



# L'Artichouette

La feuille de chou de **LUDO asbl**



P601034

BP 1/7939

1050 BXL 5

LUDO asbl, av Defré 62 1180 Bruxelles

Sept - Oct - Nov 2014

Périodique trimestriel n° 28

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

## Dossier

Littérature...  
Lis tes ratures!  
Réponse au Magazine  
Littéraire

**FOCUS:** Le jeu et les cinq sens

**Le LABEL LUDO 2014**

**INITIATIONS LUDIQUES:**

L'année de spécialisation  
*Sciences & Techniques du jeu*

**C'EST JOUETTE:** *Camel Up* et  
*Écrase limace!*



## ÉDITO

Cet Artichouette, marquant le lancement du Label Ludo 2014, est plein de nouveautés et d'innovations, comme vous pourrez très vite le remarquer. Notre président nous a fait l'honneur de se fendre de plusieurs articles pour ce numéro spécial. De plus, une chronique inédite rejoint celles déjà existantes: les Initiations ludiques, qui nous donneront des pistes pour mieux appréhender la culture du jeu, sous toutes ses formes. Une belle fenêtre en perspective pour apprendre et faire apprendre le jeu!

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

**[artichouette@ludotheques.be](mailto:artichouette@ludotheques.be)**

Ludiquement vôtre,

*Sarah Verstraeten*  
Rédactrice en chef

## SOMMAIRE

### FOCUS SUR ...

LE JEU ET LES CINQ SENS 8

### INITIATIONS LUDIQUES

L'ANNÉE DE SPÉCIALISATION 14  
SCIENCES & TECHNIQUES DU JEU

LE LABEL LUDO 2014 18

### DOSSIER :

LIS TES RATURES!! 23

### LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES :

JEU COUP DE COEUR, TRUCS & ASTUCES 28

### C'EST JOUETTE :

CAMEL UP ET ÉCRASE LIMACE 30

### ET AUSSI ...

NEWS 5

CALENDRIER LUDIQUE 6

AGENDA DES LUDICENTRES 6

LA PAGE DE LUDO ASBL 31



#### 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  
Nicolas Boseret  
Olivier  
Sophie  
Silvana  
Sarah  
Nicolas Boseret  
Alain  
S.V., OVNI, Michel Véhelgé

[info@ludobel.be](mailto:info@ludobel.be)  
[ludoludivine@gmail.com](mailto:ludoludivine@gmail.com)  
[artichouette@ludobel.be](mailto:artichouette@ludobel.be)

# Venez jouer en famille aux 3<sup>èmes</sup> rencontres




Dimanche 30 novembre 2014 de 10h à 18h

Halles Saint-Géry  
1000 Bruxelles

Entrée libre



- ▶ JOUEZ DANS LE VILLAGE DES LUDOTHÈQUES
- ▶ VOTEZ POUR LE MEILLEUR JEU DE L'ANNÉE 
- ▶ MARCHÉ GRATUIT DU JEU
- ▶ CONTES ET JEUX DANS L'ESPACE BIBLIOTHÈQUE
- ▶ PARTICIPEZ AU GRAND JEU MYSTÈRE

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



Une initiative de :



FÉDÉRATION  
ROYALE BELGE DES SOCIÉTÉS DE JEU

yapaka.be

En collaboration avec :



troisjudo.org

Association Royale Belge des Sociétés de Jeu

Association Royale Belge des Sociétés de Jeu



Vive le Jeu !  
Association Royale Belge des Sociétés de Jeu

trois



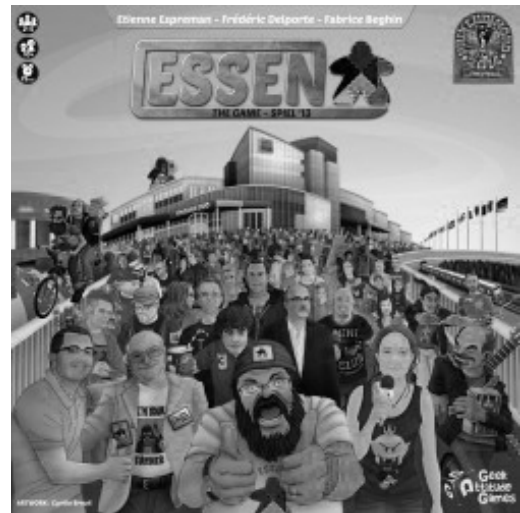
## Le crowdfunding aide les jeux de société

Le Crowdfunding est déjà bien connu des geeks, qui suivent l'évolution du monde du jeu par tous les moyens, et surtout sur Internet. Mais qu'est-ce donc? Le crowdfunding est un système de financement participatif sur Internet, permettant à des particuliers de rassembler de l'argent pour mettre sur pied leur projet. On peut le voir comme une précommande ; si les objectifs de la campagne sont atteints, ceux qui auront participé recevront ce qu'ils ont payé. Sinon, chacun garde son argent. C'est tout simple, mais ces dernières années le crowdfunding a fait parler de lui, au point qu'actuellement il est devenu un incontournable pour les jeunes entrepreneurs désireux de lancer leur projet. Il existe actuellement différentes plateformes proposant cela, dont Ulule et Kickstarter.



Dans les projets lancés, on trouve de tout, depuis les baskets éco-construites jusqu'aux lunettes en bois. Pas bêtes, certains ont profité de l'aubaine pour lancer leur maison d'édition de jeu de société! C'est le cas de Mushroom Games, qui a lancé son premier jeu, Time masters, grâce au crowdfunding. Actuellement, la maison d'édition est lancée, car elle vient de sortir une extension, *Tuck Box*.

D'autres se sont également lancés dans l'aventure, notamment Etienne Espreman, Fabrice Beghin et Frédéric Delporte, qui se sont rassemblés pour faire naître *Essen the Game*, un jeu basé sur le salon du même nom! Edité par la très nouvelle maison d'édition Geek Attitude Games, eux aussi ont fait intervenir les acheteurs éventuels pour les aider à rendre leur projet concret. Leur jeu est actuellement en précommande



spéciale avant Essen, avec force goodies et prix alléchant. Dépêchez-vous!

Ces innovations dans notre société donnent le champ libre à énormément de possibilités, et il est heureux de voir que le monde du jeu en profite également, tout comme le monde du jouet.



Nickolay Lamm, un américain, a totalement révolutionné le monde de la poupée grâce à sa création, Lammily. Cette poupée, cousine de Barbie, est un véritable phénomène tout simplement grâce à... ses mensurations. En effet, son créateur s'est contenté de reproduire une poupée basée sur les

mensurations moyennes d'une adolescente de 19 ans. Une tendance que nous ne pouvons que saluer et encourager.

<b>21 septembre:</b>	<i>Festival Fol' en Jeux!</i> à l'Hotel Verviers, Verviers	(Liège)
<b>15 novembre:</b>	<i>Festival En Jeux!</i> au Parc à Mitraille de Court-St-Etienne	(Brabant wallon)
<b>30 novembre:</b>	<i>Rencontres Jeu t'aime</i> à Bruxelles, Marche-en-Famenne, Thimister et Tournai	

## **Le Festival Fol' en Jeux le 21 septembre à Verviers**

Avec la présence de différentes maison d'édition Belges et Françaises, le Festival Fol' en Jeux! est le rendez-vous à ne pas louper en province de Liège! Le mot d'ordre est simple: découverte du jeu sous toutes ses facettes, et pour toute la famille. Le festival fête ses 10 ans d'existence. Encadrés par une équipe de choc, ils sont là pour s'assurer que vous passez un très bon dimanche ludique!

Tout public, gratuit

Hotel Verviers, 4800 Verviers

Informations: [www.folenjeux.be](http://www.folenjeux.be).

## **Le Festival En Jeux! à Court-St-Etienne**

Le Festival En Jeux! vous accueille pour sa 3<sup>e</sup> édition. Ce salon international rassemble plus de 200

tables de jeu, sur 3000m<sup>2</sup>. Démonstrations, tournois, initiations, ce festival est dédié au jeu sous toutes ses formes. Venez le découvrir!

Tout public, 5€ pour un jour - 8€ pour le week-end

Gratuit pour les moins de 12 ans

Avenue des Combattants, 19B - 1490 Court St-Etienne

Informations: [www.festivalenjeux.org](http://www.festivalenjeux.org).

## **Les Rencontres Jeu t'aime**

Cet événement gratuit se déroulera dans plusieurs villes de Belgique simultanément. Bruxelles, Marche-en-Famenne, Thimister et Tournai seront de la fête! Au programme: Villages des ludothèques, grand jeu, bricolages, marché de jouets gratuit, lecture pour les tout petits... Un rendez-vous incontournable pour les familles!

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

## Le jeu et les 5 sens

Comme vous le savez sûrement, tous les jeux permettent de développer des compétences. C'est également un fabuleux outil d'appropriation du monde, en passant en premier lieu dans notre propre corps. Dans cette double approche, à la fois intérieure et extérieure, voici quelques exemples de jeux aux sensations fortes!

### « La bouche est un tapis d'éveil »

Dès la naissance, nous commençons à jouer. Comme nous le fait remarquer Sophie Marinopoulos dans *Jouer pour grandir*, la bouche est le premier jouet.



La découverte des textures et des goûts permet déjà le développement de l'autonomie (eh oui, on n'a besoin de personne pour jouer avec sa bouche). Ces jeux de bouche se retrouvent tout au long de la vie dans cette même veine: de la tétine à la cigarette, de l'utilisation de la paille jusqu'aux baisers les plus fougueux (qui, il faut bien l'admettre, chamboulent à tous les âges)... Mais il y a aussi de "vrais" jeux de société étudiés pour cela, comme le kiosque à chocolat ou les oies gourmandes (... Ça met l'eau à la bouche!) qui nous permettent de former notre goût pour apprendre à mettre de la saveur dans nos vies!

### Touché!

Du touche-touche à la motricité fine en passant par les sports les plus acrobatiques, le jeu permet un apprentissage des limites de son corps et de la dextérité, de la motricité; le développement physique voir même le surpassement de soi! C'est aussi une façon d'appréhender le contact avec l'autre, de délimiter son espace vital et d'accroître sa sensibilité. Les jeux qui nécessitent de se bander les yeux comme *Collin Maillart* sont également de bons moyens pour prendre place dans notre corps et nous aident à l'intégrer totalement comme moyen de transport sur la route de la vie.



### Ça sent la chair fraîche ...

Certains jeux se sont portés sur le thème difficile à aborder du nez. C'est



le cas de *La route des épices* ou *Le loto des odeurs*, qui utilisent des essences qu'il faudra deviner et/ou mémoriser. Un bon moyen d'apprivoiser son odorat. C'est certainement le sens le plus fin et le plus subtil, car nous n'avons pas toujours la pleine conscience de son utilisation. D'où l'intérêt de le développer grâce au jeu!

### Je(u) t'ai vue!

Les jeux visuels sont quant à eux légion! Les sept différences, les jeux de discrimination visuelle comme les *Memory* et le *Jungle speed*, les jeux d'adresse comme les quilles ou les jeux de description comme *Identik* n'en sont que quelques exemples. Ce type de jeu, plus que la vue, permet de travailler l'observation et donc la perception. À travers cela, c'est aussi l'interprétation de l'environnement que l'on peut approcher. La vue est le point d'entrée privilégié de notre vision du monde (oh, comme le terme est bien choisi!). Il construit notre manière d'imaginer et de nous représenter le monde.



### Entends-tu les clochettes tintinnabuler?

(Notez bien la prouesse technique d'utiliser « tintinnabuler »!)

Les jeux qui utilisent l'ouïe peuvent être joués en aveugle, ce qui permet de porter son attention sur l'écoute. Dans *Les arbres et les écureuils* – dans lesquels les joueurs *Arbre* tapent dans les mains alors que les joueurs *Écureuil*, les yeux bandés, doivent les retrouver - et *Colin Maillart* (une fois de plus) sont de beaux exemples. Les jeux contemporains se sont aussi glissés dans la brèche de l'utilisation de la discrimination auditive comme mécanique de jeu. Cette notion est également associée au rythme comme dans *Rythm'n boulet*, *Zik* ou encore *Chef de tribu boum-ba-boum*.



Se découvrir soi-même et ainsi découvrir le monde par le développement de ses organes récepteurs, porter son attention sur ses sens en augmentant leur



acuité offre une manière différente de se sentir vivant, en décuplant le plaisir de la perception de chaque instant. Le jeu s'inscrit ici dans une forme d'éducation à la relation avec soi, et par là même, à notre environnement. Profiter pleinement d'un paysage, de la brise sur son visage, du contact avec l'autre, de la variété des saveurs et des senteurs de la vie donne tout son sens au fameux adage d'Horace : *Carpe diem*.

OVNI

## SÉLECTION DE JEUX SUR LES CINQ SENS

### • GOÛT

Il n'existe pas beaucoup de jeux de société sur le thème du goût. Il faut dire que ce n'est pas facile de créer un jeu de ce type ! Il faut donc saluer Véronique Debroise, qui a imaginé un jeu de société mettant au défi de reconnaître 25 saveurs. Ce jeu, baptisé sobrement *Le Loto des Saveurs*, consiste à placer dans la bouche un petit comprimé qui libère des molécules une fois croqué. Les papilles des joueurs sont mises à rude épreuve, car il s'agit de détecter une multitude de goûts variés, comme le thym ou la vanille. La règle comporte différentes manières de jouer, pour affiner son palais...

Sentosphère, la maison d'édition, ne s'est pas arrêtée en si bon chemin, et a revisité le jeu de l'oie en y ajoutant des bonbons à sucer pour découvrir de



nouveaux goûts. Seules les oies ayant trouvé la saveur qu'elles doivent deviner pourront rejoindre la clairière, où un festin les attend...

### **Le Loto des Saveurs, Sentosphère**

Dès 7 ans, de 1 à 10 joueurs

De 20 à 40 min, 18.99 euros

### **Les oies gourmandes, Sentosphère**

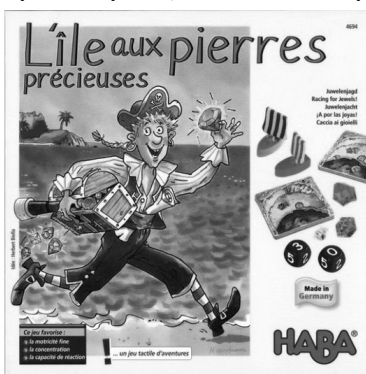
Dès 4 ans, de 2 à 4 joueurs

15 min, 32 euros

### • TOUCHER

Il existe plus de jeux de société sur le toucher. Les jeux de reconnaissance tactile pour enfants sont assez connus, et ils sont édités par plusieurs maisons d'édition. Ce jeu, avec ses formes cachées dans un sac en toile, peut revêtir différentes formes. Le sac peut se transformer en boîte ou en drap, les formes en bois se changent en objets ou en jetons, sur lesquels sont collés des tissus, des matières différentes... Facile à réaliser soi-même, cela demande tout de même du matériel et un large éventail de matériaux différents.

Une jolie variante est éditée chez Haba, *L'île aux pierres précieuses*. Dans ce jeu, chaque île présente un nombre de trous de trésor différent à deviner au toucher. Le plus rapide à trouver les 2 morceaux d'îles dont la somme des trous est équivalente à celle des dés gagnera des pierres précieuses... La composante de rapidité est cependant tempérée, car bien souvent le gagnant n'est pas le joueur le plus rapide, mais bien le plus consciencieux.



Mais il n'y a pas que les mains qui peuvent toucher, ce sens comprend notre corps entier ! Certains y ont pensé, et proposent un chemin formé de différentes plaques,

recouvertes de différentes matières. Là encore, les plaques peuvent être carrément des bacs, remplis de sables, de cailloux, de mousse... Le plein de sensation



pour les pieds! Enfin, les jeux basés sur le massage et la relaxation ne sont pas à négliger...

**C'koi? Touche et Trouve**, Vilac

À partir de 3 ans, 20 min

Environ 22 €

**L'île aux pierres précieuses**, Haba

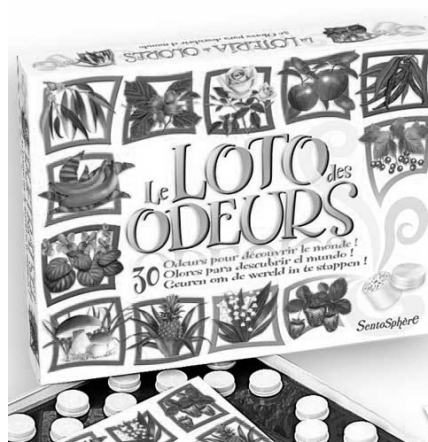
À partir de 6 ans, 20 min, 2 à 4 joueurs

Environ 20 €

**Disques tactiles**, Wesco

Dès 3 ans, à partir de 70 €

#### • ODORAT



Dans les jeux faisant appel à l'odorat, le plus connu est sans conteste le premier né de Véronique Debroise, le Loto des odeurs.

Composé de 30 diffuseurs d'odeurs

différentes, le but est de retrouver les fragrances de votre plaquette pour terminer le jeu. Ce jeu a connu un énorme succès, et a été copié et recopié. Par exemple, la chaîne de magasins *Nature et découverte* propose sa version du jeu. La maison d'édition a elle-même décliné différentes possibilités. Par exemple, le jeu *Bacchanales* consiste à tester olfactivement différentes sortes... de vin. Mais Sentosphere s'est depuis agrandie, et a dans son catalogue différents jeux, moins connus, mais basés sur l'odorat.

*La route des épices* en est un. Dans ce jeu, vous êtes le capitaine d'un bateau représentant une compagnie des Indes au début du XIII<sup>ème</sup> siècle. Votre mission consiste à prendre la mer pour ramener à votre port

3 ballots de chacune des 4 épices proposées dans différentes parties du monde... Ce jeu se base en partie sur l'olfactif, mais il est très immersif de ce fait. De plus, chaque joueur devra gérer son argent, ses épices, éviter les pirates, etc. Il se rapproche donc beaucoup plus des jeux à règles complexes.

La maison d'édition a sorti trois autres jeux, basés sur les mêmes mécanismes, où les odeurs tournent autour de la maison, du jardin et du potager...

Enfin, Sentosphere fait le tour de la question de l'odorat en proposant un coffret pour apprendre à faire un parfum. En terme d'odorat, on peut dire que leur gamme est complète et incontournable...

**Le Loto des odeurs**, Sentosphere

À partir de 4 ans, 20 min, 1 à 5 joueurs

Environ 30 €

**Bacchanales**, Sentosphere

À partir de 18 ans, 1 à 2h, 3 à 7 joueurs

Environ 47 €

**La Route des épices**, Sentosphere

À partir de 8 ans, 60 min, 2 à 5 joueurs

Environ 45 €

**Parfumaster - la maison de ma grand-mère**, Sentosphere

À partir de 5 ans, 20 min, 2 à 5 joueurs

Environ 16 €

**Mon orgue à parfums**, Sentosphere

À partir de 7 ans, 1 à 2h

Environ 30 €

#### • VUE

Les jeux de société ayant un mécanisme incluant la vue sont ceux qui ont le plus large éventail de choix, car il en existe pour les plus petits enfants jusqu'aux adultes accomplis. Beaucoup de jeux sont aussi basés sur la discrimination visuelle (*Jungle Speed*, *Set*, *Dobble*, etc.). Un très bel exemple de jeu utilisant la vue sont les jeux *Kaleidos* ou *Pictureka!*, dont il existe une version en jeu géant. Sur différentes planches illustrées et emplies de divers objets et personnages, les joueurs doivent trouver un maximum d'objets ou d'actions commençant par une certaine lettre. Des variantes pour les plus petits existent sous le nom de *Cherche et trouve*. Mais il faut nommer aussi *Le Lynx* pour les plus petits...

D'autres jeux ont misé sur le design visuel pour sortir du lot, comme *La Nuit des magiciens* ou *La Fête des*





ombres. Le premier se joue dans le noir complet, car certaines pièces sont phosphorescentes et brillent dans le noir! Dans le second, les jeux de lumières sont également mis à l'honneur; de petites figurines dansent et tournent devant la lumière d'un feu de camp, formant des ombres sur un écran. Les joueurs doivent reconnaître un maximum de personnages à partir de ces ombres.



Enfin, les jeux proposés par la Ludothèque de l'ONA (Office National des Aveugles) sont très intéressants, et accessibles au public. Leur catalogue comporte des jeux surdimensionnés ou revisités pour les malvoyants et les aveugles, mais ils proposent également des mallettes de jeux pour sensibiliser le public aux problèmes de vue. Leurs jeux sont fantastiques, n'hésitez pas à les contacter.

**Kaleidos**, Cocktail Games

À partir de 10 ans, 30 min, 2 à 10 joueurs  
Environ 35 €

**Pictureka!**, Parker Games

À partir de 6 ans, 20 min, 2 à 6 joueurs  
Environ 25 €

**Cherche et trouve**, Editions Gladius

À partir de 6 ans, 20 min, 2 à 6 joueurs  
Environ 25 €

**Le Lynx**, Educa

De 5 à 7 ans, 20 min, 2 à 10 joueurs  
Environ 30 €

**La Nuit des magiciens**, Drei Magier Spiele

À partir de 6 ans, 30 min, 2 à 4 joueurs  
Environ 45 €

**La Fête des ombres**, Haba

À partir de 4 ans, 20 min, 2 à 4 joueurs  
Environ 40 €

**Ludothèque de l'ONA**

Boulevard de la Woluwe 34 bte 1 – 1200 Bruxelles  
Tél.: 02/241.65.68

[ludothèque@ona.be](mailto:ludothèque@ona.be)

### • OUIË

Les jeux basés sur l'ouïe ne sont pas légion, comparé aux jeux utilisant la vue. On peut évidemment penser à tous les jeux comportant des instruments de musique, comme la *Petite forêt musicale*, qui inclus de manière amusante la manipulation des instruments. Toujours chez Haba, on trouve *Chef de tribu Boum-Ba-Boum*, qui propose de collecter des tuiles en reconnaissant certains rythmes. D'autres jeux proposent des éléments musicaux, des bruitages accompagnant une certaine manipulation, voire carrément un fond sonore. Ce fond sonore est parfois limité, ce qui indique le temps de jeu pour une partie, comme *Escape*. Dans ce jeu coopératif, les joueurs sont dans un temple prêt à s'écrouler, et leur partie sera rythmée aux sons venant du cd inclus...





**Petite forêt musicale**, Haba

De 2 à 5 ans, 20 min, 1 à 3 joueurs

Environ 30€

**Chef de tribu Boum-Ba-Boum**, Haba

À partir de 6 ans, 20 min, 3 à 5 joueurs

Environ 25€

**Escape**, Queen Games

À partir de 8 ans, 30 min, 2 à 5 joueurs

Environ 35€



### • LES CINQ SENS

Mais il existe également des jeux totalement consacrés aux cinq sens, comme *La Planète des sens* de Haba. Ce jeu de société regroupe différentes épreuves, visant toutes un sens en particulier. Ce jeu



éducatif, qui peut être coopératif, invite les enfants à expérimenter, découvrir, via leurs sens. La Planète des sens est une gamme assez complète, car on peut trouver soit le jeu sur les cinq sens, soit des boîtes dédiées chacune à un sens différent (vue, ouïe, toucher). De quoi varier les plaisirs.

Mais bien souvent, pas besoin de jeux de plateau tout faits pour trouver son bonheur! Qui ne connaît pas les *Jeux de Kim*? Vue, toucher, goût, ouïe, odorat, ces jeux simples sont à la portée de tous ceux ayant un tantinet d'imagination et des armoires biens fournies. Il existe différentes épreuves pour chaque sens, mais il est possible d'en inventer, au gré des envies. Pour la vue, disposer des objets sur un drap, demander au joueur d'en retenir le plus possible durant 30 secondes, puis les recouvrir du drap. Si le joueur n'oublie aucun objet, il a un point. Pour le toucher, le joueur devra deviner ce qu'il tient en main sans voir l'objet. Pour l'odorat, on lui fera sentir différents parfums mystérieux venant de la cuisine (épices, fruits, légumes...). Pareil pour le goût et l'ouïe, où il devra deviner ce qu'on lui fait manger ou écouter...



Le monde des sens est terriblement important à découvrir pour les enfants. Que ce soient dans nos jeux traditionnels ou dans les jeux de plateau actuels, il existe énormément de possibilités à leur proposer, durant leur apprentissage d'eux-mêmes et de la vie qui les entourent. Mais les adultes ne sont pas en reste, et eux aussi trouveront leur compte dans ce genre de jeux. Alors, testons, découvrons, partageons nos découvertes! Pour le plus grand bonheur des petits enfants... comme des grands.

Anthésis ASBL présente

# festival enJeux!

**15 & 16 novembre 2014**

de 10 à 24h le samedi et de 10 à 18h le dimanche

**P.A.M. expo à 1490 Court-Saint-Etienne**  
avenue des Combattants 19B (RN 237) ~ Belgique

**TARIF**

Gratuit jusqu'à 12 ans  
5€ par jour / 8€ les 2 jours

**100 % jeux**

**Auteurs**

**Éditeurs**

**Tournois**

**Concours**

**Boutiques**

**Expositions**

**Animations  
pour enfants**

**Saint Nicolas  
sera présent !**



[www.festivalenjeux.org](http://www.festivalenjeux.org)



[www.lefantastique.net](http://www.lefantastique.net)

## L'ANNÉE DE SPÉCIALISATION EN SCIENCES ET TECHNIQUES DU JEU

### POURQUOI (SE) FORMER AU(X) JEU(X) ?

LUDO asbl est à l'initiative et partenaire de l'année de spécialisation en *Sciences et techniques du jeu*. Celle-ci suscite une curiosité, si pas un intérêt croissant. Voici une interview à paraître cet automne dans la revue *Prospective jeunesse – Drogues/Santé/prévention* et une autre parue l'an dernier sur le site de la *Ligue de l'enseignement et de l'éducation permanente*.

### Pourquoi cette formation ?

Le jeu nous construit, nous entretient et, au besoin, nous répare. Il est temps de le prendre au sérieux. Un master *Sciences de l'éducation* en Sciences du jeu et des formations diplômantes (BAC + 3) de ludothécaire existent en France depuis plus de trente ans, il était grand temps que la Belgique francophone emboîte le pas.

### A qui s'adresse-t-elle ? Comment a-t-elle été mise sur pied ?

Nous avons profité de l'appel à projet de formations innovantes du Ministre de l'enseignement supérieur, Jean-Claude Marcourt, émis en octobre 2011. La *Haute école Spaak IESSID* forme des assistants sociaux et des bibliothécaires documentalistes. En tant que président de LUDO asbl, association de promotion culturelle du jeu, j'avais regretté que leur formation ludique soit pour ainsi dire inexistante. La directrice, Nadine Vanden Borre, saisit la balle au bond...

Avec ses collaborateurs, Natacha Wallez et Jean-Sébastien Vandenbussche, nous avons rapidement réuni un comité d'experts et commencé à monter le dossier. La potentialité de la formation s'est rapidement révélée plus large que prévue, intéressant les professionnels du secteur social, mais également ceux du pédagogique et du paramédical. Nous avons obtenu le soutien et l'aide de la directrice de la

*Haute Ecole de Bruxelles- catégorie pédagogique Defré*, madame Dierkens, d'où le résultat final: une année de spécialisation en co-diplomation des deux Hautes écoles. Nous avons finalement opté pour une spécialisation généraliste sur le(s) jeu(x), ouverte à tout titulaire d'un grade de bachelier. Ceci impliquait une année complète (750h) et de plein exercice, mais organisée à horaire adapté afin de permettre de suivre les cours tout en travaillant en journée.

En février 2012, ce projet fut le seul à obtenir l'agrégation du Conseil supérieur social à l'unanimité dans le cadre de l'appel du Ministre. Au bout d'une année de travail et de péripéties supplémentaires, la convention était enfin signée, l'accord du cabinet obtenu et l'équipe pédagogique, largement pluridisciplinaire, réunie. Le 15 septembre 2013, 18 étudiants assistaient aux premiers cours...

### Quel est l'intérêt du jeu (et de la formation) pour les professionnels ?

Prendre le jeu au sérieux nous aide d'une part en tant qu'être humain à faire les choses sérieusement sans se prendre au sérieux et ainsi à faire face aux difficultés de l'existence avec une attitude ludique et constructive. Cela nous apprend d'autre part en tant que professionnel à mieux identifier les circonstances favorables à l'utilisation du jeu et à adapter, à créer des outils ludiques adéquats et efficaces pour nos pratiques respectives.

Le jeu est interdisciplinaire par nature et concerne chaque être humain, il faut pouvoir l'envisager sous toutes ses facettes d'élargir notre point de vue "tubulaire". Educateurs et enseignants spécialisés, travailleurs sociaux, assistants en psychologie, logopèdes, ergos, kinés, infirmiers,... ont des métiers différents, mais que ce soit au niveau de la prévention ou de la remédiation, ils sont tous amenés à s'occuper de publics fragilisés. Le jeu (le jouet) dans la créativité, l'autonomie et les jeux (à règle



dans la socialisation, la confrontation aux normes, l'acquisition de savoirs et de compétences leur fournit ici et là un outil inestimable qui plus est doté d'une pédagogie du détour, une motivation du plaisir ou du défi intrinsèque. La démarche ne s'improvise pourtant



pas, encore faut-il à la fois bien connaître son métier et connaître le(s) jeu(x)... En tant qu'éducateurs passeurs de culture, les (ludo) bibliothécaires, naturellement, mais aussi les autres dans leurs métiers d'enseignant, de parents ou d'êtres humains se doivent de mieux appréhender les jeux dans toutes ses dimensions.

### **Quelles sont-elles ?**

Il y a au départ dans tout jeu, la dimension première de plaisir désacralisé ; il y a ensuite les aspects psycho-socio-éducatifs non moins essentiels ; il y a encore les aspects de création (immatérielle ou en 3 dimensions) à valeur économiques ; il y a enfin la 4e dimension : les jeux sont des miroirs d'hommes en un temps et un lieu déterminé, ils font partie de notre patrimoine culturel.

### **N'y a-t-il pas une tension entre une certaine définition du jeu comme activité en soi à l'écart des activités «sérieuses» et des objectifs d'apprentissage qu'on voudrait lui faire porter?**

Tout d'abord, on peut s'amuser au travail et s'ennuyer en jouant. Le jeu n'a ni le monopole ni la garantie du plaisir. Ensuite, l'opposition travail/loisir apparaît de plus en plus manichéenne, si pas dépassée. À cet égard, la vision univoque du jeu assumé comme un mal nécessaire de distraction pour permettre le sérieux a pourtant la dent particulièrement dure. Et pour cause, cette idée est ancrée dans nos racines culturelles helléniques et plus encore judéo-chrétiennes. Dans son «Éthique à Nicomaque», Aristote se demande si *"l'homme cultivé et appartenant à une*

*civilisation raffinée peut chercher son délassement même dans le plaisant badinage et le jeu"*. Sa conclusion est affirmative mais il ajoute : *"puisque'il doit y avoir dans la vie aussi du délassement,..., l'homme doit y trouver le milieu entre le trop et le trop peu"* ; il appelle

cette vertu l'*Eutrapélie*. Saint Thomas d'Aquin reprendra cette notion, qui sera ensuite intégrée à la doctrine chrétienne avec une connotation de plus en plus péjorative comme exemple d'une nécessaire tempérance. Le divertissement est dès lors plus toléré qu'accepté comme adjuvant au travail ; loisir et oisiveté étant fréquemment confondus. Le divertissement assumé comme mal nécessaire sera également central dans les *Pensées* de Pascal.

Depuis Freud, nous devrions pourtant savoir que *"le jeu n'est pas l'inverse du sérieux, c'est l'inverse de la réalité"*. C'est plus précisément l'acceptation d'entrer momentanément dans une réalité seconde (une "fiction réelle" écrit Brougère) qui nous permet de nous distraire, mais surtout d'expérimenter des stratégies, vivre des expériences et des défis, bref apprendre, sans éprouver la pleine piqûre du réel. Enfin, ce n'est pas l'apprentissage qui est sérieux c'est l'évaluation, la certification.

Le jeu ne convient sans doute pas vraiment pour évaluer de manière certificative (ou alors sous la forme du jeu pédagogique, à la "ludicité" altérée). Mais, bien utilisé, il permet de très précieuses (auto-) évaluations formatives et aide à préparer, à dédramatiser les autres. En matière d'apprentissages, au-delà de quelques faiblesses, les pédagogies actives (et la pédagogie du jeu n'est pas la moindre) ont prouvé leur efficacité notamment (mais pas uniquement) sur le plan de la remédiation. Officiellement le décret-missions de 1997 et la réforme de l'enseignement en Fédération Wallonie-Bruxelles les encouragent dans un

idéal démocratique de progrès social.

## **Le jeu a-t-il vraiment sa place dans l'éducation formelle jusque dans les classes ?**

Oui, assurément. Pour les détracteurs du jeu en classe, le jeu doit être gratuit, sans conséquences. *Jouer en classe ce n'est plus du jeu, c'est un détournement pédagogique.* De plus il doit être libre, *jouer en classe c'est jouer sous la contrainte.* Cette double confusion provient de la définition classique du jeu par Huizinga (1938) que l'on retrouve chez Caillois (1958, les jeux et les hommes). Le jeu est certes "*une activité réglée, séparée, fictive, incertaine*", mais elle n'est assurément jamais sans conséquences fût-ce en termes d'estime de soi, d'expérience. Pour le Larousse, "*Le jeu est une activité qui, dans le chef de celui qui s'y adonne, n'a d'autre but que le plaisir qu'elle procure*". Certes, et c'est ce plaisir qui rend la motivation à la tâche intrinsèque ; encore faut-il le définir... plaisir de se détendre ? Plaisir d'apprendre ? De relever un défi ? Quant à l'enseignant, l'éducateur ou le parent, rien ne l'empêche d'y mettre d'autres intentions qui vont au-delà de ce plaisir...

Libre ? Oui, sans doute, mais ni plus ni moins que toute autre activité scolaire. La liberté est inhérente à l'homme. Forcer un enfant à suivre une leçon quelle qu'elle soit est impossible, l'école des châtiments corporels ou psychiques n'est pas une école.



Par ailleurs, le jeu n'est évidemment jamais totalement libre... Une forêt, une chambre d'enfant, une ludothèque, une classe ; une culture, une éducation, le jeu est toujours conditionné par un environnement donné. Mais, surtout, il n'est jamais totalement contraint... ceux qui croient

l'inverse ne jouent pas assez. Peu importe les circonstances, l'expérience montre que le joueur bascule bel et bien dans une réalité seconde et oublie d'entrée de jeu qu'il est à l'école, en classe ou chez lui, dans sa chambre ; une seule réalité existe, celle du jeu.

## **Pourquoi dans ce cas ne pas l'utiliser plus ?**

J'y vois au moins 4 raisons :

1° Un effet d'inertie général dans l'application du décret-missions : pouvoirs organisateurs, directions d'écoles, parents et plus encore enseignants affichent un manque d'adhésion face à l'ambitieux chantier de réforme de notre enseignement demandant paradoxalement plus à la profession dans un contexte de restriction budgétaire. Afin de produire des effets positifs, toute pédagogie active (et notamment la pédagogie du jeu) et/ou différenciée nécessite au contraire plus de temps et/ou de moyens que les méthodes expositives traditionnelles.

2° Les réticences à l'égard du jeu en classe s'expliquent plus encore par un déficit important d'information et plus encore de formation des parents, des enseignants et des autres professionnels de l'éducation (ludothécaires compris !) en matière de pédagogie du jeu.

3° Le caractère peu quantifiable d'une pédagogie ludique en termes d'efficacité apparaît particulièrement pénalisant dans la culture ambiante de l'audit, du chiffre et de l'évaluation.

4° Enfin, la difficulté d'utilisation pédagogique de jeux en classe est réelle. La démarche ne s'improvise pas. Il ne suffit pas de décréter son utilité, il faut la nuancer, l'accompagner afin d'en circonscrire les pratiques favorables et d'en prévenir les abus. De plus, la question du jeu en classe divise jusqu'aux milieux scientifiques. Dans le secteur de l'éducation en mutation, les identités professionnelles en devenir (enseignants, orthopédagogues, éducateurs, animateurs, ludothécaires, école des parents...) paraissent interférer sur ce débat par un positionnement défensif plutôt que de travailler en relais complémentaires de constellations

éducatives salvatrices pour l'enfant (Cyrulnik, 2007). En l'absence d'une théorie générale du jeu, un approfondissement de la recherche en la matière s'avère plus que jamais nécessaire.

### **Comment concrètement s'articule le programme de cette formation ?**

La formation est à la fois théorique et pratique, elle forme des "intellectuels". Trois axes généralistes importants rythment le premier quadrimestre :

- Les aspects ludologiques généraux tels l'histoire, la socio-anthropologie du jeu, des jeux et des jouets ou les apports du jeu en psychologie du développement
- Les aspects ludothéconomiques tels la connaissance et la classification des objets de jeux ou la gestion d'une ludothèque ou d'une séance de jeu (y compris stage professionnalisant).
- Le *game design* et la créativité par la réalisation en équipes d'un jeu de A à Z

Le second quadrimestre se centre sur :

- l'animation, la mise en jeux et la gestion de groupes par des jeux de rôles
- les apports pédagogiques et les aspects didactiques des jeux
- l'utilisation et l'adaptation des jeux en remédiation avec des publics spécifiques
- la valorisation de ses réalisations par des cours tels la gestion de projet et l'aménagement d'espaces ludiques ou la connaissance des filières professionnelles et de l'actualité des jeux et jouets

Enfin et surtout :

- le projet personnel de l'étudiant par des séminaires optionnels et la réalisation d'un stage et d'un travail intégré de son choix

Vous pourrez retrouver cette interview dans a revue *Prospective jeunesse – Drogues/Santé/prévention*

[www.prospective-jeunesse.be](http://www.prospective-jeunesse.be)



Photo: Ligue de l'enseignement et de l'éducation permanente ([www.ligue-enseignement.be](http://www.ligue-enseignement.be))



# Ludobel

Association des ludothèques et de promotion culturelle du jeu  
Association conventionnée en éducation permanente par la  
Fédération Wallonie-Bruxelles





## LE LABEL LUDO, KÉSAKO?

### UN PRIX DU PUBLIC

Le LABEL LUDO consacre le jeu de société familial de l'année, pouvant réunir enfants, adolescents ET adultes autour d'un même plaisir de jouer.

Ce label est décerné par le PUBLIC des ludothèques francophones de Belgique, qui vote parmi 6 jeux nominés à l'aide d'un bulletin type, valorisant le plaisir de jouer, le matériel et l'aspect familial du jeu (plaira-t-il à TOUTE la famille?).

Le LABEL LUDO bénéficie donc d'une réelle légitimité populaire. Il est une garantie de qualité, indépendamment de tout intérêt commercial. Il est en outre un outil de promotion culturelle du jeu, d'animation et de sensibilisation pour inciter tous les publics à se rencontrer à travers la pratique ludique.

### L'ORGANISATION

L'opération est organisée par Ludo asbl, avec le soutien du Secteur Ludothèques de la Cocof. Ludo asbl recueille les demandes de participation des ludothèques, détermine les 6 jeux nominés, gère l'envoi et la réception des bulletins de vote, compile et diffuse les résultats.

### COMMENT VOTER ?

Pour participer, le public se rend dans une ludothèque partenaire qui met les jeux à disposition, en explique les règles, organise les parties et recueille les votes (plus de 2000 parties jouées).

Chaque participant doit jouer à au moins 2 jeux parmi les 6 jeux nominés. Le vote est personnel: les adultes et les enfants votent individuellement.



### LES DATES

Fin juin: publication des 6 jeux nominés au terme du LudoWeekend.

Mi-août: présentation publique des 6 jeux lors du Brussels Games Festival

Septembre: début de la période de vote dans les ludothèques, et lors d'évènements et animations ludiques

Fin novembre: annonce du LABEL LUDO lors des Rencontres Jeu T'aime aux Halles Saint-Géry à Bruxelles

Diffusion des résultats vers le public et les professionnels, juste avant les fêtes de fin d'année

### RENSEIGNEMENTS et INSCRIPTIONS

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





# LABEL LUDO 2014

## LE JEU FAMILIAL DE L'ANNÉE

### Et les 6 JEUX FINALISTES sont...

À l'issue du traditionnel Ludoweekend qui a eu lieu fin juin, les centaines de votes des participants au week-end encadrés par un jury de ludothécaires et de spécialistes du monde ludique ont permis de déterminer les jeux finalistes\*.

Pour sa 10ème édition, le Label Ludo compte 6 finalistes au lieu des 5 habituels.

Ces jeux seront présentés au public :

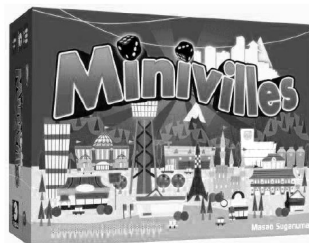
- 16 & 17 août : Brussels Games Festival
- dès septembre : dans les ludothèques
- 15 & 16 novembre : Festival En Jeux à Court-St-Etienne

Trois mois durant, c'est le public (enfants et adultes) qui votera à l'aide d'un bulletin type pour élire le meilleur jeu familial de l'année (plus de 2000 votes les années précédentes), garantissant à ce label une réelle légitimité populaire.

Le Label Ludo est donc aussi une opération de promotion et de sensibilisation qui incite tous les publics à se rencontrer à travers la découverte de jeux de qualité.

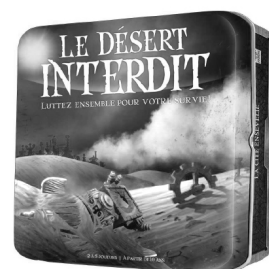
Après dépouillement des votes, le jeu vainqueur sera proclamé en clôture des rencontres Jeu T'aime, le 30 novembre aux Halles Saint Géry à Bruxelles, juste avant les fêtes de fin d'année.

*\* Nouveauté 2013-2014, disponible en Belgique et jouable dès 8 ans en moins d'une heure.*



**Minivilles**

*Masao Suganuma*



**Le désert interdit**

*Matt Leacock*

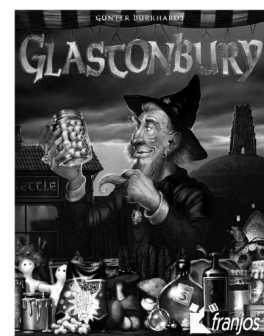


**Pick-a-dog**

*Torten Landsvogt*

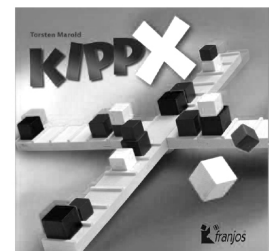
**Glastonbury**

*Günter Burkhardt*



**Speed Cups**

*Haim Shafir*



**Kipp X**

*Torsten Marold*

**Infos et renseignements: [www.ludobel.be](http://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.

 **FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES**  
**yapaka.be**

# JOUEZ & VOTEZ pour le JEU FAMILIAL de l'ANNÉE

Demandez votre bulletin de vote !

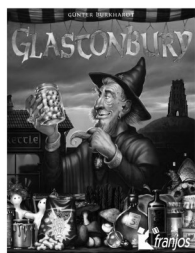


**!** *Le vote est individuel!*  
Tous les membres de la famille remplissent leur bulletin



Annonce du vainqueur le 30/11  
aux Halles St Géry à Bruxelles  
lors des rencontres Jeux T'aime

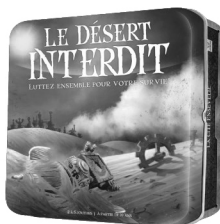
## les finalistes



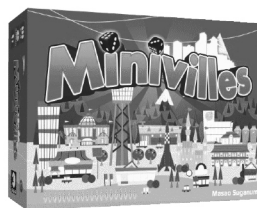
**Glastonbury**  
Günter Burkhardt



**Kipp X**  
Torsten Marold



**Le désert interdit**  
Matt Leacock



**Minivilles**  
Masao Suganuma



**Pick-a-DOG**  
Torsten Landvogst



**Speed Cups**  
Haim Shafir

Pour participer, adressez-vous à votre ludothécaire — [www.ludobel.be](http://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.



FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES  
[yapaka.be](http://yapaka.be)



# LABEL LUDO 2014

## RECOMMANDATIONS

### à l'attention des ludothèques participantes

1/ La participation à l'élection du LABEL LUDO est avant tout l'occasion de présenter au grand public des jeux familiaux de qualité. Comme chaque année, une attention toute particulière a été portée à la sélection des jeux finalistes pour qu'ils soient globalement faciles d'accès, attirants, rapidement expliqués, accessibles à des enfants dès 8 ans environ. Dans la sélection de cette année, on trouve deux jeux de plateaux classiques, deux jeux de cartes et un jeu de dés.

2/ La participation à l'élection du Label Ludo implique bien évidemment l'acquisition de tous les jeux nominés. Ces jeux de qualité ont leur place dans une ludothèque et sont de bons investissements indépendamment du Label.

3/ Nous demandons aux ludothèques participantes de présenter les jeux et de les mettre en valeur (les affiches peuvent vous aider), d'inciter le public à participer et d'expliquer les règles de manière impartiale. L'organisation des parties et des votes est laissée à la discrétion de chaque ludothèque, en fonction de sa philosophie, de ses projets, heures d'ouverture... Cela peut se faire au cours des activités quotidiennes et habituelles, pendant des soirées ou séances de découvertes, en atelier, en école ou en prêt (attention cependant à ne pas laisser les jeux trop longtemps indisponibles pour les autres... ;-)).

4/ Pour rappel, chaque votant doit jouer à au moins 2 jeux finalistes pour que son vote soit valable. Mais il peut remplir un seul bulletin par jeu si – par exemple – il joue à ces jeux en deux fois. D'où l'importance de bien indiquer le nom du votant pour pouvoir recouper les bulletins le cas échéant. Cependant, les résultats seront pondérés en fonction du nombre de jeux joués: plus on vote et plus le vote «compte» ! (x1,1 pour 3 jeux - x1,2 pour 4 jeux - x1,3 pour 5 jeux).

5/ Les bulletins de vote sont individuels. Il est important que les enfants votent indépendamment de leurs parents. Leurs avis peuvent diverger et il faut que le vote reflète ces différences même si les enfants doivent être «techniquement» aidés par un adulte pour remplir leur bulletin.

6/ Merci de veiller à ce que les bulletins soient correctement remplis (date, nom, code postal, âge...). L'appréciation des différents critères peut susciter des « débats » délicats : qu'est-ce qu'un jeu « familial » ? Comment évaluer « le plaisir de jouer » ? Pas toujours facile... Mais le but du Label est aussi de permettre au public de réfléchir à l'évaluation de la qualité d'un jeu !

7/ Pour la communication des résultats, merci de compiler les votes dans le tableau Excel ad hoc fourni en modèle et de l'envoyer par email à [ludoludivine@gmail.com](mailto:ludoludivine@gmail.com). Date limite d'envoi par email: 25 novembre 2014.

Le cas échéant, si vous n'êtes pas informatisés, vous pouvez envoyer les bulletins par la poste à l'adresse: Silvana et Eric Lukac/Recchia, Stationsstraat 24, 1861 Wolvertem (Meise)

Date limite d'envoi par la poste: 16 novembre 2014.

**MERCI POUR VOTRE ENGAGEMENT ET VOTRE PARTICIPATION !**

Pour toutes précisions ou tous renseignements complémentaires, n'hésitez pas :

0477 / 88.16.04 ou [ludoludivine@gmail.com](mailto:ludoludivine@gmail.com)



# LABEL LUDO 2014

## BULLETTIN DE VOTE



### Qu'est ce que le LABEL LUDO?

Chaque année, le LABEL LUDO consacre le meilleur jeu de société familial, pouvant réunir enfants, adolescents et adultes autour d'un même plaisir de jouer ensemble. À l'issue de trois mois de vote, le jeu gagnant sera promu le 30 novembre en clôture des rencontres Jeu T'aime à Bruxelles.

### Qui vote?

Adultes et enfants votent en toute indépendance et remplissent leur bulletin individuellement !

### Comment voter?

Jouez et complétez vos coordonnées et vos notes en regard de chaque jeu joué. Remettez ensuite le bulletin à votre ludothèque. Pour que le vote soit valable, il faut avoir joué à au moins deux jeux.

Plaisir de jouer :	0 = ennui profond → 10 = plaisir intense
Qualité du matériel :	0 = laisse sérieusement à désirer → 4 = pratique et superbe!
Jeu « familial » ?	0 = « que pour enfants » ou « que pour adultes » → 4 = pour tous ensemble

<b>Ludothèque partenaire - lieu du vote</b>	<b>Date</b> / /14
---	-------------------

<b>Prénom</b>	<b>Nom</b>
<b>Âge</b>	<b>Code postal</b>
	<b>Téléphone</b>
<b>E-MAIL</b>	

pour en savoir plus, surfez sur [www.ludobel.be](http://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.



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

### Glastonbury

un jeu de  
Günter Burkhardt

Plaisir de jouer /10

Qualité du matériel /4

Jeu « familial » ? /4



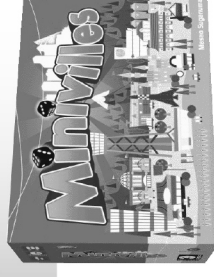
### Minivilles

un jeu de  
Masao Suganuma

Plaisir de jouer /10

Qualité du matériel /4

Jeu « familial » ? /4



### Pick-a-DOG

un jeu de  
Torsten Landsvogt

Plaisir de jouer /10

Qualité du matériel /4

Jeu « familial » ? /4



### Kipp X

un jeu de  
Torsten Marold

Plaisir de jouer /10

Qualité du matériel /4

Jeu « familial » ? /4



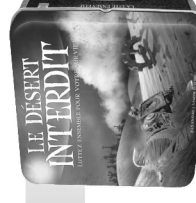
### Le désert interdit

un jeu de  
Matt Leacock

Plaisir de jouer /10

Qualité du matériel /4

Jeu « familial » ? /4



### Speed Cups

un jeu de  
Haim Shafir

Plaisir de jouer /10

Qualité du matériel /4

Jeu « familial » ? /4





## «Littérature... Lis tes ratures!!!»

**Par sa couverture et un dossier spécial de 33 pages, le Magazine Littéraire (n°545 juillet-août 2014) fait la part belle aux jeux. Plus que jamais, le jeu est assurément protéiforme...**

Cet intéressant dossier coordonné par Alexandre Gefen (CNRS - université Paris-Sorbonne), s'articule en 3 volets alléchants: *Jeux de rôles* et *Jeux de pistes*; *Jeux de mots* et *Joueurs et jouets*. Dossier au sujet "léger" choisi pour les vacances ou véritable questionnement sur les liens qui unissent et distinguent jeu et littérature? Courrez donc acheter ce numéro (également disponible dans notre bibliothèque francophone du jeu) et... lisez-le afin de vous faire votre propre opinion. Le débat est ouvert...

### Un titre qui nous semble pour le moins maladroit...

D'entrée de jeu, la couverture du dossier (plus que tout autre article) nous pose question: cette belle affiche colorée qui s'affiche en kiosques, titrant *Comment se détacher du réel et ne plus jamais prendre le monde au sérieux. Faites vos jeux!*, nous a fait bondir, car la recette ainsi proposée nous semble erronée ou beaucoup trop réductrice. Elle prêche en tout cas largement à confusions... Se détacher du réel, certes, mais pour mieux y revenir! Le jeu est plus "recréation" que récréation!

Comme l'écrivait Huxley (mais pas celui du meilleur des mondes), notre société aux règles de plus en plus difficiles à appréhender nécessitent de se distraire, d'exister, de respirer ponctuellement dans les petits univers aux règles claires que sont les jeux. Les jeux sont l'huile de notre moteur d'existence, mais pas seulement. Ils nous entretiennent, mais surtout ils nous construisent (psychologie du développement et des apprentissages) et, au besoin, nous répare à tout âge (résilience). Enfin, par transfert d'un jeu créatif, une attitude, un esprit ludique ce



retrait permet ensuite une réappropriation du réel. Pour qu'il soit utile à vivre et à rêver, le jeu a donc nécessairement un début et une fin! Certes, les jeux en lignes à avatars permanents posent question à ce propos, mais ce sont des exceptions (à étudier par ailleurs...)! A l'heure de l'omniprésente "gamification" (N.B. les mots *ludification* ou *ludicisation* sont préférables mais hélas encore peu utilisés) qui voit les mécanismes du jeu s'étendre rapidement à tous les domaines de notre société, il convient d'être beaucoup plus prudent.

Soyons clairs, le jeu est école de vie parce qu'il est parenthèse d'existence. Si la parenthèse ne se referme pas, ce n'est plus du jeu! À nos yeux, il s'agit ni plus ni moins qu'une dangereuse banalisation du jeu addictif (au-delà du jeu d'argent). Cette attitude de repli, refuge permanent pour un nombre croissant de personnes qui ne se reconnaissent pas, ne trouvent pas leur place ou se sentent socialement, économiquement, culturellement exclus du monde réel n'est pas emblématique du jeu mais d'un manque d'éducation aux loisirs face aux fractures sociales grandissantes.

"Le jeu est la distance juste assez bonne avec la réalité" écrit Harter (citant Winnicott). "Carpe

*Diem, cela signifie qu'il faut sucer la moëlle de l'existence, mais pas avaler l'os*" dit encore le professeur de littérature monsieur Kiting, alias Robin Williams dans *Le Cercle des poètes disparus*. Il ne faut pas confondre quantité et qualité, notre société où tout devient jeu est de moins en moins ludique (cf Mauriras-Bousquet, 1984 et Duflo, 2001)...

Mais plongeons plus avant dans le dossier du magazine littéraire...

### **Introduction : La littérature c'est du jeu!?**

"...Jeux et littératures sont des dispositifs à nous faire expérimenter le réel autrement et à nous le rendre à la fois plus heureux et plus disponible..." écrit judicieusement Alexandre Gefen, avant de conclure imprudemment en assimilant carrément littérature et jeux d'une manière générale. L'auteur s'appuie ici sur l'essai célèbre de "l'immortel" Caillois: *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, paru en 1958. Sur les traces de Huizinga (1938), l'auteur y définit le jeu comme une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive.

Si elle a fait date, la définition du jeu de Caillois... date désormais. Comme le relève notamment Haydée Silva, bien que dépassée (par exemple, aucun spécialiste actuel considère encore le jeu comme "improductif"), cette définition demeure la plus citée en français (*Les poétiques ludiques* 1999; consultez également *L'histoire d'amour des jeux et du hasard* dans les Cahiers de LUDO N°4 septembre 2006 à ce propos).

D'autres points de vue existent, notamment celui de Jacques Henriot développé dès 1960 (puis en 1989), et qui fait de plus en plus autorité parmi les sciences du jeu aujourd'hui (cf. *Sciences du jeu n°1*, Expertise 2013). Le jeu réside dans l'attitude du joueur. Tout concept ou objet peut devenir jeu ou pas. C'est l'état d'esprit du joueur,

"c'est le jeu du joueur qui fait le jouet", nous dit Henriot.

La littérature devient jeu à chaque fois que l'auteur et/ou le lecteur s'y adonne avec une attitude, une disposition d'esprit ludique. Et certains genres littéraires s'y prêtent plus que d'autres. Dès lors que Breton (se) prenait au sérieux les "jeux littéraires" surréalistes, ceux-ci cessaient d'être des jeux au sens d'Henriot. Pour plus de développements à ce sujet lire nos analyses *Questcequelejeu?* ou *En quête...* enquête.

### **PARTIE I - Jeux de rôles et jeux de pistes**

*Vu sous différents angles littéraires, cette partie interroge notre prise de distance par rapport au réel et surtout notre rapport aux règles, y compris dans la subversion, la triche, ce qui est en soi particulièrement intéressant...*

#### **Les milles règles de l'acteur**

Jouer c'est travestir prendre de la distance, "tricher" avec la réalité, simuler, mentir pour la bonne cause, semble nous dire Julia De Gasquet. Le jeu théâtral fut longtemps tantôt condamné ou déconsidéré pour sa liberté de ton comme quelque chose d'obscène. Et pour cause, en portant

un regard nouveau sur les choses, tout jeu créatif recèle une part subversive de remise en question. Avec Antonin Artaud, l'auteure rend hommage au corps expressif de l'acteur, athlète des planches; avec Louis Jouvet, elle distingue joliment l'acteur du comédien qui se fond totalement dans son personnage et débat ainsi du travail de juste distance et d'appropriation du réel.

La conclusion de l'article est forte: "*s'il se joue quelque chose du monde au théâtre, c'est à celui qui joue, acteur ou comédien, qu'on le doit*" conclut-elle. Le joueur est acteur et donc actif de la vision de la société (au-delà de l'auteur du jeu ou de la pièce). S'il y participe par une identifi-



cation, un transfert (que semble nier Julia De Gasquet), le spectateur y prend quant à lui une part beaucoup plus passive. Cette conclusion est donc lourde de sens à l'heure où le sport spectacle et la télé-réalité prennent le pas sur les pratiques ludiques et sportives individuelles.

### Allez à la case fiction

Bien que philosophe, Nancy Murzelli ne part pas des analyses philosophiques d'Henriot (1960, 1989) ou Duflo (1997, 2001) mais d'un fondateur de la réflexion sociologique sur le(s) jeu(x), Huizinga (1938, 1951 - Non moins poussièreux et incontournable que son disciple, Roger Caillois). Mais c'est pour mieux nous emmener dans un petit voyage philosophique et linguistique au coeur de

l'immersion ludique, passionnant et richement référencé. Certes "la fiction littéraire possède ses propres règles et le langage lui-même est un jeu" mais "la métaphore du jeu semble servir à justifier une doctrine plus qu'à exprimer une réelle analogie avec les textes de fiction" écrit-elle notamment.

Au contraire de Julia De Gasquet, Nancy Murzelli entrevoit le lecteur-spectateur potentiellement comme joueur, pour autant qu'il "puisse faire des allers retours entre la réalité créée par le texte (ndlr : et le jeu des acteurs) et la sienne". Mieux même, elle nous rappelle que "Le jeu est une activité qui requiert une attitude lucide et auto-réflexive".

### Sous pseudo, forger son avatar en lignes

Par ce titre évocateur, notre compatriote David Martens nous invite à découvrir les motivations des auteurs cachés derrière divers pseudonymes. Changer d'identité, jouer de plus de libertés, jouer avec les codes sociaux, braver des interdits? En filigrane on peut se demander

pourquoi progresser masquer ou s'adonner sous pseudo aux réseaux sociaux? Pourquoi les jeux à rôles cachés (loups garous,...) ou changeants (mascarades,...) ont-ils tant de succès?

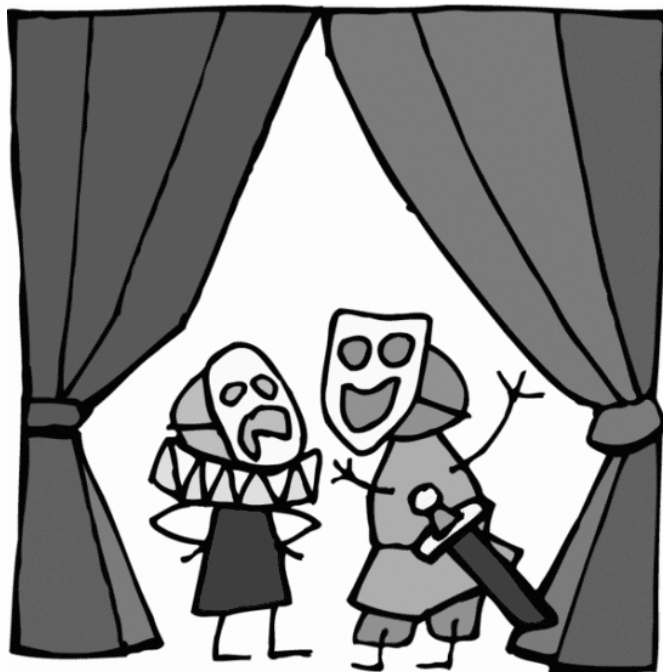
Voici en tout cas une bonne introduction pour se poser des questions à propos du "retour des masques et du vertige" (ici Caillois avait raison...).

### Roman policier: on ne joue plus!

Genre omniprésent, le polar est "un jeu sérieux" "central dans la pensée de la littérature comme jeu" qui "nous apprend beaucoup sur les mauvais perdants, les flambeurs, les dernières chances et les fins de partie".

"Le roman policier révèle les conventions de la littérature toute entière" écrit encore Denis

Mellier. Il rassemble les lecteurs amateurs du rituel des parties renouvelées "semblables mais pas identiques" et "ceux qui, jouant pour ou contre, espèrent trouver du nouveau dans ce qui ne se répète qu'en apparences seulement". Un jeu riche doté de règles immuables peut amener une infinité de parties toujours subtilement différentes...



### De manette en clavier

Enfin, sur base de quelques exemples, Anais Guilet illustre l'influence de la littérature sur les jeux vidéo, mais plus encore l'inverse, ce qui est plus original. Elle contribue ainsi à confirmer l'avènement du jeu vidéo comme élément culturel à part entière au 21ème siècle.

Au-delà de l'inspiration d'un nombre croissant d'auteurs puisée dans leur expérience de joueur, l'article constate la prolifération d'une part des romans à portée didactique et, d'autre part, les fanfictions écrites par les inconditionnels. Le chiffre d'affaires de l'industrie des jeux vidéos est supérieur à celui de l'industrie du cinéma. Totalement dépassé, le clivage frontal "pour ou



ou contre", demeure pourtant fort présent. Ce constat esquissé par Anais Guilet est inquiétant. Il est plus que temps que des analyses plus nuancées et une éducation aux loisirs multimedia décomplexée se fassent entendre.

## **PARTIE II - Les jeux de mots**

Par une poignée d'articles, cette partie aborde successivement la mode des joutes orales et jeux d'esprit au XVIIIe, les jeux surréalistes puis oulipiens, les calligrammes et les calembours en littérature. Inutile de dire que l'amateur boira du petit lait, même s'il restera sur sa faim quant aux exemples savoureux qu'une telle énumération aurait pu susciter.

Dans l'article final «**Se jouer des mots**», Brigitte Buffard-Moret insiste à juste titre sur la force utilitaire des jeux de mots afin d'assurer l'accroche du lecteur et la liberté du message par l'esthétique du langage. Elle est largement prépondérante par rapport à l'intention du rire. C'est exact... du moins jusqu'au milieu du 19e siècle, l'humour langagier ne s'assume pas encore pleinement.

Un gros regret cependant, l'auteure (et le magazine littéraire) n'aborde pas l'empreinte culturelle des jeux de mots et de l'humour langagier. Pourquoi le Français en est-il si friand? L'occasion était belle de discuter des atouts et faiblesses structurelles (et culturelles) de la langue française... Nous tentons de donner quelques éléments de réponse à ce sujet dans notre étude sur "les jongleurs de mots".

A titre d'exemple, d'une manière générale le dossier du *Magazine Littéraire* confond allègrement le jeu et les jeux. Et pour cause: cette confusion est inhérente à la langue française qui n'a qu'un mot là où l'anglais en a au moins 3 (*play, game, gamble*), le sanskrit des dizaines et le Bambara des centaines (cf. Calvet, 1981)! Mais nos mots ne sont pas que des maux, polysémiques, notre belle langue est sans doute aussi l'une des plus propices aux calembours... Ne boudons pas notre plaisir tout

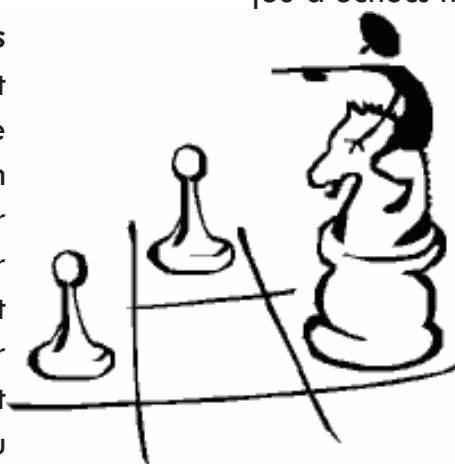
en restant vigilant (et si nous avons des vigies rapides ce ne serait pas plus mal).

## **PARTIE III - Joueurs et jouets**

Cette partie nous offre une rapide mise en perspective historique du jeu et des jouets vue sous l'angle de la littérature...

### **Allégories sur un plateau: Incontournable jeu d'échecs**

Les multiples symboliques du jeu d'échecs abordées ne sont pas originales. Elles n'en sont pas moins extrêmement intéressantes. On ne le dira jamais assez: *chaque jeu est un miroir d'hommes en un temps et un lieu déterminé*. Le jeu d'échecs nous en donne une fois de plus une



très belle et ancienne illustration. Si le vizir devient la reine, les éléphants deviennent ministres puis deviennent fous... Encore faudrait-il également préciser qu'en 1283, le livre des jeux d'Alphonse X le sage attestait de plus d'une dizaine de règles différentes d'échecs dans le Sud de l'Europe occidentale. Dans les

foyers indiens, plus d'une quinzaine de règles coexisteront jusqu'à la fin du 19e, voire le milieu du 20e siècle. Ailleurs en Asie les règles du Xian qi, du Shogi, du Makruk, etc... diffèrent de la version européenne "mondialisée" et racontent d'autres histoires (cf Cazaux, 2011; cahiers LUDO n° et actes à paraître du colloque *Jeux indiens, caturanga, échecs etc...*, ULB HEB-LuCIFER, décembre 2013).

### **Chez Pascal, le pari du jeu**

Pour Pascal, au 17e siècle, le divertissement nous aide à oublier que le monde est régi seulement par le hasard et l'arbitraire. Laurent Thirouin nous rappelle opportunément combien cet auteur a "élargi le champ du divertissement à l'ensemble de nos activités, y compris les moins divertissantes: les charges, les affaires, les tracassés - dès la pointe du jour". De la table de jeu aux mathématiques et à la science naissante des probabilités au fameux pari qui fit scandale... «*Dieu est, ou il n'est pas. Mais de quel côté*

pencherons-nous?... Il se joue un jeu, à l'extrémité de cette distance infinie, où il arrivera croix ou pile: que gagnerez-vous?» (Pensées, 1670). Selon Pascal, nous sommes tous des joueurs. La plupart ne s'en rend même pas compte, les plus lucides acceptent cette condition avec une ironique résignation et les non-joueurs militants, "demi-habiles" finissent par tout perdre, victimes de leur propre jeu de dupes, nous rappelle l'auteur.

Au-delà de ce rappel des thèses développées en 1991, nous attendions ici du spécialiste pascalien un rapprochement avec le phénomène actuel de *gamification*, dont il ne dit hélas pas un mot. S'il n'est pas actuel sans doute, ce phénomène de société s'accélère-t-il et jouit-il aujourd'hui d'une meilleure image qu'il y a 23 ou 344 ans?

### **Au 18e siècle, une fièvre contagieuse; anatomie du joueur (au 19e siècle)**

Même s'il y est question du bilboquet et de la passion de Rousseau pour les échecs, le premier article fait la part belle aux jeux d'argent. Quant au second, il lui est entièrement consacré, si bien que cette anatomie est bel et bien celle d'un parieur... Le jeu d'argent (gambling) est une constante de l'humanité, laissant naturellement de belles traces littéraires qu'il convient d'analyser sans à priori à chaque époque.

Même si Caillois, à la différence d'Huizinga, n'exclut pas le jeu d'argent de la sphère ludique, celui-ci passe cependant par la petite porte dans sa définition du jeu improductif et sans conséquences. Les jeux d'argent ne produisent rien de neuf et provoquent "simplement" un transfert de richesse. Certes, mais les conséquences de ces jeux sont bien réelles, et les ressorts en sont spécifiques. Malgré d'intéressantes références littéraires, ce traitement du jeu au 18e et plus encore au 19e siècle nous paraît réducteur et est de nature à entretenir la confusion qui assimile péjorativement le joueur à un parieur dans notre langage courant.

### **(Aux 20e et 21e siècles,) des joujoux partout (en guise de conclusion?)**

Dans cet article final, Marie Sorel ne remonte pas à l'industrialisation qui a signifié la production de masse des jouets, mais apporte un regard qui tranche par rapport au reste du dossier et en constitue une conclusion aussi précieuse qu'inattendue. Son originalité ne réside pas uniquement dans son sujet (les jouets plutôt que les jeux à règles), loin s'en faut. Par analogie à l'essai de Stéphane Chauvier *Qu'est-ce qu'un jeu?* (2007), elle admet que "tout peut devenir jouet (objet de jeu) de l'objet anodin à l'animal maltraité". L'auteure critique au passage la typologie de Caillois. Elle trouve ensuite des prolongements à Winnicott: "L'aire intermédiaire ouverte



par les doudous de la petite enfance subsiste tout au long de la vie de l'adulte, qui trouve dans les pratiques ludiques et artistiques un moyen de renouer avec le royaume de l'illusion". Et constate enfin l'avènement progressif des jouets en tous genres dans la sphère des adultes.

Au-delà d'une simple nostalgie, c'est également la thèse que soutient la chercheuse finlandaise Katriina Heljakka (cf. dans la rubrique internationale, notre compte-rendu du récent colloque ITRA à Braga; *Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures*, 2013). On ne pouvait rêver mieux pour conclure ce dossier qui nous emmène encore en savoureuses *Perec/rinations* par une grille de mots croisés en guise de postlude...

Au final, ce dossier est à notre humble avis très instructif quoiqu'inégal. Bien entendu, il est difficile d'être précis tout en restant accessible, mais le jeu a si rarement été pris au sérieux, qu'ici encore plus qu'ailleurs, le superficiel n'est pas une super ficelle.

Michel Van Langendonck

## TRUCS ET ASTUCES EN VRAC!

### TOUS EN SACHET!

Pour compter les éléments d'un jeu plus rapidement, nombre d'entre nous les rangent dans de jolis sachets en plastique. L'idée est très bonne, évidemment! Cela dit, il y a quelques petits trucs à savoir sur ces sachets.

- Ne prenez pas de sachets trop petits. En effet, si les éléments du jeu entrent tout juste dans un sac, il sera difficile à refermer. Les joueurs ne sont parfois pas précautionneux, et vous rendront votre jeu avec des sachets mal refermés, déchirés... Un sachet plus

grand sera plus facile à utiliser pour eux.

- Pour faciliter le rangement pour les joueurs et votre recomptage, il est important de noter ce que le sachet contient avec le nombre de pièces.

- Enfin, même s'ils sont plus chers, n'hésitez pas à investir dans des sachets comportant une petite étiquette blanche. En effet, certains marqueurs (même les indélébiles) s'effacent sur le plastique. Ajouter une étiquette est donc un très bonne idée à long terme. Bon recomptage!

## DÉCOUVERTE COUP DE ♥

### LA DÉCOUVERTE LUDIQUE D'UN LUDOTHÉCAIRE

**Crazy Circus**, édité par Fox Mind Games

Un jeu pour 2 à 10 joueurs à partir de 8 ans.

*Crazy Circus*, ou *Maniki* - nom de sa toute première édition -, est un jeu très injustement méconnu. En effet, ce jeu est non seulement un bon jeu d'ambiance et de groupe, mais en plus un outil didactique et pédagogique excellent!

*Crazy Circus* est de ces jeux qui ont connu une grosse évolution au cours de leurs différentes éditions. La première, sous le nom de *Maniki*, est selon moi la plus belle, la plus attractive, la mieux pensée. En effet, les divers éléments du jeu sont une pure merveille, surtout les 3 petits animaux de bois compris dans la boîte. Je vous conseille surtout d'éviter la version du jeu ayant une couverture verte, car les éléments du jeu ont été fortement changé et ont totalement perdu de leur charme.

Comme son nom l'indique, *Crazy Circus* vous propose de vous mettre dans la peau d'un dompteur de cirque. Vous devez apprendre des tours à un lion, un loup et un ours blanc. Mais ceux-ci ne comprennent qu'une langue bizarre, et pour obtenir une certaine figure vous devez apprendre à parler leur langue...

Le jeu est terriblement simple: on place les trois animaux en bois sur le plateau de jeu, et on étale les tuiles donnant les ordres possibles, qui correspondent

à une syllabe. Les ordres sont *Ma*, *Ni*, *Ki*, *Lo*, *So*, seules injonctions que les animaux comprennent. Il faut trouver le plus vite possible la formule magique qui fera bouger les trois animaux, pour arriver à la situation illustrée sur une carte. Celui qui y arrive sans se tromper remporte la carte.

Ce jeu est une trouvaille pour plusieurs raisons. Non seulement c'est un bon jeu d'ambiance en soi, et un large groupe de personnes peut y jouer ensemble, mais en plus ses qualités d'apprentissage pour les plus petits sont énormes: réflexions sur le mouvement dans l'espace en 2D ou 3D s'il vous plaît, il crée des liens entre la réflexion, la lecture, l'auditif, la manipulation

d'objets et la reconnaissance dans l'espace. Ce jeu est un outil que je conseille à tous les professeurs de primaire, logopèdes, ou simplement aux parents voulant passer un bon moment avec leur enfant!



S.V.

Dimanche 21 septembre 2014 de 10 à 17h

à l'Hôtel Verviers. Rue de la Station 4, 4800 Verviers

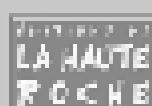
Le festival

# FOL'ENJEUX

**Fol'En Jeux fête ses dix ans!**

Venez vous amuser en famille avec nous.

Les éditeurs et acteurs du monde ludique actuel  
seront présents pour vous faire jouer.



plato



JEUX FAMILIAUX EN VERSION GÉANTE  
JEUX DE TABLE POUR TOUS LES ÂGES  
ATELIERS CRÉATIFS POUR LES PETITS (Dès 3 ans)  
JEUX GÉANTS EN BOIS



[festival.folenjeux.be](http://festival.folenjeux.be)





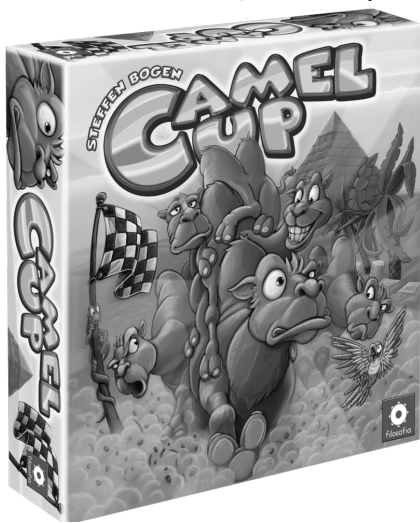


Salut les petits loulous! Cette fois dans le *C'est jouette*, on va faire dans l'animalier, avec un jeu de chameaux et un comprenant une... limace. Ne faites pas la grimace! En effet, l'un a reçu le Spiel des Jahres à Essen, et l'autre est une belle nouveauté!

### Camel Up chez Filosofia

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

Consacré à Essen, *Camel Up* vient de gagner le prix



le plus prestigieux dans le monde européen du jeu. Argument suffisant pour traduire ce jeu enfin en français. Et c'est Filosofia qui s'y est collé.

Mais concrètement, *Camel Up* c'est quoi? Assez simple, c'est un jeu d'ambiance.

Plus précisément une course de chameaux, où les joueurs devront miser le plus rapidement possible sur le gagnant. Plus le pari a été posé tôt, plus la cote sera importante. Mais attention, les chameaux sont des animaux capricieux...

*Camel Up* se compose d'une piste de course avec son départ et son arrivée, une pyramide servant de tour à dés, des cartes de mises, de cartes spéciales pour personnaliser la course... À son tour, le joueur aura le choix entre différentes actions: prendre une carte Pari, qui permettent de gagner de l'argent en cas de victoire; poser une tuile sur la course, pour retarder ou aider les chameaux; piocher une carte Pyramide pour faire avancer un chameau de 1 à 3 cases; ou enfin miser sur le résultat de la course - gagnant ou perdant. La partie prend fin dès qu'un chameau passe la ligne d'arrivée. Le décompte est effectué et le joueur le plus riche remporte la partie.

Attention, comme vous le voyez, c'est un jeu très hasardeux, où l'intuition et la chance sont de très bonnes alliées! Très immersif malgré son matériel, les joueurs sont très vite dans la course. Prise de

risque, matériel sympathique et original, *Camel Up* est un jeu qui sortira souvent des étagères. En plus, détail non négligeable, il peut être joué jusqu'à 8 joueurs, ce qui n'est pas rien! Il ravira toute la famille et les parties s'enchaîneront sans souci de déjà-vu.

### Écrase limace chez Claire et Pierre éditions

Dès 5 ans, de 2 à 6 joueurs, environ 20 minutes

Écraser des limaces, quelle idée! C'est pourtant ce que propose *Écrase limace*, un tout nouveau jeu de la petite maison d'édition Claire et Pierre. Le truc en plus qui fait tout le jeu est bête comme chou, mais il fallait y penser: une limace est déjà dans la boîte du jeu! Enfin, bon, un boudin de pâte à modeler accompagne le jeu, à vous de le façonner pour qu'il ressemble à un gastéropode.



Le jeu est très simple: les joueurs doivent se débarrasser de toutes les cartes qu'ils ont en main. À son tour, il déposera une carte devant lui, représentant un légume, un fruit, une botte ou une limace. Si deux joueurs ont un fruit devant eux, ils doivent écraser la limace pour sauver leur nourriture. Si une botte sort, tous les joueurs doivent réagir en écrasant la limace. Le moins rapide (ou celui qui se trompe) devra ramasser toutes les cartes sur la table. Vous l'avez compris, les règles sont très simple, à la portée de tout un chacun!

Ce petit jeu d'ambiance ne paie pas de mine, mais c'est une agréable variante à tous les autres jeux de ce type que nous connaissons déjà. Aussi, le bonheur de façonner une limace est un plus très apprécié.



## SCIENCES ET TECHNIQUES DU JEU, UNE NOUVELLE FORMATION EN BELGIQUE !



Prévue pour la rentrée 2013, la Haute Ecole Paul-Henri Spaak et la Haute Ecole de Bruxelles inaugurent une formation unique en Belgique: *Sciences et Techniques du jeu*. Cette formation, organisée en cours du soir, vise à former «des praticiens réflexifs ludologues, ludothécaires et ludopédagogues».

Elle s'adresse à tout bachelier qui souhaite :

- promouvoir et utiliser le jeu de manière adéquate dans son cadre professionnel socio-éducatif, pédagogique ou paramédical ;
- porter un projet et être responsable d'une ludothèque ;
- travailler en ludothèque ou dans un autre secteur du jeu et du jouet.

La Ligue de l'enseignement et de l'éducation permanente a rencontré Michel Van Langendonck, président de LUDO asbl et coordinateur pédagogique



de la formation, qui nous a parlé du rôle du jeu dans la psychologie du développement et dans la socialisation des individus. Si le jeu fait partie intégrante de l'école et de l'enfance, sans doute devrait-on davantage reconnaître ses vertus en termes d'apprentissage et intégrer son étude au sein de la formation initiale et continue des enseignant-e-s...

**Eduquer: Quelles sont les raisons qui vous ont incité à mettre en place cette formation ?**

*Michel Van Langendonck*: Il y a deux motivations concomitantes. En premier lieu, il y a une demande pressante du milieu. Nous sommes actuellement dans une situation où le métier de ludothécaire existe, mais sous forme de "coquille vide". Des personnes sont "en poste", mais il n'y a pas de formation diplômante liée à la ludothéconomie.

Aujourd'hui, la formation initiale des ludothécaires est tout à fait diversifiée; on trouve aussi bien des personnes qui viennent du milieu de la petite enfance que des personnes qui viennent du milieu bibliothécaire, qui sont architectes, enseignant-e-s, etc. La formation que nous mettons en place ne délivre pas, à proprement parlé, un diplôme de ludothécaire, mais plutôt un diplôme de spécialiste en ludothéconomie, en ludologie, en ludopédagogie, puisque les futur-e-s participant-e-s ont déjà leur vécu personnel et leur diplôme de base. Mais elle reste, tout de même, le "papier officiel idéal" pour ouvrir une ludothèque.

Notre seconde motivation est de développer le jeu comme "outil", aussi bien pour des enseignant-e-s, des éducateur-trice-s spécialisé-e-s, que pour des personnes du milieu paramédical. On souhaite

réunir une réflexion sur le jeu lui-même ainsi qu'une réflexion sur l'initiation au jeu, deux aspects très différents. Cette formation est généraliste puisqu'il y a des cours d'histoire du jeu, de socio anthropologie du jeu, de pédagogie, mais elle a aussi pour vocation de s'adapter au projet de chacun-e des participant-e-s. Chaque participant-e doit avoir un projet personnel qu'il-elle développera pendant la formation. Si la sauce prend, on pourra peut-être développer un bac autonome à ce moment-là. Pour l'instant cette formation correspond à un master 1.

**Eduquer: Selon vous, quelles sont les vertus du jeu ?**

*Michel Van Langendonck*: On sait que le jeu remplit un rôle majeur en psychologie du développement de manière générale. On parle

beaucoup du jeu au niveau de l'enfance, mais on devrait, en fait, parler de la personne humaine dans son entièreté puisque l'enfant devient adulte. Par exemple, une étude canadienne lie le fait d'avoir « bien joué dans son enfance » et l'efficacité au travail. Le jeu entrainerait une capacité à chercher des solutions, aiderait à avoir un esprit positif, une attitude ludique face au monde. On distingue deux types de jeux : les jeux libres et les jeux de société. Le jeu libre, qui consiste à utiliser des jouets de façon autonome, en créant ses propres règles, permet le développement personnel et le développement de la personnalité. Ce type de jeu oblige à être inventif et créatif, il permet de moduler l'environnement à ses propres besoins. C'est une étape très importante dans la construction de l'individu, qui s'arrête souvent trop vite pour laisser la place aux jeux à règles, c'est-à-dire aux jeux de société. A ce moment-là, l'individu perd en liberté, mais gagne en socialisation, en culture. Les jeux à règles sont un apprentissage de la vie en société puisqu'on apprend des règles de vie. Cela permet de comprendre le fait que l'on n'est pas tout seul, que l'on vit avec les autres. Réaliser cette expérience sous forme de jeu, c'est s'exercer de façon indolore à quelque chose de très difficile. Les jeux sont les miroirs de la société. En fonction des cultures, on ne propose donc pas les mêmes jeux, les mêmes règles. Les jeux à règles sont tout aussi importants que les jeux libres, ils sont très complémentaires : il y a le jeu jouet d'un côté, "je suis dieu et je crée le monde" en utilisant mon jouet ; de l'autre côté, il y a le jeu à règles qui socialise.

Globalement, on peut dire qu'il y a six apports du jeu qui se répertorient ainsi :

#### Les jeux libres :

- un délasserment. On joue pour se détendre ou pour avoir du plaisir, même si c'est un loisir actif par rapport à la télévision ;
- la créativité ;
- l'autonomie dans les "jeux jouets", apprivoiser le monde, chaque objet est un jouet potentiel.

#### Les jeux à règles :

- la connaissance, la culture, les savoirs socio-culturels qui nous entourent ;
- des compétences transversales que l'on demande de développer au niveau des classes ;
- la socialisation.



Ces six apports ne sont pas spécifiques au jeu. Le septième apport, spécifique au jeu, réside dans l'attitude ludique qu'il génère. Grâce au jeu, on s'enferme moins facilement dans les problèmes. Le jeu donne un esprit de distance, de frivolité, une forme de sens de l'humour, parfois une ironie, un décalage par rapport à la réalité qui nous permet de mieux vivre.

#### **Eduquer : Quels sont les objectifs de la formation ?**

*Michel Van Langendonck* : Il y a une ludosophie qui n'est pas du tout exploitée. L'objectif de la formation est de faire passer ce message. Si la formation est théorique, elle est aussi fortement axée sur la pratique. Si on veut convaincre quelqu'un d'utiliser quelque chose, il doit l'essayer. Il faut le sentir. Si l'on n'est pas passionné, on n'est pas passionnant. Dans une formation comme celle-ci, on joue et après, on partage une réflexion. C'est un diplôme assez professionnalisant, c'est du "pratico-pratique" mais avec une formation sur l'outil. On apprend aussi à accompagner l'enfant dans le jeu parce que le passage du "jeu libre" au "jeu à règles" est souvent mal géré. Cet accompagnement est mal connu, à la fois par les parents et par les



enseignant-e-s. Les parents préfèrent, par facilité, mettre l'enfant devant un écran. Le jeu est une promesse de temps partagé. Le rapport au jeu est différent selon les cultures. Par exemple, en Allemagne, on joue beaucoup, au moins une fois par semaine. Dans les autres pays européens, on joue seulement une ou deux fois par an.

**Eduquer: Vous dites que les jeux sont le miroir de la société. Avez-vous des réflexions et des positionnements sur des enjeux sociaux actuels, tels que le sexisme ou l'esprit de compétition, par exemple ?**

*Michel Van Langendonck*: Oui, la réflexion autour des stéréotypes de genre est abordée dans la formation. C'est tout-à-fait le type de réflexion posée sous forme de séminaire. Quant au couple «compétition/coopération», il est au centre de plusieurs cours. On en a fait une spécialité dans l'analyse des interactions sociales au niveau du jeu. On montre notamment que les jeux de compétition «pure», tels que le «un contre un» ou «une équipe contre une autre»,

sont largement mis en place dans nos sociétés au détriment d'autres formes de jeux. Par exemple, les jeux de chasse ont toujours existé, mais ont été éradiqués. Ce sont des jeux asymétriques, c'est-à-dire que les deux camps ont des



outils différents, des pouvoirs différents et des objectifs différents. Avec ces jeux, on est dans une situation qui consacre le fait que la société n'est pas forcément égalitaire au départ, contrairement à ce que disent les jeux de compétition, fondés sur l'idée que tout le monde a sa chance, selon le mythe américain. Les jeux de chasse disent autre chose: «Oui,

le meilleur gagne, mais chacun possède ses propres armes.» C'est un rapport au jeu très différent. Par ailleurs, aujourd'hui, commencent à paraître des jeux d'auteurs alternatifs, qui présentent des mécanismes différents: par exemple, dans le *Loup Garou*, les équipes sont cachées, c'est un jeu compétitif, mais avec des équipes disproportionnées. Il s'agit de découvrir "qui est qui", il y a des incertitudes. Cette mouvance s'installe au niveau du jeu et renforce la richesse. C'est sans doute pour cela que ce jeu plaît. Dans cette catégorie, il n'y en pas encore assez, mais de plus en plus.

**Eduquer: Qu'en est-il de la place du jeu au sein de la formation initiale et continue des enseignant-e-s en Fédération Wallonie-Bruxelles ?**

*Michel Van Langendonck*: Il y a des cours ponctuels dans la formation des enseignant-e-s, mais l'étude du jeu n'est pas obligatoire. C'est une possibilité parmi d'autres offerte aux étudiant-e-s. Parfois en psychologie du développement, le jeu est approché, mais seulement un psychopédagogue sur six aborde

le rôle du jeu. En dehors de cela, la formation de base ne comprend pas l'étude du jeu, y compris en pré scolaire, ce qui, pour moi, est préoccupant. L'étude du jeu n'est pas institutionnalisée et est seulement liée à l'initiative personnelle de chaque enseignant-e. Le jeu est partout, mais il n'est, en fait, prévu nulle part dans la formation, ce qui me semble incompréhensible.

Publié sur [www.ligue-enseignement.be](http://www.ligue-enseignement.be), le 6 mars 2013

## DANS LE PROCHAIN ARTICHOUETTE



### L'ACTUAGENDA

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

C'EST JOUETTE!



## DOSSIER : Pourquoi jouer ?

Qu'est-ce qui nous pousse à jouer ?

Plaisir, rencontre, le besoin de jouer décortiqué

### REPORTAGE

Les Rencontres  
Jeu t'aime 2014



### FOCUS

Bien expliquer  
des règles de jeu



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





# COURRIER DES LECTEURS

Chers lecteurs, chères lectrices, chers ludothécaires,

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

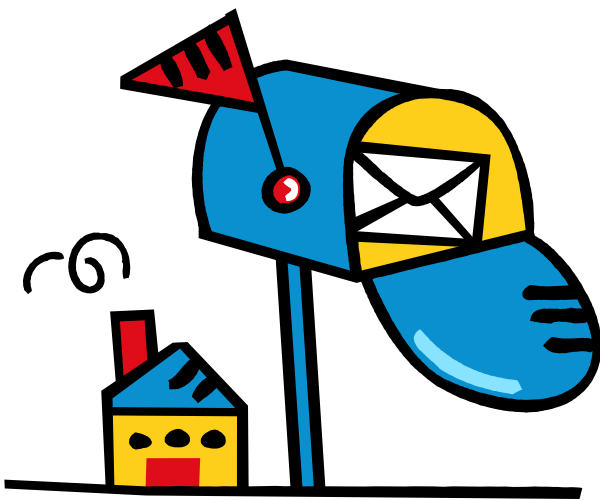
En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité. L'équipe de LUDO asbl est à votre écoute pour le prochain numéro!

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@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 Langendonck \* **Rédacteur en chef** Sarah Verstraeten \* **Graphisme, mise en page et mise en couleurs** Sarah Verstraeten \* **LUDO asbl** est une association rassemblant des ludothèques et des ludothécaires de la Communauté française de Belgique, conventionnée en éducation permanente. **Siège social, secrétariat, LUDO HEB-ULB Ludivine et LuCIFER** 62, av. De Fré - 1180 Bruxelles \* **Site internet** [www.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 \*