix. Comment faire comprendre que l'on ne veut pas jouer, surtout auprès de gens pour qui cette activité est sympathique? On aura beau essayer d'esquiver, au bout d'un moment, le meilleur argument finit par être le "j'aime pas".

Une solution est de dédramatiser le jeu, de permettre à la personne d'en faire connaissance petit à petit. Obliger un enfant ou une personne à jouer ne mènera à rien, sinon au rejet de l'activité ludique proposée,

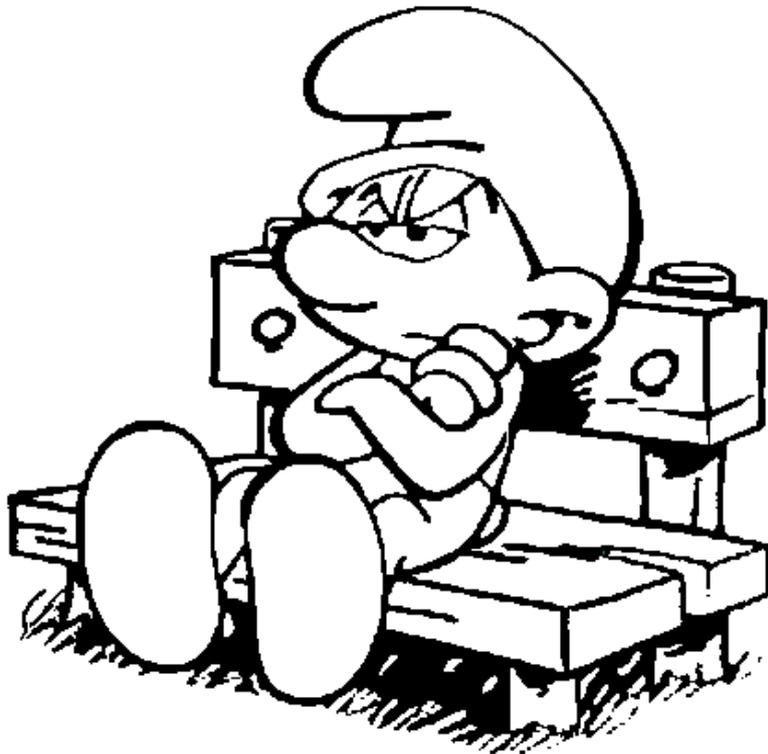
puis au rejet du jeu dans son ensemble. Permettez-lui de rester à côté, d'observer les autres joueurs. Bien souvent, l'enfant viendra de lui-même. Et s'il ne vient pas, ce n'est pas grave pour autant. Respecter l'envie de chacun de jouer, c'est un premier pas.

### Peur du ridicule?

Adulte, notre vie et nos occupations sont toutes tracées. En effet, qui songerait à s'amuser alors qu'il faut aller travailler, faire les courses, tenir le foyer ou les enfants, respecter son rôle, faire ses devoirs... Dans notre société, un adulte accompli est quelqu'un qui s'acquitte de ses tâches avec sérieux. Du coup, l'adulte ne se sent pas souvent à sa place dans le monde du jeu. "C'est réservé aux enfants", "ce n'est pas sérieux", "c'est une perte de temps", autant de clichés dont souffre l'activité ludique. Le "je n'aime pas jouer" de l'adulte

est donc plus complexe à comprendre. Les raisons de ce rejet peuvent être nombreuses: peur de sortir de son rôle d'adulte, peur du ridicule, peur de perdre son temps, ... Peut-être aussi que l'adulte aime simplement d'autres activités que le jeu!

Pour amener un adulte au jeu, c'est souvent plus facile lorsqu'il est parent. Car, c'est bien connu, les parents doivent jouer avec leurs enfants. Ces personnes sont déjà plus réceptives à une activité ludique, et une fois la gêne passée, ils se lancent à corps perdu dans l'action. Cependant, tous les parents n'aiment pas jouer avec leur progéniture, et cela ne fait pas d'eux



des monstres. Le jeu n'est pas la seule activité que l'on peut faire en famille. Atelier cuisine, bricolage, musique, balade en forêt, à eux de choisir ce qui leur convient le mieux pour passer un moment avec leur enfant et resserrer les liens qui les unissent.

### **Peur de l'échec ?**

Certaines personnes sont tellement obsédées par le fait de gagner à tout prix qu'ils esquivent le jeu. Certains auront du plaisir à jouer, sans viser une quelconque finalité, mais pour d'autres, l'idée de perdre est tellement insupportable qu'ils n'osent même pas se lancer. Peur de ne pas y arriver, peur de leur réaction en cas d'échec, peur de se décevoir ou de décevoir... La gestion de l'échec est propre à chacun, selon sa personnalité, son éducation, son histoire. Le jeu peut évidemment y aider, si on s'y prend bien. Le tout est de déceler cette difficulté chez l'enfant, et de savoir pourquoi l'échec est une idée insurmontable. Pression des parents, du groupe, de l'enfant lui-même ? En trouvant des réponses, l'animateur aura des clés en main pour pousser doucement l'enfant vers une gestion de la victoire et de la défaite plus saine et sereine...

### **Méconnaissance du jeu ?**

Un jour, sur un plateau télé, le jeu était mis à l'honneur. Mais, lorsqu'on entendait les animateurs parler, ça donnait un curieux mélange : lorsque certains affirmaient qu'ils n'aiment pas jouer, un autre demande s'ils connaissent le jeu *Time's Up*. Et les réponses fusent : "Oh, oui, j'adore!", "Ce jeu, je pourrais y jouer des heures", etc. Comment des gens disant ne pas aimer jouer peuvent parler de leurs parties endiablées de *Time's Up* ?

Le jeu, bien souvent, souffre d'une image bourrée de clichés dans la tête du public. Pour certains, jouer ce sont les jeux d'enfants. Ou bien les jeux qui durent des heures et qui deviennent pénibles. Ou encore qui sont tellement vieux et traditionnels qu'on les mets de côté... Or, la scène ludique est vaste, et rien que pour les jeux de société, on compte plus de 800 sorties par an ! Mais le jeu, ce n'est pas que ça. Le jeu est partout, et il faut apprendre à le reconnaître. Lorsque ce sera le cas, peut-être que nous n'entendrons plus dire que "je n'aime pas jouer"...

S.V.

## **LE LABEL LUDO COMMENCE BIENTÔT !**

Comme toujours, les nouveautés seront testées par le public du LudoWeekend, pour déterminer lesquels seront nominés.



Seuls 5 d'entre eux seront retenus.

À partir de septembre, ils seront testés par tous, pour que le meilleur gagne !

**À vos votes !**

## Le Jeu dans tous ses éclats! 3e édition

Ce vendredi 25 avril avait lieu la troisième édition du colloque « Le jeu dans tous ses éclats ». C'est à l'Espace Maurice Carême que s'étaient retrouvés ludothécaires, étudiants, instituteurs, amateurs de jeux et autres curieux, pour une journée de conférences et d'ateliers. Des intervenants fort différents, mais qu'une conviction rassemble ; le jeu est un outil fabuleux !

Nicolas Boseret, en maître de conférence, a ouvert le bal en nous rappelant combien le jeu de société est dans l'air du temps, et que le futur lui laisse présager beaucoup de succès.

Ensuite, Olivier Grégoire, attaché au secteur ludothèque de la COCOF, nous a parlé de son aventure à Haïti, photos à l'appui. Ce ne sont pas de ses vacances qu'il s'agit, mais bien de la création de ludothèques dans ce pays sinistré depuis le séisme de 2010. Du choix des jeux à la formation des animateurs, Olivier nous a présenté toutes les étapes de ce projet. Au-delà des détails de l'organisation, on sent que ce qu'Olivier veut nous faire partager, c'est avant tout des rencontres, et la preuve qu'à nouveau, le jeu rassemble au-delà des frontières et permet de dépasser nos préjugés.

Public passionné, c'est sans vouloir faire de pause que les participants ont accueilli Hanane Agezal,

coordinatrice de l'Espace ludothèque Walalou. C'est avec enthousiasme qu'elle nous a parlé de son expérience de terrain à Anderlecht. Via les différents projets menés à Walalou, elle nous a montré comment le jeu peut se mettre au service du soutien parental, de l'apprentissage et du lien social. Alphabétisation, soutien scolaire, animation dans les écoles, accueil des familles, snoezelen, citoyenneté des jeunes, ...

À Walalou, le jeu a de multiples visages, mais toujours un seul et même but : permettre à chacun de vivre plus harmonieusement !

La fin de la matinée vient à nous rappeler nos ventres qui gargouillent et nos jambes qui fourmillent. Le soleil est au rendez-vous, et c'est sur la terrasse, et dans le jardin, que nous faisons une petite pause bien méritée, l'occasion de parler jeux entre participants. L'après-midi reprend avec Joëlle Lamon. Entourée de dizaines de jeux, elle nous a expliqué comment le jeu pouvait aider à la construction des compétences en mathématiques. Et pour ça, pas besoin de chercher bien loin. Saviez-vous que vous faisiez des maths en jouant à *Bazar Bizarre*? Logique, grandeurs, géométrie, nombres, ... les maths sont partout !

Ce sont ensuite trois ateliers qui étaient proposés aux participants, pour que tous y trouvent leur bonheur. Les participants du premier atelier ont eu l'occasion de découvrir le processus de création d'un jeu de société avec Charles Chevallier (Ici Londres, Kenya, ...), puis d'en construire un eux-mêmes. Dans le second atelier, animé par Hanane Agezal, les participants ont échangé sur la question *Comment susciter l'envie chez le public d'une ludothèque?*. Les participants du dernier atelier ont eu l'occasion d'approfondir la conférence de Joëlle Lamon, en expérimentant différents jeux mathématiques.

C'est ainsi que s'achève cette journée. Des conférenciers de qualité, un public attentif et une équipe aux petits soins, tout était réuni pour passer une journée « dans tous ses éclats ».



# Ces 27, 28 et 29 juin 2014

## 14e LUDO Weekend *Ludiversités d'été* au château de Wanne (Stavelot)



Du vendredi 18h au dimanche 15h,  
en famille ou entre amis, venez  
participer à la sélection des jeux  
finalistes du LABEL LUDO 2014  
deux jours et deux nuits durant!

Toute l'équipe de LUDO asbl  
vous attend pour ce week-end  
d'exception!

**Réservez votre place sans tarder,**  
les tarifs augmentent pour les  
adultes après le 30 mai!

Vous serez préinscrit dès réception  
de 10€ -par personne- sur le  
compte 068-2011461-96 de  
LUDO asbl avec la mention  
«Acompte LudoWeekend 2014».

**PAF : 95€ Tout compris\***  
**pour une inscription**  
**avant le 31 mai!**

**105€ à partir du 1er juin!**

75€ pour les - de 12 ans

45€ pour les - de 6 ans

**-20€ pour nos membres!**

\* Excepté les boissons en journée

Jeu de nuit, lancer de l'oeuf  
cru, élections des jeux finalistes  
pour le **Label LUDO 2014**, et  
plein d'autres animations!

Renseignements complémentaires: [info@ludobel.be](mailto:info@ludobel.be)

## Redécouvrir son quartier par le Jeu

L'apprentissage de la citoyenneté passe aussi par l'appropriation de son lieu de vie. J'entends par "lieu de vie" l'espace public ou les espaces privés ouverts au public. De la boulangerie au parc, de l'école à la rue, du bout de trottoir devant chez soi aux places publiques, tout notre environnement nous appartient autant qu'il appartient à la communauté. Mais comment retrouver la sensation d'être chez soi en dehors de son foyer ? Comment prendre soin de sa ville autant que de son hygiène de vie ?

Le Jeu avec un grand "J" permet de véhiculer bien des savoirs et de développer pléthore de compétences. Mais l'enjeu est de taille !

Ce n'est donc pas sans une certaine fierté que je vais conter l'aventure que j'ai pu vivre avec Dina, Serhat, Mamadou D., Mamadou B., Galin, Soumia, Saiedeh, Ibtissam, Denis, Youssef, Billal, Jaelle, Marianne, David, Sanae, Vanessa, Emanuel, Estera, Gabriel et Ali, les élèves de l'école n°8 de Schaerbeek.

Cette histoire commence par une initiative, celle de *Patrimoine à roulettes*, une asbl schaarbeekoise militant pour la valorisation du patrimoine. Yves et Laurence prennent le pari de monter ce projet en partenariat avec Méliissa, l'institutrice, ainsi que Thibaut et Nicolas, membres de l'asbl *Let's play together*, spécialisée dans le jeu de société, pour faire redécouvrir leur quartier aux élèves.

### UN NOUVEAU REGARD SUR SON ENVIRONNEMENT

Round 1 : faire prendre conscience aux élèves d'où ils vivent. *Patrimoine à roulettes* prend en main les différentes étapes. A la manière du Cercle des poètes disparus, les élèves sont partis revisiter leur quartier depuis de hauts buildings, dans le but de le reproduire sous forme de plan dessiné. Ils ont ensuite photographié des éléments colorés sur le trajet entre l'école et chez eux pour créer une œuvre composée de toutes les photos miniaturisées. Ils revisitent le quartier Gaucheret rue par rue, pour se rendre

compte de l'aménagement du quartier. Enfin, ils font une recherche de vieilles photos représentant le quartier d'antan. Bref, le quartier n'a plus aucun secret pour eux !

Cf: <http://www.cvb-videp.be/cvb/fr/catalogue/film/id/1>

### DEVENIR AUTEURS DE JEU

*Patrimoine à roulette* fait alors appel à *Let's play together*, une asbl prônant le jeu de société comme vecteur de lien, pour organiser la création d'un jeu avec les élèves autour de leur quartier. Cette dernière organise le projet en trois phases.

Premièrement, sensibiliser les élèves aux différentes dynamiques de jeu de société. Durant 4 demi-journées, les apprentis auteurs essayent une dizaine de jeux très différents les uns des autres. Pour chacun d'eux, ils en retirent les points qu'ils ont aimé et ceux qu'ils n'apprécient pas (à partir d'un questionnaire pré-établi). On sent bien à ce moment-là que le projet est encore flou dans leurs têtes et qu'il n'est pas si facile de se prononcer sur "Pourquoi j'aime / n'aime pas ce jeu ?".

Deuxièmement, faire ressortir les préférences des élèves et construire une mécanique de jeu avec ces dernières. Cette étape permet la mise en commun des impressions les plus représentatives et l'élection des axes pour l'élaboration des règles. A partir de ces informations, l'équipe de *Let's play together* forme un prototype de règle qu'elle soumet aux enfants pour l'ajuster en fonction des envies de chacun. C'est à ce moment-là que les auteurs de jeu en herbe se sentent vraiment dans un processus de création. On voit bien dans leur regard leur intérêt et la fierté de la réalisation de leur travail. Ils commencent à visualiser le déroulement de la partie et s'approprient le projet comme "leur jeu".

Troisièmement, mettre en place le pitch, le thème, le

contexte. C'est le texte de présentation qui permet de contextualiser et de thématiser le jeu.

Nous sommes des citoyens actifs et dynamiques au sein de notre quartier. Afin d'embellir et de participer à l'amélioration de ce dernier, nous serons chacun à notre tour le bourgmestre et tenterons de réussir des défis pour avoir la possibilité d'ajouter des éléments dans notre quartier pour qu'il y fasse bon vivre. La cohésion est de mise pour faire de notre environnement un lieu envié dans le monde entier !

## DE LA RÈGLE À LA CONCRÉTISATION

C'est à présent l'heure de la fabrication du prototype. Laurence, la professeur d'art plastique, avec le soutien de *Patrimoine à roulette* et de Mélissa, l'institutrice, organise cela. Le plateau de jeu représente le quartier de façon terne et avec peu de détails. On y retrouve essentiellement les voiries et la forme des bâtiments existants. Les constructions à gagner lors des défis sont, quant à elles, faites de blocs de bois de différentes formes et tailles et sont décorées par les élèves. Ils découpent également dans les journaux des lettres pour faire les enseignes des nouveaux édifices construits.

En ce qui concerne les défis, ils sont inventés par les élèves en fonction du lieu: ceux de l'école sont davantage portés sur la culture générale alors que ceux du parc seront des jeux d'adresse. Enfin, des bonshommes fabriqués et collés en Lego et des éléments naturels tels que des arbres ou des fleurs viendront embellir le panorama de leur quartier de rêve. Ils pourront être gagnés grâce à des questions bonus à la fin de chaque mandat de bourgmestre.

## TOUT EST PRÊT, IL NE RESTE PLUS QU'À LE TESTER !

Nous organisons une séance de test où les enfants jouent à leur propre jeu en essayant d'analyser ce qu'ils aiment ou pas. Leur attention est à son comble. Une grande fierté se dégage d'avoir enfin la joie, après quatre mois de travail sur le sujet, de jouer. Ils s'imaginent déjà le voir en grande surface et voir leurs noms en lettres d'or sur les boîtes.

Les dernières modifications sont apportées à la règle et le jeu est présenté sous forme surdimensionnée dans une petite charrette pour le trimbaler, tel le chariot du Père Noël.

A travers cette expérience, les élèves ont abordé leur quartier avec un autre regard et se sont réellement inscrits dans la démarche des fameux CRACS (Citoyen, Responsable, Actif, Critique, Solidaire). Avec ce projet, ils ont compris les enjeux de ce pouvoir et cette implication qu'ils ont sur leur environnement. Le jeu se présente ici comme un nouvel outil, à la fois adapté et adaptable à la transmission de valeurs par le vécu. Tout cela rejoint le grand proverbe chinois *J'ai entendu et j'ai oublié, j'ai vu et je me suis souvenu, je l'ai fait et j'ai compris.*



Pour conclure, je laisse la parole aux protagonistes qui ont accepté de partager leurs impressions sur le projet:

«C'était chouette de travailler sur un jeu et de faire toutes ces activités avec les animateurs ! Je suis impatient de montrer notre jeu à tout le monde. Pourquoi ne pas essayer de le commercialiser ? »

*Denis C, 11 ans*

«J'ai trouvé cette activité très chouette ! Nous avons, au cours des semaines, pu tester de nombreux jeux inconnus: j'ai adoré ! Par rapport à notre projet, je suis très heureuse du résultat: on a réalisé, inventé, participé à chaque étape de la construction. Notre jeu est super ! Je vous conseille de le découvrir ! »

*Marianne D, 11 ans*

« J'ai trouvé que c'était une très belle expérience à vivre! Nous avons appris et fait de nombreuses choses (exemple: faire attention à des détails, regarder la vie/ce qui nous entoure d'un œil différent). Je suis très fier de notre jeu. Je vous conseille à tous de venir voyager avec nous à la place Gaucheret pour y découvrir, vous aussi, notre quartier de rêve! »

Dina A, 12 ans

« Quel pari extraordinaire réussi! Recherche, innovation, constructivité, échanges adultes-enfants... Bref, un projet haut en couleur mené par des animateurs équipés, motivés mais surtout... engagés!



Cette activité m'a permis de découvrir mes élèves dans un contexte différent de ce que je connais d'eux dans les salles de classe et de me rendre compte de leur grande ouverture d'esprit.

Un grand merci à toute l'équipe présente (Laurence, Yves, Nicolas et Thibaut) et félicitation à mes élèves! »

Mme Mélissa

OVNI

Lorsque Nicolas m'a parlé de son projet, immédiatement, j'ai été emballée. Il faut dire que, ayant travaillé de nombreuses années en école de devoirs et en Maison de Jeunes, cela ne pouvait que me plaire.

De nos jours, les étiquettes sont collées plus vite que l'éclair, que ce soit sur le dos des jeunes, des vieux, des femmes, des hommes, des malades ou bien portants, des grands et des petits... C'est donc avec un énorme plaisir que j'ai lu ce texte.

Cet article, c'est un bol d'air ludique tout autant qu'un espoir pour montrer que, oui, les jeunes de Schaerbeek ont des choses à dire, qu'ils en veulent, qu'ils sont présents et qu'ils se lancent à corps perdu dans des projets splendides.

Aidés par leur maîtresse et les membres de *Let's Play Together*, ils nous démontrent que la ville peut être un endroit où il fait bon vivre, en faisant attention à soi, au voisinage, aux lieux...

Leur jeu, inventé de A à Z, a été présenté à la fête de quartier Reine-Progrès qui s'est déroulée le 31 mai. Lors de cette journée, différentes

animations étaient prévues, dont un banquet pour 250 personnes! Dans cette ambiance festive, le jeu "*Gaucheret, Go!*" prenait tout son sens.

En tant que rédactrice en chef de *l'Artichouette*, en tant qu'animatrice, mais surtout en tant que personne, je tiens à présenter ici toutes mes félicitations aux participants de ce projet, qui a réussi à réunir tant de gens, grands et petits, autour du jeu.

J'espère de tout coeur qu'il fera des émules, et que les jeunes continueront à se réapproprier leur espace de vie, car la ville est avant tout à ses habitants.

Si ce projet vous intéresse et que vous désirez en savoir plus, concernant le jeu "*Gaucheret, Go!*" ou ses créateurs, n'hésitez pas à joindre la rédaction. Nous nous ferons un plaisir de vous mettre en contact. Pour que d'autres jeux fleurissent autour de Bruxelles... Pour que le jeu fasse partie de la ville.

Encore bravo à tous!

Sarah Verstraeten

## TRUCS ET ASTUCES EN VRAC!

### LA RÉCUP EN LUDO

Du recyclage en ludothèque? Bien sûr! Mais comment et pour quoi? C'est très simple.

La récupération des pièces de jeux incomplets, des boîtes cassées, etc. Tout le monde connaît ça, c'est même tellement évident qu'on le fait sans même y penser. Mais il n'y a pas que les éléments d'un jeu qu'on peut recycler! Les boîtes d'oeufs peuvent servir de rangement, out comme les boîtes plastiques de salade de thon! Des boîtes métalliques de café moulu deviendront un splendide jeu de massacre. Des chutes de tissu peuvent se transformer en marionnettes, en

petites bourses, en couverture pour poupée... Les possibilités sont infinies, surtout si vous mettez en place un atelier de création de jouets avec des déchets. Alors... à vous de créer!



## DÉCOUVERTE COUP DE ♥

### LA DÉCOUVERTE LUDIQUE D'UN LUDOTHÉCAIRE

*Splendor*, édité par Space Cowboys

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans.

Prix: environ 30€

*Splendor* est un jeu sorti en février de cette année, et déjà il rencontre un franc succès.

Ce jeu vous invite à entrer dans la peau de marchands de pierres précieuses. Grâce à l'achat de mine, de moyens de transport et d'artisans, vos pierres brutes se transforment petit à petit en splendides bijoux. Pour le plus grand plaisir des nobles... Que vous achèterez grâce à vos bijoux!

À son tour, un joueur a le choix entre différentes actions : acheter une carte, bâtir une carte (venant de sa main ou de la réserve de la table), réserver une carte en la prenant de la réserve dans sa main, ou prendre des jetons Pierre précieuse. Toutes les cartes ont un coût, et rapportent des points de victoire en rapport avec leur valeur d'achat. Des nobles, tirés au hasard et visibles tout au long de la partie, seront dans votre poche si vous réussissez à atteindre l'objectif affiché sur leur carte. Le premier joueur à arriver à 15 points de victoire gagne la partie.

La mécanique est simple, vite intégrée et les tours filent. Les parties sont rapides et tendues, ce qui ne

gâche rien.

Si le thème est un peu collé sur le jeu, c'est un moindre mal. En effet, *Splendor* est un jeu d'initiation très vite expliqué, avec un matériel qui coupe le souffle!

Les ressources sont des jetons colorés de Poker, qui donnent envie d'être manipulés. Les illustrations des cartes sont splendides et fouillées. Bref, de base, le jeu est attrayant et invite à la partie. *Splendor* est donc un jeu pour toute la famille, voire pour des joueurs agguerris qui veulent pour une fois un jeu plus léger. Il ne révolutionnera pas le monde ludique, mais il est un excellent jeu léger sans être bête. Il a d'ailleurs été primé à la UK Games Expo en Angleterre!



**Daphné Quettier (36 ans), ludothécaire de la  
Ludothèque Spéculoos, à Molenbeek-St-Jean**

**LUDO > Quel est ton parcours ?**

**Daphné Quettier >** Devenir ludothécaire, ce n'était pas du tout calculé. Au départ j'étais animatrice en école de devoirs, et je me suis occupée d'un projet intergénérationnel de sensibilisation à la nature, dans le cadre d'un Contrat de Quartier. Quand le projet s'est terminé, je suis redevenue "simple" animatrice. Après 6 ans d'animation, j'avais envie de mener mon projet, et j'ai répondu à une offre d'emploi de la commune de Molenbeek pour mettre sur pied un projet de ludothèque intergénérationnel, dans le cadre d'un Contrat de Quartier.

J'avais de l'expérience en intergénérationnel en en Contrat de Quartier, mais en ludothèque pas du tout. Ce n'était pas une inconnue non plus ; j'allais dans des ludothèques étant petite, et à cette époque ma maman avait mis en place un projet de récupération de jouets pour les offrir aux enfants du CPAS. Du coup, les gens nous amenaient des sacs poubelles emplis de jeux et de jouets - dans un état pas croyable. Du coup, à la maison, on était envahis de jeux à compter, à réparer, à compléter... Cette expérience m'a marquée mine de rien.

**LUDO > Tu jouais souvent étant petite ?**

**Daphné >** On habitait la campagne, donc on jouait surtout dehors, avec les autres enfants du voisinage. Lorsqu'il pleuvait, on restait à l'intérieur à faire des bricolages, des ateliers créatifs, ... On avait la télé, mais on ne la regardait absolument pas. Notre mère était prof, donc elle avait toujours des idées à faire. Et il y avait aussi des activités extra-scolaire, du sport, les mouvements de jeunesse... On avait de quoi nous occuper.

**LUDO > Et donc, concernant le projet de ludothèque, c'est toi qui l'a porté dès le départ...**

**Daphné >** Oui. Je n'ai pas dû chercher de local ou de subventions, car la commune s'en était déjà occupé. Ils ne cherchaient plus que quelqu'un pour gérer le projet, la rénovation des locaux, trouver le matériel, faire des commandes, donc gérer le budget, imaginer un règlement, ... Bref, quelqu'un pour imaginer tout ce qu'il faut pour qu'une ludothèque démarre. J'ai été

engagée en 2006, la ludo a ouvert en 2008, mais par exemple le prêt de jeu n'a démarré qu'en 2012.



Au départ, j'étais seule, puis j'ai eu l'occasion d'engager un animateur. À ce moment-là on n'avait pas encore de locaux, du coup on faisait des animations itinérantes, avec des malles de jeux.... Petit à petit, la ludothèque s'est étoffée, en jeux, en personnel.

**LUDO > Quelles sont les spécificités de Spéculoos ?**

**Daphné >** Au départ, la commune voulait que le projet soit implantée dans une certaine zone géographique. Dans le quartier, il y a énormément de famille maghrébines, avec beaucoup d'enfants, mais aussi des maisons de repos. Un des buts du projet était de faire se rencontrer ces gens, qui ne se mélangent pas souvent. Il y a aussi le fait que, contrairement à pas mal de ludothèques, on a d'abord commencé à faire des animations sur place, sans le prêt de jeu qui a été mis en place bien plus tard. On a d'abord mis sur pied un endroit de rencontre, où le public pouvait venir jouer sur place. Le prêt n'est pas notre priorité. Par contre, on a beaucoup d'heures d'ouverture pour la salle de jeu, on fait des ateliers de 2 heures par semaine pour différentes tranches d'âges, ...

Notre but est que le jeu devienne une habitude pour les familles qui viennent à la ludothèque. Ça passe par une prise en charge des enfants durant les ateliers et durant l'été. Ateliers, jeu sur place, activités intergénérationnelles, sorties, partenariats... Notre agenda est plein tout au long de l'année.

On essaie aussi de décliner le jeu sous toutes ses facettes, avec des ateliers culinaires, créatifs, du théâtre, des sorties en pleine de jeu... Ça nous permet de faire des choses très diverses, tout en gardant le jeu comme ligne de mire. C'est du coup très intéressant, très polyvalent. Pour les animateurs comme pour le public d'ailleurs. Mais organiser tout ça prend du temps, bien sûr. Pour le moment nous sommes 4 à temps plein, et c'est grâce à ça qu'on peut proposer autant de choses, autant de projets.

**LUDO > Tu as beaucoup de projets en cours, à venir ?**

**Daphné >** On organise un goûter avec des animations pour la Journée Mondiale du Jeu, on aimerait commencer notre catalogue de jeux géants d'extérieur et sportifs, on est en train de remanier le règlement... On organise les vacances, c'est 8 semaines d'animation qui arrivent ! Bref, on est occupés.

**LUDO > Vous faites des activités à destination des adultes uniquement ?**

**Daphné >** Oui, on organise le déjeûner des mamans une fois par mois. C'est l'occasion pour elles de rencontrer les animateurs, de faire quelque chose de différent, de papoter...

**LUDO > Votre public est donc très large !**

**Daphné >** On touche surtout des familles maghrébines, avec beaucoup d'enfants. Les mamans, soeurs, belles-soeurs se retrouvent ici ; elles savent qu'elles vont se retrouver et discuter, que les enfants joueront ensemble... On aimerait qu'elles jouent un peu plus avec leurs enfants quand elles sont ici, mais bon, c'est déjà un premier pas. À côté de ça, on a des électrons libres, des néerlandophones, un joueur de Laeken qui veut monter un projet ludique...

**LUDO > Qu'est-ce que tu préfères dans ce métier ?**

**Daphné >** Je ne suis pas réellement ludothécaire, en fait. Je travaille moins sur le terrain ; je suis devenue gestionnaire de projet, coordinatrice d'équipe. Ça ne me déplaît pas. Et si un animateur est malade, je le remplace évidemment. À côté de ça, c'est beaucoup d'administratif, des contacts, des réunions, créer des synergies, des partenariats... Veiller au bien-être de l'équipe... Tout ça, c'est mon créneau. Je fais un peu de tout, en fait. Ça me plaît.

**LUDO > Tu as aussi travaillé dans le cadre de l'année de Spécialisation sur les Sciences et techniques du**

**Jeu. Comment ça s'est passé ? Quel était ton rôle ?**

**Daphné >** On m'a proposé 12 heures de cours sur l'aménagement d'un espace ludique, en collaboration avec Hanane de *Walalou* sur la gestion de projet. En septembre, surprise ; les étudiants n'étaient pas 9 mais 18 ! On a fait beaucoup de sorties, de visites... C'était chouette comme première expérience, même si je ne me suis pas toujours sentie à l'aise dans mon rôle de prof. J'ai essayé de partager mon expérience de mon mieux, et je rempile pour septembre. Je prépare déjà mes cours, en tenant compte de l'année écoulée pour parfaire mon cours et ma manière de l'enseigner.

**LUDO > Comment ton entourage voit ton métier ?**

**Daphné >** Oh, je ne me dis pas ludothécaire, je dis que je suis coordinatrice, gestionnaire de projet ! Maintenant, c'est pas la meilleure place, on s'y sent parfois un peu seul. Je n'ai pas de collègue qui ait la même place, les mêmes responsabilités.

**LUDO > Est-ce que tu as un jeu coup de coeur ?**

**Daphné >** Il y a un jeu avec lequel mes collègues me charrient toujours un peu quand je reprends une animation, c'est *La Course des tortues*. Sinon, j'adore tout ce qui est cabane, dans les bois ou à l'intérieur.

**LUDO > Qu'est-ce qui est le plus important, pour un ludothécaire ?**

**Daphné >** Tout dépend comment on voit ce boulot. Chez nous, il faut être animateur dans l'âme, aimer jouer, avoir un bon contact e-avec le public - enfant, adulte ou senior, savoir travailler en équipe... Avoir de la mémoire, pour restituer les règles des jeux en animation... Voilà.

**LUDO > Merci pour cette interview ! Je te laisse le mot de la fin.**

**Daphné >** Soyez ludothécaire. Créez des ludothèques, proposez des projets diversifiés... Mettre le jeu en avant, via une belle diversité, c'est important.

#### LUDOTHÈQUE SPECULOOS

Avenue Jean Dubrucq, 82 - 1080 Molenbeek

Tél. : 02/428.08.75

[ludo.speculoos@molenbeek.irisnet.be](mailto:ludo.speculoos@molenbeek.irisnet.be)

Mardis, Mercredis et Jeudis :

15h30 - 17h30

Premier Samedi du mois :

13h30 - 17h30

Animations les mercredis et vendredis sur inscription



Cette fois, dans *C'est Jouette*, je vais vous présenter deux jeux bien différents, mais assez exceptionnels!

## La Fête des ombres chez Haba

Dès 4 ans, de 2 à 4 joueurs, 20 minutes

*La Fête des ombres* est un jeu à part, car il fait partie de ces jeux jouant sur l'ombre et la lumière. S'il n'est pas le premier à exploiter cette facette ludique, *La Fête des ombres* révolutionne le genre grâce à un matériel à couper le souffle, et qui donnera aux petits une expérience tout à fait inédite.

En effet, le jeu est composé de figurines de bois, de cartes, et d'un plateau de jeu surmonté d'une énorme lanterne magique décorée. C'est derrière celle-ci que certains personnages passeront derrière la lumière (fournie), comme s'ils dansaient autour d'un feu de camp.

Le but du jeu? Marquer des points en mémorisant quels personnages ne sont pas passés dans le théâtre d'ombres. Lorsque la danse est terminée, les joueurs devront faire preuve d'astuce pour trouver les bons personnages. S'ils les ont trouvés, ils avanceront leur pion sur le chemin traversant la forêt enchantée.

Différentes versions existent, pour des difficultés variables selon l'âge des joueurs. Mais quelle que soit la difficulté choisie, la magie sera toujours au rendez-vous!



## Augustus chez Hurrigan

Dès 8 ans, de 2 à 6 joueurs, 30 minutes

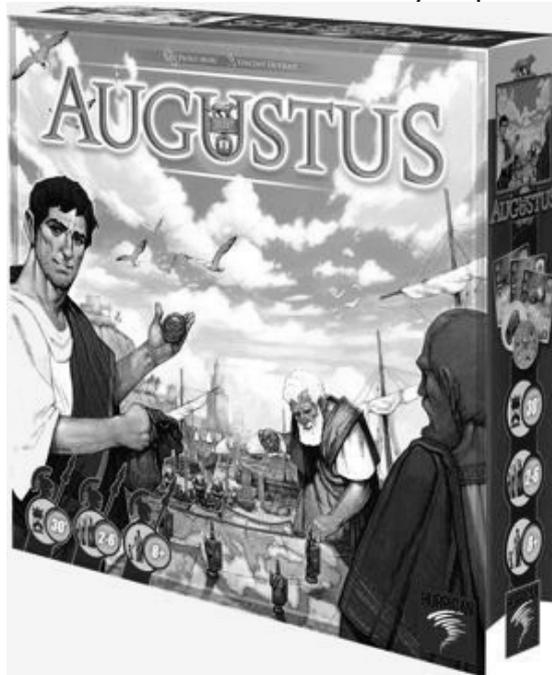
Malgré son design peu engageant au premier abord, *Augustus* était parmi les finalistes de pas mal de prix

ludiques à travers l'Europe, dont le Spiel.

Et pourtant, ce n'était pas gagné!

*Augustus* est un jeu reposant sur la mécanique du Loto.

Oui, vous avez bien lu. Mais ne fuyez pas tout de



suite. Le but du jeu est de remplir 7 cartes Objectifs, que chaque joueur choisit au cours de la partie. Chaque joueur devra donc représenter au mieux le premier empereur romain en gérant ses cartes Objectif, pour accroître ses provinces politiquement et économiquement.

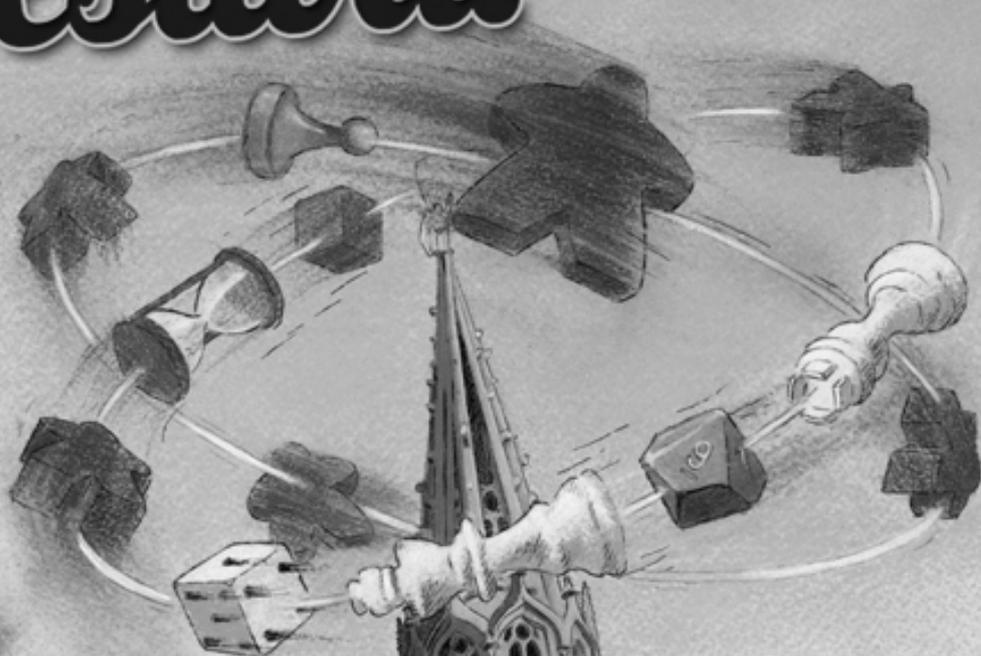
Des jetons Mobilisation sont tirés au hasard, et si ces jetons sont présents sur un de ses Objectifs, un joueur peut alors poser une Légion sur un emplacement de celui-ci. Pour remplir un Objectif, il faut donc parvenir à placer des Légions sur chaque emplacement qu'il présente. Une fois réalisé, on obtient un bonus, et le joueur pioche son Objectif suivant.

Alors, qu'est-ce qui rend *Augustus* plus intéressant qu'une partie de Loto? Le coeur du jeu réside dans les cartes Objectif. Il est crucial de bien les choisir, car ils comportent plusieurs données importantes: la difficulté de réalisation de l'objectif, sa valeur, son effet, son type, et les ressources produites par une province. Les possibilités sont multiples, et permettent une belle rejouabilité. Ce jeu plaira donc aux joueurs occasionnels pour ses règles simples, tout comme aux joueurs expérimentés par son côté fouillé.

LUDIRIS ASBL PRÉSENTE

# Brussels Games Festival

2<sup>e</sup> édition  
15-16-17  
Août  
2014



Vendredi  
15.08  
10h > 18h

**Bourse aux jeux**

Samedi  
16.08  
10h >

**32h non-stop!**

jeux de plateau • figurines  
jeux classiques • jeux de rôle  
grandeur nature • jeux  
d'extérieur • jeux du monde  
jeux adaptés • tournois  
créateurs • éditeurs  
ludothèques • boutiques  
tables rondes • expo  
nuit du jeu...

Dimanche  
17.08  
> 18h

Avec le soutien de :



Avec la collaboration de :



Entrée  
libre

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

Rue de l'Enseignement • Galerie du Parlement 1000 Bruxelles



Madou • Parc

## COMPTE-RENDU DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE TENUE LE 31 MAI 2014 À LA LUDOTHÈQUE PIROUETTE (ATH)

Présents: Michel Van Langendonckt, Nicolas Ovigneur, Sophie Hanozet et Eric Lukac-Kuruc (Ludo ASBL), Silvana Recchia (Ludo/ Ludivine Bxl), Sylvie Blancquart et Corinne Goossens (Pirouette Ath), Monique Peeters et Carine Carton (Ludociles Chièvres), Agnès Bricq et Anne Vandeputte (Courcelles), Francine Gillon (LLN).

Excusés: Anne-Marie Mattka (La Porte Ouverte Visé), Olivier Grégoire (Ludo Cocof Bxl), Bénédicte Hanot (Toile de jeux Bxl), Sarah Dermine (Ludo Jakadi), Christine Gillard (Marche-en-Famenne), Nicole Gérard (Kain).

### ORDRE DU JOUR

- **Accueil et présentation de la ludothèque hôte**
- **Rapport moral et fonctionnement de Ludo ASBL**
- **Réélection d'administrateurs**
- **Présentation des comptes 2013 et budget - Projets**
- **Décharge des administrateurs**
- **Divers**

### PRÉSENTATION DE LA LUDOTHÈQUE PIROUETTE

La ludothèque a été créée il y a 12 ans, sur base d'une ancienne bibliothèque paroissiale. Il s'agit d'une ASBL indépendante qui bénéficie du soutien de différents bailleurs de fonds et qui emploie quatre personnes à temps partiel. Elle compte 800 emprunteurs actifs et propose des périodes d'ouverture au public trois fois par semaine. Elle accueille en outre des groupes, notamment de personnes handicapées pour lesquelles elle a conçu le projet *Jeux sans frontières* et effectue à la demande des animations extérieures (pour l'ONE, des maisons de retraites...).

### RAPPORT MORAL

L'année 2013 a été marquée par le développement et la diversification de nos activités, que l'on peut répartir en six domaines:

1. Missions internationales de représentation, de coopération et de recherche
2. (Co)organisation d'évènements ludiques publics
3. Sensibilisation et analyses de jeux
4. Publications
5. Formations continuées et diplômante
6. Services (ludothèque Ludivine et centre de documentation LuCIFER)

#### 1. Missions internationales :

- Participation à la réunion annuelle de l'Association Européenne des Ludothèques (ETL) tenue au Danemark, où nous nous sommes vus chargés d'établir des contacts avec de nouveaux pays européens.

- Visite aux fondateurs du «Centre international de documentation ludique» à Florence où sont conservées les archives de l'ITLA et au CEDIG à Lugano (Suisse), afin d'envisager le transfert de ces fonds importants au Ludo Centre d'information et de recherche à Bruxelles.

- Accueil de la présidente et de la trésorière de l'ITLA, ceci afin de mettre en ordre les statuts de l'association et d'ouvrir un compte bancaire en Belgique. Ces démarches complexes sont toujours en cours.

- Mise en place d'un réseau de huit ludothèques en Haïti, en co-organisation avec le secteur Ludothèques de la COCOF et grâce au soutien du WBI et de l'OIF. Avec l'envoi de trois cents jeux et l'organisation d'une formation sur place, ce projet nous a mobilisés pendant plusieurs mois.

La poursuite du projet en 2014 est malheureusement remise en question.

- Participation à des jurys de concours (inter) nationaux de jeux: As d'Or-Jeu de l'Année en France, prix du Jouet de l'année en Belgique, concours de création ludique à Boulogne-Billancourt. À noter que deux membres du bureau Ludo sont lauréats de ces concours en 2013.

- Co-organisation d'un colloque international «Jeux indiens et originaires d'Inde» dans le cadre d'Europalia.

- Participation à des groupes internationaux de recherche sur le jeu: groupe «Jeux et pratiques ludiques» des CEMEA, Board Game Studies, ITRA.

## **2. (Co)organisation d'évènements ludiques:**

- Rencontres «Jeu t'aime», co-organisées pour la 3e fois avec le secteur Ludothèques de la COCOF. L'évènement s'est déroulé aux Halles St-Géry et a connu un franc succès. Le Label LUDO a été décerné à l'issue de la journée.

- Participation au Brussels Games Festival, organisé à l'initiative du CBAI (Centre Bruxellois d'Action Interculturelle). Il s'agit d'un nouvel évènement ludique, prenant place dans un quartier du centre ville durant un weekend. Le succès était aussi au rendez-vous avec un passage estimé à 2000 personnes.

- Organisation du LUDOweekend à Wanne au mois de juin. Près de 80 personnes ont participé mais avec malheureusement encore assez peu de ludothécaires.

## **3. Sensibilisation et analyses de jeux:**

- Label Ludo: constitue la campagne de sensibilisation aux jeux de qualité se concluant par l'attribution d'un prix décerné au meilleur jeu familial de l'année («Las Vegas» en 2013).

- Chroniques ludiques (par Olivier Grégoire) diffusées à la radio puis publiées sur le site internet.

- Dossier Jeux du Ligneur. Réalisé depuis 2001, il a vu depuis lors diminuer l'espace qui lui était

réservé au profit de celui des jouets.

- Journée mondiale du jeu (28 mai). Cette année encore, un communiqué de presse a été diffusé, l'accent étant mis sur la formation diplômante.

## **4. Publications:**

- L'Artichouette, dont la réalisation a été efficacement reprise par Sarah Verstraeten. Il est édité sous format papier et est consultable sur le site internet.

- Les Cahiers Ludo, dont la publication a été moins régulière en 2013. Il faudra être plus productif cette année dans la rédaction d'articles, en mettant l'accent sur le thème de la réflexion citoyenne car Ludo vise une reconnaissance par la Fédération Wallonie-Bruxelles dans l'axe des analyses et études.

- Site internet: une refonte a été entamée fin 2013 et l'adresse est devenue «[ludobel.be](http://ludobel.be)».

## **5. Formations:**

- continuées: plusieurs formations ont été organisées à la demande d'organismes divers (Ligue des Familles, FOCEP, ISBW, CEFOC).

- diplômante: une année de spécialisation en sciences et techniques du jeu débouchant sur un diplôme officiel a été créée et l'association Ludo a joué un rôle de premier plan dans son élaboration. 18 étudiants ont présenté les examens de fin d'année. On espère que cette formation pourra à l'avenir faire l'objet d'un master (2 ans d'études).

## **6. Services:**

Ils sont fort centrés sur Bruxelles.

- La ludothèque de l'association Ludo a ouvert ses portes au grand public et le nombre d'emprunteurs va croissant. Elle possède plus de 1500 jeux dont une collection de jeux géants et une autre regroupant des jeux de sensibilisation (à la citoyenneté, la santé, l'environnement,...).

- Le petit musée didactique et vivant des jeux se développe lui aussi et trois expositions temporaires ont été organisées en 2013 (sur les jeux éducatifs, les marionnettes du monde et les

jeux indiens et originaires d'Inde).

- Nous avons réalisé le volet ludique de l'expo «Art & savoir de l'Inde» qui s'est tenue à l'ULB.
- Le centre de documentation a continué de s'enrichir de nouvelles acquisitions et sa fréquentation a augmenté.

### **RÉÉLECTION D'ADMINISTRATEURS**

Sont réélus : Michel Van Langendonck (président), Bénédicte Hanot (trésorière), Agnès Bricq (secrétaire), Francine Gillon, Anne Vandeputte, Christine Gillard et Anne-Marie Mattka.

Le président souhaite coopter une ou deux personnes en plus.

### **PRÉSENTATION DES COMPTES ET PROJETS**

- Recettes: on pointe le montant élevé des formations (10.680 €) mais ce chiffre contient notamment les inscriptions au Ludoweekend. Par ailleurs, une grande partie du montant perçu pour ce poste est retourné aux formateurs comme rétribution.

Quant à la subvention COCOF (5300 €), il s'agit d'un montant alloué pour le fonctionnement de la ludothèque (2800 €), le reste ayant servi à l'organisation des Rencontres «Jeu t'aime».

Trente ludothèques se sont fait membres de Ludo en 2013, c'est plus que l'année précédente mais cela reste peu représentatif.

- Dépenses: les montants pour les acquisitions en livres et surtout en jeux semblent élevés mais ils comprennent les achats effectués pour le projet Haïti.

Les défraiements et salaire constituent une part importante des dépenses. On envisage de changer de secrétariat social (Partena) car il pratique des tarifs particulièrement élevés.

- Quant au budget relatif à 2014, beaucoup de dépenses sont à prévoir. Elles sont en partie liées aux projets de l'association qui sont principalement les suivants:

- Renouvellement du site internet et nouveaux supports de communication

- Enrichissement et informatisation du centre de documentation LuCIFER

- Publications plus résolument orientées «Education permanente»: on vise l'édition d'une quinzaine d'analyses et d'une ou deux études.

- Nouveaux développements internationaux (publication des actes du colloque «Jeux indiens et originaires d'Inde»), communications au colloque ITRA à Braga et à la conférence de l'ITLA en Corée, participation à la réunion des ludothèques européennes, aux travaux du groupe CEMEA,...)

- Développement de l'évènementiel (Brussels Games Festival du 15 au 17/8, rencontres «Jeu t'aime» et ludoweekend).

Remarque: on souhaite que la coordination de Ludo devienne plus professionnelle. Cette tâche pourrait faire l'objet d'un poste payé en cas de reconnaissance dans le cadre du décret d'éducation permanente de la Fédération Wallonie-Bruxelles (axe des analyses et études).

### **DÉCHARGE DES ADMINISTRATEURS**

Les comptes de l'exercice social clôturé le 31/12/2013 et le budget de l'année 2014 sont approuvés à l'unanimité par l'assemblée générale qui donne décharge aux administrateurs de toute responsabilité résultant de l'accomplissement de leur mandat durant l'exercice écoulé.

### **DIVERS**

On pense qu'il serait bon que Ludo retrouve davantage son rôle fédératif auprès des ludothèques. Pour cela, on propose de développer des sélections de jeux pour les ludothécaires (en mentionnant aussi de mauvais jeux, ainsi que l'âge réel). Cela pourrait se faire par l'envoi d'une newsletter. Michel suggère d'organiser des journées découverte décentralisées.

Sophie HANOZET

## DANS LE PROCHAIN ARTICHOUETTE



### L'ACTUAGENDA

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

C'EST JOUETTE!



## DOSSIER : le Label Ludo 2014

Toutes les infos pour participer à cet événement hors normes!



### REPORTAGE

Surprise!



### FOCUS

Le jeu et les 5 sens



### 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@ludobel.be](mailto:artichouette@ludobel.be)**





# COURRIER DES LECTEURS

Chers lecteurs, chères lectrices, chers ludothécaires,

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

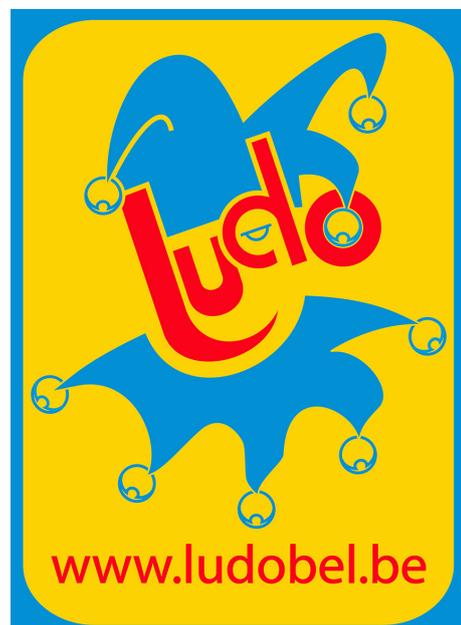
En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité. L'équipe de LUDO asbl est à votre écoute pour le prochain numéro!

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@ludobel.be](mailto:artichouette@ludobel.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](http://www.ludobel.be) \* **Permanences** Sophie Hanozet 02/733.85.00 et [info@ludobel.be](mailto:info@ludobel.be) \* **N° d'entreprise** 424.043.418 \* **Numéro de compte** BE65 0682 0114 6196 \*