L'Artichouette

La feuille de chou de LUDO asbl

P601034 BP 1/7939 1050 BXL 5

LUDO asbl, av Defré 62 1180 Bruxelles

ACTUALITÉS

Le LUDO WEEK-END 2013

Foison d'évènements ludiques!

FOCUS : Les variantes

La Kronique de Mister K

Rencontre avec François Haffner

DERNIER JOURNAL DISTRIBUÉ

PLUS D'INFOS EN PAGE 19

Dossier

Les jeux à fabriquer

Mars - Avril - Mai 2013 Périodique trimestriel n° 22

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

DANS VOTRE JOURNAL

ÉDITO

L'Artichouette a connu quelques difficultés ces derniers mois. Pour différentes raisons, le numéro de décembre n'a pu être prêt à temps. Nous avons donc décidé de passer directement au numéro de mars. Pour nous faire pardonner, vous découvrirez plusieurs changements:

Silveric nous ayant quittés, Mister K a accepté de reprendre la chronique C'est jouette!, mais vous lirez ses articles dans d'autres chroniques à venir!

Nous comptons dans nos rangs une nouvelle et belle reporter, Roxane, qui nous concoctera de longues interviews.

Le coin à l'attention des ludothécaires s'affine et comporte maintenant, outre l'Interview que vous connaissez et le "jeu Coup de coeur" par Mister K, ainsi que des Trucs et astuces, tous plus malins les uns que les autres!

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

artichouette@ludotheques.be

Ludiquement vôtre,

Sarah Verstraeten
Rédactrice en chef

SOMMAIRE

FOCUS SUR...
LES VARIANTES 8

REPORTAGE
CONCOURS DE CRÉATION DE JEUX 9

DOSSIER:
LES JEUX À FABRIQUER 11

C'EST JOUETTE:
LA KRONIQUE DE MISTER K 18

RENCONTRE AVEC...:
FRANÇOIS HAFFNER 21

LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES:
JEU COUP DE COEUR, TRUCS & ASTUCES 16
L'INTERVIEW 17

ET AUSSI...
NEWS 4
CALENDRIER LUDIQUE 5
AGENDA DES LUDICENTRES 6
LA PAGE DE LUDO ASBL 19

www.ludotheques.be

Bureau permanent de LUDO asbl:

Président	Michel Véhelgé	
Responsable formations et sensibilisation	Olivier	*info@ludotheques.be*
Secrétariat, comptabilité et ludobibliothèque	Sophie	*sophie@ludotheques.be*
Ludothèque Ludivine	Silvana	*silvana@ludotheques.be*
Responsable Artichouette	Sarah	*artichouette@ludotheques.be*
Website	Stéphane	
Les cahiers de LUDO	Alain	
Reporters	Sarah, Sophia Roxane, Mister K	

NEWS

TEKITOI ? Jeu géant de rencontre

L'Asbl *Home Sweet Mômes* a créé un jeu de société géant, le *TEKITOI ?*. Ce jeu pour faire connaissance en groupe a déjà été testé à différents endroits avec des publics différents (intergénérationnel, fêtes de quartier, fancy fair, accueil extra scolaire...). A chaque fois, le jeu a montré ses possibilités et a permis aux participants de se découvrir, dans un climat de plaisir partagé et d'émotions.

Maintenant que TEKITOI ? a fait ses preuves, Home Sweet Môme désire diffuser son jeu, notamment à travers les ludothèques belges. Si vous êtes intéressé par ce projet ludique et recevoir un descriptif du jeu, contactez Véronique Thirion :

veronique@homesweetmomes.be
0475/467.187
www.homesweetmomes.be

AS D'OR

Les jeux primés au Festival de Cannes sont enfin connus ! Voici les résultats des différentes catégories :

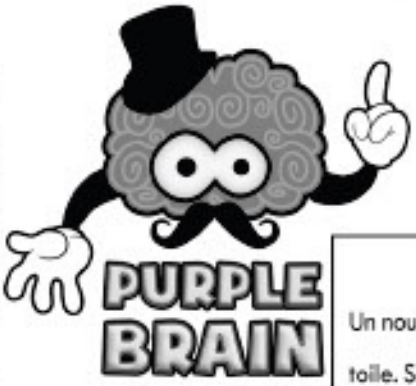
Famille : ANDOR (édité chez Iello)

Enfants : TINO TOPINI (Ravensburger)
Expérimentés : MYRMES (Ystari Games)
Prix spécial du Jury : STAR WARS X WING (Edge)

AS D'OR
JEU DE L'ANNÉE
NOMINÉ
CANNES
2013

Nouvel éditeur

Un nouvel éditeur de jeux déboule sur le marché ludique ! Et qui dit nouvel éditeur dit nouveaux jeux en perspective ! Purple Brain a déjà une ligne éditoriale bien établie, avec un créateur qui sait où il va. Et pour cause ! Benoît Forget a été rédacteur en chef pour les magazines *Plato*, *Scifi Universe* et *Ravage*, puis est passé par *Libellud* en tant que chef de projet.



Les jeux de Purple Brain seront dans la veine familiale et plus, mais lorsqu'on abreuve Benoît Forget de questions, il répond : « Bah, ce seront des jeux que j'aime, en fait. ». Voilà un beau gage de qualité à venir !

Les jeux seront divisés en trois gammes :

• Une gamme traitant des contes et légendes du monde visant un public enfant / famille (à partir de 6-7 ans). Les 2 premiers jeux devraient sortir au cours du deuxième trimestre 2013 : *Babayaga* de Jérémie Caplanne, illustré par Vincent Joubert, et *Les Trois Petits Cochons* de Laurent Pouchain, illustré par Xavier Collette.

• Une gamme orientée joueur occasionnels et plus, avec en premier lieu un jeu de Nicolas Huet. *Landerdraft* (nom non définitif) est un jeu de draft dans un monde médiéval-fantastique, dans lequel les dragons auront également leur mot à dire... Le jeu est en développement et n'a pas de date de sortie annoncée.

• Et puis d'autres projets tels que le sympathique *Shinobi* de Théo Rivière, prévu dans le courant de l'année 2013. Ce petit jeu de cartes verra s'affronter des clans de ninjas plus fourbes les uns que les autres.

Purble Brain travaillera avec Iello pour sa distribution. On n'a plus qu'à lui souhaiter bonne chance !

Partage ton jeu !

Un nouveau site ludique pointe le bout de son nez sur la toile. Sa particularité ? Son créateur trouvait que les sites de jeux « traditionnels » mettent trop en avant les jeux de plateau et de cartes. L'idée est donc de présenter toutes sortes de jeux, avec explication de leurs règles, en les rangeant par des catégories astucieuses mettant en avant à quelle occasion sortir le jeu. Vous pourrez donc trouver les "Jeux en transport", "Pour amuser sa galerie", "Jeux musicaux", "Jeux sportifs", les jeux à pratiquer "Dans des endroits spécifiques", etc.

Les jeux répertoriés sont faciles à expliquer et ne nécessitent pas énormément de matériel, comme le Cadavre Exquis, les Loups Garous...

Cette encyclopédie du jeu est encore bien jeune, mais on ne doute pas qu'elle parviendra à s'étoffer avec le temps ! C'est en tout cas une belle initiative, qui comble un manque ludique, et met en lumière des jeux traditionnels qui le méritent bien.

N'hésitez pas à aller y faire un tour, il est possible de s'inscrire et de partager vos idées de jeux !

www.partagetonjeu.com

CALENDRIER LUDIQUE

30 - 31 mars :	*Ludinord*, Festival du Jeu et de la Création à Mons en Baroeul	(France)
30 mars :	Championnat de Carcassonne au Festival *Trolls et Légendes*	(France)
12 mars au 7 avril :	Première édition du *Festival du Jeu d'Issy* à Issy-les-Moulineaux	(France)
12 - 13 avril :	Déstockage de livres et de jeux à Marche-en-Famenne	(Luxembourg)
15, 22 et 29 avril :	Formation certifiante d'animateur à la coopération par le jeu à Soumagne	(Liège)
19 - 20 avril :	Animation *Maths en rue* à Bruxelles	(Bruxelles)
20 avril :	20ème Tournoi de Puzzles du Hainaut à Brugelette	(Hainaut)
26 avril :	Conférence *Nous sommes des parents formidables* à Marche-en-Famenne	(Luxembourg)
25 mai :	**JOURNÉE MONDIALE DU JEU**	
28 - 30 juin :	***Week end LUDO*** *Ludiversités d'été* à Wanne, Stavelot	(Liège)

5ème Festival du Jeu et de la Création *Ludinord*

Le Festival du Jeu et de la Création, plus connu sous le nom de Ludinord, ouvre ses portes à la fin de ce mois. Un beau moment ludique en perspective !

Fort de Mons, rue de Normandie - 59370 Mons-en-Baroeul
(Lille, France)

Championnat de Belgique francophone de *Carcassonne*

Rendez-vous à 14h au Festival Trolls et Légendes pour les challengers ! Gratuit. Contact et inscription: *info@casedepart.be*.

Lotto Mons Expo, Mons

Première édition du *Festival du Jeu d'Issy*

Le Festival du Jeu d'Issy, première mouture, se déroulera dans différents lieux de la ville du même nom, et compte deux grands évènements: la soirée d'inauguration du 16 mars, mettant à l'honneur les jeux primés récemment, et le week-end ludique du 6 au 7 avril. Des rendez-vous à ne pas manquer.

Issy-les-Moulineaux (Île-de-France, près de Paris)

Déstockage de livres et de jeux à Marche-en-Famenne

La Bibliothèque et la Ludothèque provinciale ont procédé à un élagage massif de quelque 10.000 livres et plus de 5.000 jeux pour enfants et pour adultes. Une vente est organisée le vendredi 12 (9h à 18h) et samedi 13 avril (9h à 16h) prochains.

Contactez Mme MARECHAL au 084/38.01.96 pour plus d'infos.

Formation certifiante d'animateur à la coopération par le jeu

Cette formation, à l'initiative de l'asbl *Les Fougères*, est à destination des adultes voulant permettre aux jeunes avec lesquels ils travaillent, de devenir des personnes épanouies, responsables et capables de prendre leur place dans un groupe tout en respectant les autres. En expérimentant les différents modules d'animation et en jouant ensemble, la formation fera découvrir des outils d'animation et d'éducation originaux, à vivre ensuite en classe, en groupe, en famille...

Les lundis 15, 22 et 29 avril 2013 de 9h00 à 16h00
Centre Culturel de Soumagne-Bas, 24 Rue Pierre Curie
4630 Soumagne
Infos et inscription au 087/33.33.73, au 0498/54.33.81 ou par mail *info@lesfougeres.be*.

3ème édition de l'animation *Maths en rue* à Bruxelles

Les 19 et 20 avril, la Place de la Monnaie à Bruxelles sera envahie par les chiffres et les jeux ! Animations, conférence le vendredi soir, un rendez-vous à ne pas manquer pour les classes depuis la maternelle jusqu'aux plus âgés.

Réservations et demande d'informations à *mathsenrue@gmail.com*.

20ème Tournoi de Puzzles à Brugelette

Le 20 avril se déroulera le 20ème Tournoi de Puzzle du Hainaut ! Exceptionnellement, le Tournoi se déroule en avril et non en mars, mais toute l'équipe de *Ciles asbl* vous attend nombreux !

Renseignements et inscriptions : 068/65.84.24 ou 0471/35.76.76
ciles@skynet.be
Entre 8 € et 16 € sur réservation.

Conférence de M. Jean Epstein à Marche-en-Famenne

La Ludothèque provinciale du Luxembourg vous propose de venir écouter M. Jean Epstein dans sa conférence *Nous sommes des parents formidables : 100 clefs pour réussir l'éducation de nos enfants*. Psychosociologue de renommée internationale, M. Epstein est l'auteur de nombreux ouvrages.

Gratuit.
Maison de la Culture Famenne Ardenne
74 Chaussée de l'Ourthe, 6900 Marche-en-Famenne
Renseignements : 084/31.32.40 ou *ludo@province.luxembourg.be*

Journée Mondiale du Jeu

Cette année, la Journée Mondiale du Jeu sera célébrée le samedi 25 mai ! A cette occasion, de nombreux centres ludiques organiseront rencontres, animations, conférences, bourses aux jouets, et bien plus encore !

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

Du vendredi 18h au dimanche 15h, en famille ou entre amis, venez participer à la sélection des jeux finalistes du LABEL LUDO 2013 deux jours et deux nuits durant.
La formule du Week-end a été revue et améliorée par l'équipe, pour vous offrir un réel moment de détente, de découverte et de plaisirs ludiques entre amis ou en famille ! Ne tardez pas à vous inscrire pour profiter d'un tarif réduit !!
Plus d'infos en page .

Château de Wanne, 4980 Trois-Ponts
Informations : *info@ludotheques.be*.

AGENDA DES LUDICENTRES

ÉVÈNEMENTS RÉGULIERS

Du mardi au vendredi de9h à 12h:	Ateliers Baby-boum à *La Marelle* à Liège	(Liège)
Tous les mardis à 17h30:	Soirée Apéro-jeux au *Potemkine bar* à Saint-Gilles	(Bruxelles)
Tous les jeudis à 20h :	Soirée jeux au club *In Ludo Veritas* à Namur	(Namur)
Tous les jeudis et vendredis à 20h:	Soirée jeux au club *Objectif Jeux* à Grivegnée	(Liège)
Tous les dimanches à 14h30:	Après-midi jeux au club *Alpaludisme* à Anderlecht	(Bruxelles)
Un vendredi sur deux à 19h30:	Soirée Jeux de BABOAL à Morlanwelz	(Hainaut)
Tous les 1ers mardis du mois à 19h:	Soirée jeux à l'Association des Compagnons bâtisseurs ASBL	(Luxembourg)
Tous les 1ers mercredis du mois à 19h:	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Ixelles	(Bruxelles)
Tous les 1ers vendredis du mois à 19h:	Soirée jeux à la Ludothèque Communale de Koekelberg	(Bruxelles)
Tous les 1ers samedis du mois à 19h:	Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Évère	(Bruxelles)
Tous les derniers mercredis du mois à 15h30:	Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine à Uccle	(Bruxelles)

- **Ateliers jeux Baby-boum à *La Marelle***
  Du mardi au vendredi de 9h à 12h
  Espace de rencontre et de découverte autour du jeu pour enfants de moins de 3 ans, seuls ou accompagnés
  Ludothèque La Marelle
  Rue Jacob Macoy 34, 4000 Liège
  04/254.69.05

- **Soirées Apéro-jeux 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€
  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/alpaJudismes/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
  jeuxdebabouai@gmail.com

- **Soirée jeux chez les *Compagnons bâtisseurs ASBL***
  Tous les 1ers mardis du mois, de 19h à minuit
  Tout public, 1€
  Place du Roi Albert 9, 69000 Marche-en-Famenne
  08/431.44.13
  olivier@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, Rue Mercelis 13, 1050 Ixelles
  02/515.69.45
  ludomosaiquexl@gmail.com

- **Soirée jeux à la Ludothèque *Jakadi***
  Tous les premiers vendredis du mois de 19h30 à minuit
  Á partir de 10 ans, gratuit
  Ludothèque Jakadi, Rue de Ganshoren 4, 1081 Koekelberg
  02/412.40.56
  ludojakadi@koeleberg.irisnet.be

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

- **Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine**
  Tous les derniers mercredis du mois de 15h30 à minuit
  Tout public, gratuit
  Ludothèque publique Ludivine, Av De Fré 62, 1180 Uccle
  02/373.71.10
  ludivine@ludotheques.be

LA JOURNEE MONDIALE DU JEU

POUR TOUT LE MONDE et PARTOUT DANS LE MONDE

La Journée Mondiale du Jeu aura lieu le 28 mai 2013

Une occasion de célébrer le droit au jeu et de faire jouer le monde

en famille, dans votre quartier, au sein de votre organisation, auprès de votre groupe d'élèves ou d'étudiants quelques minutes ou toute la journée.

Cette fête s'appuie sur les principes suivants :

- La gratuité.

- Le jeu pour toutes personnes d'âges et de cultures différentes.

- Le jeu sous toutes ses formes : jouets, jeux de société, jeux de plein air, jeux traditionnels, jeux vidéo et événements en rapport avec le jeu (exposition, conférence, débat, etc.).

- Jouer partout : lieux publics, privés, institutions, la rue ou l'espace familial.

JOUEZ afin de SOUTENIR cette activité essentielle au développement, à l'épanouissement ou pour créer des liens, avoir du plaisir et le partager.

Cette année encore, plusieurs pays y participeront. Faites la promotion des actions menées cette journée-là, dans votre ludothèque ou ailleurs afin de faire valoir cette reconnaissance du droit au jeu **POUR TOUT LE MONDE et PARTOUT DANS LE MONDE.**

FOCUS

Les variantes

Kan on doit organiser une activité ludique, le choix du jeu semble primordial. Trouver un jeu qui sera parfaitement adapté à la thématique souhaitée n'est pas chose aisée.
Dans un projet coopératif, il faut trouver le jeu accessible et point trop dur. Dans un projet récréatif, il doit être court, communicatif et ouvert pour les 10 joueurs et plus.

Le choix du jeu est la clef de la rencontre entre le joueur et le monde vivant du jeu. Parfois cette re-trouvaille échoue, faute d'avoir su trouver le bon jeu et bien sûr, inversement, d'avoir su trouver le bon public.
Il est impossible d'avoir sur ses étagères tous les jeux sortis sur le marché. On se limite à ce que l'on a sur nos tables et à leurs livrets de règles. Et tant mieux ! Être ludothécaire, c'est aussi faire preuve de d'ingéniosité et de créativité (ne dit on pas ingénieux comme un ludothécaire ? Non ? Et bien, on devrait !!).

Lorsque l'on a joué à un jeu, il est « facile » de distinguer les difficultés et les mécanismes du jeu, si bien que lorsqu'on l'explique, on peut aider les joueurs avec conseils et astuces. On peut aussi arriver à adapter le jeu et en cela, nous créons des variantes. Ingénieux comme un ludothécaire, effectivement !

Si le temps est un problème pour les joueurs moins rapides, il ne faut pas hésiter à rallonger la deadline. La dynamique du jeu va s'en retrouver changée, mais on libère le joueur du stress « temporel ». Et c'est tant mieux, un joueurs étant parvenu à finir le jeu sans le stress du temps sera ravi de redécouvrir l'activité avec un « plus ». Mais inversément, retirer le stress d'un sablier pour rendre un jeu plus ouvert peut rendre un jeu plus compliqué !

Mais allons plus loin.
Les adaptations permettent de rajouter un joueur, de rallonger ou raccourcir le temps de jeu. On possède de nombreux outils multipliant par deux les jeux « potentiellement » jouables.
Ainsi, les variantes de notre cru nous permettent d'outrepasser, d'une certaine manière, le problème du matériel. S'il y a du matériel cassé, perdu ou mangé (qui sait ?), les variantes et autres adaptations vont permettre de faire rejouer le jeu, évitant ainsi de devoir refaire un achat. Au même titre que le matériel conséquent (comme des dizaines de petits cubes en bois), faisant parfois peur aux joueurs non initiés, peut être allégé par la mise en retrait de certaines cartes ou éléments « facultatifs ».

La réelle difficulté lors de l'élaboration de variante est de ne pas briser les mécanismes du jeu. Les adaptations des jeux ne sont pas aussi « stables » et structurées que le jeu originel et cela risque de créer des problèmes entre règle officielle et officieuse.

Les auteurs de jeux nous donnent des clefs à utiliser et je pense qu'il n'est pas interdit d'utiliser et de ré-utiliser ces clefs hors de leur contexte ludique. Si un jeu de carte a fonctionné dans une approche compétitive, il est facilement transformable en une variante coopérative. Jouer sur les mécaniques et puiser dans les systèmes ingénieux pourra créer une dynamique différente, qui sera elle aussi réutilisable...
Ceci dit, les variantes ne servent pas seulement à rendre un jeu accessible. Elle peuvent redonner un second souffle au jeu joué et rejoué. Comme on l'a vu, ajouter ou enlever un sablier peut changer le jeu, le rendant plus facile ou complexe. Au même titre, rajouter un point de règle supplémentaire changera la manière de jouer. On crée de l'expérience ludique et elle n'a de limite que notre créativité !

Nous le savons, le jeu est une forme d'apprentissage. Créer des variantes permet de créer des ponts entre jeu et joueurs. Des plus petits pourront appréhender un jeu de culture générale avec des questions ciblées sur leurs connaissances. Les plus agés seront amusés de jouer à un jeu possédant une thématique plus proche de leur quotidien. Le tout est de faire au mieux avec son public.

Il existe de multiples forums, sites internets, revues (j'ai nommé l'Artichouette ?), conventions, réunions ludiques, et j'en passe. Autant d'outils qui permettront de puiser de l'inspiration, pour créer LA variante qui rendra votre ludothèque vraimant unique.

Finalement, le jeu de société n'est-il pas une variante plus compacte de la réalité ?

Mister K.

8

REPORTAGE

Concours de Création de jeux à la Ludothèque Provinciale de Marche-en-Famenne

Dans le cadre du quarantième anniversaire de la Ludothèque provinciale, nous avons proposé un concours de création de jeux l'année dernière.

Il s'agissait d'une première pour la ludothèque provinciale! Parmi nos objectifs, nous souhaitions essentiellement encourager l'imagination et la créativité.

Ce concours était ouvert à tous sans exception. On pouvait participer à titre privé ou représenter une association ou encore une école. Tous les types de jeux étaient acceptés, il n'y avait pas de catégorie spécifique. Il y avait cependant quelques obligations: choisir le groupe d'âge, rédiger une notice et un document de motivation, préciser les règles et le déroulement du jeu, choisir un titre et réaliser une maquette.

La presse communiquait en mai tous les renseignements. Nous relancions l'information en septembre. C'est en novembre que nous clôturions les inscriptions: nous avons reçu 28 propositions. Sur ces 28 propositions, 22 projets ont abouti.

Des projets venant de partout: Chiny, Tintigny, Ethe, Bastogne, Saint-Mard, Léglise, Virton, Habay-La-Neuve, Daverdisse ou encore Vielsalm, Bomal, Marloie, Roy et Marche.

Au vu du travail, du temps consacré par les participants, au vu de la diversité des projets, nous avons retenu sept projets pour la présélection! Le samedi 24 novembre, les sept candidats ont présenté leur jeu au jury.

Le jury était composé de ludothécaires et d'un représentant de l'asbl Ludo.

Les gagnants du concours: Claudette Hennericy, Lisa Dewulf, Benoît Degros et Pierre Hogge avec leurs jeux.

Les heureux gagnants de ce concours – Édition 2012 sont:

- 1er prix: HENNERICY Claudette, de Léglise, pour son jeu «Un jardin extraordinaire»
- 2ème prix: DEGROS-HOGGE Benoît et Pierre, de Bastogne, pour leur jeu « Ecotopia »
- 3ème prix: DEWULF Lisa, d'Achêne, pour son jeu « C'est Noël »

Ils ont tous reçu un chèque cadeau à valoir dans les magasins de jeux et jouets locaux.

Le concours devrait être proposé à nouveau d'ici quatre ans.

À NE PAS RATER: Déstockage massif et vente de livres et jeux!

La Bibliothèque et la Ludothèque provinciale ont procédé à un élagage massif de quelque 10.000 livres et plus de 5.000 jeux pour enfants et pour adultes. Une vente est organisée le vendredi 12 (9h à 18h) et samedi 13 avril (9h à 16h) prochains. Certains livres seront vendus à partir de 0,60€!

Venez nous rejoindre à la Bibliothèque provinciale, au 74 Chaussée de l'Ourthe à Marche-en-Famenne! Attention, seuls les paiements en liquide seront acceptés.

Pour tout renseignement complémentaire, contactez Mme MARECHAL au 084/38.01.96.

Consultez le catalogue collectif de la bibliothèque:
www.bibliotheques.province.luxembourg.be

Contactez-nous:

bibliotheques@province.luxembourg.be	084/38.01.96
ludo@province.luxembourg.be	084 /31.32.40

Ces 28, 29 et 30 juin 2013

13e LUDO Weekend *Ludiversités d'été* au château de Wanne (Stavelot)

Nouvelle édition!

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

PAF: 95€ Tout compris* pour une inscription avant le 30 mai!

105€ à partir du 1er juin!

75€ pour les - de 12 ans

45€ pour les - de 6 ans

*** Bar payant en journée**

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

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

Vous serez préinscrit dès réception de 10€ -par personne- sur le compte 068-2011461-96 de LUDO asbl avec la mention «Acompte ludoweekend 2013».

Jeu de nuit, lancer de l'oeuf cru, élections des jeux finalistes pour le Label LUDO 2013, et plein d'autres animations!

Renseignements complémentaires: *info@ludotheques.be*

LE DOSSIER

Les jeux à fabriquer

Du bricolage au jeu de société

Lorsqu'on parle de «jeu à fabriquer», on pense directement aux bricolages, collages et autres petits travaux réalisés en maternelle.
C'est vrai, le jeu à fabriquer, c'est cela. Mais il serait vraiment réducteur de s'arrêter là! Le jeu à fabriquer peut être aussi un jeu de société complexe, reproduit par nos petites mimines. Tour d'horizon!

BRICOLAGES

Les jeux de type bricolage sont légion. La preuve, n'importe qui serait capable d'en nommer 10 en moins d'une minute. On en a tous réalisé lorsqu'on était enfant. Et puis, bizarrement, en grandissant, le bricolage se fait de plus en plus rare... Pourtant, donnez à un adulte la possibilité de réaliser une petite poupée marionnette, un jouet pour le bain avec un bouchon de liège, une fusée avec deux gobelets et deux élastiques, et il redevient un enfant (je le sais, je l'ai testé en *live* lors d'une réunion de ludothécaires aux Ateliers ABC - dont je parlerai lors d'un prochain reportage). Certains adultes vous diront qu'ils n'aiment pas avoir de la colle sur les doigts et de la peinture sur les chaussures, mais je crois que ce n'est pas un hasard si la mode *Do It Yourself* a connu un tel succès.

Le bricolage, donc, est une activité accessible à tous et toutes, qui mène au jeu de manière naturelle. Du plus, c'est l'activité rêvée pour recycler les pots de yaourt et autres trésors qui squattent effrontément nos poubelles. Et si vous ne mangez pas de yaourts quotidiennement, sachez que la collecte aux petits rebuts pouvant servir de base pour un bricolage sont légions: boîtes de conserve, rouleaux de PQ, feuilles de papier brouillon, clous et vis, chutes de tissu, bouts de fils de laine et de carton, élastiques, pinces à linge cassée, bouchons de liège, emballages de médicaments, sacs plastiques, bouchons, ... Tout peut servir et alimenter l'imagination et la création de nos chères têtes blondes (et la vôtre, si si).
Un fois ces petites choses collectées dans une grande boîte (c'est plus simple pour leur stockage), il est temps de passer à l'action! Vous avez maintenant l'embarras du choix: allez-vous faire une poupée, une marionnette, un doudou? Ou plutôt un bibelot, un pot à bics? Un collage, un beau tableau, un décor de théâtre, un masque? Tous ces objets, malgré leur disparité, pourront servir de support pour se raconter des histoires et jouer, seul ou à plusieurs. Il n'y a pas de limites, à part celles de votre imagination (et du nombre de rouleaux de PQ dans votre stock). Et si vous n'avez pas d'idées, Internet regorge de sites et de blogs proposant divers bricolages et coloriages. De quoi vous inspirer pour l'année!

MISE EN PRATIQUE
Voici plusieurs exemples de bricolages et leurs sources. Pour encore plus de bricolages, vous trouverez énormément d'idées sur Internet ou à la bibliothèque!

• Atelier de marionnettes - Blog *lesribambelles.canalblog.com*

"Hier avec quelques collègues, nous avons proposé en partenariat avec la ludothèque, un atelier de confection de marionnettes. Beaucoup de matériel à disposition: gants, gants de toilette, chaussettes, mouffles, feutrine, papier, pompons, cure-pipes, yeux mobiles, boutons... et créativité!
Un beau partage d'idées.
Petits (et même tout petits) et grands ont laissé libre cours à leur imagination et sont repartis avec leur marionnette et plein d'idées. Merci à tous les artistes! Merci aussi à la ludothèque et à l'OMJ de nous permettre ces beaux moments."

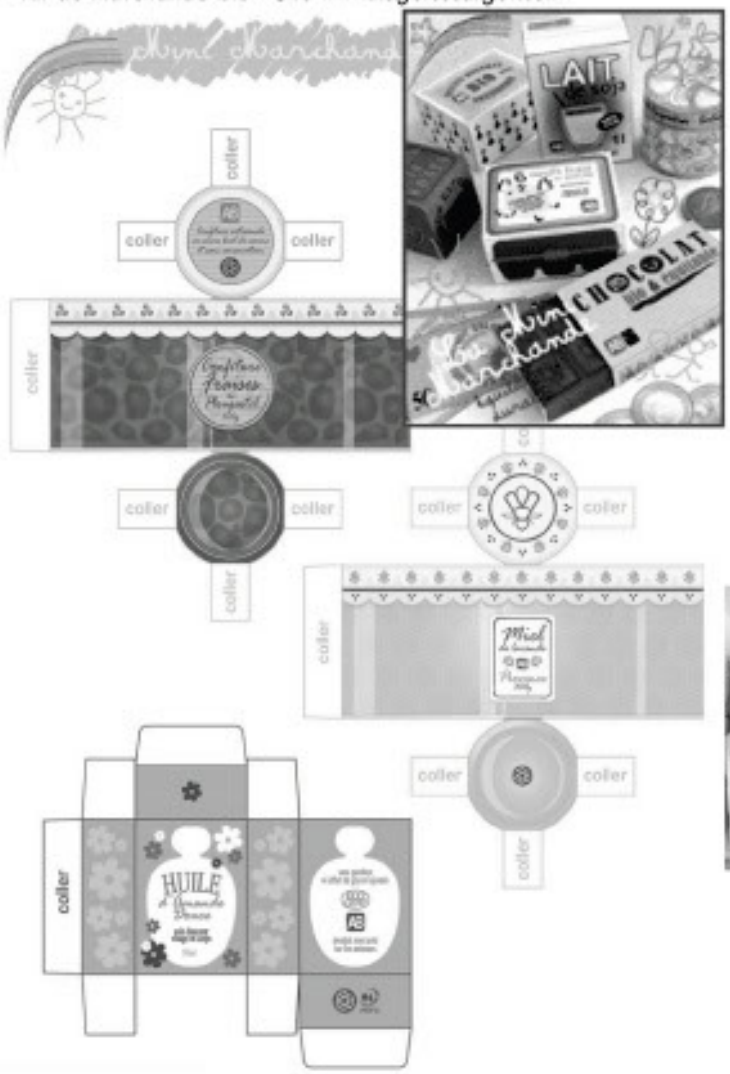
Texte et photos:
Copyright lesribambelles.canalblog.com

Pour les mordus de découpage, collage et coloriage, il existe évidemment énormément de possibilités, que ce soit pour le thème ou pour les jouets à découper.

MISE EN PRATIQUE

Voici un petit kit de marchande à printer, colorier, découper et coller. On aime son côté bio et ses couleurs de bonbon. Le kit est à prendre en version couleur ou à colorier, pour encore plus de fun!

• Kit de marchande bio - Site *www.hugolescargot.com*



Bien évidemment, il existe des bricolages plus complexes, qu'il vaut mieux faire seul pour l'offrir à l'enfant ensuite. Voici par exemple une trompette réalisée en tissu par Madame Catus:

Copyright: aupaysdescactus.canalblog.com

JEUX À FABRIQUER

Il est possible de réaliser facilement beaucoup de jeux. Cependant, attention lorsqu'il s'agit d'un jeu édité! Le nom du jeu, ses règles, ses illustrations ou même ses mécaniques peuvent être soumises à copyright. Informez-vous au préalable.

Bien entendu, les jeux de tradition comme les Dames, échecs, Awélé, etc. sont libres de droits. Certains autres sont tombés dans le domaine public, mais bien souvent les éditeurs posent les brevets expirés pour garder la main-mise sur leurs joujoux.

MISE EN PRATIQUE

Voici plusieurs jeux de société recréés lors d'activités en ludothèque, en classe ou ailleurs:

• *Mémory tactile* - Blog *lesribambelles.canalblog.com*

"Nous avons emprunté ce sympatique jeu à la ludothèque, et les enfants ont beaucoup aimé. Avec les grands, nous nous sommes dit que ce n'était pas très difficile a fabriquer: quelques bouchons de lait, de la colle, et plein de matériaux aux textures différentes. Après avoir collecté des papiers, tissus, plastiques... nous avons fabriqué des gabarits aux dimensions des bouchons de lait. Puis les enfants ont découpé les matières à l'aide du gabarit, et les ont collées au fond des bouchons. Il faut fabriquer deux bouchons de chaque matière.

Et voilà notre mémory tactile...

Des idées pour le sac: on peut prendre une taie d'oreiller que l'on coud en laissant juste deux endroits pour passer les mains. Autre idée: on peut prendre un t-shirt. On coud le bas et l'encolure, et on passe les mains dans les manches.

Des idées pour les matières: scotch brite, carton ondulé, feutrine, papier de verre, échantillons de papier peint à relief, chutes de cuir, peau, ou imitation (je découpe les vieilles battes de mes filles avant de les jeter), fourrure synthétique, peau de chamois, plastique des barquettes alimentaires...

Les enfants se sont bien amusés à le faire, et ils sont contents du résultat!"

Texte et photos: Copyright lesribambelles.canalblog.com

• Le jeu des 3 brigands - Blog *lamaternelledelila.over-blog.com*

Ce jeu, inspiré de l'histoire de Tomi Ungerer, est une merveille de réalisation et de simplicité.

"Un jeu de plateau pour les MS pour travailler la numération.
Matériel:
- un plateau fabriqué à partir d'un calendrier cartonné, décoré à partir de papier affiche de différentes couleurs et plastifié. Les arbres, la rivière et les ponts sont dessinés à la main , découpés et collés. Les images sont libres de droit sur internet.

- un dé
- des pions (les 3 brigands) en porcelaine froide. Les pions sont fabriqués le plus simplement possible, sans trop de rajouts (pas d'oreilles, pas de cheveux) pour éviter la casse! Une boule pour la tête, un cône pour le corps sur lequel on colle la tête, de la porcelaine froide noire pour «emmitouffler» les brigands, un chapeau avec des

cordelettes de couleur différentes pour différencier les pions.
- une bourse
- des jetons (représentant les bijoux volés aux passagers)

Règle du jeu
Chaque enfant choisit un brigand, le plus jeune commence la partie. Il jette le dé et avance selon les poins indiqués. S'il tombe sur une case «malle» il pioche dans la bourse le nombre de bijoux proposés sur la case. S'il tombe sur la case «gendarme» il remet la totalité de ses bijoux dans la bourse. Le but du jeu est d'arriver à la caverne avec le plus de bijoux possible. Quand chacun est arrivé à la caverne, on compte les bijoux, celui qui en a le plus a gagné.
Variante:
Pour les plus grands, fabriquer une série de cartes avec les nombres de 3 à 10 qui servirait de pioche lorsqu'on tombe sur la case gendarme. Si on tombe sur la carte 5, on doit remettre seulement 5 bijoux dans la bourse. On peut demander à l'enfant de compter son butin avant et après avoir remis ses bijoux dans la bourse.".
L'auteure du blog met sa recette de porcelaine froide à disposition également sur son blog, la voici ici!

Recette de la porcelaine froide:
- 200 gr de colle Cléocol
- 100 à 120 gr de maïzena
- 1,5 à 2 cuillères à soupe d'huile de colza (pour l'élasticité)
- 1 cuillère à soupe de vinaigre blanc (pour conserver)

Mélanger dans un saladier la colle et la maïzena, rajouter le vinaigre blanc, mélanger, puis l'huile et mélanger à nouveau.
Régler le micro-ondes sur 1mn 30 secondes.
Commencer à cuire au micro ondes pendant 30 secondes, mélanger. Puis faire cuire ce mélange jusqu'à ce que le micro ondes s'arrête en stoppant la cuisson toutes les 10 -20 secondes et en mélangeant. Au bout d'1 mn 30, la pâte doit avoir pris une couleur un peu nacrée. Sortir la pâte et vérifier qu'en la touchant du bout des doigts elle ne colle pratiquement plus. Si elle colle encore, continuer la cuisson en stoppant comme précédemment toutes les 10- 20 secondes. Arrêter la cuisson lorsqu'elle ne colle plus au bout des doigts.
Malaxer la pâte encore chaude avec les mains enduites d'une noisette de crème Nivéa soft, sur un set de table enduit lui aussi de crème Nivéa. Lorsque la pâte est bien lisse, la mettre dans un film plastique alimentaire enduit lui aussi de crème nivéa, malaxer cette pâte toutes les demi-heures et changer le film plastique si des gouttelettes d'humidité se forment. Mettez la pâte dans une boite fermée hermétiquement. Laisser reposer 24 heures avant de modeler. Pour modeler, je pose la PAM sur un morceau de papier cuisson (celui qu'on met dans les moules à tartes) lui-même posé sur un set de table.

Colorer la pâte:
La PAM est une pâte un peu transparente, d'où son nom de porcelaine froide. Pour obtenir une couleur plus mate, on doit rajouter dans la pâte de la peinture blanche. La peinture peut être rajoutée soit au moment de la cuisson, soit au moment de colorer la pâte. Si on utilise la PAM sans ajout de peinture blanche, certaines couleurs paraitront fluo: le vert et le rouge.
Cette pâte se colore avec de la peinture gouache ou aquarelle, parfois à l'huile. On peut colorer directement la pâte au moment de la fabrication en ajoutant la peinture ou colorer après la fabrication. Si vous voulez une couleur pastel, il faut mettre peu de peinture. Pour une couleur plus intense, il faut une assez grande quantité de peinture, ou bien utiliser de la peinture à l'huile. Les pâtes colorées se conservent dans du film alimentaire.
ATTENTION: Il faut savoir que la pâte teinte avec la peinture prend 2 tons en séchant. Pour savoir quelle sera la couleur définitive de la pâte sèche, vous pouvez prélever une petite boule de pâte colorée et la laisser sécher. Au bout de 2 heures environ vous aurez la couleur définitive.
On peut aussi faire cuire cette pâte dans une casserole anti adhésive. La technique est à peu près la même si ce n'est que l'on tourne régulièrement hors du feu avec une cuillère pour éviter que la pâte ne cuise plus vite d'un côté ou de l'autre. Quand la pâte se détache seule du revêtement anti adhésif, c'est qu'elle est prête.

Texte et photos : Copyright lamaternelledelila.over-blog.com

JEUX EN BOIS

Les jeux traditionnels, souvent en bois, sont aussi souvent relativement simples, avec peu de matériel. Lorsqu'on voit les quilles du Mölky ou le plateau du Passe-trappe, leur simplicité peut donner envie de les recréer soi-même. Mais cette simplicité est souvent trompeuse, et il faut avoir de solides notions de menuiserie (sans compter les lourds outils) pour recréer les différentes pièces. Cela dit, le fait de faire son propre jeu en matière noble et durable sera plus que séduisant pour les joueurs, petits et grands. Ainsi, votre ludothèque se parera d'autant de trésors géants!
Pour trouver l'inspiration, le *Comptoir des jeux* est une boutique où il est possible de (re)trouver des jeux traditionnels, de bar, d'antan ou du monde. Une source d'inspiration pour les apprentis menuisiers.

LE PRINT 'N PLAY

Imprime et joue! Rien de plus parlant, non? Vous diront certains joueurs invétérés.

Le Print and play, ou PNP, est un jeu disponible gratuitement sur Internet, sous forme de fichiers pdf à imprimer sur feuille A4. Une fois printé, il vous faudra découper et coller sur du carton fort les différents éléments du jeu, pour enfin avoir un plateau, ses pions et jetons.

Le PNP est devenu le moyen idéal pour tester un jeu avant de l'acheter, échanger des avis et améliorations pour un prototype, ou même pour les jeux qui, ne trouvant pas d'éditeur, seront malgré tout joués par une large communauté de joueurs.

Il en existe de tous les genres et de tous les styles. Certains sont peu aboutis, d'autres sont très travaillés.

Vous pourrez en trouver une foule sur le site Boardgamegeek.com (attention, site en anglais!), mais il est aussi possible de tomber sur de petites perles dans le forum de Trictrac.fr.

Sur le forum, Mr Popo a proposé le jeu suivant; sur le thème du Moyen-âge, il se joue à 15 joueurs dans une classe d'écoliers d'environ 10 ans. Le but était de faire un jeu participatif et rapide tout en gardant un côté éducatif et pédagogique très présent, pour réinvestir les connaissances vues en classe. Le thème est donc le Moyen-âge et porte sur les différents ordres de l'époque (les chevaliers, les seigneurs, les prêtres et les paysans).

Le jeu se compose de différentes cartes. Il suffit de printer celles-ci, de les découper, et le jeu est prêt à être joué!

Les règles du jeu:

C'est un jeu de déduction qui fait appel à des cartes définissant des rôles secrets. Les 3 enfants ayant tiré une carte Chevalier se révèlent et vont au tableau: ils auront la tâche de retrouver parmi la classe les personnes composant la seigneurie dont ils dépendent (soit 1 seigneur, 1 prêtre, 1 paysan). Pour cela, ils pourront chacun à leur tour poser des questions à leurs camarades, qui ne pourront y répondre que par oui ou non (par exemple: « Est-ce que tu travailles dans les champs? »). Ils disposeront d'une unique question à chaque tour, qu'ils pourront faire suivre d'une proposition lorsqu'ils seront certains de l'identité du camarade.

Si l'identité d'un élève est découverte, il est aussitôt "recruté" dans la seigneurie du chevalier qui l'a percé à jour, et qui peut enchaîner avec une nouvelle question à un autre camarade. Si le chevalier fait une proposition inexacte, il autorise son voisin à faire une autre proposition immédiatement après lui. S'il a bon, il recrutera le camarade démasqué dans son équipe, au nez et à la barbe du premier chevalier.

Dès qu'une seigneurie est complète (un chevalier + 1 personnage de chaque catégorie), la partie s'arrête. Le "chevalier recruteur" et son équipe gagnent.

Mais il existe un personnage fourbe: le bouffon! Celui-ci peut répondre aux questions des chevaliers, mais il ne sera pas tenu de respecter les informations de tel ou tel ordre de la société médiévale, et pourra induire en erreur les joueurs afin de les pousser à la faute...

Le jeu a été proposé sur le forum en mars 2010, et a été testé depuis. Des variantes et améliorations ont pu voir le jour, et les avis inspirés de la communauté sont plus qu'intéressants. Les pdfs sont toujours disponibles sur le forum, si le jeu vous dit!

http://www.trictrac.fr/jeux/forum/viewtopic.php?p=1138417

CRÉATIVITÉ DÉBRIDÉE

On l'a vu, le jeu fabriqué peut avoir différents supports et matières. Certains utilisent leurs talents de couturière, de graphiste, de peintre pour créer un jeu. C'est à la portée de tous, quels que soient vos dons de bricoleur, vous arriverez à un résultat splendide, avec la joie de se dire "Je l'ai fait!". Alors, qu'attendez-vous pour vous lancer dans l'aventure?

"Est-ce vraiment un jeu" Patchwork de Monique Jacquelot.

Jeu de l'oie en carton et papier, ludothèque Jakadi.

S.V.

Sources:

lamaternelledelila.over-blog.com
lesribambelles.canalblog.com
www.hugolescargot.com
kidissimo.over-blog.com
aupaysdescactus.canalblog.com
www.lecomptoirdesjeux.com
boardgamegeek.com
www.trictrac.fr

20ème Tournoi de Puzzle du Hainaut

20 Avril 2013

salle Omnisports IMP – rue G. Petit – Brugelette

Le même défi pour tous :
assembler un puzzle en moins de 3 heures
(de 14h à 17h)
par équipe de 2 joueurs dès 8 ans
3 catégories de difficulté :
Junior - 500 – 1000 pièces

organisé par

LUDOCILES

au profit de l'asbl CILES

Jumbo

Centre Optique Opticien : A. VANLATHEM

jeu puzzles.com Le spécialiste du puzzle

IMMOBILIÈRE LUMEN

Sprl STORE 2000

Funérarium Decarpentrie – Crépin

Règlement et bulletin d'inscription sur demande :

CILES ASBL

Ciles asbl, rue d'Ath, 51 – 7950 Chièvres
tél/fax : 068/65.84.24 – 0471/35.76.76
E-mail : ciles@skynet.be – www.CILES.be
Compte BE59 0001 5100 2526

LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES

TRUCS ET ASTUCES EN VRAC!

RECYCLAGE D'UNE CASSETTE VIDÉO

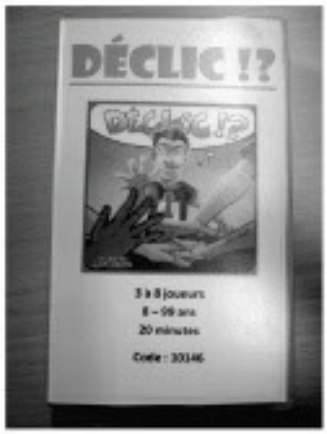
Les ludothécaires le savent, un jeu en ludothèque est un jeu très utilisé, donc vite abîmé, surtout les jeux de cartes! Elles sont donc plastifiées et protégées. Mais bien souvent, le contenu ne rentre plus dans sa boîte d'origine. Que faire? La réponse est simple: il suffit de changer la boîte du jeupar un boîtier de cassette vidéo!

Pour ce faire, vous avez besoin de:

- Printer l'image de la boîte du jeu sur une feuille blanche avec les infos que vous désirez (attention, pas plus de 11 cm de côté!)
- Un vieux boîtier de VHS
- Une feuille blanche A4 pour remplacer la jaquette de la VHS (facultatif)

1. Coupez la feuille A4 aux dimensions de la jaquette et collez à gauche l'image du jeu original.
2. Glissez la nouvelle jaquette
3. Rangez les éléments du jeu dans la boîte!

Truc en plus: vous pouvez ajouter la liste du matériel à l'arrière de la boîte, ainsi elle sera bien visible.



DÉCOUVERTE COUP DE ♥

LA DÉCOUVERTE LUDIQUE D'UN LUDOTHÉCAIRE

Dixit, édité par Libellud
Un jeu pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.
Prix: environ 30€

Kan on doit choisir son premier coup de cœur, on est tout excité. On pense à tous ces jeux qui nous ont amusé et surpris, mais c'est souvent celui qui nous a fais rêver qui remonte dans nos cœur.
Pour la découverte de cette fois-ci, mes mains m'ont dirigé vers *Dixit*.

Dixit est avant tout un jeu universel. C'est en cela que ce jeu est une incroyable réussite, puisqu'il permet à tous d'y jouer. Qu'importe l'âge, la culture ou le degré de connaissance, on a toujours quelque chose à dire quand on regarde les belles illustrations du jeu. Comme outil pédagogique, le jeu est très intéressant car il permet de coupler des petits avec des grands, donnant une dynamique très motivante pour les joueurs. Les plus grand seront vigilants question créativité afin d'offrir aux plus jeunes une approche plus construite et plus réaliste, alors que les plus jeunes, possédant une imagination infinie, se laisseront glisser dans la rêverie la plus pure. Cela va créer une ambiance décalée de l'habituelle consommation d'amusement rapide. Ici, on doit se laisser porter. Le support du jeu laisse aussi le terrain libre à l'humour, re-transformant le jeu en outil récréatif, devenant ainsi un party game!

Par ailleurs, le choix du vote et le don de carte est aussi un moment important du jeu, puisqu'il permet à tous d'introduire une petite part de sa propre imagination en espérant avoir des points. Mais le tableau des scores se laisse facilement oublier et on vagabonde ensemble, sur le jeu, en racontant, racontant, racontant...
Mais soyons réalistes. Si magie il y a, elle ne peut se faire sans une réelle et bonne introduction. Redonner les clefs de inventivité des joueurs n'est pas facile; si on est confronté à un public terre-à-terre, cela peut fermer la créativité. L'introduction au jeu se fera d'une façon plus lente, préférant ainsi la rigolade et l'humour pour viser l'amusement plutôt que l'aspect éducatif. J'ose le tabou absolu, car oui, Dixit peut-être éducatif! Le jeu étant communicatif, il permettra à l'animateur d'introduire de nouveaux mots, de corriger certains mécontentements avec la langue française ou encore, de glisser furtivement quelque anecdote historique, éthique ou morale. *Dixit* peut également servir de jeu thématique, proposant un nombre de cartes illustrant le sujet ciblé...

Ce jeu offre plusieurs cordes à notre arc ludique. Amusant, détendant ou éducatif, le choix du soutien ludique vous permet de remplir différents objectifs. Il faut savoir oser, car le jeu offre réellement une absence de limites. Et si certains râleurs parlent du nombre limité de cartes, il existe déjà 3 extensions.

Ainsi, *Dixit* est comme votre esprit. Il fonctionne mieux quand il est ouvert...

Mister K.

Interview d'un ludothécaire

François Zunsheim (25 ans), ludothécaire de la *Ludothèque des Marolles*, à Bruxelles

LUDO > Quel est ton parcours ?

François Zunsheim > J'ai découvert le jeu de société par hasard. Je suis tombé dans un boutique de jeux de société et j'ai été impressionné par toutes les couleurs des boîtes de jeux. J'ai eu envie d'aller plus loin. Je suis très curieux, et j'ai beaucoup parlé avec le revendeur, qui est devenu un très bon ami depuis. Petit à petit, il m'a initié au jeu de société. J'ai très vite participé aux soirées jeux de la boutique. Depuis, je suis féru de jeux !

Je suis devenu ludothécaire assez tard. J'ai été éducateur animateur, puis je suis passé par l'université en Philosophie, et après mes études, en animant les soirées jeux des Chroniques ludiques, je suis peu à peu tombé amoureux du jeu. De fil en aiguille j'ai approfondi le sujet, et après avoir répondu à une offre d'emploi pour la ludothèque des Marolles, je suis devenu ludothécaire.

LUDO > Depuis combien de temps travailles-tu dans cette ludothèque ?

François > J'ai commencé à travailler à la ludothèque des Marolles à mi mai 2012. Ça fait donc 9 mois que j'y suis en poste.

LUDO > Quelle est l'histoire de la ludothèque des Marolles?

François > Le Club de Jeunesse, fondé il y a 50 ans, est une Maison des Jeunes pluridisciplinaire. Elle s'est étoffée avec différents secteurs et asbls qui ont germé au fil du temps. La ludothèque des Marolles est un de ses bourgeons. Elle a été tenue par plusieurs animateurs différents, qui ont chacun mis en avant leur savoir faire et leurs passions. La personne avant moi a commencé un vrai travail de ludothécaire, en repensant l'organisation de la ludothèque, mais aussi les activités proposées ainsi que la sélection des jeux disponibles. Je continue dans la lignée, en ajoutant mes passions (le jeu de rôles) et mes connaissances du jeu.

LUDO > Quelles sont les spécificités de cette Ludothèque ?

François > Il y en a pas mal.

Déjà, la Ludo se situe au 2è étage de la Maison de Jeunes. Le public est très jeune, et très peu initié à l'univers ludique. Il y a beaucoup de demandes très occasionnelles et une consommation immédiate de l'aspect ludique. Tout, tout de suite, et très rapidement. Il faut que les choses soient simples, drôles. Les jeunes s'approchent très légèrement de l'aspect ludique qu'on retrouve chez les joueurs même occasionnels. On est donc très loin du jeu "hardcore" qu'on voit dans les festivals et autres conventions.

Les jeunes aiment beaucoup les jeux de compétition, de hiérarchie de points, plutôt que de s'amuser avec un principe coopératif ou avec trop de réflexion.

La Ludo est intégrée dans cette Maison de Jeunes, qui bénéficie d'un encadrement certain et propose des activités multiples: activités sportives, musicales, théâtrales, artistiques... Il y a aussi une bibliothèque avec une écolde de devoirs, un accueil pour les plus de 23 ans... C'est très varié.

Je pense vraiment que l'intégration de la ludothèque dans cet ensemble la rend unique : je peux mettre en place des activités en partenariat avec tous ces secteurs, et explorer ainsi énormément de facettes du jeu. L'équipe pluridisciplinaire en place m'aide beaucoup dans ce sens.

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

François > Je travaille beaucoup sur des projets personnels par rapport au jeu de rôles. J'élabore des rubriques sur Internet, des postcasts sur le jeu de rôles, différents protos aussi.

Sur l'aspect vraiment ludique et l'aspect ludothécaire, je bosse beaucoup sur l'apprentissage de différents types de jeux en mettant en avant l'aspect coopératif, didactique, l'apprentissage dans le jeu, le rapport stratégique. J'aime sortir les jeux de leur aspect amusant pour en faire de vrais outils pédagogiques et éducatifs, sans les rendre ennuyeux. Je voudrais amener les jeunes à véritablement entrer dans le monde ludique comme d'autres l'apprécient.

Un autre challenge est d'amener les jeunes de 12 à 18 ans au jeu. Et pourquoi pas, dans un futur proche, toucher les plus de 18 ans! Dans toutes ces optiques, je profite vraiment du soutien de l'équipe de la Maison pour une réflexion et l'élaboration de ces projets.

LUDO > Quel est ton public ?

François > On a deux types de publics ; le premier est âgé de 6 à 10, 12 ans, et est fortement majoritaire. Le second est plutôt âgé de 12 à 18 ans, et commence doucement à redécouvrir le jeu grâce aux projets mis en place.

LUDO > Que préfères-tu dans ce métier ?

François > La fiche de paie ! (rires)

Plus sérieusement, je travaille depuis que j'ai 13 ans, et c'est le seul boulot que j'aie fait qui n'en est pas vraiment un. Je n'ai pas vraiment l'impression de travailler, je suis plus dans l'aspect passionnel. Le fait que je puisse mêler travail et plaisir m'aide beaucoup. En espérant que l'un ne contaminera pas l'autre... C'est un métier qui est très riche, et très intéressant, surtout pour quelqu'un d'aussi curieux que moi. Ce métier demande de toujours apprendre, sur soi-même, le public,... Le renouvellement est quotidien et permanent. Une journée n'est jamais semblable à une autre.

LUDO > As-tu une anecdote à nous raconter ?

François > Les jeunes me demandent régulièrement si je suis le mari de Sarah (la ludothécaire en poste avant moi). Je pense que ça doit arriver à pas mal de ludothécaires, et dans un sens c'est un peu vrai : le monde ludique est une grande famille.

Un jour, une fille m'a demandé un jeu. Je lui demande si elle connaît les règles, et elle garde le silence. J'explique alors les règles du jeu au groupe, mais en faisant une erreur sur un point de règle. L'adolescente m'a repris en réexpliquant le jeu. Je me suis senti un peu bête... Mais bon, ça m'a fait prendre conscience qu'il était temps que je relise les règles de pas mal de jeux !

LUDO > Tu as décidé de collaborer à l'écriture de l'Artichouette, en donc d'entrer à LUDO asbl...

François > A l'heure actuelle, le monde ludique est très intéressant, on rencontre énormément de gens, je m'y sens épanoui. J'aime beaucoup le rapport humain que j'y trouve.

Pour moi, l'Artichouette, spécialisé dans le jeu, écrit par des profes-

sionnels du jeu à destination d'un public connaisseur et d'un public ignorant, ouvre les portes à ceux-là tout en restant intéressant pour les premiers.

LUDO > Comment ton travail est-il perçu ?

François > Je crois que l'aspect ludique décrédibilise les travailleurs du jeu. Les personnes qui ne font pas partie de ce monde (amis, famille, ...) ont beaucoup de mal à se représenter ce que je fais et pourquoi je le fais. Je ressens très peu de reconnaissance et beaucoup de dénigrement. Je crois qu'on me voit comme quelqu'un qui fait le clown, qui n'est pas sérieux. Au boulot, on prend la ludo comme quelque chose qui offre des activités occasionnelles et immédiates aux jeunes: *"T'as 10 minutes à perdre? Va faire une partie de Puissance 4 à la ludo"*...

Sensibiliser les jeunes au jeu, ce n'est déjà pas facile, mais sensibiliser les adultes est tout aussi important, en somme.

LUDO > Quel est ton jeu coup de coeur ?

François > J'ai découvert le prototype de Shady qui se nomme *Aerion*, mais il ne sera malheureusement probablement pas édité. Dans les jeux édités, j'aime beaucoup *Equilibrion*, du même auteur, ainsi que *Onirim*.

LUDO > Selon toi, quel est le plus important pour un ludothécaire ?

François > Être vivant et à l'écoute. Rester ouvert aux personnes.

Propos recueillis par S.V.

LUDOTHÈQUE DES MAROLLES
Rue des Tanneurs 178
1000 Bruxelles
Tél. : 02/511.08.46
animateurs.clubdejeunesse@gmail.com

Du lundi au vendredi de 16:00 à 18:30
Mercredi de 14:00 à18:00

C'EST JOUETTE

La Kronique de Mister K

Silveric voguant vers d'autres cieux, c'est de ma cave humide que l'on est venu m'extirper, me demandant d'écrire la suite de la chronique *C'est jouette*. Je grogne un peu, je râle, je suis content de pouvoir enfin voir la lumière du soleil, et me voila déjà narrateur d'une rubrique de l'*Artichouette*. Voici donc deux jeux à découvrir et à consommer (avec modération).

Colorpop chez Gigamic
Dès 8 ans, pour 1 à 5 joueurs, 10 à 20 minutes

Il y a beaucoup de jeux sur le marché. Il n'est pas facile de trouver la perle rare. Colorpop n'est pas le jeu de l'année, mais il a le luxe d'être malin et adapté à nos besoins de ludothécaire. Ici, l'objectif est simple: faire disparaître des groupes de couleur pour éliminer discrètement la couleur qui nous est attribuée. Le mécanisme du jeu est simple puisqu'il suffit d'appuyer sur les pastiles de couleur pour les faire glisser et disparaître du plateau. Le gros plus du jeu est la durée d'une partie, entre 15 et 20 minutes.

Ce jeu remplace les coktails games habituels qui sont devenus lassants car usés. Colorpop est un jeu à consommation rapide, entre les jeux de réflexion ou de créativité, il peut être un bon break. Petit bémol, le jeu ne fonctionne pas bien avec nos amis daltoniens qui auront du mal à «voir» les couleurs du plateau. Attention aussi au matériel, qui ne résistera pas aux plus brutes.

Dungeon Fighter chez Iello
Dès 7 ans, de 1 à 6 joueurs, 45 minutes

Adresse et fun! Voila le résumé du jeu. Quoi, ça ne suffit pas? Bon, d'accord! Dungeon Fighter est un jeu qui entremêle les styles. Nous évoluons sur un petit plan, illustrant un terrible donjon. Chaque salle est gardée par un monstre. Pour le vaincre, on utilise l'aspect adresse du jeu. Il faut lancer le dé sur une cible géante afin d'infliger des dégâts à votre opposant. Rajoutons quelques trésors récupérés sur les monstres et une difficulté qui s'amorce avec les différentes façon de lancer les dés.

Le jeu se veut accessible et amusant, même s'il devient compliqué de réussir les missions avec le degré de difficulté élevé. Etant donné que le jeu est coopératif, on sera tous lié dans le stress du dé qui roule et qui détermine si notre personnage meurt ou non.

Dungeon Fighter est un excellent jeu pour les jeunes de 9 ans, puisqu'ils seront en mesure d'optimiser leurs trajets dans le donjon et de réfléchir au mieux sur l'utilisation des capacités de leur personnage.

Finalement, un donjon, des trésors, et voir son meilleur ami rater le lancer de dés de sa vie (pas la sienne, celle de son personnage) c'est pas ce que l'on désire au fond?

Mister K.

LA PAGE DE LUDO ASBL

DERNIER ARTICHOUETTE DISTRIBUÉ AUX NON-MEMBRES!

LUDO asbl a renouvelé sa convention avec la Fédération Wallonie - Bruxelles.
Cette convention, qui convre la période 2012-2014, nous permettra de pérenniser plus que de développer nos activités.

Dès 2013, l'Artichouette et les cahiers LUDO seront envoyés exclusivement aux membres.
L'Artichouette et les Cahiers de LUDO seront disponibles en téléchargement libre sur le site de l'ASBL.

Ceux-ci bénéficieront de plus de l'inscription ET du prêt gratuit à Ludivine, la ludothèque de l'asbl (*www.ludivine.blogspot.com*) ainsi que de réductions lors de toute participation à nos activités, y compris nos formations et notre LudoWeekend annuel. Les cotisations couvrent normalement une année civile. Celle-ci couvre 2013-2014. Profitez-en!

Comment s'affilier?

25 € à virer sur le compte BE65 0682 0114 6196 avec comme communication «Cotisation LUDO asbl 2013-2014». Envoyez par courriel à Sophie (*info@ludotheques.be*) l'adresse courrier souhaitée pour la réception de nos publications.

VOUS PRÉPAREZ UN ÉVÉNEMENT LUDIQUE? LISEZ CE QUI SUIT!

Vous préparez un évènement ludique? Félicitations!
Mais savez-vous que LUDO asbl peut vous y aider?
Conseils, contacts, publicité, nous pouvons être à vos côtés pour créer un moment inoubliable. C'est pourquoi LUDO asbl propose à ses membres affiliés, à partir de septembre, différents services:

- **Création de flyers et affiches** pour votre évènement
- **Publicité** dans l'Artichouette, la Newsletter et le site de l'asbl
  envoyez un mail à artichouette@ludotheques.be!
- **Conseils et aide** sur simple demande par mail
  envoyez un mail à info@ludotheques.be!

Pour bénéficier de tout cela, c'est très simple: il suffit d'être membre de LUDO asbl (*voir encadré ci-contre*).
Pratique, non? N'hésitez pas à faire appel à nos talents!

Le mot du Président

Les jeux d'initiative associative édités avec le soutien des pouvoirs publics sont plus nombreux que l'on pourrait croire. Afin d'assumer pleinement leur rôle socio-éducatif, sans doute les ludothèques devraient-elles les proposer plus souvent au public. La plupart du temps édités trop confidentiellement ou en tout cas nettement moins bien distribués que les jeux commerciaux qui garnissent l'essentiel de nos rayons, ces jeux demeurent méconnus. De plus, bien que bardés de bonnes intentions, leur intéressante vocation éducative est parfois gâchée par la faiblesse des mécanismes et un manque de ludicité. En matière de jeux éducatifs d'initiative associative, il paraît donc particulièrement important de tester avant d'acheter. Afin de vous guider, Sarah leur consacrera un dossier en 2013 dans l'Artichouette. En prélude à ce dossier, nous avons le plaisir de vous offrir (cf infra), l'intéressant jeu «*Balanza, la planète des équilibres*»… Joliment édité en 2009 par Art of games, *Balanza* est un jeu de Chloé Burton et Florence Gulot et illustré par Yulo. Produit et vendu par Oxfam et Latitude junior, il s'agit d'un jeu de sensibilisation au commerce équitable et à la consommation responsable. Il s'adresse préférentiellement à une classe de 6 à 24 (pré-)adolescents de 10 à 14 ans (n.b. le jeu fonctionne mieux en demi-classe de 6 à 12).

Balanza est semi-coopératif. Les joueurs y incarnent les membres de 6 familles de producteurs, de commerçants et de consommateurs essayant de satisfaire leurs besoins vitaux matériels et immatériels. Par des échanges, des décisions adéquates et un peu de chance, si

les joueurs parviennent ensemble à équilibrer l'état du monde, tous sont déclarés grands gagnants. Dans le cas contraire, la famille dont la situation s'est le plus améliorée remporte une victoire… de consolation.

Ce jeu n'ayant rencontré le succès escompté, avec le soutien des mutualités socialistes, toutes les ludothèques membres de l'asbl LUDO recevront donc ce jeu qui sera déposé dans nos relais provinciaux à votre intention (renseignements: Sophie à *info@ludotheques.be*).

Michel VLG

Trolls & Légendes
Le festival de toutes les fantasy
Mons (Belgique)
Les 29-30 & 31 mars
2013
Littérature
Expositions
Projections
Bande Dessinée
Marché féerique
Convention de jeux
En concert
Naheulbeuk, Saltatio Mortis,
Daemonia Nymphe, Stille Volk, Folk Noir,
Rastaban, Asynje et bien d'autres encore...
Cavée des Trolls
www.trolls-et-legendes.be
www.lefantastique.net

RENCONTRE AVEC...

François Haffner, auteur et collectionneur de jeux, webmestre de *Jeuxsoc.fr*

LUDO > François Haffner, votre nom est familier aux adeptes du monde ludique… Pouvez-vous nous rappeler qui vous êtes en quelques mots ?

FRANÇOIS HAFFNER> Les collectionneurs de jeux de société sont nombreux ; les animateurs de sites Internet dédiés à cette passion encore plus. Personnellement, je suis à la croisée de ces deux itinéraires. Je n'ai pas la plus belle collection : certaines sont plus raisonnées et plus intéressantes que la mienne. Je n'ai pas non plus le site le plus fréquenté, ni le plus actif. Mais je crois que ce que je propose est unique : une collection personnelle, et réelle, de jeux de société qu'on peut la consulter sur la toile, dans son intégralité.

Les sites comme *BoardGameGeek*, *TricTrac* ou *Jedisjeux*, pour ne citer que ceux qui me semblent les plus importants, proposent des informations sur un bien plus grand nombre de jeux. Mais ces informations ne correspondent pas à une boîte physiquement présente dans le salon ou dans la cave des animateurs. Ces sites sont indispensables, et je les visite d'ailleurs quotidiennement. Mais ma démarche est différente. À quelques exceptions près, je ne parle d'un jeu que s'il se trouve réellement dans ma collection. *JeuxSoc* n'est donc pas le site où l'on va découvrir le dernier jeu du siècle, fraîchement arrivé sur les étals, et qui sera oublié quinze jours plus tard, dès que sortira un nouveau jeu du siècle !

Il existe cependant un autre type de jeux mentionnés sur mon site, bien qu'ils ne se trouvent pas forcément dans ma collection : ceux sélectionnés ou primés dans les principaux concours et festivals. S'ils ne sont pas présents sur mes étagères, ils sont signalés comme tels, par exemple avec les étiquettes « jeu recherché » ou « hors collection ». *JeuxSoc* est aujourd'hui le seul site ludique à proposer la liste des jeux sélectionnés ou primés dans les principaux concours classés par années. Cette tâche, qui me tient à cœur, n'est pas aisée. Trop d'organisateurs, probablement épuisés par la préparation, la tenue des événements, puis le rangement, oublient tout simplement de diffuser les résultats de leurs trophées. Il faut chercher les informations et les photos, envoyer des demandes et des rappels, parfois en vain. Pourtant, cette publicité des résultats est importante. Si le créateur primé est enchanté de recevoir une magnifique sculpture ou un panier garni de spécialités locales des mains du Maire ou du Bourgmestre, il aimerait aussi certainement qu'on parle de son jeu au-delà des limites de lieu et de temps de la manifestation ludique. Ce défaut d'information n'est pas seulement le fait des concours mineurs ou manquant d'expérience. Les festivals réputés pèchent souvent sur la communication postérieure aux concours. Il suffit de parcourir la liste des jeux primés sur *JeuxSoc* pour constater que nombre d'entre eux ne présentent, hélas, aucune information ni photo.

LUDO > Votre table de jardin est très célèbre. Comment en est-elle arrivée là ?

FH > D'abord, elle a été fabriquée en usine, puis elle est allée se pavaner dans un magasin. C'est là que ma compagne l'a remarquée, et a décidé de la rapporter à la maison. Eh oui ! La « célèbre table de jardin » ne m'appartient pas. Elle est à Chantal. Mais elle me la prête volontiers, ainsi que quelques jeux. Ils sont indûment présentés comme faisant partie de ma collection, alors qu'en fait, c'est à elle qu'ils appartiennent : *Cosmail*, *Constellation*, *London Game* ou *Grand Hôtel*.

Cette table de jardin est utile car elle sert d'étalon. On peut facilement estimer la dimension d'un jeu en le voyant présenté sur

la surface verte, quitte à prendre pour repère une boîte que l'on connaît déjà. On a en effet parfois des surprises en découvrant la taille réelle des boîtes de jeux présentées sur Internet hors contexte.

LUDO > Vous êtes le webmestre de JeuxSoc.fr… Est-ce un bon endroit si un jeune créateur veut faire connaître ses jeux : d'abord en vous l'envoyant pour le tester, puis en étant diffusé sur votre site ?

FH > En fait, non… Ployant sous la pile de jeux en attente de chroniques, je ne cours pas après les prototypes. Bien sûr, on trouve sur *JeuxSoc* quelques jeux à diffusion très restreinte, mais ce sont des choix personnels. Il est déjà difficile de suivre l'actualité des jeux édités ; si en plus il faut essayer les inédits, je ne m'en sors plus. Heureusement, beaucoup de joueurs aiment tester les jeux en cours de création. C'est de préférence à eux qu'il faut s'adresser.

LUDO > Racontez-nous l'histoire de votre passion… Comment est-elle née ? Un évènement particulier ? Ou comme Obélix, vous êtes tombé dedans étant petit ?

FH > Enfant dans une famille nombreuse, je jouais beaucoup. Il faut dire qu'à cette époque, et dans mon milieu familial, la télévision n'occupait pas une place centrale. Plus tard, j'ai découvert une nouvelle facette des jeux, d'abord par le biais des activités éducatives et mathématiques – *Tangram*, *Pentaminos*, etc. – puis l'occasion m'a été donnée de participer à la création d'une boutique de jeux, à la grande époque du magazine *Jeux & Stratégie* et des premiers *Relais Descartes*. Les événements m'ont ensuite éloigné des jeux de société. Je suis alors tombé dans le bridge de compétition, qui m'a bien occupé pendant une quinzaine d'années. Avec Chantal et deux autres amis, Florence et André, nous avons même été champions de *France Honneur*, ce qui équivaut un peu à la deuxième division dans d'autres activités. Et puis un jour, en 1998, j'ai découvert la programmation de sites Internet. Cherchant un sujet pour créer un site personnel, et ainsi m'essayer aux joies du HTML, j'ai eu l'idée de présenter les jeux de ma collection. Je n'en avais à l'époque que vingt-cinq ! Depuis, leur nombre a légèrement augmenté.

LUDO > Avez-vous une anecdote à nous raconter de votre passion ludique au cours de ces dernières années ?

Mes plus beaux souvenirs sont les rencontres. Des personnes, qui étaient à mes yeux des mythes vivants, sont devenues des familiers et parfois même des amis. Je suis également assez fier quand mes filles me racontent la tête de leurs amis lorsqu'ils découvrent qu'elles sont les filles de « Monsieur François Haffner ». Ça les agace un peu – ou beaucoup – mais moi, ça m'amuse !

LUDO > Quel est votre jeu coup de cœur dans votre impressionnante collection? Y a-t-il des trésors cachés qui sont, à regret, devenus introuvables dans les commerces aujourd'hui?

***FH*>** Je n'ai pas «un» coup de cœur, mais une centaine! Ils sont visibles sur mon site: *http://jeuxsoc.fr/jeu/tri/coupdecoeur*. Quelques-uns méritaient une réédition, ce qui a souvent été le cas. Parfois, c'est une réussite, comme *Jarnac* ou *Can't Stop* (dans son édition Franjos). D'autres fois, hélas, l'éditeur veut tellement moderniser le jeu qu'il le massacre. Je pense par exemple à l'édition Abacus de *Hase und Igel* (Le Lièvre et la Tortue). D'autres jeux sont difficiles à trouver en boutiques spécialisées. Ils sont en effet édités par des maisons distribuant essentiellement en grandes surfaces ou par le biais des chaînes de magasins de jouets, qui se limitent souvent aux jeux «qui passent à la télé» ou sous licence du dernier dessin animé. C'est pourquoi des jeux comme *Tayü* ou *Plus 4* sont aussi indispensables qu'introuvables.

LUDO > Que pensez-vous du nombre de nouveaux jeux qui sortent chaque année en magasin?

FH> Il est inutilement important. Quelques jeux survivent et la plupart tombent vite dans l'oubli. Ils peuvent être très bons, mais s'ils ont eu le malheur de sortir au même moment qu'un autre de thème ou de format proche, ils sont ignorés ou noyés dans la masse. La solution? Je l'ai entendue de Philippe des Pallières, il y a quelques années, lors d'un dîner : «Il y a beaucoup trop de jeux. Il faudrait que les autres arrêtent d'en faire!»

LUDO > Que pensez-vous qu'il manque dans le monde ludique en Europe?

FH> Ce qui manque le plus, à mon avis, c'est un distributeur alternatif, peut-être sous forme coopérative. Ses tâches pourraient être de deux ordres. Il pourrait donner un peu plus de visibilité aux excellents jeux publiés par les petites structures, qui n'ont pas les moyens d'un réseau propre. Il pourrait également avoir un rôle de grossiste pour les bons jeux que leurs éditeurs ne savent vendre que par palettes de deux cents boîtes, et qui pourraient dès lors arriver sur les étals des boutiques spécialisées… Mais c'est un peu un rêve impossible, je le crains.

Un autre rêve que j'ai, parfois, ce serait que les vendeurs aient une formation sur ce qu'ils mettent en rayon, qu'ils soient capables de présenter les jeux autrement qu'en lisant le dos de la boîte. Mais cela risque de prendre du temps, j'en suis bien conscient.

LUDO > J'ai entendu que vous aviez des projets sur le feu… Vous nous révélez quelques infos croustillantes?

FH> Mon projet n'en est plus un, puisqu'il est en train de se réaliser. Nous venons, Chantal et moi, de vendre notre maison pour acheter un spacieux corps de ferme. Il est situé à Sologny, un joli village entre Mâcon et Cluny, en Bourgogne du sud. Je vais enfin pouvoir présenter ma collection dans de bonnes conditions. De plus, un gîte pourra accueillir confortablement les amateurs de jeux. L'hébergement communique avec la salle d'exposition et de jeux, ce qui permet d'envisager de belles immersions ludiques. Et pour les familles qui accompagnent les joueurs acharnés, sans pour autant partager leur frénésie, il existe à proximité immédiate de nombreuses opportunités de balades à pied, à vélo ou à cheval, ainsi que des visites de châteaux, de monastères, de caves, etc. Sologny est entouré de noms enchanteurs: Solutré, Cluny, La Roche-Vineuse, Pouilly, Fuissé, Milly-Lamartine, Berzé-le-Château…

Nous investissons les lieux début mai. Quelques travaux seront réalisés cet été: si vous êtes un peu maçon, charpentier, poseur de fenêtres, peintre, en plus d'aimer les jeux, n'hésitez pas à me contacter! J'espère inaugurer officiellement pour Noël 2013, ce sera la date du quinzième anniversaire de *JeuxSoc*. Eh oui, déjà ! Le nom ? «L'Escale à jeux». Mais on en reparlera.

Propos recueillis par Roxane.

Les jeux de François Haffner

MAKA BANA

Pour 3 à 5 joueurs (variante pour deux joueurs), à partir de 12 ans

Un jeu illustré par Johann Aumaître, édité par *Tilsit*.

Avec Maka Bana, vous partez en voyage sur une île paradisiaque, dans le but de construire des paillottes sur le plus de plages possible.

Pour gagner plus de points, on peut regrouper ses constructions, mais vos adversaires ne vous rendront pas la chose aisée…

Vols de paillotte, grands stratagèmes et réflexion au programme! Et pour les mordus de stratégie, les règles avancées *Maka Bana Mao* devraient les enchanter. Avec un cocktail, vous serez dans l'ambiance jusqu'au bout.

LA VACHE QUI TACHE!

Pour 3 à 13 joueurs, à partir de 6 ans

Un jeu de François Haffner, Line Morin, Stéphane Bayle, Stéphanie Czinober, édité par *La mèche rebelle*.

Ce petit jeu pour grand public, où les joueurs incarnent des vaches sacrées, est une version du célèbre jeu du même nom. Les joueurs s'éliminent les uns les autres, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.

Au premier tour, le premier joueur (possédant la vache n°X) doit énoncer intelligiblement la phrase suivante: «*Je suis la vache qui tache sans tache numéro X et j'appelle la vache qui tache sans tache numéro Y*». C'est alors au tour du joueur Y d'appeler un autre joueur, etc. Si un joueur se trompe, il se dessine une tache sur le visage.

DALAPAPA

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

Un jeu édité par *Dalapapa éditions*.

C'est un jeu abstrait de placement de dominos. En les posant, les joueurs forment peu à peu des figures, et gagnent des points en faisant des connexions et en fermant des surfaces. Le premier joueur atteignant le score prévu à l'avance (entre 60 et 240 points) gagne la partie. Ce jeu plaira à tous les fans du genre.

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 (mvanlangendonckt@heb.be)

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 Iessid

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

Secteur ludothèques de la COCOF

PÔLE UNIVERSITAIRE EUROPÉEN DE BRUXELLES WALLONIE

À SUIVRE...

DANS LE PROCHAIN ARTICHOUETTE

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

C'EST JOUETTE!
Kronique de Mister K

DOSSIER : les jeux écolos
La tendance verte se met au jeu! Et vice-versa...

FOCUS
Intro au jeu de rôles

L'INTERVIEW
De vous? Ecrivez-nous!

LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES
Trucs & astuces
Découverte Coup de coeur

REPORTAGE
Surprise!

Vous voulez réagir à ces thèmes?
Ecrivez-nous à *artichouette@ludotheques.be*

COURRIER DES LECTEURS

Chers lecteurs, chères lectrices, chers ludothécaires,

Nous espérons que vous avez apprécié la lecture de ce journal.
En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité.
L'équipe de LUDO asbl est à votre écoute pour le prochain numéro!

Si vous avez des questions, des idées, des suggestions, ou même des articles à nous proposer, vous pouvez nous en faire part pour que nous puissions l'ajouter au prochain numéro de l'Artichouette. Pour ce faire, contactez-nous à cette adresse: *artichouette@ludotheques.be*

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

Merci de nous avoir lu.

Sarah Verstraeten

LUDO asbl
www.ludotheques.be

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