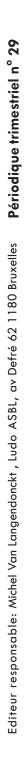




TE: Sky Tango

Organiser une soirée jeu



DANS VOTRE JOURNAL

ÉDITO

Voici un début d'année en fanfare, avec des article d'une très belle qualité! Eh oui, plusieurs rédacteurs nous ont rejoint dans cette belle avanture qu'est LUDO asbl et l'Artichouette. Et ils vous ont réservé le plus beau du monde ludique actuel: un dossier très intéressant sur la ludification, ou comment rendre sa vie plus ludique, une longue interview sur les problématiques des ludothèques par 3 intervenants, un Focus pour vous aider à organiser une soirée jeux...

Le C'est jouette et le Coup de coeur du ludothécaire ne sont pas en reste, avec des jeux qui sortent de l'ordinaire et vous feront passer des soirées inoubliables!

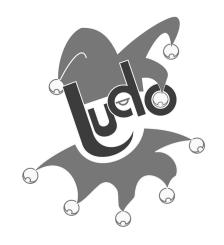
Nous espérons que cet Artichouette vous plaira!

Ludiquement vôtre,

Sarah Verstraeten Rédactrice en chef

SOMMAIRE

FOCUS SUR	
ORGANISER UNE SOIRÉE JEU	7
INITIATIONS LUDIQUES LUDOTHÈQUES ET BIBLIOTHÈQUES: INTERVIEW	10
DOSSIER:	
LA LUDIFICATION	15
LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES:	
JEU COUP DE COEUR	18
C'EST JOUETTE:	
EXPLODING KITTENS	20
ET AUSSI	
CALENDRIER LUDIQUE	4
AGENDA DES LUDICENTRES	4
LA PAGE DE LUDO ASBL	22



Bureau permanent de LUDO asbl:

Président Michel Véhelgé Chargé de communication Nicolas Boseret Responsable formations et sensibilisation Olivier Secrétariat, comptabilité et ludobibliothèque Sophie info@ludobel.be Ludothèque Ludivine Silvana ludoludivine@gmail.com Sarah artichouette@ludobel.be Responsable Artichouette Website Nicolas Boseret Les cahiers de LUDO Alain OVNI, Virginie Gilson, Virginie Tacq, VLG, S.V. Reporters





CALENDRIER LUDIQUE

20 mars: Colloque Le Jeu dans tous ses éclats à Bruxelles (Belgique)

26, 27, 28 juin: Ludo Weekend à Villers Ste Gertrude (Belgique)

Le Colloque Le Jeu dans tous ses éclats à Bruxelles

La bibliothèque Maurice Carème et la coordination Accueil Temps Libre vous invitent à la 4è édition du Colloque Le jeu dans tous ses éclats! Au programme, des rencontres autour du Jeu, des conférences, des ateliers, des expositions...

Présentation d'une création ludique par Olivier Grégoire et Thibaut Quintens, conférence sur le jeu et l'apprentissage du français par Isabelle Dessaint et Laura Van Laethem, ateliers ludiques sur la création d'un jeu de société, le jeu en apprentissage ou le recyclage, le programme de cette journée est chargé!

Plus d'infos: Bibliothèque Maurice Carème 02/526.83.30

emca.be/colloque-le-jeu-dans-tous-ses-eclats-2015/

Le LudoWeekend à Villers Sainte Gertrude

Un weekend entier consacré au jeu dont le seul mot d'ordre est le plaisir partagé. Lors du Ludoweekend, tout est proposé, rien n'est imposé! Vous pourrez jouer tout votre saoul des heures et 2 jours durant...

Tournoi décalé de jeux d'ambiance, atelier d'Aurélien Lefrançois avec *Ludi Vojago*, jeu de nuit de la mort qui tue, after-night poker endiablée, lancer de l'oeuf cru, tombola...

Tout au long du week-end, testez également toutes les dernières nouveautés ludiques familiales de l'année afin de sélectionner les jeux nominés du Label Ludo 2015. Les jeux seront présentés et expliqués par notre équipe d'animatrices et d'animateurs de choc! Plus d'infos en page 9 ou via notre site www.ludobel.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

Après-midis jeux au club In Ludo Veritas
 Tous les jeudis de 20h à minuit
 Á partir de 14 ans 2€

À partir de 14 ans, 2€ Ecole IATA, Rue de la Montagne 43, 5000 Namur www.ilv.be Soirées jeux au club Objectif Jeux de Grivegnée
 Tous les jeudis et vendredis de 20h à minuit

Á partir de 10 ans, 2€ Avenue de Péville 232, 4030 Grivegnée 04/264.01.55 ww.objectif-jeux.be

Après-midis jeux à l'Alpaludisme
 Tous les dimanches à partir de 14h30

Á 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 jeuxdebaboual@gmail.com



ÉVÈNEMENTS RÉGULIERS

Du mardi au vendredi de 9h à 12h: Ateliers Baby-boum à *La Marelle* à Liège

Tous les mardis à 18h: Soirée Apéro-jeux au Bar du Matin (Albert) à Forest

Tous les mardis à 18h: Soirée Apéro-jeux au Belga (Flagey) à Ixelles

Tous les mardis à 18h: Soirée Apéro-jeux au Flamingo (Yser) à Bruxelles

Tous les jeudis à 20h : Soirée jeux au club *In Ludo Veritas* à Namur

Tous les jeudis et vendredis à 20h: Soirée jeux au club Objectif Jeux à Grivegnée

Tous les dimanches à 14h30: Après-midi jeux au club Alpaludisme à Anderlecht

Un vendredi sur deux à 19h30: Soirée Jeux de BABOAL à Morlanwelz

1ers mardis du mois à 19h: Soirée jeux à l'Association des Compagnons bâtisseurs ASBL

1ers mercredis du mois à 19h:

Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Ixelles

Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Évère

2è mercredis du mois à 19h30:

Soirée Terrible à La Table, bar restau à Bruxelles

Après-midi Jouéthèque à la Bibliothèque de Laeken

Derniers mercredis du mois à 18h:Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine à Uccle

Un mercredi par mois: «Jeu» m'amuse, 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@compagnonsbatisseurs.be

• Soirée jeux à la Ludothèque Mozaïque

Tous les premiers mercredis du mois de 19h à minuit

Á partir de 10 ans, gratuit

Ludothèque Mozaïque Pue Mercelis 13, 1050 (velles

Ludothèque Mozaïque, Rue Mercelis 13, 1050 Ixelles 02/515.69.45

ludomosaiquexl@gmail.com

Soirée jeux à la Ludothèque La boîte à joujoux
 Tous les premiers samedis du mois de 19h à minuit

Tout public, gratuit Square Hoedemaekers 10, 1140 Evere 02/247.63.55 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

• 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 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

• «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







Sciences et techniques du jeu

Spécialisation en un an (750 heures dont 300 h de stages et TFE)

1. Objectif des études :

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

2. Axes de formation:

- Histoire et socio-anthropologie du jeu, des jeux et des jouets
- Aspects psychologiques et pédagogiques du jeu
- Connaissance des objets de jeu
- Ludothéconomie
- Interactions sociales et théorie des jeux
- Techniques d'animation et de gestion de groupes
- Ludopédagogie
- Activités d'intégration professionnelle (stages, séminaires, TFE)

3. Spécificités:

- Approche globale et pédagogie de projet
- Formation théorique et pratique
- Travail individuel et d'équipe
- Echanges de pratiques
- Cours à horaires décalés

4. Débouchés : Ce diplôme ajouté à la formation initiale permet de :

- Promouvoir et utiliser le jeu de manière adéquate dans son cadre professionnel
- Porter un projet et être responsable d'une ludothèque
- Travailler en ludothèque ou dans un autre secteur du jeu et du jouet

5. Informations pratiques: M. Van Langendonckt (<u>mvanlangendonckt@heb.be</u>)

Haute Ecole de Bruxelles - Catégorie sociale Defré

62 avenue De Fré à 1180 Bruxelles. Tél. : 02/374.00.99. Courriel : defre-sec@heb.be

Haute Ecole Paul-Henri Spaak – Catégorie sociale lessid

26 rue de l'abbaye à 1050 Bruxelles. Tél. : 02/629.04.00. Courriel : iessid@he-spaak.be







FOCUS

Organiser une soirée jeux

Je vous vois déjà rigoler rien qu'à lire le titre... Vous vous dites surement "Bah j'invite des gens, je pose des jeux et tout se passera bien". FAUX!

À moins que vous vouliez que tout le monde se délecte du punch maison en papotant de comment Gilbert s'est ridiculisé en renversant son café sur la chemise blanche du directeur financier, organiser une soirée jeu, c'est comme au théâtre: si on ne voit plus le jeu d'acteur et qu'on entre dans l'histoire qui nous est racontée, c'est gagné, mais ça demande un gros travail en amont.

Avant la soirée

Tout commence bien évidement par l'idée. Vous imaginez bien l'ambiance détonante de vos amis se gaussant, en regardant l'un d'eux tenter d'imiter la limace lubrique en jouant à Animal suspect. C'est un bon début! Essayez donc de creuser un peu cette idée en imaginant le lieu (espace, lumière, mobilier, ...), l'ambiance, le nombre de joueurs, ... Pas si simple n'est-ce pas? Là, on commence à entrer dans le vif du sujet. Mais comment arriver à ce résultat issu de notre imagination? Contrairement aux idées reçues, ce n'est pas la première question à se poser. Commençons par le commencement!

Il faut d'abord savoir pourquoi on le fait. Cette question paraît évidente mais ne vous y trompez pas: c'est la réponse qui déterminera tout le processus! Comme dans un jeu, il ne faut jamais perdre de vue l'objectif. Quand bien même la réponse serait "pour se faire plaisir", il faut arriver à mettre en évidence ce que cela veut dire.

Une fois les raisons clairement identifiées, trouvez votre public. Toutes les caractéristiques sont bonnes à prendre tant qu'elles servent à homogénéiser les joueurs. Ce qui nous lie, c'est ce qui nous rassemble. Ce qui nous rassemble, c'est ce qui forge la cohésion d'un groupe et c'est sur cette base que nous pouvons nous reposer pour faire émerger l'enrichissement et la mise en valeur de nos différences.

Une fois que vous savez pourquoi et pour qui vous organisez cette soirée jeux, les autres éléments de l'organisation deviennent presque évidents: le lieu (dans un bar, à la maison, dans la nature, ...) la date et le timing. On avance on avance! Maintenant, on cherche comment on va orchestrer tout cela. Le choix des jeux est évidement une grande phase et surtout, l'une des plus fun. Tel le DJ, choisissez plusieurs ambiances, plusieurs styles pour qu'il y en ait pour tous les goûts. Une soirée jeux n'est jamais linéaire, il faut pouvoir à la fois mettre du mouvement avec une grande maîtrise des temps et rester adaptable. Imaginez que les 3/4 de vos invités s'en aillent à 23h parce que le lendemain, ils ont leur fameux repas dominical en famille et qu'ils veulent avoir l'air frais, mais que les derniers sont survoltés et veulent jouer tout leur saoul jusqu'au petit matin. Il faut pouvoir les rassasier!

Ajoutons à cela un zest d'organisation logistique pour lier le tout. Une bonne communication (voir un rappel, les gens oublient toujours tout), une bonne anticipation pour se procurer les jeux (ah mince, je voulais 7 Wonders mais la ludothèque est fermée parce que c'est Pâques), comment je ramène les jeux au lieu et un bon aménagement de l'espace (tables et chaises en bon nombre, espace suffisant, lumière et fond sonore, ...). Si en prime, vous avez l'idée de connaître quelques jeux (voir comment expliquer une règle de jeu: Artichouette n°29) histoire de commencer sur les chapeaux de roues, c'est super! Le top est quand même de maitriser une majorité de jeu ou, tout du moins, d'avoir une idée de leur déroulement.





Pendant la soirée

Oh mince, on voulait commencer directement par un Archipelago mais il manque Gilbert (oui oui, toujours le même)... Pour éviter cette situation qui "plof" votre entrée en matière, il faut avoir tout prévu. Le jeu d'apéro c'est, certes, un jeu qu'on peut faire pendant l'apéro, mais aussi un jeu amuse-bouche avant de commencer une partie d'un jeu plus velu! (La pilosité d'un jeu étant proportionnelle à sa complexité et/ou à la difficulté de s'en approprier les règles). Avoir un Comment j'ai adopté un gnou? ou un Zik est toujours de bon aloi. Cela vous permettra d'éviter les situations les plus périlleuses (comme les fins de parties non synchronisées) et permettre ainsi de garder le rythme dans votre soirée. Car, croyez-moi, lorsque les participants se ruent sur les Pringles, c'est le retour aux papotages et là, tout est possible.

Soyez attentif aux remarques de chacun, aux moments de latence et aux réactions des participants. La meilleure des formations, c'est la pratique, et c'est en observant que vous pourrez parfaire vos aptitudes. Il n'y a pas deux soirées identiques mais avec l'expérience, vous décèlerez plus rapidement les problèmes et aurez prévu des solutions.

En fin de soirée...

Prenez les retours de chacun de façon informelle. Un simple "C'était bien?" vous permet d'obtenir des réponses insoupçonnées. Sachez les écouter et les exploiter. Ces remarques ne sont pas destinées à critiquer votre travail, mais sont les ressentis que celui-ci a généré. Ne vous remettez pas en cause personnellement mais essayez de trouver l'enrichissement que cette réflexion vous apporte. C'est comme un nouveau défi à relever. Si déjà vous avez organisé cette soirée, c'est une action magnifique! Comme on dit, "il n'y a que ceux qui ne font rien qui ne font pas de bêtises".



15e 26-27-28 JUIN 2015 du vendredi 18h au dimanche 15h

LUDOWEEKEND



Au coeur du domaine de **Villers S**^{te} **Gertrude**



Gîte d'étape - rue du Millénaire 6941 VILLERS

PAF tout compris* 110 euros

80 euros pour les -12 ans 70 euros pour les - 6 ans 90 euros pour nos membres

* 2 nuits, 4 repas, animations, boissons à volonté!



JEUX DE SOCIÉTÉ

JEU DE NUIT

TOURNOIS

JEUX D'AMBIANCES

ANIMATIONS LUDIQUES

LANCER DE L'OEUF

TOMBOLA

... ET DES SURPRISES!



participez à la présélection du Label ludo 2015 !

Notre équipe d'animateurs vous accueille pour un week-end entier consacré au jeu sous toutes ses formes ! à partager en famille et entre amis... de 0 à 107 ans !

Réservez sans tarder!



Infos et inscriptions www.ludobel.be



Initiations ludiques

Comparaison est-elle raison? Les ludothèques et les bibliothèques, interview

Le monde des bibliothèques et celui des ludothèques sont intimement liés de par leur raison d'être, qui repose sur une certaine volonté de démocratiser l'accès à divers objets culturels et leur rôle spécifique dans l'éducation permanente. Ils sont aussi liés par leurs activités principales respectives, constituées en général par le prêt, la consultation (jeu) sur place et les animations¹. Il est également à remarquer que de nombreuses ludothèques wallonnes se situent dans des locaux adjacents à la bibliothèque locale, quand les deux entités ne partagent pas les mêmes locaux². De là à dire qu'un développement identique des deux institutions serait souhaitable, il n'y a qu'un pas. Devons-nous le franchir?

Nous allons tenter d'y voir plus clair, en partant à la rencontre de professionnels sur le terrain. Jessica Abs, ludothécaire à la ludothèque d'Ottignies, Silvana Recchia, ludothécaire à la ludothèque Ludivine de Uccle et Olivier Grégoire, ludothécaire à la ludothèque de la COCOF ont accepté de donner leur opinion.

Pour orienter nos interrogations, nous allons prendre comme base la législation relative à l'organisation du service public de la lecture³ et en extraire quelques points qui représentent autant de défis.

La constitution d'un réseau4

Ce type de réseau est composé de diverses entités au rôle différent et défini. En première ligne, un opérateur direct est prévu, soit une entité qui propose le prêt au public. Cela correspond aux ludothèques "ordinaires", qui prendraient dès lors l'appellation de "ludothèques locales". En deuxième ligne, toujours en suivant le modèle bibliothéconomique, un opérateur d'appui ferait son apparition. Il se verrait confier la charge

d'aider les opérateurs directs à remplir leurs missions, sur un territoire donné⁵. Le réseau ainsi formé par ces différents opérateurs se baserait sur plusieurs composantes:

- la mise en commun de pratiques et l'échange de résultats;
- l'utilisation de normes, dont les normes bibliothéconomiques, et de règles permettant l'échange de données;
- la mise en commun et la production partagée de la gestion des ressources documentaires en ce compris les catalogues;
- la mise en commun des ressources de médiation et d'animation;
- la nécessaire collaboration réciproque entre les opérateurs directs et les opérateurs d'appui.⁶

Quel est le regard de nos professionnels sur cette organisation?

Jessica Abs: Par expérience, les structures ((chapeau)) de ce type sont finalement assez éloignées des réalités du terrain et leur travail ne trouve en fin de compte que peu d'écho auprès du personnel de première ligne. Je serais plutôt d'avis à privilégier un fonctionnement participatif, tout en envisageant qu'une ludothèque soit plus active dans la coordination. Quant au réseau en lui-même, je suis assez pessimiste quant à la mise en place d'un tel dispositif. C'est peut-être plus envisageable à Bruxelles qu'ici à Ottignies-Louvain-la-neuve. Il faut notamment tenir compte du fait que la plupart des ludothèques en Brabant Wallon dépendent d'une bibliothèque publique et sont tenues de suivre le fonctionnement de celles-ci.

Olivier Grégoire: Une structure de réseau horizontale a ma préférence car elle va

10

responsabiliser tous les ludothécaires participants, comme par exemple concernant le partage d'analyses de jeux et parce qu'une organisation partant de la base reflètera davantage cette diversité des ludothèques que je défends.

Silvana Recchia: Je pense que la présence d'un opérateur d'appui n'est pas nécessaire, en particulier concernant le partage de données informatisées. En effet, un réseau est déjà mis en place à ce niveau: les ludothèques peuvent décharger des notices catalographiques à partir du logiciel PMB. Elles peuvent également se constituer ludothèque de références et participer de cette façon à l'accroissement des données

disponibles. Pour moi, il est important de partager le travail. Cela simplifie la gestion quotidienne de la ludothèque.

La carte unique et les catalogues collectifs

En ayant une vision à plus long terme, la mise en réseau peut également permettre une

mobilité des usagers, en proposant par exemple une inscription et donc une carte unique pour l'ensemble des ludothèques du réseau. Les ludothèques pourraient alors si elles le souhaitent développer sans crainte une ou plusieurs spécificités, qui viendraient enrichir l'offre du réseau et permettrait en retour de bénéficier des spécificités des autres ludothèques, d'exemplaires supplémentaires pour des animations,... Cette offre serait traduite dans un catalogue collectif, reprenant tous les jeux disponibles dans le réseau, avec un point d'accès unique.

Jessica Abs: Je ne suis pas convaincue par la carte unique, sauf si les ludothèques arrivaient à uniformiser toutes leurs pratiques de prêt.

De plus, je ne suis pas sûre que les usagers aient une grande propension à se déplacer d'une ludothèque à l'autre. Par contre, je pense qu'il faudrait en effet mettre en réseau les catalogues des ludothèques et des bibliothèques afin de créer un catalogue collectif global. Cependant, il existe des obstacles techniques tels que l'utilisation de logiciels différents et une difficulté à en changer, que ce soit par volonté de conserver son logiciel habituel ou par manque de moyen de migrer vers un autre système. Par ailleurs, le développement de deux outils me paraitrait intéressant:

- une base de données de règles de jeux commune, d'où on pourrait télécharger un

> exemplaire en cas de perte, au lieu d'établir chacun un système par ludothèque;

- une base de données de pièces de remplacement. Chacun pourrait y indiquer de façon détaillée quelles pièces il possède et dont il est prêt à se séparer, pour compléter les jeux

CHIEN TO THE PROPERTY OF THE P

d'autres ludothèques participantes.

Olivier Grégoire: Je remarque quelques fois des étonnements des usagers par rapport à l'absence de système uniforme. Pour ma part, je suis plutôt pour la mise en avant des particularités des ludothèques et des subjectivités des ludothécaires. Outre l'éventuelle volonté de créer une telle possibilité, cela pose de toute manière un problème logistique au point de vue des structures différentes (communales, ...) que peuvent être les ludothèques. Alors, une carte unique, pourquoi pas? Mais je pense qu'on pourrait mettre notre énergie dans des projets plus efficaces sans céder à cette mode irraisonnée de l'uniformisation à tout crin qui lisse les différences et les particularismes.



Silvana Recchia: En ce qui concerne la ludothèque Ludivine, il n'y a pas de demande explicite d'accès centralisé pour les catalogues des ludothèques bruxelloises. Les usagers ne sont pas prêts en règle générale à traverser Bruxelles pour emprunter un jeu. En revanche, il est indispensable de bénéficier d'un catalogue en ligne pour chaque ludothèque. La disponibilité des jeux des deux ou trois ludothèques les plus proches de celle qui est habituellement fréquentée pourrait éventuellement intéressante. Dans le même ordre d'idée, je ne suis pas convaincue par la carte unique, sans même parler des difficultés liées aux différentes formes juridiques des ludothèques bruxelloises

et aux conditions d'inscription de prêt propres chacune. Cependant, trouve possibilité du prêt interludothèques enthousiasmante. Cela permettrait dans une certaine mesure aux ludothèques de consacrer part plus une

importante de leur budget dans l'enrichissement d'un rayon particulier, afin de fournir aux usagers un rayon mieux achalandé vu qu'elles pourraient compter sur le fonds des autres ludothèques du réseau. Elles pourraient aussi éviter l'achat de doublons et faire appel aux autres lorsqu'un jeu est nécessaire en plusieurs exemplaires comme lors de certaines animations par exemple.

La formation

Un autre aspect abordé par la législation de la lecture publique est l'obligation de professionnalisation du personnel. En dehors de la valorisation des années d'expériences, prise en compte nécessaire lors de toute transition vers une obligation de certification, est-ce qu'un titre professionnel spécifique devrait devenir obligatoire pour occuper un poste dans une ludothèque?

En bibliothèque, le personnel doit⁷ au moins comporter un équivalent temps plein qualifié, possédant un diplôme bibliothéconomique⁸, afin de rester dans les conditions de reconnaissance et, par là, continuer à percevoir des subventions. Cette question se pose d'autant plus depuis l'apparition de l'année de spécialisation en Sciences et Techniques du jeu, organisée conjointement par la Haute Ecole de Bruxelles et la Haute Ecole Paul-Henri Spaak, depuis septembre 2013.

Jessica Abs: "Je crois en effet qu'il faut une meilleure formation des ludothécaires: trop

souvent, un personnel nonqualifié et surtout non motivé se voit confier la gestion d'une ludothèque. Le problème ne réside donc pas forcément dans un manque au niveau du diplôme mais d'abord dans sélection des ludothécaires. **Après**

changement dans le choix des personnes, des formations peuvent être une bonne idée, d'autant plus que cette professionnalisation permettrait aussi de moderniser l'image des ludothèques!

Olivier Grégoire: Il ne faudrait pas que l'absence de diplôme ferme les portes aux personnes motivées par exercer ce métier. Le monde du jeu est un bastion de la diversité, où des instituteurs croisent des logopèdes... ou même des anciens réalisateurs comme dans mon cas ! Cette richesse ouvre des horizons. On pourrait aussi penser à un ensemble de modules de formation au contenu conséquent, de quelques jours chacun, à suivre de façon suivie. En ce qui concerne l'année de spécialisation, je pense que c'est un laboratoire d'expérimentation



extrêmement riche, où se côtoient des gens de profils très différents. C'est pour cette raison qu'il est nécessaire que cette formation arrive après un cursus déjà conséquent, les diverses expériences et la maturité des participants venant alimenter les contenus pédagogiques. De ce panachage résulte en outre un bel éclatement et une belle pénétration du jeu dans toute la sphère professionnelle et socioculturelle. Par le biais de cette année de spécialisation, il est aussi intéressant de pousser les étudiants vers des domaines qu'ils ne connaissent pas, ou vers lesquels ils n'auraient pas été spontanément, les ouvrir à autre chose.

Silvana Recchia: Le domaine des ludothèques est un domaine spécialisé, qui nécessite un background, que ce soit par la formation ou par l'expérience. L'année de spécialisation est bien entendu très intéressante mais tout le monde n'a pas forcément la possibilité de la suivre. Des formations par modules de 2 jours par exemple, avec un contenu déjà conséquent, avec des thèmes comme la gestion avancée de PMB, l'animation spécifique aux ludothèques, donneraient déjà une belle valeur ajoutée aux ludothécaires.

Il ressort de nos interviews que les ludothèques, tout en s'inscrivant dans la même logique d'accès au monde culturel pour un public le plus large possible que les bibliothèques, veulent préserver leurs spécificités. Tout en conservant comme objectif principal le service au public, les ludothèques se veulent plus audacieuses, plus ouvertes, avec une place assumée pour l'improvisation, de celle qui permet la créativité et l'émergence d'idées et de pratiques nouvelles. Les ludothèques devront donc trouver leur propre voie, en s'inspirant d'un modèle qui a ses avantages et son corollaire d'inconvénients, en l'adaptant au monde ludique. Et à l'air du temps qui est plus dans une logique participative, moins hiérarchisée.

Virginie Tacq, Cofondatrice de Ludilab Spécialiste en sciences et techniques du jeu



Sources:

¹ Décret du 30 avril 2009 relatif au développement des pratiques de lecture organisé par le réseau public de la lecture et les bibliothèques publiques, Chapitre ler, Section II ² Sur le site de l'association Ludo, nous pouvons déjà en retrouver 10 dans le répertoire, qui sont indiquées comme «Ludo-bibliothèque».

³Décret du 30 avril 2009 relatif au développement des pratiques de lecture organisé par le réseau public de la lecture et les bibliothèques publiques.

⁴ Idem, CHAPITRE II. - Du réseau public de la Lecture, section 1

⁵ Idem, CHAPITRE 1 er. - Des dispositions générales, section II

⁶ Idem, CHAPITRE II. - Du réseau public de la Lecture, Section II

⁷ Idem, CHAPITRE III. - CHAPITRE 3. – De la reconnaissance des opérateurs du Service public de la lecture, Section 1 ère

⁸ Arrêté d'application du décret du 30 avril 2009 relatif au développement des pratiques de lecture organisé par le réseau public de la lecture et les bibliothèques publiques, CHAPITRE 3. - De la reconnaissance des opérateurs du Service public de la lecture, Section 1 ère













forgenen









LE DOSSIER

La ludification

Défini simplement comme l'application des mécaniques du jeu à d'autres domaines, la ludification (ou « gamification » en anglais) est un terme qui s'accorde à toutes les sauces. Concept machiavélique de manipulation ou simple évolution du « bon point » de l'école? Mot à la mode apparenté à une coquille vide ou mouvement majeur en lame de fond? Qu'en est il vraiment?

Mettre un peu plus de "fun" dans nos vies pour nous amuser de ce qui nous ennuie. Voila le principe de la ludification. Il s'entend dans toutes les bouches comme la recette miracle à l'usage des publicitaires, journalistes, chefs d'entreprise, enseignants, médecins, formateurs, enfants ...

C'est ainsi que les professionnels de l'entreprise ont commencé à entrouvrir la porte aux merveilles qui conduirait à l'Eldorado de la motivation générale, la porte d'entrée de la boucle de l'engagement¹. Ce concept permettrait d'augmenter l'acceptabilité des tâches les plus ingrates en s'appuyant sur la prédisposition humaine au jeu. Belle idée s'il en est. Mais attention aux dérives, tout ne peut pas être jeu.



Steffen Walz, directeur du Laboratoire du jeu et de la gamification², rappelle ce qu'est un jeu... "Les jeux demandent des espaces et des horaires définis. Ce sont des activités volontaires. Ce sont

des systèmes qui ont des règles. Ils proposent des conflits, des choix, une narration, des objectifs à accomplir pour des buts qui peut déclencher la motivation intrinsèque du joueur."

...avant de lever les à priori sur la gamification: "La gamification est un mauvais terme pour une bonne idée. La gamification, ce n'est pas créer un jeu avec lequel on gagne des points comme avec une carte de fidélité. On devrait plutôt parler de "pointification" pour désigner ces jeux qui nous rémunèrent par des points."

Le jeu est avant tout un outil d'innovation. Sa conception a pour vocation le plaisir de jouer et l'interaction, et non le cumul de point. Il faut avant tout une connaissance accrue de son public, jouer avec lui et préparer une stratégie afin de créer cet espace ludique dans lequel le joueur se plongera.

Les théories de la ludification

Les diverses théories de la ludification se déclinent souvent en quelques points clés. Ainsi, pour Amy Jo Kim, spécialiste des communautés en ligne et cofondatrice de la société de jeux Shuffle brain, la ludification se résume à cinq caractéristiques :

- Collectionner
- Gagner des points
- Intégrer un mécanisme de feedback
- Favoriser les échanges entre joueurs
- Permettre la personnalisation du service

Ray Wang, analyste technologique propose deux approches dans Software Insider. La première, assez classique, consiste en cinq points également:

- Intrigue
- Défi
- Récompense
- Statut
- Communauté

La seconde est plus originale. Il s'agit des sept péchés capitaux, qui pourraient être utilisés comme guide pour une "bonne pratique" de la



gamification:

- Paresse (originellement entendue comme intellectuelle)
- Orgueil
- Gourmandise (originellement entendue comme la gloutonnerie)
- Luxure
- Avarice
- Colère
- Envie

Cette dernière méthode semble néanmoins très difficile à mettre en œuvre. En effet, les interprétations multiples de péchés et le décalage avec le sujet traité en font un élément délicat à manier. Vérifions ces classifications sur Habitrpg 3, un jeu numérique dit «ludifiant» dont le but est de motiver à faire des tâches quotidiennes ou ponctuelles, à encourager les bonnes habitudes et réduire les mauvaises. Chaque action « positive » permet de gagner de l'expérience, ou des ressources qui permettent de faire évoluer son personnage, gagner des objets ou encore des animaux. Par la suite, il est même possible d'en faire commerce. Les « négatives » font perdre un niveau de vie à notre personnage (il peut donc mourir). Un système de lieu permet de rencontrer les autres joueurs. Chaque niveau gagné, en remplissant la jauge d'expérience, est l'unique moyen de faire remonter la jauge de vie, motivant ainsi fortement le joueur à valider ces tâches.

Ce jeu semble très immersif et plonge le joueur dans une quête qu'il ne peut concrétiser qu'en agissant dans le réel. Selon la définition d'Amy Jo Kim, on retrouve bien les éléments de collection de ressources, de gain de points, de retour sur ses actions (sanctionnés par un gain d'expérience ou une perte de points de vie), d'échange entre les joueurs avec les rencontres dans les différents lieux et le commerce, la possibilité de

remplir ses propres tâches et l'attribution de ses récompenses personnalisable. Il en est de même pour la classification classique de Ray Wang, tout coïncide. On y retrouve tous les éléments décrits d'intrigue par la quête, de défis par la réalisation de ses objectifs, de récompense, de statut et de communauté.

C'est pour la partie des 7 péchés capitaux que l'exercice se complique. Je n'arrive pas à trouver une trace de l'un de ces 7 éléments dans la réflexion que je porte sur ce jeu. Il existe évidemment bien d'autres classifications en fonction des professionnels qui l'utilisent et de leur secteur d'activité. Personnellement, j'ajouterai le coté immersif, qui me semble une base fondamentale pour transformer des corvées en jeu.

Ludifier sa vie

Beaucoup de jeux, notamment sur support numérique⁴, proposent sous l'égide de la ludification des défis de la vie de tous les jours proposant une accumulation de points, comme en témoigne l'article de Mathiew Shaer: "Comment j'ai « gamifié » mon quotidien"5. Durant 7 jours, il tente toutes les applications « gamifiantes » qui se proposent à lui. De l'amélioration de sa vie de couple à la visite de lieux en passant par les tâches ménagères ou professionnelles, toute sa vie y passe. Il admet que son expérience d'une semaine, gérée par des applications lui permettant d'acquérir des points pour chaque action qu'il faisait, lui a apporté du plaisir: "Après tout, ces chiffres étaient la preuve de mon zèle retrouvé.".

C'est bien là que la réflexion se pose. Pour qu'il y ait jeu, il faut avant tout que ce soit vécu comme un jeu. L'esprit ludique est la composante fondamentale du jeu, bien plus que le support. Un autre exemple de jeu en prise avec le réel, dans le milieu de l'éducation cette fois, est





le jeu de rôle historique. Ce dernier met en scène les joueurs afin qu'ils revivent un moment fort de l'histoire. Cette pratique permet un apprentissage beaucoup plus efficace et une appropriation par le vécu facilitant l'implication des apprenants dans le processus éducatif. Seul bémol à ce tableau, l'aspect chronophage de la méthode qui nécessite un choix stratégique de l'enseignant sur les points à aborder de cette manière.

La ludification, propagateur de l'esprit ludique?

Tout ceci présente finalement la ludification comme une réponse à un besoin instinctif, celui de se divertir. C'est en tout cas ce que semble confirmer le succès des jeux sur support numérique que l'on peut observer dans les transports en commun, les rues et les supermarchés. Accrochés à leur boite à jeu, dans leur monde virtuel, les joueurs en viennent même à perdre leur vie de vue.

"J'en arrive même à me cogner dans la rue"m'a t-on dit.

C'est pour moi le signal de la limite du bien fait de ces jeux, numériques ou non. Comme pour tout, c'est l'utilisation qui détermine si une influence est bénéfique ou nuisible. J'y vois le révélateur d'une tendance générationnelle. Un mélange subtil entre la fuite du réel et l'adaptation à ce dernier qui est de plus en plus complexe (rapidité de l'information, mondialisation, sur information).

Finalement, tout peut être un jeu... Survivre à

un repas chez sa belle mère comme on affronte un «boss de fin de niveau» ou encore défier les méandres de l'administration pour obtenir une attestation comme on chasse un trésor. Mais jusqu'à quel niveau est ce souhaitable?

La limite entre le réel et le jeu est une frontière subtile et difficilement domesticable, comme l'énonce la théorie du "cercle magique⁶" de Huizinga. Utilisée à mauvais escient, cette nouvelle composante sociétale pourrait devenir une nouvelle drogue. Le réel ne doit en aucun cas être confondu avec le moment de jeu, sinon, il n'y à plus de réel, mais surtout, il n'y a plus de jeu.

OVNI

- 1 http://www.e-teach.ch
- ² http://www.geelab.rmit.edu.au/
- ³ https://habitrpg.com
- ⁴ Les jeux ludifiant sur support numérique sont appelé « Jeux sérieux » ou « Serious game »
- ⁵ Courrier international Hors série Octobredécembre 2013
- ⁶ Le cercle magique est défini comme la zone psychologique du jeu: à l'intérieur du cercle on est dans le jeu sinon on est en dehors

Sources:

http://www.elgamificator.com

http://www.internetactu.net

http://owni.fr

http://fr.wikipedia.org/



LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES

DÉCOUVERTE COUP DE



LA DÉCOUVERTE LUDIQUE D'UN LUDOTHÉCAIRE

Sky Tango, de Jacques Zeimet par Filosofia Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.



Nouvellement arrivé sur le marché francophone, *Sky Tango* est un petit bijou. De simplicité tout d'abord: le but est de poser des séries de cinq cartes minimum puis de les ramasser afin d'emmagasiner le plus grand nombre de cartes qui seront en fin de partie autant de points de victoire.

Le jeu est donc uniquement composé de deux catégories de cartes comportant chacune 29 cartes numérotées de 1 à 29: les cartes Soleil et les cartes Lune.

Les 29 cartes Soleil, prises dans l'ordre croissant, symbolisent la montée de celui-ci, depuis son lever jusqu'à son zénith. Il en va de même pour les cartes Lune, concernant le cycle de cette dernière.

Chaque joueur devra donc tenter de poser une à une devant lui un maximum de cartes de chaque catégorie dans l'ordre croissant mais pas forcément consécutif, selon ses possibilités, puis de les ramasser. Quelques mécanismes tout aussi simples et très judicieux, viennent s'ajouter: des cartes Eclipse lunaire et Eclipse solaire permettant de cacher une carte posée et donc de casser la suite de cartes, la possibilité d'insérer une nouvelle carte à la place de la carte cachée mais toujours en respectant l'ordre croissant, la présence d'animaux sur certaines cartes qui permettent et même obligent à poser une seconde carte, la main de 5 cartes qui n'est renouvelée que lorsque toutes les cartes la composant ont été jouées et enfin l'Eclipse totale, qui survient lorsque le joueur n'a plus aucune possibilité de jouer ses cartes. Toutes

ses cartes en jeu et dans sa main sont alors défaussées, sauf celles qu'il a pu ramasser donc.

L'astuce est que chaque carte peut être soit déposée chez soi soit chez les autres joueurs. Il faudra donc réfléchir à deux fois avant de choisir quelle carte poser et chez qui. Une carte serait plus intéressante pour bloquer un adversaire ou pour constituer sa propre série? L'Eclipse totale parfois tant redoutée pourrait servir à "nettoyer" une table bloquée à cause des adversaires ainsi qu'en fin de partie. Celle-ci arrive lorsqu'il n'y a plus de cartes à piocher, même après avoir réutilisé la défausse remélangée : toutes les cartes non posées et non ramassées par leur propriétaire seront décomptées de leurs séries précieusement mises de côté.

Petit bijou esthétique ensuite: Johann Ruttinger a su capturer l'essence des jours et des nuits d'été. Le soleil semble nous réchauffer et la nuit donne envie de tendre l'oreille, comme si les grillons allaient se mettre à chanter. Cette ambiance contraste pourtant fortement avec le jeu en lui-même qui est très dynamique et tourne rapidement en affrontement sans pitié.

Ce jeu pourra plaire à une large gamme d'âges différents: la réflexion et l'anticipation peuvent être vraiment développées notamment par les plus grands. D'un autre côté, une certaine place accordée au hasard égalise souvent les chances d'une partie à l'autre, même si la frustration ne sera donc pas absente. Il fera aussi le bonheur des personnes qui préfèrent jouer en équipe car un autre mode de jeu est proposé dès lors que quatre joueurs sont réunis : deux équipes sont formées, qui doivent constituer chacune leurs séries et leurs membres gagnent ou perdent alors ensemble.

Sky Tango est donc un "petit" jeu dans le bon sens du terme: facilement appréhendé, facilement installé, il sera sorti avec des publics différents dès qu'un moment se présentera! Entrez donc dans la danse... Bonne journée... ou bonne nuit!

> Virginie Tacq Spécialiste en sciences et techniques du jeu Cofondatrice de Ludilab



Trolls ELégendes THE FANTASY FESTIVAL LOTTO MONS EXPO MONS (BELGIUM) APRIL 2015 Concerts AHEULBEUK (F) FEUERSCHWANZ (D) LA HORDE (B)

ELUVEITIE (CH) TANZWUT (D) HULDRE (DK) NOOK KARAVAN (B)

CORVUS CORAX(D) RASTABAN(B) CUÉLEBRE (SP) CESAIR (NL)

Festival 4 & 5/04 10:00-20:00

LITERATURE, ANIMATIONS, FAIRY MARKET, ART EXHIBITION, CINEMA, STRIP CARTOON, GAMES CONVENTION



INFO & TICKETS: WWW.TROLLS-ET-LEGENDES.BE

























C'EST JOUETTE

Exploding Kittens, ils ont tous succombé à la tentation... Et vous?

Exploding Kittens¹ est un jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs où chatons, explosions, chèvres, cochonlicornes et autres fantaisies se retrouvent au cœur de l'action. Il s'agit d'un jeu ultrasimple créé par Elan Lee (Xbox, ARGs), Matthew Inman (The Oatmeal) et Shane Small (Xbox, Marvel) dont la mécanique s'inspire de la roulette russe avec un brin de stratégie possible. Le but du jeu? Éviter de se faire tuer par un chaton explosif!

Mécanique du jeu

Toutes les cartes sont mélangées et posées sur une pile face cachée au centre de la table. Les joueurs se relaient pour tirer une carte dans la pioche jusqu'à ce qu'un des joueurs tombe sur un chaton explosif qui l'élimine de la surface de Terre (Mouhahahaaa!). Euh... Pardon! Qui l'élimine de la partie. Parmi les autres cartes, on retrouve des actions spéciales qui permettent de passer son tour ou de forcer le joueur suivant à piocher deux cartes d'affilée, ce qui permet d'insérer un peu de stratégie dans le jeu. Plus la pioche se vide et plus la pression monte parmi les joueurs, mais pas de panique! Il reste toujours une chance de tirer un tacos ou un laser pour distraire le dernier chaton explosif de son destin meurtrier...

Explosion des records

Ce jeu a littéralement explosé les records sur Kiskstarter*. Exploding Kittens a réuni le plus grand nombre de participants (219.382 backers) jamais atteint sur Kickstarter et a récolté, sur les 10.000 dollars demandés, pas moins de 8.782.571 dollars, ce qui le place en tête des records financiers dans le monde du jeu. Il faut dire qu'en seulement 24h, il avait déjà réuni 2 millions de dollars. Pour finir, ce jeu de cartes se retrouve en troisième position des projets ayant eu le plus de succès sur Kickstarter, après le réfrigérateur de boissons Coolest (13 millions de dollars) et la Smartwatch Pebble (10 millions de dollars)².



Origines du succès

L'agitation autour d'Exploding Kittens pourrait s'expliquer par la mécanique du jeu qui convient parfaitement aux familles américaines cherchant des jeux rapides, drôles et sans prise de tête³. En plus de l'interaction qu'il permet, ce jeu de cartes offre également des occasions de "trahison bienveillante" qui vous autorisent à pourrir le jeu de vos adversaires dans une ambiance amusante et amicale. De fait, on retrouve ce plaisir de trahison dans d'autres jeux à succès comme La Vie est une Jungle de Erwan Breuil ou encore Les Loups-Garous de Thiercelieux de Philippe des Pallières et Hervé Marly appréciés du grand public.

Toutefois, le premier garant du succès d'Exploding Kittens serait le thème choisi pour aborder ce petit jeu de 20 minutes. En effet, qui n'a jamais exprimé un petit ((Awwww)) devant une vidéo de petits chatons trop mignons qui constituent une véritable mode virale sur Internet? Selon Inman⁴, si les chats ont autant de succès auprès du grand public c'est parce qu'ils ont ((la même attitude, le même comportement et les mêmes habitudes qu'un grand chat adulte comme les lions et les tigres, mais sont suffisamment petits pour pouvoir les posséder à la maison, ce qui crée une dynamique intéressante avec les humains.)). Bref, tout le monde aime les chats. Et pour combler le cœur en core à prendre des insensibles aux félins, le jeu

*Plateforme de financement participatif qui donne la possibilité à toutes les personnes qui le souhaitent (backers) de financer des projets qui ne sont encore qu'au stade d'idée en échange de récompenses. Dans ce cas-ci, les backers pouvaient recevoir un exemplaire du jeu en échange de leur financement.

20

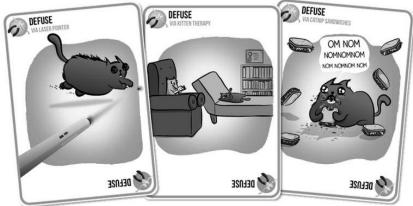
contient aussi des explosions. «Au départ, les chatons étaient illustrés comme des kamikazes à l'intention malveillante, mais, finalement, ils ont évolués en animaux qui tuent juste... parce que ce sont des chats.». Inman avait, d'ailleurs, déjà écrit une bande dessinée sur le sujet des chats tueurs How Much Do Cats Actually Kill⁵ avant de se lancer dans cette aventure. Des chats, des explosions: un cocktail détonnant qui a fait flamber la mise sur Kickstarter.

Pour finir, la notoriété des trois auteurs n'est pas à négliger pour expliquer ce succès :

- Elan Lee: Concepteur de jeux vidéo en réalité alternée pour Microsoft sur PC et Xbox, il a notamment travaillé sur la création de la Xbox originale et dirigé la conception du jeu *The Beat* pour promouvoir le film de Steven Spielberg A.I. Artificial Intelligence⁶
- Matthew Inman: Anciennement concepteur de sites Web, il a créé son propre site Web *The Oatmeal* en 2009 sur lequel il publie ses bandes dessinées. Oatmeal, de son surnom, est suivi par plus de 3 millions de personnes sur Facebook et est particulièrement connu aux Etats-Unis⁷
- Shane Small: Artiste et concepteur de jeux vidéo depuis 10 ans, il a travaillé en collaboration avec les géants du secteur: Marvel et Xbox, mais aussi avec d'autres industries de renom telles que Disney ou encore Lego⁸

Pour compléter le tableau des grands artistes autour de ce jeu de cartes, ces trois auteurs se sont également nourris des conseils et des feedback rendu par Max Temkin⁴, co-créateur de Cards Against Humanity**, pour améliorer Exploding Kittens dans sa phase de conception.

Conclusion





À travers la description d'Exploding Kittens, cet article nous montre que la mécanique du jeu n'est pas auto-suffisante pour provoquer un tel engouement chez les joueurs. D'autres facteurs tels que les illustrations ou le thème choisi sont d'autant importants à prendre en compte au moment de créer un jeu pour pouvoir prévoir son succès potentiel. Pour finir, s'associer à des noms connus et reconnus dans le domaine du jeu, si c'est possible, peut également donner un grand coup de booste au plan marketing du jeu. Bientôt, ce sera à vous de jouer!

Sortie prévue pour juillet 2015!

Virginie Gilson

Sources:

- ¹ http://www.explodingkittens.com/
- $^2\,$ http://www.theguardian.com/technology/2015/feb/23/exploding-kittens-card-game-kickstarter
- ³ http://www.trictrac.net/actus/le-projet-conan-fait-pitie-finalement
- ⁴http://www.independent.co.uk/extras/puzzles-and-games/exploding-kittens-a-highly-strategic-kittypowered-version-of-russian-roulette-10052417.html
 - ⁵ http://theoatmeal.com/comics/cats_actually_kill
 - 6 http://en.wikipedia.org/wiki/Elan_Lee
 - ⁷ http://0at.org/pages/about
 - 8 http://sml-design.com/about/

http://www.nextinpact.com/news/93163-exploding-kittens-jeu-cartes-sur-kickstarter-explose-records.htm

https://www.kickstarter.com/projects/elanlee/exploding-kittens

http://uk.businessinsider.com/exploding-kittenskickstarter-success-2015-1?r=US

http://theoatmeal.com/comics

http://cardsagainsthumanity.com/

** Il s'agit d'un jeu de carte où un joueur pose une question inscrite sur une carte noire et tous les autres joueurs doivent donner une réponse, la plus drôle possible, à l'aide de leurs cartes blanches. Les auteurs précisent que c'est un jeu qui convient aux horribles personnes puisqu'il provoque des réponses méprisables et embarrassantes.

LA PAGE DE LUDO ASBL

CONCOURS, JURYS ET REPRÉSENTATIONS (INTER)NATIONALES: LUDO ASBL SUR TOUS LES FRONTS

Aider chaque année le grand public et les professionnels à distinguer les jeux de qualité parmi les nombreuses parutions et créations ludiques est l'une des missions de LUDO ASBL, conformément à son objet social. Ainsi, même si elle a fait place au LABEL LUDO depuis 2004, anciennement nommée ((C'est jouette)), notre sélection annuelle des meilleurs jeux parus en Fédération Wallonie-Bruxelles fête ses trente ans cette année.

Depuis une dizaine d'années, Nicolas Boseret, notre chargé de com. et gestionnaire du site www.ludobel.be est également membre du jury des jouets de l'année en Belgique, organisé par la Fédération Belge du Jouet.

Depuis 2004 LUDO asbl est également représentée dans le jury du concours international de création ludique de Boulogne-Billancourt. Quatre membres du Bureau LUDO s'y sont succédé: Michel Van Langzendonckt en 2004, 2005, 2007 et 2008; Olivier Grégoire en 2011 (avant de se retirer et... de remporter le concours en 2012!); Nicolas Boseret 2010, 2012 et 2013; et François Romain en 2014 (récemment engagé comme chargé de com. par Asmodée). Depuis 2010, Michel Van Langendonckt est quant à lui membre du jury des as d'or jeux de l'année en France.



Jury et palmarès 2015. VLG, Mr Phal, Hélène Graveleau, Léonidas Vesperini, Martin Vidberg, Catherine Watine, Sarah Doraghi, Marcus (Photo: Nadine Seul, officine Trictrac).

Pour rappel Colt express a remporté l'As d'or jeu de l'année 2015 et Five Tribes, le Grand prix des jeux plus complexes. Ces jeux sont chroniqués par Olivier Grégoire sur www. ludobel.be. Les excellents Loony quest (prix du

jury) et La chasse aux Gigamons (As d'or enfants) complètent les lauréats. Les 8 autres finalistes: Abyss, Dead of Winter, Deus, Héros à louer, Le Lièvre et la Tortue, Miniville, Parade, Perlin Pinpin et Splendor valent également l'achat. Plus d'infos sur www.festivaldesjeux-cannes.com.



Cannes. Remise des As d'or 2015 L'équipe de Colt Express félicitée par Mr Phal, Léonidas, VLG, Marcus et Nadine Seul (Photo Dr Mops. www.trictrac.net)

En août 2014, à l'issue de la conférence internationale de Séoul, Michel Van Langendonckt a remplacé son compatriote Jean-Pierre Cornelissen comme Vice —président de l'ITLA (www.itla-toylibraries.org/) et intégré le Conseil d'administration. Il est représentant de l'ETL (European Toy Libraries) auprès de l'ITLA. L'ETL a récemment publié une excellente documentation sur les ludothèques.

Nous sommes également représentés dans des groupes de recherche sur le jeu et le jouet tels le groupe (inter)national «jeux et pratiques ludiques» des CEMEA qui se réunit 4 fois par an à Paris, les colloques annuels «Board Games Studies», ainsi que les colloques tri-annuels de l'International Toy Research Association, ITRA.

Enfin, depuis 2013, nous sommes régulièrement consultés pour rendre des avis sur les dossiers (Boost-up industries) rentrés à la Région wallonne en vue d'obtention de subsides.



COURRIER DES LECTEURS

Chers lecteurs, chères lectrices, chers ludothécaires,

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

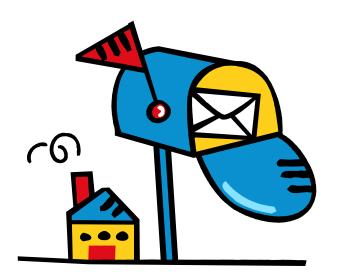
En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité. L'équipe de LUDO asbl est à votre écoute pour le prochain numéro!

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

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

Merci de nous avoir lu.

Sarah Verstraeten





Artichouette journal d'information de Ludo ASBL * Editeur responsable Ludo ASBL, représentée par Michel Van Langendonckt * Rédacteur en chef Sarah Verstraeten * Graphisme, mise en page et mise en couleurs Sarah Verstraeten * LUDO asbl est une association rassemblant des ludothèques et des ludothécaires de la Communauté française de Belgique, conventionnée en éducation permanente. Siège social, secrétariat, LUDO HEB-ULB Ludivine et LuCIFER 62, av. De Fré - 1180 Bruxelles * Site internet www.ludobel.be * Permanences Sophie Hanozet 02/733.85.00 et info@ludobel.be * N° d'entreprise 424.043.418 * Numéro de compte BE65 0682 0114 6196 *