



L'Artichouette

La feuille de chou de **LUDO asbl**



P601034

BP 1/7939

1050 BXL 5

LUDO asbl, av Defré 62 1180 Bruxelles

Mars - Avril - Mai 2015

Périodique trimestriel n° 30

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

Dossier

Ludothèques, ludotech: Visions croisées

INITIATIONS LUDIQUES:

Les 10 ans du Piment ASBL

JEU COUP DE COEUR: *Level up*

C'EST JOUETTE: *Piratoon's*

FOCUS: Animer un jeu

ÉDITO

L'été s'installe, lentement mais sûrement. Les températures montent. Ce qui n'empêche pas nos rédacteurs de vous proposer des articles de qualité, comme toujours.

Cette fois, nous abordons deux visions de la ludothèque dans le Dossier.

L'Initiation ludique, quant à elle, est un le compte-rendu d'OVNI, qui a participé à la fête des 10 ans de Piment ASBL, à Molenbeek. Le jeu comme outil de travail? Bien sûr!

Le Focus vous apprendra d'ailleurs comment devenir un animateur aussi incroyable que lui, grâce à Virginie.

Et les jeux ne sont pas en reste, avec de belles analyses de *Piratoon's* et *Level Up*.

Enfin, n'oublions pas la Page de Ludo asbl, où vous trouverez l'appel à notre Assemblée Générale.

Ne la manquez pas!

Ludiquement vôtre,

Sarah Verstraeten

SOMMAIRE

FOCUS SUR ...

ANIMER UN JEU 7

INITIATIONS LUDIQUES

LES 10 ANS DU PIMENT 10

DOSSIER :

LUDOTHÈQUE, LUDOTHECH: VISIONS CROISÉES 14

LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES :

JEU COUP DE COEUR: *LEVEL UP* 22

C'EST JOUETTE :

PIRATOON'S 24

ET AUSSI ...

CALENDRIER LUDIQUE 4

AGENDA DES LUDICENTRES 4

LA PAGE DE LUDO ASBL 25



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

Responsable Artichouette

Sarah

artichouette@ludobel.be

Website

Nicolas Boseret

Les cahiers de LUDO

Alain

Reporters

OVNI, Virginie Gilson, Virginie Tacq, VLG

28 mai :	Journée mondiale du jeu	
20 juin :	Fête du jeu de Defré à Bruxelles	(Belgique)
26, 27, 28 juin :	Ludo Weekend à Villers Ste Gertrude	(Belgique)

La Fête du jeu de Defré

Les étudiants de l'année de spécialisation en sciences et techniques du jeu vous invitent à leur fête!

Au programme, ateliers, animations, jeux géants, présentation des jeux créés par les étudiants, ...

Le jeu sera présent sous toutes ses formes, et de toutes les époques!

Le Label ludo sera également mis à l'honneur, et vous pourrez déjà admirer les jeux concurrents pour ce prix.

Plus d'infos:

Haute école de Bruxelles (Defré)

Avenue Defré, 62 - 1180 Uccle

02/373.71.10

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 21 ou via notre site www.ludobel.be.

AGENDA DES LUDICENTRES

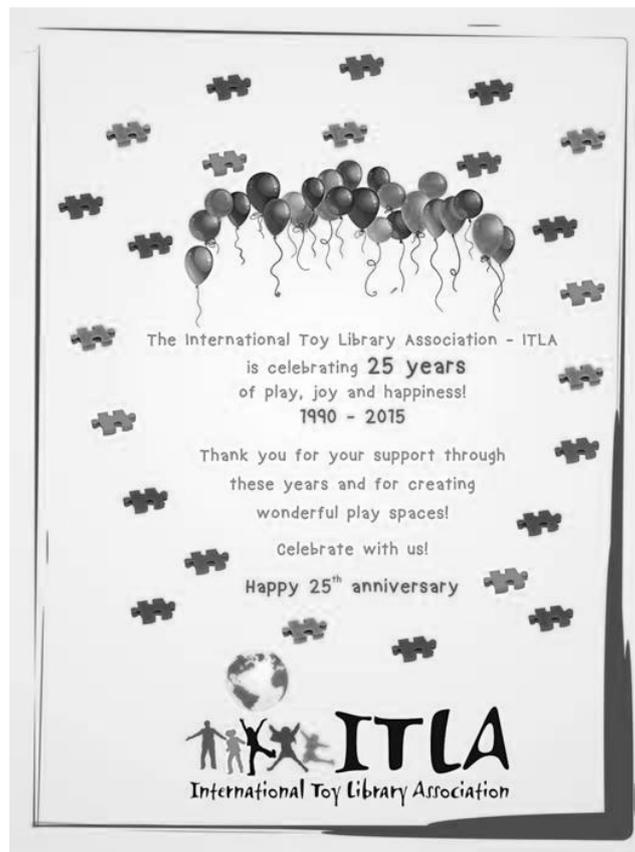
- **Ateliers jeux Baby-boum à La Marelle**
Du mardi au vendredi de 9h à 12h
Espace de rencontre et de découverte autour du jeu pour enfants de moins de 3 ans, seuls ou accompagnés
Ludothèque La Marelle
Rue Jacob Macoy 34, 4000 Liège
04/254.69.05
- **Soirées Apéro-jeux au Potemkine bar**
Tous les mardis 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
À partir de 14 ans, 2€
Ecole IATA, Rue de la Montagne 43, 5000 Namur
www.ilv.be
- **Soirées jeux au club Objectif Jeux de Grivegnée**
Tous les jeudis et vendredis de 20h à minuit
À partir de 10 ans, 2€
Avenue de Péville 232, 4030 Grivegnée
04/264.01.55
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

ÉVÈNEMENTS RÉGULIERS

Du mardi au vendredi de 9h à 12h:	Ateliers Baby-boum à <i>La Marelle</i> à Liège
Tous les mardis à 18h:	Soirée Apéro-jeux au <i>Bar du Matin</i> (Albert) à Forest
Tous les mardis à 18h:	Soirée Apéro-jeux au <i>Belga</i> (Flagey) à Ixelles
Tous les mardis à 18h:	Soirée Apéro-jeux au <i>Flamingo</i> (Yser) à Bruxelles
Tous les jeudis à 20h :	Soirée jeux au club <i>In Ludo Veritas</i> à Namur
Tous les jeudis et vendredis à 20h:	Soirée jeux au club <i>Objectif Jeux</i> à Grivegnée
Tous les dimanches à 14h30:	Après-midi jeux au club <i>Alpaludisme</i> 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
1ers samedis du mois à 19h:	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Évère
2è mercredis du mois à 19h30:	Soirée Terrible à <i>La Table</i> , bar restau à Bruxelles
4è mercredis du mois à 14h30:	Après-midi <i>Jouéthèque</i> à la Bibliothèque de Laeken
Derniers mercredis du mois à 18h:	Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine à Uccle
Un mercredi par mois:	«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
- **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
- **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@ludothèques.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@ludothèques.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

L'Association Internationale des Ludothèques (ITLA) fête ses 25 ans ce 28 mai, journée mondiale du jeu



Né vers 1960 en Scandinavie, le concept de ludothèque est apparu en 1970 dans nos dictionnaires. Dès 1990, le mouvement s'est structuré à l'échelle mondiale en créant l'ITLA, une Association Internationale Sans But Lucratif de droit belge. 25 ans plus tard, on dénombre près de 10.000 ludothèques sur les 5 continents dont une grosse moitié en Europe.

Espace abritant une collection de jeux et jouets pensée et animée dans un but d'utilité publique ; idéalement, une ludothèque propose du prêt (1€ par jeu pour 15 jours en moyenne en Belgique), du jeu sur place, des animations culturelles et divers partenariats ponctuels.

La Belgique compte actuellement 213 ludothèques. Le secteur se professionnalise progressivement. Un diplôme officiel « en sciences et techniques du jeu » a vu le jour en 2013 en collaboration avec LUDO, l'association des ludothèques francophones belges. Il est délivré par la Haute Ecole de Bruxelles et la Haute Ecole Spaak.

Les adresses des ludothèques francophones belges, des animations et expositions organisées à l'occasion de la journée mondiale du jeu, et le programme du diplôme en sciences et techniques du jeu sont disponibles sur www.ludobel.be

Informations, interviews: mvanlangendonck@heb.be
Secrétariat LUDO asbl: Sophie Hanozet 02/733.85.00

Vous aussi, vivez cette sensationnelle expérience d'animateur!

Maintenant que vous savez comment organiser une super soirée jeux (cf. Organiser une soirée jeux : Artichouette n°30), il faut encore réfléchir à la manière dont vous allez l'animer.

Et oui, placer des personnes autour d'une table avec un jeu, certes adéquat, et des règles, certes bien expliquées (cf. Comment expliquer une règle de jeu : Artichouette n°29), ne suffit pas à garantir une bonne ambiance parmi les joueurs. C'est vrai, qui n'a pas déjà raté une recette alors que tous les ingrédients avaient été préparés minutieusement, suivant les conseils de grand-mère? Ne mentez pas, je suis certaine que je ne suis pas la seule à avoir vécu ça!

Seulement, pas de chance, pour faire de cet événement ludique un succès, il va falloir encore travailler un peu avant l'arrivée des invités. Bien évidemment, ceci est également valable si vous êtes conviés à animer un événement ludique que vous n'avez pas personnellement organisé. De toute façon, la réflexion, c'est bon pour les méninges!

Préparation de l'animation

Vous connaissez déjà l'objectif de votre événement ludique, le public qui sera présent, les jeux que vous allez proposer, la date et le lieu fixés ainsi que l'organisation prévue pendant cet événement. Il ne vous reste donc plus qu'à creuser un peu plus profondément certaines de ces informations pour ne rien laisser au hasard.

Objectif

L'objectif permettra de poser le cadre d'animation dans lequel les joueurs vont être plongés pour la durée de l'événement ludique. Autrement dit, c'est le garant de l'ambiance que vous aimeriez instaurer pendant votre soirée jeux.

Si l'objectif est simplement de passer un moment agréable où le jeu n'est, finalement, qu'une des

possibilités pour l'atteindre, l'animation des jeux se fera dans un cadre plus détendu et dans un rythme plus espacé que si le jeu est réellement au centre de votre soirée.

Aussi, si votre objectif est de faire découvrir le jeu de société à des novices, vous allez peut-être devoir simplifier quelque peu les règles du jeu et animer des parties relativement courtes en réduisant les objectifs de victoire. De cette façon, les joueurs auront l'occasion de découvrir plus de jeux et de se faire une idée sur ce qui existe dans ce domaine. Cela se fait surtout dans les festivals organisés sur le jeu et ouverts à tout public.



C'est encore différent si l'objectif est de promouvoir un jeu nouvellement édité par un organisme, qui requiert vos services d'animateur. À ce moment-là, il s'agira plutôt d'une animation détaillée, voire théâtrale, autour du thème et des nouveautés qu'il apporte pour donner envie à tous les joueurs potentiels de le tester.

Animateur

Il est important de vous questionner en tant qu'animateur : est-ce que je connais suffisamment les jeux pour pouvoir les animer correctement? Suis-je suffisamment à l'aise en public pour animer un événement ludique? Est-ce que je prends du plaisir à animer?

Si la réponse à ces questions est affirmative, vous allez pouvoir réfléchir au style d'animation qui vous convient. Bien évidemment, si vous débutez, vous allez d'abord tester différents styles avant de trouver celui qui vous correspond le mieux. Après tout, c'est dans la pratique qu'on apprend à se connaître soi-même ! Et si vous aimez plusieurs styles d'animation, c'est tant mieux, puisque vous serez certainement amené à en changer en fonction des objectifs de votre événement ludique.

Le cœur de l'animation

Ça y est ! Le matériel est bien installé, vous connaissez les règles des jeux sélectionnés pour l'animation, et vos invités sont arrivés. Vous allez pouvoir vous lancer corps et âme dans votre animation ! Bon, on me dit à l'oreillette que j'en fais peut-être un peu trop... Quoi qu'il en soit, l'objectif est d'y prendre du plaisir.

Accueil des joueurs

Il est important de prendre en main les joueurs dès le début de l'animation et de veiller à instaurer un cadre bienveillant. C'est le moyen le plus sûr pour garantir à tous les joueurs un sentiment de sécurité, des échanges chaleureux et de bonnes conditions tout au long de leur expérience de jeu.

Explication des règles

Une fois le cadre posé, vous allez pouvoir expliquer les règles du jeu de façon simple, claire et thématique pour permettre aux participants de comprendre l'objectif et la manière de jouer. Vous pouvez vous aider des conseils proposés dans l'Artichouette de décembre 2014.

Composition des équipes

Pour jouer, c'est mieux si les équipes sont équilibrées, en répartissant les joueurs expérimentés et novices de façon à ne pas avoir une équipe beaucoup trop forte par rapport à une autre. Vous pouvez également répartir les joueurs en fonction de leur âge et de leurs affinités. Pour cela, soit vous énoncez ces conditions et vous laissez choisir les participants tout en vérifiant l'équilibrage des équipes, soit vous les composez vous-même avec une part de hasard.

Motivation de l'animateur

Pour que les joueurs passent un moment agréable lors de votre événement ludique, il est nécessaire de leur donner envie de jouer. Et l'un des premiers moteurs pour déclencher cette envie, c'est vous ! L'animateur est le tenancier du cadre et de l'ambiance. Il se doit, dès lors, d'être lui-même motivé et enthousiaste par rapport aux jeux qu'il présente.

Conduite de l'animation

Animation du jeu

Pour l'animation proprement dite, deux situations s'offrent à vous : soit vous restez en dehors de la partie et vous prenez le rôle de maître du jeu, soit vous participez au jeu et prenez le rôle de joueur au même titre que les autres. Quelle que soit la position choisie, vous devrez rester impartial en prenant des décisions équitables entre les équipes et ne pas vous laisser influencer par les joueurs.

Pour cela, il faut veiller à respecter les règles du jeu énoncées au début de la partie, ne pas en changer en cours de route et pouvoir révéler des tentatives de tricherie, même si la plupart du temps, les joueurs ne se rendent même pas compte qu'ils trichent. Et tout ceci dans la bonne humeur ! L'objectif, je le répète, étant que tout le monde s'amuse.

Animation des résultats

Les résultats sont partie intégrante du jeu. Il ne faut donc pas négliger cet aspect de l'animation qui demande de relativiser les prouesses et les revers des joueurs afin que tout le monde en ressorte avec de bons souvenirs. Bien sûr, l'animation des résultats est aussi intégrée dans la thématique du jeu, ce qui permet de maintenir les joueurs dans l'ambiance créée jusqu'à la fin de la partie.

Réflexion sur l'animation

Lorsque votre événement ludique se termine, il est toujours intéressant de discuter avec les participants pour savoir comment ils ont vécu leur expérience de jeu et votre animation en particulier. Comme ils sont en première ligne de votre travail, ils constituent la meilleure source de conseils qui vous permettra de vous améliorer.

Après, vous verrez qu'au fil des parties, l'animation deviendra une seconde nature !

Conclusion

Une animation se prépare, se conduit et se réfléchit. Ceci demande certaines qualités de la part de l'animateur, comme être capable de mener le jeu (se faire entendre, parler clairement, aller à l'utile et l'essentiel, ...), moduler les règles si nécessaire (pour simplifier ou simplement relancer la dynamique du jeu), réguler les relations entre les joueurs (maintien du cadre bienveillant), arbitrer le jeu (impartialité, observation des réactions des joueurs, ...).

Mais n'ayez pas peur ! Tout ceci viendra avec la pratique...

Virginie Gilson

Assistante en psychologie sociale, du travail et des organisations et membre du comité de rédaction de LUDO asbl

Références :

- François, J-C. Dynamique de groupes et techniques d'animations: manuel théorique: 3ème Assistant en psychologie. Jemeppe: Haute Ecole de la Province de Liège, Catégorie sociale, 2011-2012. Notes de cours. 78 p.
- Jesuisanimateur.fr. Réussir vos animations.
- Jouons! Animer un jeu nécessite plusieurs savoir-faire.
- Wioland, J-C. (n.d.). Dix règles d'or pour qu'un jeu réussisse.



Le Piment ou l'utilisation du jeu pour le travail des mathématique et de la logique

Le Piment est une asbl de Molenbeek qui organise des formations en français langue étrangère (FLE). Elle base ses formations sur le jeu comme outils pour développer les compétences et notamment en logique et en mathématique.

Cette année, elle a organisé la dixième édition du festival du jeu de math logique, qui propose aux différents organismes de l'alphabétisation et du FLE, ainsi qu'à leurs usagers, de visiter les locaux du Piment, d'observer leurs méthodes et de partager un moment de jeu autour d'un verre. J'ai eu l'honneur de participer, sous l'égide de *Let's play together*, à cette dernière partie en tant qu'animateur. Voici ce que j'ai vécu.

Ce festival est une magnifique aventure humaine ! J'avais prévu des jeux très différents, mais qui avaient tous cette particularité de s'expliquer rapidement. La difficulté à pratiquer la langue ne devait pas être un frein. Afin de créer un accueil simple et motivant, je propose d'emblée un crayon coopératif, qui a l'avantage de cacher les moins affirmés dans le groupe et de proposer un but clairement identifiable.

C'est assez impressionnant de voir la façon dont les personnes qui semblaient les plus timides se mettent à crier et à rire franchement !

Les joueurs se sentaient de fait beaucoup plus à l'aise pour aller découvrir les autres jeux, plus tape à l'œil les uns que les autres. C'est ainsi que la palme revient au *Bamboleo*, placé idéalement au centre de la pièce. Ses couleurs vives et son côté attrayant (l'appel du défi) en ont fait la coqueluche de l'animation ! Le bruit des pièces qui tombent désinhibe les derniers introvertis, qui finissent par jouer au *Carom*, le célèbre billard d'Inde.

Nous avons même eu la chance d'accueillir deux indiens qui nous ont présenté les rudiments du jeu. La fierté était rayonnante dans leurs yeux, d'autant plus que la qualité de leur jeu était époustouflante. Ils nous ont même appris que ce modèle était en fait une version plus petite, pour apprendre aux enfants...

Encore quelques parties de jeu du roi, le fameux flipper à toupie, d'elasticum ou de *Dobble* et il est déjà le temps de clôturer la séance.

Pour finir en beauté, je propose à quelques dames qui se désaltèrent d'inventer une histoire à l'aide de *Speech*. Et là, c'est une magnifique scène d'imagination et de rigolade improvisée, chacun apportant un élément de sa culture dans une vraie leçon de vivre ensemble.

Petite interview de Sylvain Bertrand, coordinateur de l'ASBL.

OVNI: Comment l'idée du jeu vous est elle venue ?

Sylvain Bertrand: Lors de l'exposition interactive organisé par la Maison de la Francité, loin des règles scolaires, ces jeux permettent un entraînement linguistique par le plaisir : bases de la lecture et de l'écriture, exercices d'appellation, maîtrise de l'orthographe, enrichissement du vocabulaire, structuration du récit, etc. C'est aussi, pour les plus grands, une occasion amusante de faire le point sur leur compétence linguistique ou sur leur culture générale.

Le Piment a visité l'exposition à de nombreuses reprises et c'est à partir de là qu'est née l'idée de faire de même avec des jeux où, à contrario, la maîtrise de la langue française n'est pas indispensable.

Petite interview de Sylvain Bertrand,
coordinateur de l'ASBL.

OVNI: Dans quelle mesure le jeu est un outil pertinent dans votre activité?

SB: Dans le cadre de l'expo «Jeux de langage», si un formateur joue avec ses apprenants, les dés sont pipés dès le départ. L'apprenant sait qu'il n'a que peu, voire pas de chance de gagner, et le formateur ne peut jouer pleinement, il fait semblant de réfléchir...

En partant des jeux de math ou de logique, on remet les pendules à l'heure. C'est vrai que la personne qui connaît le jeu a un avantage lors d'une première partie (et encore!!) mais les participants peuvent très vite reprendre le dessus, surtout s'ils sont "joueurs". Autre avantage des jeux de math et logique: la durée de jeu. En effet, la durée d'une partie étant beaucoup plus courte, on peut très facilement refaire la revanche voire même la belle, alors que pour la plupart des jeux de langage on n'aurait peut-être pas terminé la première partie.

A travers le jeu, on peut également voir les stéréotypes de genre que nous retrouvons ailleurs dans notre société. Dans la communauté arabo-musulmane, par exemple, les hommes sont souvent de très bons joueurs. Ils passent parfois des journées à jouer aux cartes, aux dames, aux dominos et au "parchis". Les femmes quant à elles disent très fréquemment qu'elles ne peuvent pas jouer que c'est réservé aux hommes, qu'elles n'ont pas le temps pour ça, etc.

Durant le festival, les femmes sont beaucoup plus réservées, le démarrage est plus lent et il faut parfois les "apprivoiser" avec des jeux plus simples. Mais une fois lancées, certaines peuvent s'avérer fort redoutables et si elles peuvent "mettre une raclée" aux hommes, la victoire n'en est que plus belle. Dans les groupes d'alphabétisation, il n'est pas rare que des mamans nous disent face à un jeu de *Puissance 4*: «Ah! mes enfants ont ça!» ou bien «j'ai déjà vu ce jeu à la brocante mais je ne sais pas comment on joue!».

OVNI: Comment amenez vous le jeu lors du festival?

SB: Durant le festival, nous présentons plus d'une centaine de jeux différents. Parmi les jeux sélectionnés, très peu font l'objet de publicité à la télé; ils ne sont pas vendus en grande surface mais dans des magasins de jeux. Le fait de voir le contenu des boîtes, de jouer, d'avoir des explications quant aux règles, au nombre de joueurs,... Beaucoup de visiteurs demandent où ils peuvent se procurer ces jeux et nous leur donnons les adresses de toutes les ludothèques de la région bruxelloise (car ces jeux sont souvent chers) et quelques noms de magasins plus spécialisés.

Certains centres de formation, la Chom'hier notamment, nous demande des jeux pour travailler le même jeu en sous-groupes, où les participants doivent lire la règle et l'expliquer aux autres. Tout un programme!

En guise de conclusion, je pense que les leçons que l'on peut retirer de ces témoignages sont que le Jeu rassemble, malgré les différences, et ce, de façon universelle. Tout le monde joue! Et c'est en jouant que l'on s'aperçoit à quel point nous sommes semblables, c'est en jouant qu'on trouve l'égalité à tout niveaux.

On voit également clairement que le jeu permet de développer les compétences à la fois logiques et langagières, mais également humaines. C'est ici qu'il montre toute sa force et toute sa

densité, dans la réalisation la plus noble qui soit de sa propre humanité.

OVNI

Piment A.S.B.L.

Rue de la Colonne, 56
1080 Molenbeek
02/218.33.79

Secrétariat ouvert du lundi au vendredi
de 9h à 12h et de 13h30 à 16h15



les étudiants de l'année de
spécialisation en Sciences
et Techniques du Jeu
vous invitent à

LA FÊTE DU JEU

Samedi 20 Juin, de 12 h à 17 h
à la Haute Ecole de Bruxelles (Defré)

.....
Adresse : Avenue De Fré - 62 1180 Bruxelles

PROGRAMME AU VERSO

LA FÊTE DU JEU

Les étudiants de l'année de spécialisation en sciences et techniques du jeu vous invitent à la fête du jeu !

PROGRAMME

- 12 h 00 :**
- Verre de bienvenue.
 - Discours du responsable de l'année de spécialisation Michel Van Langendonck.
- 12 h 30 - 17 h :**
- Jeux géants
- 13 h - 16 h :**
- Présentation des jeux créés par les étudiants
 - Atelier "casse-têtes"
- 13 h - 17 h :**
- Jeux adaptés (déficiences visuelles et auditives)
 - Jeux antiques
 - Présentation des différents types de jeux de société
 - Présentation d'un jeu ou jouet à travers l'histoire et la géographie : les jeux de balles, les échasses, la marelle, l'ours en peluche, les casse-têtes.
 - Histoire en jeux, enjeux d'histoire: le Bicentenaire de Waterloo.
 - Marionnettes d'ici et d'ailleurs
 - Présentation des jeux du label ludo 2015
 - Présentation des travaux de fin d'études

Haute Ecole de Bruxelles (Defré)

Ludothèques, ludotech : d'aujourd'hui à demain. Visions croisées

Dans ce dossier, Michel VLG et Virginie Tacq vous proposent leurs visions de la ludothèque, d'aujourd'hui et de demain, entre faits et ambitions.

Le jeu : vers la culture et au-delà !

Quelle place pour le jeu dans les institutions actuelles ? Quelle place dans les institutions futures ? Le jeu est un élément essentiel de la culture citoyenne et doit réfléchir à son évolution afin d'amorcer le tournant vers une société culturelle centrée utilisateurs.

L'inspection générale des bibliothèques française a publié en ce mois de février 2015 un rapport intitulé « Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile »¹.

Si, comme déjà précédemment évoqué dans ces pages², le monde du jeu et celui des livres sont indubitablement liés, il a pourtant semblé nécessaire d'établir des recommandations afin de garantir que cette "conjugaison" soit donc "fertile". Il

ne s'agirait pas d'utiliser le jeu purement comme un produit d'appel mais bien de réfléchir à son intégration adéquate dans cet archétype du lieu d'accès à la culture et au savoir qu'est la bibliothèque, qui plus est dans sa représentation française.

D'emblée, la synthèse qui introduit le rapport évoque « [des] tensions latentes entre traditions de l'éducation populaire, d'une part, et de la culture,

d'autre part. » qui devraient être surmontées par les bibliothèques et les ludothèques en encourageant « une approche globale fondée sur une complémentarité raisonnée ».

Les filiations différenciées des livres et des jeux seraient-elles finalement amenées à fusionner dans une offre culturelle globale, en poursuivant la modification de l'image des bibliothèques vers l'ouverture à davantage de publics ? Ce rapport répond sans doute par l'affirmative tout en précisant que « la mesure des moyens à mobiliser est indispensable pour que la mise en œuvre d'actions ou de collections de jeux ne mette pas en cause les fonctions et missions fondamentales des bibliothèques ».

Si nous prenons le temps de parcourir ces missions



telles que décrites par l'UNESCO dans son manifeste sur la bibliothèque publique, il ne semble pas que l'introduction de jeux puissent les mettre en cause : « Il faut tenir compte des missions-clés de la bibliothèque publique relatives à l'information,

l'alphabétisation, l'éducation et la culture, qui sont les suivantes :

1. créer et renforcer l'habitude de lire chez les enfants dès leur plus jeune âge ;
2. soutenir à la fois l'auto-formation ainsi que l'enseignement conventionnel à tous les niveaux ;
3. fournir à chaque personne les moyens d'évoluer de manière créative ;
4. stimuler l'imagination et la créativité des

- des enfants et des jeunes ;
5. développer le sens du patrimoine culturel, le goût des arts, des réalisations et des innovations scientifiques ;
 6. assurer l'accès aux différentes formes d'expression culturelle des arts du spectacle ;
 7. développer le dialogue inter-culturel et favoriser la diversité culturelle ;
 8. soutenir la tradition orale ;
 9. assurer l'accès des citoyens aux informations de toutes catégories issues des collectivités locales ;
 10. fournir aux entreprises locales, aux associations et aux groupes d'intérêt les services d'information adéquats ;
 11. faciliter le développement des compétences de base pour utiliser l'information et l'informatique ;
 12. soutenir les activités et les programmes d'alphabétisation en faveur de toutes les classes d'âge, y participer, et mettre en oeuvre de telles activités, si nécessaire.»³



Le rapport poursuit avec quelques questions, faisant écho à celles que pourrait se poser son public : « Plancher salvatrice ou mode passagère ? Déroute ou évolution souhaitable ? Nouveauté totale ou continuité ? ».

L'auteure place ici l'introduction formalisée des jeux en bibliothèque entre déroute et évolution. Entre galvaudage de la bibliothèque, de la culture et évolution de celle-ci (souhaitable ou non d'ailleurs).

Elles sont pour moi symptomatiques d'une relation étrange entre le jeu et la culture, qui se voit finalement toujours positionné par rapport à celle-ci, alors que « *Le jeu est plus ancien que la culture* », comme disait Huizinga dans son *Homo Ludens*. Si, en 1938, étaient déjà posés les jalons de cette consubstantialité du jeu et de

la culture, dans la pratique, le discours en est encore éloigné.

Le rapport cite également, plus proche, Jacques Henriot qui « *écrivait déjà en 1989 : « Le monde où je vis est un monde où il est de plus en plus question de jeu : non seulement parce qu'il me semble que l'on y joue chaque jour davantage, mais surtout parce que l'idée même du jeu s'applique constamment à de nouvelles situations, à des formes de conduite et de pensée auxquelles il eût paru, récemment encore, inconvenant de l'appliquer. » »*⁴

Cela rappelle pour moi les notions de pratiques culturelles légitimes et illégitimes, telles que nous les retrouvons dans une enquête comme celle menée par l'Observatoire des Politiques

Culturelles, « *Étude approfondie des pratiques et consommation culturelles de la population en Fédération Wallonie-Bruxelles* »⁵ : « Nous qualifierons de "légitime" une pratique qui sera davantage le fait

des couches sociales les plus instruites. La légitimité des pratiques et des goûts n'est donc pas perçue comme absolue et ce "label" ne préjuge pas de la valeur intrinsèque de ceux-ci. »⁶ Malgré cet avertissement, il me semble difficile de ne pas être sensible à la signification usuellement négative du mot « illégitime ». Passons tout de même outre ces considérations de vocabulaire pour nous pencher sur les données de cette étude. Le jeu n'est cité que de deux manières : le jeu vidéo sur console (illégitime) et le jeu vidéo sur PC/Internet (commun aux diverses couches de population). Selon deux chercheurs travaillant sur le projet, François Demonty et Cynthia Dal, le jeu, quoique pouvant être évoqué par les répondants, ne fut pas abordé spécifiquement au travers des entretiens semi-directifs⁷.

Si nous prenons encore les sources de financement propres aux ludothèques, nous retrouvons le secteur Ludothèques de la Commission Communautaire Française (COCOF) attaché au Service des Affaires socio-culturelles et du Sporti alors qu'il y existe un Service de la Culture et du Tourisme, auquel la littérature, la musique et le théâtre entre autres appartiennent. De même, dans les communes, où les ludothèques autonomes relèvent souvent de l'échevinat de la Jeunesse alors que les bibliothèques relèvent de la Culture.

Pourtant, *«L'affirmation de l'identité de la ludothèque et l'attente d'une reconnaissance de cette identité et du métier de ludothécaire sont très présentes [au sein de l'Association des Ludothèques Françaises]. Cette attente semble liée au sentiment persistant d'une certaine illégitimité, générant le besoin de «consolide[r]sa place parmi les métiers à caractère social et culturel»⁹.*

Dès lors, une place reconnue dans le secteur éponyme serait un premier pas vers la reconnaissance du caractère profondément culturel du jeu et des jeux. Cependant, cette reconnaissance devrait pouvoir s'effectuer en propre et non comme structure intégrée aux bibliothèques car chaque «-thèque» possède ses spécificités et ne peut être arrimée à une autre que lorsque l'identité de chacune peut être garantie. C'est sur ces bases seulement que notre réflexion pourrait nous emmener plus loin, dans l'exploration d'un autre type de lieu, où les usages de ces spécificités pourraient être exploitées pour construire un espace enrichissant et épanouissant pour tous les citoyens.

Cet autre type de lieu serait le troisième lieu ou tiers lieu, défini par Oldenburg¹⁰ comme étant un environnement social distinct du lieu de vie et du lieu de travail. Quelles seraient les activités pratiquées dans ce tiers lieu? Tout d'abord, une liste de caractéristiques du lieu peut être dressée:

- Un espace accessible, respectueux et ouvert, tant d'esprit que dans ses heures d'ouverture, avec une ambiance conviviale: «Le caractère enjoué du troisième lieu l'apparente à une grande aire de jeux» (tiens, revoilà le jeu...);
- Un lieu que les citoyens s'approprient facilement,

avec «un cadre confortable et douillet» qui donne envie de s'attarder et de partager;

- Une atmosphère «comme à la maison», avec un ancrage physique, qui développe un sentiment d'appartenance et donne lieu à une régénération du lien social, où l'individu peut être lui-même sans peur;

- Une expérience inédite, loin de la monotonie, sur base volontaire, sur «mode d'affiliation plus occasionnel et informel.»;

- Un encouragement à «l'épanouissement de l'esprit démocratique en offrant un cadre propice à l'échange, aux débats publics».

Celles-ci, mêmes si elles ne sont pas forcément reliées au numérique, peuvent être rapprochées du concept d'«HOMAGO» développé par Mimi Ito¹², qui décrit plusieurs niveaux de participation, plutôt associée aux makerspaces¹³, qui peuvent être favorisées par le lieu: *Hanging Out*, centré sur le maintien des relations entre ami; *Messing Around*, qui consiste à bidouiller sur un mode autodidacte; *Geeking Out*, qui implique un approfondissement de connaissances dans un domaine précis et leurs partages avec d'autres personnes.

Au vu de ces particularités, nous pouvons imaginer une multitude d'activités en lien avec le jeu qui pourraient y être incluses, lui donnant une place complémentaire tout en étant indispensable: *«Le jeu c'est l'espace du "comme si". C'est un environnement d'expérimentation. Un peu à la manière du carnaval que décrivait Bakhtine, c'est un espace dans lequel on fait l'expérience qu'un autre monde est possible, que l'on peut envisager de nouvelles façons de faire société. [...]il y a un potentiel créatif et de renouvellement dans le ludique qui dépasse celui des cadres traditionnels et que la société utilise pour se renouveler.»¹⁴* Jouer, mais aussi créer le jeu, initier d'autres joueurs et finalement réfléchir au monde.

En guise de conclusion, il me semble important d'attirer l'attention sur la nouvelle gouvernance nécessaire à la création de ces lieux ou plutôt à la co-création de ces lieux, en partenariat avec des intervenants culturels bien entendu mais surtout avec les citoyens eux-mêmes sur modèle des espaces collaboratifs émergents¹⁵.

Au-delà des vieux clivages, il est temps de revoir nos pratiques afin d'accompagner et de faciliter l'évolution des citoyens et, par là, celle du monde que nous voulons voir reposé sur les valeurs véhiculées par le Jeu.

Virginie Tacq
Cofondatrice de Ludilab

Spécialiste en sciences et techniques du jeu



¹ LEGENDRE F., «Jeu et bibliothèque: pour une conjugaison fertile», Rapports de l'inspection générale des bibliothèques, Février 2015

² TACQ V., «Comparaison est-elle raison? Les ludothèques et les bibliothèques, interview», Artichouette n°29, p.10

³ Manifeste de l'UNESCO sur la bibliothèque publique, 29 novembre 1994

⁴ Référence à HENRIOT J., «Sous couleur de jouer: la métaphore ludique», Paris, José Corti, 1989, p. 27

⁵ Observatoire des Politiques Culturelles, novembre 2012

⁶ Op. Cit., p. 40

⁷ <http://www.univ-montp3.fr/infocom/wp-content/REC-Pr%C3%A9parer-et-mener-un-entretien2012.pdf>

⁸ www.cocof.be/index.php/ludothequecocof/27-affaires-culturelles-et-tourisme/service-des-affaires-socio-culturelles-et-du-sport

⁹ LEGENDRE F., «Jeu et bibliothèque: pour une conjugaison fertile», p. 39

¹⁰ OLDENBURG R., «The great good place», Parragon Books, 1989

¹¹ SERVET M., «Les bibliothèques troisième lieu: une nouvelle génération d'établissements culturels», Bulletin des bibliothèques de France, n° 4, 2010

¹² ITO M., «Hanging out, messing around, and geeking out», The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series in Digital Media and Learning, 2010

¹³ Terme générique pour parler de laboratoires de fabrication numérique tels que Fablab, Hackerspaces, ... qui tourne autour de l'apprentissage en faisant.

¹⁴ Aurélien Fouillet: portrait d'un sociologue en joueur, 21 avril 2015

¹⁵ Etude action participative et créative avec le territoire <http://www.delaware.eu/coordination-de-projets/la-future-mediatheque>

Ludothèque: vers une nouvelle définition?

L'Association Internationale des Ludothèques (ITLA) fête ses 25 ans ce 28 mai, journée mondiale du jeu. Mais qu'est-ce qu'une ludothèque? Il suffit de réaliser un micro-trottoir ou interroger nos représentations par une séance de jeu *Unanimo* (Cocktail games) pour s'en convaincre, ce concept demeure diversement interprété si pas méconnu.

Le mot est apparu dans nos dictionnaires au début des années 70. D'après Le petit Robert (2003), le mot *ludothèque*, du latin *ludus* et *thèque*, est apparu en 1971 d'après *bibliothèque* et désigne un "centre de prêt de jouets et de jeux". Même si, à l'origine, *thèque* signifie "dépôt" et non "prêt", il est donc clair que la ludothèque est considérée au départ comme le simple équivalent d'une bibliothèque pour les objets de jeu. Le Robert, dictionnaire historique de la langue Française (Rey, 1992) confirme: «*nom féminin apparu vers 1970 sur le modèle de bibliothèque, collection de jeux, système de prêt de jeux*». L'anglais *Toy Library* est encore plus explicite à cet égard. Le Petit Larousse (2009) mentionne quant à lui un «*espace d'animation ludique et de prêt de jeux et jouets*»... le rôle premier n'est plus le prêt. Ceci est d'autant moins anodin si on considère qu'animer, c'est donner une âme! Notons avec intérêt que le décret de lecture publique régissant les bibliothèques en Fédération Wallonie Bruxelles (2009) consacre une évolution similaire pour les bibliothèques. Dès 1996, le Dictionnaire des jeux de société (Lhôte), mentionne d'abord le jeu sur place: «*la ludothèque est un lieu où l'on peut venir jouer et emprunter des jouets*»...

Les dictionnaires entérinent souvent avec retard les usages dominants, dès lors il paraît d'autant plus utile de prendre en compte les définitions officielles...

La définition actuelle du concept de ludothèque semble s'être fixée vers 1990. Dans la foulée des deux premiers congrès internationaux des ludothécaires (Stockholm 1978 et Londres

1981), le congrès de Bruxelles en 1984 parrainé par la reine Fabiola, fit encore la part belle au seul secteur du handicap, conformément à la conception anglo-saxonne fondatrice des premières ludothèques au Nord de l'Europe, dans les années 60. Lors de la 5e conférence internationale des ludothèques à Turin, l'ITLA fut officialisée par l'élaboration de statuts, il y a tout juste 25 ans, le 28 mai, devenu depuis lors «*journee mondiale du jeu*».

Initiant un changement fondamental, cette association sans but lucratif de droit belge a de plus opté pour une définition statutaire particulièrement large du concept de ludothèque. Elle va progressivement gagner une portée mondiale: «*La ludothèque est un service qui procure à ses membres une possibilité de jeux partagés et/ou le prêt de jeux. Une ludothèque peut fonctionner à l'initiative d'individus, d'organisations caritatives, d'asbl, de pouvoirs locaux, régionaux ou nationaux, ou de toute autre institution organique de ce genre. Les membres des ludothèques peuvent être des enfants, des parents, des grands-parents, des personnes s'occupant d'enfants, des enseignants et/ou des écoliers, des membres du personnel hospitalier et/ou des patient, ou toute autre personne ou ensemble de personnes intéressées par le jeu et le jouet*». Cette définition exclut le secteur commercial et suggère la possibilité d'accueils tous publics par les ludothèques, même si leurs collections peuvent être spécialisées. Elle consacre l'avènement de la vision latine des ludothèques ouvertes à tous par rapport à la vision thérapeutique anglo-saxonne. Dans sa thèse sur les ludothèques publiée à la même époque, Annie Chiarroto en formule la définition faisant aujourd'hui encore autorité dans le monde francophone: «*un espace ouvert au public et organisé autour de l'activité ludique qui, à partir des jeux et jouets, propose de jeu sur place, un service de prêt et des animations*». Le secteur Ludothèques de la COCOF et, jusqu'ici, l'association LUDO l'avaient adoptée. L'Association des Ludothèques de France (A.L.F.) s'en inspire également: «*une ludothèque est un*

équipement culturel où se pratiquent le jeu libre, le prêt et des animations ludiques». Le groupe européen (ETL) de l'ITLA insiste quant à elle sur les moyens mis en oeuvre: «*sans but commercial, les ludothèques fournissent des ressources pour jouer, y compris les jouets, les jeux, la formation du personnel et la spécificité de l'espace*». De fait, il convient de rappeler que, si le jeu porte sa fin en lui-même, pour tout ludothécaire formé, il n'est pas pour autant un but en soi mais bien un merveilleux moyen.

Dans cet esprit, nous proposons aujourd'hui une nouvelle définition du concept de ludothèque: «*espace abritant une collection de jeux et jouets pensée et animée dans un but d'utilité publique*». Elle se veut la plus large possible conformément à celle de l'ITLA (et de l'ETL), mais plus synthétique et réaffirmant à la fois les rôles culturel, patrimonial mais aussi social et socio-affectif des ludothèques. C'est cette définition que l'Académie de Recherche de l'Enseignement Supérieur en Belgique francophone a adopté dans le cadre du «*Référentiel de compétences du diplôme en Sciences et techniques du jeu*».



Les statistiques du tableau suivant confirment que la vision anglo-saxonne (USA, Danemark, Suède, Royaume-Uni, Islande, Irlande...) qui cantonne la reconnaissance officielle du jeu à un rôle thérapeutique s'est soldée par un dynamisme aussi éphémère que précoce (au mieux, stabilité du nombre de ludothèques sur toute la période observée).

La faiblesse généralisée des chiffres allemands peut sembler étonnante au regard du dynamisme

LES LUDOTHÈQUES DU GROUPE CONTINENTAL EUROPÉEN (ETL) DE L'ASSOCIATION INTERNATIONALE

Pays (et date de la première ludothèque)	1990-1991	1996-1999	2005	2013
Allemagne (1971)	70	?	80	100
Autriche	?	?	?	50
Belgique (1972)	125+25	130 +?	130+?	130+83
Chypre (2004)	0	0	0	6
Croatie (1976)	?	?	?	19
Danemark (1959)	42	50	42	26
Espagne (1980)	8	400	380	600
France (1967)	500	800	1150	1200
Grèce (1990)	1	?	?	4
Hongrie (1993)	0	?	?	8
Islande (1976)	12	15	?	?
Italie (1977)	50	290	350	450
Irlande (1979)	20	10	?	?
Lituanie (1994)	0	?	?	108
Pays-Bas (1974)	?	?	?	300
Portugal (1975)	15	170	300	700
Roumanie (1994)	0	?	?	27
Royaume-Uni (1967)	1100	1033	2000?	1000
Suède (1963)	75	100	50	5
Suisse (1972)	260	360	400	372
Turquie (1999)	0	0	?	14

Sources : BJORCK-AKESSON, Eva ; BRODIN Jane ; LINDBERG Marianne, e.a. Play is for all- Toy Libraries in an International Perspective, WRP Internationnal, Stockholm, 1990 and 1999. ITLA, 2005 CORNELISSEN, Jean-Pierre « Connaître les structures ludiques » , formation LUDO 2005 ; LUCOT, Alice. Les ludothèques dans le monde. In: LUDO n°24, ALF, Paris, mai 2006, p.10. et ETL Documentation for Toy Libraries 2013

et de la popularité des jeux d'édition dans ce pays. Elle s'explique précisément par ce succès: le jeu de société familial y est d'une telle évidence que le prêt de jeu et l'animation ludique y constituent des activités forts rentables ainsi exclues du rôle allocatif de l'Etat. Ainsi, les nombreuses *spilietheken* allemandes étant, pour l'essentiel, des comptoirs de prêts et associations ludiques commerciales, elles se voient logiquement exclues des statistiques internationales officielles et ne sont pas reconnues par l'International Toy Libraries Association (ITLA). Par ailleurs, la pratique majoritairement familiale ne favorise pas l'éclosion de ludothèques pour adultes du type clubs de jeux.

Au contraire des tenants des seules vertus

commerciales ou thérapeutiques du jeu, dans tous les pays à conception latine qui valorisent ses dimensions sociale et éducative essentielles, le nombre de ludothèques a de fait connu une croissance spectaculaire et ce phénomène a commencé en Suisse. Dans tous les pays excepté... en Belgique francophone!

Le dynamisme européen porté par cette nouvelle vision se confirmera ensuite aux congrès mondiaux de l'ITLA organisés en Europe: Zurich en 1996, Lisbonne en 2002, Paris en 2008 et, très certainement, également à Amsterdam... en 2017. Afin d'être pleinement assumé, ce choix ambitieux doit néanmoins aller de pair avec un financement public adéquat. La stagnation francophone belge cache de fait un tassement généralisé en Wallonie compensé par une

croissance bruxelloise ces 10 dernières années où un Règlement volontariste de la Commission Communautaire Française de la Région de Bruxelles-capitale permet un subventionnement direct de toutes les ludothèques sur son territoire depuis 2003. L'administration de la COCOF propose en outre un secteur ludothèques qui emploie 5 fonctionnaires spécialisés!

Charte de qualité, nombreuses formations supérieures et universitaires, professionnalisation du secteur, au-delà de l'évolution du nombre de ludothèques, malgré une crise récente, le dynamisme français est plus exemplaire encore! Il faut dire que dès l'automne 1998, l'Association des Ludothèques Françaises bénéficiait d'un accord-cadre concernant l'emploi des jeunes portant sur l'engagement de 300 personnes en trois ans. Le métier de ludothécaire faisait ainsi en France une entrée officielle bien méritée dans le monde des trois ministères cosignataires: la Culture, Emplois et Solidarité et jeunesse et Sports! (SPEHMER, Catherine, La lettre de l'ALF n°22, oct-nov-déc 1998)



La Belgique compte actuellement 223 ludothèques dont 130 en Fédération Wallonie-Bruxelles. Il est délivré par la Haute Ecole de Bruxelles et la haute Ecole Spaak. La vision des ludothèques en Belgique se reconnaît dans le modèle latin. Bien que des ludothèques adaptées aux personnes atteintes d'un handicap et des ateliers sociaux spécialisés dans la fabrication de jeux existent, ils constituent, chez nous, des lieux de socialisation ouverts à tous!

En Belgique, le métier de ludothécaire a une existence légale via sa mention aux côtés des bibliothèques et médiathèques dans la commission paritaire n°94 (socio-culturelle). Mais, à l'image des bibliothécaires il y a quarante ans, malgré le personnel des ludothèques communales, plus d'une ludothèque sur deux demeurent associatives en Fédération Wallonie-Bruxelles, et les ludothécaires y sont aujourd'hui encore très majoritairement bénévoles. Le secteur s'y professionnalise progressivement. Un diplôme officiel « en sciences et techniques du jeu » a vu le jour en 2013 en collaboration avec LUDO,

l'association des ludothèques francophones belges et de promotion culturelle du jeu qui a récemment réintroduit une demande de reconnaissance culturelle dans le secteur de l'éducation permanente auprès de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

À l'heure de conclure, reconnaissons enfin que ces chiffres mériteraient à tout le moins des études plus approfondies afin d'étayer et d'affiner cette analyse trop superficielle.

Michel VLG,
Président LUDO asbl,
Vice-Président de l'ITLA

15^e 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



DÉCOUVERTE COUP DE ♥

ELLE A DÉCOUVERT LEVEL UP, POUR SON PLUS GRAND PLAISIR!

Level Up, illustré par Franck Dion et édité par Asmodée

Un jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

Cette fois-ci, nous allons nous pencher sur le coup de cœur de Nathalie Coheur, qui s'occupe de la ludothèque de Sprimont depuis maintenant 3 ans.

La Ludothèque de Sprimont est ouverte tous les mercredis après-midi de 13h30 à 18h et les samedis matin de 10h à 13h, pour vous offrir pas moins d'une sélection de 1300 jeux. La spécificité de cette ludothèque réside dans la mise à disposition de *Playmobil* et de *Légo*, puisqu'elle est une des seules à en proposer. Mais parmi tous ces jeux, quel est celui qui a conquis le cœur de Nathalie? *Level Up*!

Level Up est un jeu de cartes édité par Asmodée, sans nom d'auteur sur la boîte, mais avec un nom d'illustrateur, Frank Dion, qui fait littéralement un carton avec ses illustrations. Il s'agit d'un jeu simple, mêlant stratégie et hasard, prévu pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans, et dont la durée moyenne est estimée à 60 minutes.

Le thème

Bercés par les récits de Jules Verne et les fantasmagories de Méliès, des aventuriers entreprennent un voyage de la Terre à la lune. Six équipages se lancent dans l'aventure, en utilisant chacun leur moyen de locomotion favori: canon, ballons, fusée, tour de métal, escalade de nuages ou encore les ailes d'Icare, tous les moyens sont bons. Soyez donc le premier équipage à atteindre la Lune! Pour y parvenir, vous tenterez de réunir au plus vite les combinaisons de cartes qui vous permettront de

franchir les huit niveaux menant à cet astre lunaire.

La mécanique

Au début de la partie, chaque joueur possède une série de huit cartes Niveau, correspondant à l'aventurier choisi, et indiquant les combinaisons de cartes nécessaires pour accomplir son voyage.

Chaque joueur reçoit alors 10 cartes face cachée et le reste des cartes constitue le talon, posé au centre de la table. Ensuite, chaque joueur pioche une carte du talon et la pose devant lui, constituant ainsi le début de sa défausse. La partie peut maintenant commencer!

À son tour, chaque joueur pioche une carte soit face cachée du talon, soit face visible de l'une des défausses en jeu. Ensuite, il vérifie s'il peut passer un niveau en déposant devant lui les cartes qui réalisent les combinaisons du palier à atteindre: brelan, suite, couleur, ...

Sinon, il dépose une carte face visible sur sa propre défausse. Le plus, c'est qu'une fois qu'un joueur a passé un niveau, il doit encore vider sa main. Pour cela, il pourra, à son tour et après avoir pioché une carte, compléter ses combinaisons et celles des autres jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien en main. La manche s'arrête lorsqu'un des joueurs n'a plus de cartes en main ou lorsque le talon est épuisé.

À la fin d'une manche, tous les joueurs qui ont réalisé les combinaisons exigées pour passer un palier défausse la carte Niveau du palier correspondant. Celui qui a réussi à vider sa main et mettre fin à la manche en défausse une de plus que les autres. Le premier joueur à avoir défaussé ses huit cartes Niveau est déclaré Vainqueur. Si, toutefois, plusieurs joueurs complètent le niveau 8 en même temps, c'est le



joueur qui n'a plus de cartes en main qui gagne la partie.

Ce qui plaît dans Level Up

Selon Nathalie, c'est un jeu qui peut être rapide comme il peut prendre une heure, mais chaque fois qu'on recommence à jouer, on ressent toujours la même excitation: celle du moment où on a presque toutes les cartes en main pour réussir un palier, sans savoir ce que les autres ont dans leur main. C'est parfois mêlé à de la frustration lorsqu'un autre joueur dépose ses cartes sur la table alors qu'on y était presque. Mais cette frustration n'est qu'une excuse pour relancer une partie de revanche.

C'est un jeu facile à expliquer et à mettre en place, qui peut se jouer jusqu'à six. Idéal donc lorsqu'on a une heure devant soi et que l'on veut jouer avec ses collègues, ses amis, ... De plus, la boîte est petite et facile à transporter dans son sac pour le prendre partout avec soi.

Pour finir, c'est un jeu qui convient à une majorité

de joueurs puisqu'il est accessible aux enfants à partir de 10 ans, dès qu'ils sont capables de comprendre les combinaisons de cartes à réaliser pour les différents paliers. Ça plaît beaucoup aux adolescents et aux personnes qui découvrent l'univers du jeu, mais aussi aux joueurs confirmés qui prennent plaisir à tester différentes stratégies pour optimiser leur main de départ.

Conclusion

Level Up est un jeu de cartes facile à prendre en main et rapide à mettre en place qui a su conquérir le cœur de Nathalie par la tension qu'il maintient tout au long de la partie et les illustrations qui font l'unanimité parmi les joueurs.

Ça vous a plu? Alors à vous de jouer!

Virginie Gilson,

assistante en psychologie sociale, du travail et des organisations et membre du comité de rédaction de

LUDO asbl



UN JEU AMOCOÉ ÉDITIONS
ILLUSTRÉ PAR FRANCK DION



PIRATOON'S

Piratoon's, de Thibaut Quintens et Olivier Grégoire, par Act in games

Un jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

«À l'auberge "Les 4 Grandes Mers", sous le rhum et l'hydromel, les histoires de trésors font rêver. Une légende semble plus particulièrement retenir l'attention... et la tension! C'est la légende de La Dent du Pélican qui promet gloire et richesse à toutes celles et ceux qui y participent, foi de pirates!»

Le pitch du jeu met déjà l'eau à la bouche n'est ce pas? Nous voilà donc parti pour fabriquer le plus beau, le plus grand, le mieux équipé des bateaux, dans ce jeu pour 2 à 4 joueurs qui permettra aux pirates de plus de 8 ans de se battre frénétiquement dans un combat acharné!

Tout commence par le remplissage du coffre au trésor que les pirates vont piller. Chargé d'équipements et de ponts, il permet, une fois ouvert, de lancer ses moussaillons respectifs à l'abordage! Les quelques poltrons restés à quai seront tout de même récompensés en doublons.

Puis, c'est la répartition qui commence et qui permet aux pirates de parfaire leur œuvre. Les échanges vont bon train et la bataille est rude!

Bref, c'est un jeu plein de peps avec un bon rythme, qui laisse un petit goût de "reviens y" en fin de partie. Le comptage des points, difficile à aborder lors de la première partie, devient limpide dès la deuxième, laissant la place à toutes les stratégies.

Pour avoir moi même tester à moutles reprises *Piratoon's*, j'y trouve une grande rejouabilité de par les interactions qu'il propose et les changements de stratégie qu'il impose. On finit d'ailleurs souvent les parties avec une frustration à la

«AHHh j'aurais dû faire attention à ça...».

Piratoon's ne satisfera peut être pas les gros joueurs en recherche d'une stratégie complexe et enchevêtrée de combinaisons, mais il n'en reste pas moins un jeu simple mais pas simpliste - pour reprendre les termes de Thibaut Quintens, l'un des auteurs.

Vous le trouverez chez votre meilleur revendeur de jeu au prix de 35€, ce qui, compte tenu du poids (1,7 Kg!), de la qualité des illustration et du type de jeu, n'est pas une entourloupe.

OVNI





ASSEMBLÉE GÉNÉRALE LE 20 JUIN 2015



Chers LUDOTHÉCAIRES et LUDOPHILES,

La présente vaut convocation pour l'AG de LUDO asbl, qui se tiendra le **samedi 20 juin** prochain **de 16h30 à 18h30 à Bruxelles**, dans le cadre de la fête du jeu.

Rendez-vous à la ludothèque Ludivine (62 avenue De Fré à 1180 Bruxelles. v), dès que vous le souhaitez à partir de midi, afin de profiter des nombreuses animations et démonstrations prévues.

À l'ordre du jour :

- Verre d'accueil
- Rapport moral du Président
- Présentation et approbation des comptes 2014
- Budget prévisonnel et projets 2015
- Élections des administrateurs
- Divers

Nous espérons vous y voir nombreux.

L'entrée est gratuite.

Merci cependant si ce n'est déjà fait de **régler votre cotisation 2015** : 25 € à verser sur le compte 068-2011461-96 de LUDO asbl avec la mention « Cotisation 2015 » et votre nom ou le nom de la personne morale que vous représentez.

Ludiquement vôtre,

Pour le CA de LUDO asbl,
Michel Van Langendonckt, Président

Paris est Ludique !

LE FESTIVAL DE JEUX OÙ L'ON JOUE !

5ÈME ÉDITION



Illustration : Martin Vidberg

MAIRIE DE PARIS

www.PARISESTLUDIQUE.FR

Boulodrome Léo Lagrange, Route des fortifications

(M) 8 (T) 3a Porte de Charenton - Paris 12ème

f PARISESTLUDIQUE #PEL2015

13 & 14
JUN 2015

SAMEDI 10H-20H
DIMANCHE 10H-18H



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