



L'Artichouette

La feuille de chou de **LUDO asbl**

P601034 BP 1/7939 1050 BXL 5

LUDO asbl, av Debré 62 1180 Bruxelles



ACTUALITÉS

Le LUDO WEEK-END 2013

Foison d'évènements ludiques!

FOCUS: Le festival *Trolls & Légendes*

La Kronique de Mister K

**JOURNAL
DESTINÉ AUX
MEMBRES**

PLUS D'INFOS EN PAGE 10



Dossier

Les jeux et l'écologie

ÉDITO

L'Artichouette nouveau est arrivé !

Cette fois, nous vous emmenons au cœur d'une préoccupation très actuelle : l'écologie. Comment un jeu est-il produit ? Existe-t-il des jeux et des jouets écologiques, ou sur le thème de l'écologie ? Autant de questions qui trouvent un début de réponse dans notre dossier.

Le Focus, lui, vous invite à entrer dans un monde imaginaire, où toutes les familles sont les bienvenues : le Festival Troll & Légendes.

Un de nos reporters est parti enquêter à Rebecq, près de Mons, pour voir de plus près une petite expo qui, mine de rien, est tout simplement splendide !

Enfin, nous avons le plaisir de vous livrer en exclusivité une interview d'Olivier Grégoire, ludothécaire pour la COCOF, et impliqué dans LUDO asbl.

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

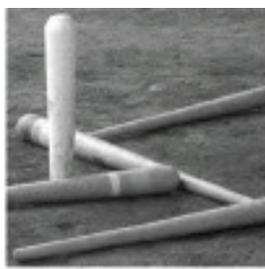
SOMMAIRE

FOCUS SUR ...	
LE FESTIVAL TROLLS ET LÉGENDES	8
REPORTAGE	
EXPO JOUONS ENSEMBLE	9
DOSSIER :	
LES JEUX ET L'ÉCOLOGIE	11
LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES :	
JEU COUP DE COEUR, TRUCS & ASTUCES	15
L'INTERVIEW	16
C'EST JOUETTE :	
LA KRONIQUE DE MISTER K	17
ET AUSSI ...	
NEWS	5
CALENDRIER LUDIQUÉ	6
AGENDA DES LUDICENTRES	7
LA PAGE DE LUDO ASBL	18

**Bureau permanent de LUDO asbl:**

Président
Responsable formations et sensibilisation
Secrétariat, comptabilité et ludobibliothèque
Ludothèque Ludivine
Responsable Artichouette
Website
Les cahiers de LUDO
Reporters

Michel Véhelgé
Olivier info@ludotheques.be
Sophie sophie@ludotheques.be
Silvana silvana@ludotheques.be
Sarah artichouette@ludotheques.be
Stéphane
Alain
Sarah, Sophia Roxane, Mister K



Journée d'études sur les pratiques ludiques



**mercredi
19 juin 2013,
EHESS,
105 bd Raspail,
Paris**



*billon (Cambrai), hache rituelle
du jeu de balle en Mésoamérique
(MQB), borlette (Port-au-Prince,
Haïti)*

De plus en plus de chercheurs en sciences humaines et sociales accordent aux jeux un intérêt grandissant qui replace ceux-ci au cœur des problématiques théoriques les plus contemporaines.

Mais les écarts entre les différentes disciplines (anthropologie, histoire, sociologie, géographie...), entre les différents objets concrets (jeux dits traditionnels, jeux vidéo, sports, jeux de

langage...), voire entre les différentes aires culturelles ou les différentes époques, contrarient le développement d'une réflexion commune basée sur des échanges réguliers.

Aussi l'objectif de cette journée d'études est de devenir un rendez-vous annuel où chacun puisse présenter ses recherches en cours et partager avec d'autres chercheurs des questions et des réflexions.

Cette journée consacrée aux travaux actuels sur les pratiques ludiques est organisée dans le cadre du séminaire d'anthropologie du jeu donné à l'EHESS par Thierry Wendling (CNRS, IIAC - LAHIC).

Enseignants, chercheurs et étudiants avancés en sciences humaines et sociales sont invités à proposer une communication (ou un documentaire, un poster, une présentation multimédia) en rapport avec le thème du jeu.

Les propositions (titre et résumé de 15 lignes, bref curriculum vitae) sont à envoyer **avant le 6 mai** à thierry.wendling@ehess.fr. (Des indemnités pour les frais de transport pourront être envisagées). Le programme définitif sera communiqué mi-mai aux auteurs de proposition et sera accessible sur le carnet de recherches :

<http://jeux.hypotheses.org/>



*Comment comprendre le chaos ludique ?
Gros plan sur un loto (Yverdon, Suisse, février 2012)*

Faidutti a la patate

Le Festival *Paris est ludique* s'est terminé en fanfare, et même la pluie n'a pu empêcher les bénévoles de fêter la réussite de leur événement ludique préféré.

Un succès qui attire un bon paquet de gens au rendez-vous (6000 entrées cette année!), *Paris est ludique* est un festival à ne pas manquer! Exposants, animations, tests de prototypes, l'ambiance est toujours très familiale et attire les familles joueuses ou non. Cette année, Monsieur Patate (Martin Vidberg pour les intimes), membre du jury à Cannes, connu pour son blog d'actualité et son amour des dessins de patates, a décidé de décerner le prix de la Patate d'Or (trophée fabriqué de ses mains) à un auteur de jeux pour l'ensemble de son oeuvre: Bruno Faidutti.

Faidutti est le premier auteur français à se faire connaître, de nom et de visage. Mais c'est surtout le cultissime *Citadelles* qui fait sa renommée. Pourtant, l'auteur n'en est pas resté là, et a une belle pile de jeux à son actif. Les derniers en date sont *Speed Dating* et *Mascarade*. Ce dernier jeu promet d'ailleurs de faire parler de lui!



Bruno Faidutti et la Patate d'Or

Mushroom Games va sortir son premier jeu

Mushroom Games, toute jeune boîte d'édition belge, planche sur son premier jeu à paraître: *Time Masters*.

Time Masters est un jeu de cartes où chaque joueur devra confectionner son deck durant la partie. Prévu pour 2 à 4 joueurs, une partie dure entre 30 et 75 minutes.

Vous êtes invités à participer au Tournoi des Maîtres du Temps, le plus grand événement magique de Verguya, la cité perdue des sept soleils. Les Maîtres du Temps, grands mages ayant dédié leur vie au temps, travaillent pour connaître le Temps et pour pouvoir le plier à leur volonté. Pour ce faire, ils utilisent des "Kè", de petites portions de journée. Ces Kè les aident à se concentrer pour pouvoir modifier le cours du temps.

Mais ce qui rend le Tournoi si important, c'est que, pour participer, un Mage doit renoncer à toutes ses connaissances et repartir du début pour concourir. La somme de leurs connaissances sont regroupées dans 5 sphères, et le gagnant sera celui qui les récupérera le plus vite...

Mushroom Games propose une version print-and-play démo du jeu sur son site, dans laquelle vous retrouverez les 4 decks de départs et une partie des autres cartes. L'éditeur planche sur la suite des événements, et notamment sur une campagne sur le site Ulule, plateforme où chacun peut participer financièrement à un projet donné. Vu que le jeu n'est pas encore édité, Mushroom Games est ouvert aux remarques et avis critiques concernant la démo. Vous pourrez les contacter via leur site ou leur page sur Facebook.

À vos imprimantes!

mushroom-games.be

www.facebook.com/MushroomGames



Jactalea change de nom!

La maison d'édition Jactalea s'est récemment associée à un autre éditeur américain, *Blue Orange*. Le changement de nom s'impose donc, car Jactalea deviendra la partie européenne de l'éditeur américain.

Jactalea, connu pour ses jeux de réflexion en matériaux nobles, a vite sorti une gamme éclectique de qualité: le lancement de *Mana*, jeu tout en cuir, *Blue Lion*, jeu pour deux joueurs simplissime mais ô combien malin, *Peloponnes*, jeu excellent de complexité, ou *Exxit*, nominé à l'As d'Or de Cannes... Et ce n'est pas près de s'arrêter, car de nouveaux jeux viendront compléter leur catalogue dès la rentrée: *Gobbler*, un grand classique des jeux de stratégie pour 2 joueurs. *Bendomino*, un jeu tactique de dominos recourbés. *Gobbler Gobblers*, un morpion où il est possible de capturer les pièces de l'adversaire. *Braverats*, adaptation de *R* (un jeu de 10 cartes japonais). *Split Sheep*, une version thématifiée du jeu *Splits*. *Nada I*, jeu de rapidité et d'observation. *Longhorn*, où les joueurs se transforment en éleveurs de vaches dans le Texas de 1870.

www.jactalea.com

jactalea



23 mai au 12 juillet:	Exposition Carte de Christian Tagliavini à Paris	(France)
21 juin au 31 août:	Tournois de King of Tokyo	(France)
22 - 23 juin:	Festival Paris est ludique! à Paris	(Bruxelles)
28 - 30 juin:	Week end LUDO Ludiversités d'été à Wanne, Stavelot	(Liège)
17 - 18 août:	1ère édition du Brussels Games Festival à Bruxelles	(Bruxelles)
24 novembre:	Rencontres Jeu t'aime à Bruxelles	(Bruxelles)
7 - 8 décembre:	18ème Festival du Jeu et du Jouet à Ugine en Savoie	(France)

Exposition Carte à Paris

La Galerie Esther Woerdehoff a le plaisir de nous présenter la nouvelle série du photographe suisse Christian Tagliavini, Carte. Reines, valets, jokers et as, pour cette nouvelle série de photographies, l'artiste Christian Tagliavini transforme les figures habituelles en 11 tableaux immenses, riches de symboles et d'effets plastiques.

Exposition Carte de Christian Tagliavini, entrée gratuite
Galerie Esther Woerdehoff, 36 rue Falguière - 75015 Paris

Tournois de King of Tokyo

Cet été, Iello et ses partenaires proposent aux joueurs du monde entier une programmation exceptionnelle de Tournois de King of Tokyo! De nombreuses dates sont d'ores et déjà disponibles cet été aux États-Unis et des tournois sont organisés un peu partout à travers le monde. Les dates pour la France sont recensées sur une carte, qui compte une quarantaine de dates réparties entre le 21 juin et le 31 août.

Le vainqueur se verra remettre un monstre exclusif : le redoutable Space Penguin! Tous les participants aux tournois repartiront avec un exemplaire des 11 cartes bonus pour le jeu, retirées pour l'occasion.

Carte des Tournois en France : www.iello.fr

Festival Paris est ludique! 2013

Le week end du 22 et 23 juin prochain, à 10h, Paris devient ludique! Cette année encore, les organisateurs attendent énormément de participants pour fêter dignement cette nouvelle édition du festival. Jeux d'ambiance, jeux de plateau, jeux de plein air... Pour en profiter, un énorme espace de jeu sur table est prévu! De nombreux exposants seront présents.

Boulodrome ASB12 - Route des fortifications
75012 PARIS, FRANCE

Tarif : 5€ le forfait WE - Gratuit pour les moins de 8 ans
www.parisestludique.fr

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

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

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

Plus d'infos en page 10.

Château de Wanne, 4980 Trois-Ponts

Informations : info@ludothèques.be.

1ère édition du Brussels Games Festival

Bruxelles se réveille en jeu, et le mois d'août sera ludique! Les 17 et 18 août, les rues proches du Cirque Royal seront envahies par le Festival, avec stands d'exposants, Tournois, animations, ... Venez en famille, tout le monde sera le bienvenu!

Rue de l'Enseignement et rue de la Tribune, 1000 Bruxelles

www.facebook.com/BrusselsGamesFestival

3è Rencontres Jeu t'aime 2013

Venez jouer avec vos enfants aux Rencontres Jeu t'aime le 11 novembre 2013 aux Halles Saint-Géry, de 10 à 18h.

Au programme: villages des ludothèques, votez pour le meilleur jeu de l'année, bourse aux jeux et jouets, lisez avec les tout petits.

Cette année, les Rencontres se déroulent dans différentes villes de Belgique; en plus de Bruxelles, vous trouverez des activités à Tournai, Malmedy, ...

www.yapaka.be

18è Festival du Jeu et du Jouet à Ugine en Savoie

Si vous cherchez à éditer un jeu de votre cru, filez au 18è Festival du Jeu et du Jouet de la ville d'Ugine! Dans ce cadre, la Ville d'Ugine en Savoie organise un concours international de créateurs de jeu de société. Ce concours est ouvert à tous les créateurs français et étrangers, sans limite d'âge!

Le jury, composé de professionnels du jeu de société, d'élus et de journalistes, sélectionnera en octobre 2013 six candidats. Ils seront accueillis sur l'espace créateurs du Festival, organisé les 7 et 8 décembre 2013. Trois prix seront attribués pour honorer l'intérêt ludique, l'originalité, le mécanisme des jeux de sociétés familiaux.

Pour participer, les dossiers doivent être déposés avant le 14 septembre 2013 à midi.

www.ugine.com

severine.ancillon@ugine.com



ÉVÈNEMENTS RÉGULIERS

Du mardi au vendredi de 9h 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 20h :	Soirée jeux à la Ludothèque de Marche-en-Famenne	(Luxembourg)
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

À 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

À partir de 14 ans, 2€

Rue de la Potrée 8, 7140 Morlanwelz

0476/545.120

jeuxdebaboal@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

À partir de 10 ans, gratuit

Ludothèque Mozaïque, Rue Mercelis 13, 1050 Ixelles

02/515.69.45

ludomosaicxel@gmail.com

- **Soirée jeux à la Ludothèque de Marche-en-Famenne**

Tous les premiers vendredis du mois de 20h à 22h30

Réservée aux adultes

Ludothèque de Marche-en-Famenne, chée de l'Ourthe 74,

6900 Marche-en-Famenne

084/31.32.40

ludo@province.luxembourg.be

- **Soirée jeux à la Ludothèque Jakadi**

Tous les premiers vendredis du mois de 19h30 à minuit

À partir de 10 ans, gratuit

Ludothèque Jakadi, Rue de Ganshoren 4, 1081 Koekelberg

02/412.40.56

ludojakadi@koekelberg.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



Trolls & Légendes et le jeu de rôles

LE FESTIVAL DE TOUTES LES FANTASY!
MONS (BELGIQUE)

Le week-end du 29 mars a vu l'ouverture du cinquième festival *Trolls et Légendes*. Une occasion pour vos reporters de l'extrême d'affronter les hordes d'arcs et de fées pour vous ramener ce compte-rendu!



D'abord un peu de contexte.

Ce festival est considéré par de nombreux joueurs, rôlistes et autres fans de mondes fantastiques comme LA convention à ne pas rater. Auteurs, associations, maisons d'édition et artistes s'y retrouvent. C'est donc par une horde de passionnés que Mons Expo se retrouva assiégé le temps d'un week-end.

Au programme : de très nombreuses activités, autant pour les familles que pour les puristes. C'est avec une volonté très prononcée que l'événement se veut initiatique. En effet, de nombreuses personnes sont présentes afin de partager leur plaisir, communiquant leur passion et la fièvre qui les anime. On peut ainsi voir fleurir de multiples tables de jeu animées par des bénévoles (souvent maquillés), des associations se proposent de se faire connaître en exposant leurs atouts (j'ai parlé du label Ludo?), des auteurs font des dédicaces, que ce soit dans une boîte de jeu ou sur la couverture de livres... Les différentes expositions (eh non, je n'ai pas su toutes les compter car je ne sais pas aller au-delà de douze) permettent de satisfaire tous les goûts. Héroïc fantasy, steampunk ou contes de fées ne sont que quelques exemples de style parmi la masse des genres représentés lors du festival.

La présence d'artistes, tel que des illustrateurs ou musiciens donnent au salon une ambiance unique. De multiples commerçants auront vite fait de s'emparer de vos économies soigneusement préparées pour l'occasion (heureusement que cet événement n'a lieu que tout les 2 ans...!)



Mais tout n'est pas rose au pays des Trolls. Pour ceux et celles qui ont souhaité découvrir ce festival en dernière minute, la surprise fut parfois amère, car pour les plus tardifs les portes restèrent closes. En cause : le festival attire de plus en plus de monde! Cette cinquième édition semble avoir dépassé de loin les attentes des organisateurs. Vu le nombre de personnes dans les allées, il était plus sage de fermer les portes (question de sécurité). Certains visiteurs ont parlé d'un manque d'organisation flagrant malgré les 4 années précédentes, bien mieux orchestrées d'après eux. Mais soyez sûrs que les organisateurs ne resteront pas les bras croisés : ils cherchent déjà des solutions pour la prochaine édition, en 2015.

Pour ceux qui ont su passer les portes d'entrée ou qui se sont munis d'une prévente, la magie était vraiment au rendez-vous. Ceux qui auront bravé la foule pour s'adonner à leur jeu préféré en compagnie, parfois, d'illustres inconnus, auront vécu une réelle aventure épique, remplie de créatures fantastiques peuplant généralement notre imaginaire. Quel plaisir de croiser une fée, un roi Arthur ou même un roi sorcier d'Angmar « comme si c'était le vrai ! ».



Ce fut l'occasion pour certains de s'initier au jeu de rôle, qui aura sa place dans l'avenir de l'Artichouette. Ouvrons ici une petite parenthèse. Le festival *Trolls et Légendes* met à l'honneur des passions et des univers parfois discrédités par nos médias. Les idées reçues et autres clichés (idiots?) ont la peau dure.

Certes, c'est avec une pensée rabaisante que le réfractaire de l'imaginaire caricaturera celui qui a su trouver dans sa garde robe l'ensemble parfait du hobbit parti sauver les Terres du Milieu. *Trolls et Légendes* est un événement (certes gigantesque) qui permet d'ouvrir le monde de la fantasy et du fantastique au GRAND public. De multiples supports sont utilisés pour cela, afin de rendre enfin justice à ce monde vu d'un regard bien faussé. Littérature, illustration, musique et jeu ne sont que les quelques cordes elfiques qui protègent notre passion. Ainsi parlent les gobelins et autres créatures avides de châtaignes. Si vous en avez l'opportunité, vivez cette aventure! Je serais surpris de vous en savoir déçus du voyage.

Au final, je ne vous confie pas d'obscur secret, seulement l'impression amère de devoir attendre la suite en 2015 car oui, c'est long deux ans... C'est long... Très long...

Mister K.

Jouons ensemble, expo ludique à Mons

Depuis le début du mois de juin, un expo ludique a ouvert ses portes à Rebecq: *Jouons Ensemble*. Organisée par l'asbl *Les Ludiques Personnages* et en partenariat avec l'Office du tourisme, la ville de Rebecq et la Fédération Wallonie-Bruxelles, elle ouvre ses portes jusqu'au 28 juillet pour nous faire découvrir une panoplie de jeux de société, des origines à nos jours.



L'exposition, située dans le splendide cadre du grand moulin d'Arenberg, se décline en plusieurs axes:

Le premier étage retrace l'histoire du jeu de société et sa diffusion à travers le monde, depuis ses origines jusqu'à nos jours. De splendides répliques de jeux égyptiens, nordiques, africains et asiatiques sont visibles, pour le plus grand régal des amoureux de l'histoire. L'expo contient aussi de petites perles d'antiquité, comme des boîtes de jeux de dames, de petits chevaux, mais aussi de vieux exemplaires du jeu de l'oie, du Monopoly, ... Nostalgie.

A l'étage suivant, ce sont les jeux de société plus récents qui ont été mis à l'honneur. Depuis le milieu du XX^e siècle, notre société a vu s'agrandir la part disponible pour les loisirs... Les jeux de société se sont donc multipliés et diversifiés comme jamais: de nos jours, un petit millier de nouveaux jeux qui sont publiés chaque année! Cette exposition vous proposera donc d'en découvrir les différents genres, illustrés par quelques incontournables. Les visiteurs pourront contempler des vitrines de jeux regroupés par thèmes (Napoléon, les zombies, les pirates, ...).

Cette partie aborde également la création de jeux belges et fait la part belle aux éditeurs de notre pays!

Small World est une petite merveille ludique issue de l'esprit matheux et fantastique de Philippe Keyaerts, un auteur bien de chez nous qui n'en n'est pas à son premier méfait (*Olympos*, *Evo*, *Space Blast* et bientôt *Twin Tin Bats* à paraître chez *Flatlined games*).

Les trois jeux édités par *Pearl Games* (*Troyes*, *Tournay* et *Gingkopolis*) sont également exposés, ainsi que leurs prototypes.

Enfin, vous pourrez vous pencher sur l'histoire d'un jeu de société en suivant *Rumble in the house*, depuis ses premiers pas dans la tête de

l'auteur jusqu'à sa présence dans les magasins... canadiens.

Les fans de jeu de rôles n'ont pas été oubliés; le dernier étage de l'exposition leur est consacré. On y découvre ses différentes facettes ludiques; les jeux de figurines et le jeu de rôle, sous forme de livres ou en grandeur nature.



Marcus de l'Antre jeux, un des organisateurs

Chaque dimanche de petites animations sont organisées, comme le 16 juin où il était possible de voir l'auteur et l'éditeur de *Rumble in the house*, pour une petite séance de dédicaces.. ou simplement boire un verre ensemble.

Jouons Ensemble, du 08 juin au 28 juillet 2013

Grand Moulin d'Arenberg

8, rue du Dr Colson

1430 Rebecq

067 63 82 32

www.jouonsensemble.sitew.be



Mercredi : de 09h30 à 12h00 et de 13h00 à 17h00

Jeudi : de 09h30 à 12h00 et de 13h00 à 17h00

Vendredi : de 09h30 à 12h00 et de 13h00 à 17h00

Samedi : de 13h00 à 17h00

Dimanche : de 09h30 à 12h00 et de 13h00 à 17h00

Entrée libre

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!

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».

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

105€ à partir du 1er juin!
75€ pour les - de 12 ans
45€ pour les - de 6 ans

-20€ pour nos membres!

* Excepté les boissons en journée

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

Renseignements complémentaires: info@ludotheques.be

Le jeu et l'écologie



De nos jours, la tendance verte est partout. La crise environnementale est sérieuse et inquiétante : les émissions de CO₂ dans l'atmosphère sont très élevées, la fonte des glaces inquiète plus d'un scientifique, le climat semble bien souvent détraqué... En cause, l'industrialisation à outrance, les transports de marchandises, l'énergie mal utilisée... Tout cela pour des consommateurs dont le mode de vie prédateur en confort et ressources accentue jour après jour ces problèmes. Avoir pour être bien dans sa tête, de nombreuses personnes en ont fait leur leitmotiv.

Et si nous inversions la tendance ? Et si les jeux se mettaient au vert ? L'industrie ludique consomme énormément de ressources, dont :

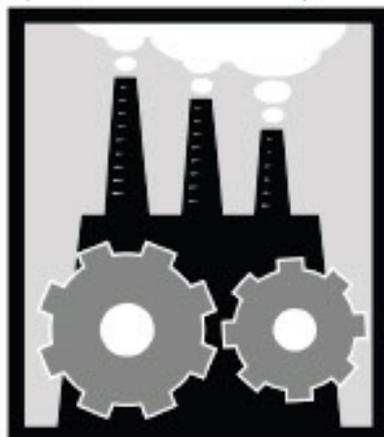
- l'eau, pour la production industrielle
- le plastique, donc du pétrole
- le papier et le carton, tiré de la cellulose des arbres
- des encres, à base de pétrole pour la plupart (les encres d'impression sont les liquides les plus chers au litre)
- de l'électricité, à base de nucléaire ou de ressources fossiles

Et rejette :

- des émissions de gaz dues au transport
- des déchets, une fois le jeu ouvert

A cela s'ajoute les conditions de travail dans les usines fabricant les différentes pièces des jeux : sont-ils protégés ? Ont-ils un salaire décent ? Des enfants sont-ils employés ?

Au final, on ne sait pas grand chose des origines d'un jeu. Made in China est une indication assez vague, lorsqu'on se penche sur les détails de production. Les joueurs sont donc très peu informés sur ces questions, et, il faut bien l'avouer, ils ne se sentent bien souvent pas très concernés par ces problématiques. Et c'est pareil pour bien d'autres secteurs ; jeux et jouets, habits et chaussures, pièces d'ingénierie, ...



Mais pourquoi produire en Chine, alors qu'il est possible de produire en Europe ? La réponse est évidente : c'est beaucoup, beaucoup moins cher ! En Belgique, pour un achat entre deux entreprises belges la tva est à 21%, alors qu'entre une entreprise belge et une entreprise étrangère, la tva est à 0%. Cela permet de faire plus de bénéfices, malgré les longs transports d'un bout à l'autre de la planète, ou tout simplement de pouvoir éditer le jeu, qui sans cela se vendrait à prix d'or. Cela permet donc de garder des prix attractifs pour le consommateur, qui rechignerait certainement à payer son jeu plus cher (voire beaucoup plus cher).



JOUETS ÉPHÉMÈRES

Dans l'entreprise du jeu, mais surtout du jouet, le plastique est omniprésent. Les jouets sont de plus en plus fragiles, pour un plaisir de jeu de plus en plus réduit. Le marketing privilégie l'ère du consommable en poussant les objets éphémères en avant, au détriment du solide et du durable. Les enfants passent de moins en moins de temps à jouer avec le même jeu, les modes se succèdent, les jouets asiatiques en plastique se suivent et se ressemblent.

Pourtant, il suffit de faire jouer les enfants à des jeux et jouets en bois pour qu'ils les adorent. Ces jeux et jouets sont des trésors d'ingéniosité ; jeux de foot, casse-têtes, jeux d'adresse, il y en a pour tous les goûts, et même pour toutes les couleurs avec les différentes essences de bois ou les vernis utilisés. Adresse, dextérité, concentration, rapidité et réflexion, ils vont nous chercher dans toutes les directions, pour notre plus grand plaisir. Les jeux et jouets en bois sont loin de ressembler à l'idée vieillotte qu'on s'en fait, et tant mieux ! Et le public semble l'avoir compris, car ce type de jeux revient petit à petit sur le devant de la scène, avec un choix toujours plus vaste. Même les plus petits sont servis avec des jeux de construction, des jouets symboliques, ou l'indémontable cheval à bascule...

ÉCO-ÉDITEURS

Plusieurs éditeurs de jeux ont déjà saisi la balle au bond et proposent toute une gamme de jeux éco-conçus, contrôlent les matières premières, utilisent des matériaux recyclables et veillent

au respect des Droits de l'Homme et de l'Enfant. Le plus connu d'entre eux est Bioviva, qui a un cahier des charges basé sur l'éco-conception très précis: utilisation de matériaux recyclés et d'encre végétales, production locale, peu de transport, refus du plastique... D'autres, comme Pinolino, travaillent le bois venant de forêts labellisées FSC, et n'utilisent uniquement du vernis et des laques sans danger pour la santé et l'environnement.

Amigo, éditeur allemand connu pour ses petits jeux de cartes, joue depuis fin 2011 la carte verte également, en lançant une gamme écologique et coopérative: Ökoo.

Queen Games, un autre éditeur allemand, appose depuis quelques mois un petit timbre représentant un arbre, indiquant une empreinte carbone faible.

VERS UN LABEL ÉCO-LUDIQUE ?

Produire et consommer mieux, c'est possible, et ces éditeurs de jeux écolo le prouvent. De là à penser que la création d'un label écolo ludique pourrait être créé, il n'y a qu'un pas. Bioviva propose par exemple une liste de suggestions pour améliorer l'éco-conception des jeux "standards" (voir encadré). Un label écologique et éthique prouvera à chacun l'engagement de tous les intervenants du monde du jeu, depuis l'auteur jusqu'au consommateur. Ce dernier aura d'ailleurs la possibilité de se transformer en consommateur, conscient de ce qu'il achète, peut-être plus cher, mais de meilleure qualité et plus respectueux de notre terre et de ses habitants.

Seriez-vous prêt à changer vos habitudes et vous transformer de consommateur en consommateur? Pensez-vous que la mise en place d'un label éco-ludique soit une bonne idée?

Personnellement, j'en suis convaincue.

S.V.

MARQUES ET LABELS ÉCOLOGIQUES

AMIGO

Le petit logo vert des éditions Amigo commence à faire parler de lui! En effet, le logo Ökoo (contraction germanoludique de "écologie" et "coopératif") décore quelques uns de leurs jeux. La gamme n'est pas très étendue et compte 4 jeux pour le moment, dont une réédition de *Au pays de l'Arc-en-ciel*.

Les jeux sont fabriqués à partir de matériaux durables et certifiés, les peintures et vernis ont une base biologique, et les impressions se font dans un processus respectueux de l'environnement. Ces jeux et leur emballage protecteur sont donc recyclables et 100% biodégradables.

BIOVIVA

Bioviva a un catalogue de jeux de société bien rempli. Leur démarche: dans le fond comme dans la forme, les jeux des éditions Bioviva sont conçus pour favoriser la découverte des merveilles de la Nature et susciter l'envie de les préserver. Ils intègrent par ailleurs les principes du Développement Durable à chaque étape de la vie d'un produit. Leurs jeux remplissent plusieurs objectifs, tous fondés sur le respect et l'épanouissement de l'individu:

- valoriser les notions de partage et d'échange
- développer l'ouverture d'esprit et la curiosité
- présenter le monde vivant avec un regard neuf, drôle et vraiment original
- favoriser le respect de la Vie sous toutes ses formes.

Chaque jeu est le fruit de plusieurs mois de recherches scientifiques et pédagogiques, menées par une équipe de passionnés de l'environnement, tout en gardant un aspect ludique important.

Bioviva ne se limite pas au contenu des jeux mais intègre les matériaux utilisés comme supports. Ainsi, ses produits sont entièrement recyclés, recyclables et imprimés à partir d'encre végétales. Tous les déchets issus de la production sont ensuite triés à leur tour et recyclés.

Tous leurs jeux sont fabriqués en France, avec une démarche qualité et environnementale rigoureuse. Contrôlant l'origine de toutes leurs matières premières, Bioviva peut garantir qu'elles sont élaborées dans le respect des Droits de l'Homme et de l'Enfant. Cette démarche d'éco-conception les a amenés à créer la «boîte-catalogue», qui renforce la solidité des jeux, facilite leur assemblage et ne nécessite aucun point de colle.

COMMENT AMÉLIORER LE BILAN ENVIRONNEMENTAL ET SOCIAL D'UN JEU DE SOCIÉTÉ ? PAR BIOVIVA

Les responsabilités des impacts environnementaux et sociaux d'un jeu de société sont partagées entre les différents acteurs intervenant sur son cycle de vie. Chacun peut contribuer à les limiter.

3.1 Comment agir en tant que professionnel ?

Les producteurs ont des leviers d'action dans le choix des matériaux, des procédés et des modes de transport.

Agir dans le choix des produits :

- Utilisation de ressources renouvelables,
- Utilisation de produits non toxiques,
- Utilisation de matières reconnues comme étant moins impactantes: écolabels, bonne gestion forestière, agriculture biologique (pour les textiles), commerce équitable, ...

Agir à la production :

- Économique en énergie, en eau et autres ressources,
- Transports alternatifs,
- Bonne gestion et traitement des déchets, ...

3.2 Comment agir en tant que consommateur ?

Agir à l'achat :

En adoptant un regard critique, le consommateur peut réduire significativement le bilan environnemental de ses achats :

- Ce n'est pas parce qu'un jeu est gros qu'il est bien rempli! Le packaging est un bon critère de choix.
- Choisir des jeux fabriqués localement permet de limiter les transports et permet de maintenir les emplois locaux.
- Choisir des jeux qui ne contiennent pas ou en très peu de plastique permet de réduire considérablement les impacts environnementaux.
- Choisir des jeux qui fonctionnent sans pile est également une bonne façon de faire des économies d'impacts.

Agir à la fin de vie :

Avant de jeter un jeu, pensez aux associations, écoles, centre-aérés, ludothèques qui seront ravis de pouvoir donner une nouvelle vie à vos jeux. Si le recours aux dons n'est pas possible, les constituants d'un jeu de société sont facilement séparables, il ne reste plus qu'à mettre chaque constituant dans la poubelle adaptée.



ARTISAN DU JURA

Les artisans du Jura travaillent le bois des forêts locales depuis des générations. Ces artisans sont nombreux et la marque travaille avec plus d'une quinzaine d'artisans différents, qui leur fournissent des jouets en bois issus d'un savoir faire indéniable. L'Artisan du Jura produit des jouets en bois traditionnels: toupie, yoyo, bilboquet, quilles,...

HABA

Marque très connue pour ses jeux à destination de jeunes enfants, Haba propose un catalogue allant des jeux et jouets aux meubles et autres décorations pour particuliers ou salles de classe. Le tout avec des matériaux recyclés et respectant la santé de chacun. Leurs locaux sont d'ailleurs un must de tout ce qui se fait en écologie, que ce soit pour chauffer leurs locaux ou pour leur production. Un exemple allemand à suivre.

HEIMESS

Entreprise allemande spécialisée dans les jouets premier âge, HeimeSS fabrique des hochets, attaches tétines, portiques,...

La marque fabrique ses produits en Allemagne avec des matières premières locales et a, depuis toujours, le souci de la qualité en utilisant des matériaux sains pour les enfants et pour l'environnement.

JB BOIS

JB Bois est une entreprise bretonne fabriquant des jouets en bois, des jeux d'imitation et des jeux de société éducatifs. Elle propose des jouets reconnus et approuvés par les professionnels de l'enfance, et fournit les écoles, crèches, etc.

KEPTIN JR

Keptin Jr créé et fabrique des jouets en coton bio en Europe. Leurs doudous sont très prisés grâce à leur douceur, mais Keptin Jr propose également des poupées et des poupons en coton bio et en vinyle sans phtalate.

PINOLINO

Pour Pinolino, la qualité commence dès la sélection des matériaux. Le bois et les laques sont écologiques et certifiées. La marque n'utilise que des peintures et des lasures non-toxiques, spécialement adaptées aux enfants, et correspondant aux normes européennes. La démarche écologique est complète puisque même les déchets de bois sont récupérés pour servir de combustible énergétique à son usine.

SELECTA

Depuis 40 ans, le nom Selecta est synonyme de qualité en termes de matériaux, de conception et de production. Selon la marque, le bois est un matériau idéal pour créer des jeux et des jouets: naturel, stable, chaud et durable, le bois a tout pour plaire. Le bois de Selecta est donc certifié et la marque soutient la sylviculture durable. Tous leurs produits sont longuement testés par des enfants et des éducateurs avant d'être fabriqués à la main dans leur propre menuiserie en Bavière. Tous les vernis et les peintures utilisées ne sont pas dangereuses pour la santé des enfants et suivent les normes européennes.

SÉLECTION DE JEUX

Pour peu que l'on se penche sur le thème de l'écologie, on retrouve énormément de jeux y faisant référence, de manière détournée ou non. Cette sélection, pour tous les âges et toutes les bourses, est loin d'être exhaustive, mais vous donnera une idée des possibilités ludiques sur ce thème d'actualité.

R-Eco, édité par Z-Man Games

3 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Ce petit jeu de cartes propose de récupérer des déchets (papier, verre, plastique, métal) dans des décharges publiques et de les trier pour marquer des points. Attention à ceux qui devront avoir recours à une autre décharge, ils seront pénalisés...



Funkenschlag, édité par 2F-Spiele

2 à 6 joueurs à partir de 14 ans

Ce jeu de plateau vous lance sur le marché de l'énergie. Vous devrez acheter des centrales (nucléaires, à charbon, à pétrole, à déchets, éoliennes) pour alimenter le plus de maisons possible en énergie. Pour faire fonctionner ces centrales, il faudra acheter les ressources nécessaires sur un marché fluctuant. Le plateau propose de base une carte de l'Allemagne ou des USA, mais d'autres sont disponibles séparément (France, Italie, Benelux, Europe Centrale...). Un jeu assez complexe qui fera fonctionner vos neurones à pleine turbine!

A beautiful place - Un très bel endroit, édité par Family Pastes

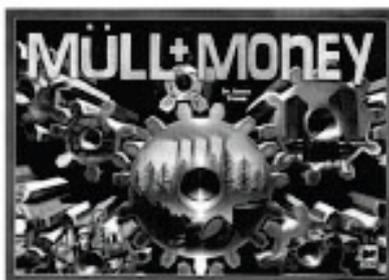
2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans

La planète terre pourrait être un si bel endroit, où il fait bon vivre. Malheureusement, elle a été abimée et défigurée. Ce jeu coopératif propose aux joueurs de travailler ensemble pour lutter contre la pollution et lui redonner toute sa beauté. Les concepts environnementaux sont présentés de façon simple: faire un compost, recycler, économiser l'eau et l'électricité, planter des arbres... Un jeu très pédagogique et de fabrication artisanale, qui nous vient du Canada.

Müll & Money, édité par Rio Grande Games

2 à 4 joueurs à partir de 12 ans

Un jeu de gestion d'entreprise où chaque production génère bien des déchets! Mais il y a un quota à ne pas dépasser, sous peine de récolter une grosse amende. Une version du jeu propose aux joueurs de gérer ses propres déchets de manière individuelle, une autre met les déchets en commun, et les joueurs doivent s'unir pour les limiter. Un peu comme s'ils vivaient sur la même planète...



Panique dans la ruche, de Marcel Friboulet

2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans



Nos abeilles sont en danger! Dans la prairie, les insecticides dominent, la pollution devient insupportable. Des dérèglements climatiques perturbent l'environnement, le frelon asiatique arrive, véritable fléau... Pas facile la vie d'abeille! À chaque tour, vous pourrez faire naître ou déplacer une abeille. Vous fouillerez dans les

buissons pour trouver le précieux pollen. Mais attention de ne pas tomber dans les pièges. Les plus grands ajouteront des abeilles combattantes, pour plus de complexité.

Ferme de Froidmont à Rixensart

la Fête du

JEU

Dimanche
26 juin
de 11h à 18h

d'ici et d'ailleurs

ANIMATIONS:

jeux géants,
jeux de société,
jeux collaboratifs,
jeux interactifs,
jeux traditionnels,
ateliers

**LE TOUR DU MONDE
EN CONTES à 16h30**

par Sylvain Fahri

RESTAURATION

sur place

ENTRÉE GRATUITE

Mardi 7 juin à 20h

Conférence de Pascal Deru
« Le jeu vous va si bien »

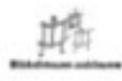
À la Ferme de Froidmont - Entrée gratuite
Chemin du Meunier, 1330 Rixensart

Renseignements: 02 653 81 23
(Centre culturel de Rixensart).
www.ccrixensart.be

Organisateurs: le Centre culturel de Rixensart et le Réseau des bibliothèques publiques de Rixensart

Avec la participation de: FEDASIL, Ludiq'art, la TILT, le restaurant Froidmont-Insertion, le Centre culturel de Froidmont, l'École communale de Bourgeois.

Avec le soutien de la Province du Brabant wallon, la Ligue des familles et la Bibliothèque publique centrale de la Communauté française (Brabant wallon)



TRUCS ET ASTUCES EN VRAC!

VÉRIFIER UN JEU RAPIDEMENT

Vérifier un jeu après une location, ce n'est pas de la tarte. Compter les pièces d'un jeu de l'oie ou d'un Agricola, ce n'est pas la même chose, et on ne s'y prend pas de la même façon! Mais que faire, lorsqu'on a un jeu comprenant 220 cartes, comme le Time's Up, 5000 pièces de Léo ou de puzzle?

Il existe des moyens simples pour s'assurer qu'un jeu revient complet, malgré les éléments qui le composent.

Pour les jeux style Léo, Kapla, puzzles, etc. Il est possible d'utiliser une balance. Bien sûr, celle-ci devra être assez sensible et indiquer les

grammes. Une ludothèque française a eu l'idée de rassembler tous les légos d'une couleur dans un sachet, et demande à l'emprunteur de rendre le jeu emballé à l'identique. Il ne reste qu'à peser chaque sachet pour voir si quelque chose manque.

Pour les jeux de cartes et de tuiles, faites-en une pile et mesurez celle-ci avec une latte. La hauteur vous indiquera vite si un élément manque ou non.

Bien sûr, ces systèmes peuvent comporter des failles... Le plus sûr moyen de s'assurer que rien ne manque, c'est finalement... le comptage à l'ancienne...

DÉCOUVERTE COUP DE ♥

LA DÉCOUVERTE LUDIQUE D'UN LUDOTHÉCAIRE

The Resistance, édité par Indie Boards and Cards

Un jeu pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Prix : environ 30€

Kamarades, l'heure de la révolution a sonné, mais pas maintenant car c'est l'heure du Coup de coeur de mister K! Demain peut-être.

Mon coup de coeur est connu par beaucoup de monde et se nomme The Resistance. On a pu lire de multiples éloges sur le web. Boardgame geek, Tric-Trac, et j'en passe. Mais pourquoi ?



The Resistance est un jeu de cartes au matériel très simple. Sept pions en bois, un plateau et les sets de cartes, le tout dans un format compact. Chaque joueur aura un rôle secret (résistant ou espion) ainsi que des cartes lui permettant de voter. Le but du jeu est simple : réussir trois missions sur un total de cinq tentatives pour les résistants et faire échouer trois missions pour les espions. Les cartes rôles sont tenues secrètes pour tous les joueurs, y compris ceux du même camp. Et c'est là que le jeu prend tout son sens. Un joueur aura trois buts lors de la partie. Premièrement, parvenir à cacher son rôle aux autres joueurs afin de ne pas être « mis de côté » lors du choix de la composition d'escouade partant en mission. Secondement, parvenir à déceler, parmi le flot de bluffs et autres tentatives de manipulations, le rôle de chaque joueurs. Et pour finir, avec toute cette ambiance, faire gagner par des moyens directs ou détournés son équipe (espions ou résistants).

The Resistance est un jeu se séparant de tous les jeux du même genre (loup garou, Sporx, etc...). On va d'abord s'amuser à faire des votes directs, visant à faire gagner son équipe ou inversement, des votes afin de faire échouer l'équipe adverse. Mais c'est après

quelques parties que le jeu s'ouvre vraiment et que l'on découvre le réel intérêt du jeu. Ici, il n'y a pas d'élimination et de mise en retrait des joueurs. Tout le monde, petit ou grand, timide ou gros parleur, aura une implication majeure dans le fonctionnement de la partie. Improvisation, discussions, intuitions, mensonges et déduction ne sont que quelques armes qui seront vôtres. Cette boîte à outils s'élargira avec le nombre de partie s'accumulant rapidement car The Resistance est un jeu rapide à jouer. Trente minutes pour un groupe de six joueurs et moins d'une heure pour un groupe de dix joueurs.

Même si les indications préconisent un jeu joué par les plus de 13 ans, il est à noter que cette limitation est très surfaite car un joueur plus âgé et expérimenté peut parvenir à mener le jeu, afin que les plus jeunes puissent découvrir. Et c'est ici que le jeu se place comme outil indispensable à toute ludothèque. Avec des joueurs ne se connaissant pas les uns des autres, ils auront facilement en place un cadre permettant de jouer ensemble, sans subir les 30 minutes d'explications de règle. On conseillera l'écoute active lors des moments de négociation, s'amusant de voir tous le monde tirer la couverture de son côté. Une partie sera rapidement menée, laissant place à la suivante, et permettant ainsi pour les plus chanceux de changer régulièrement de rôle.

Mais tout n'est pas jaune au pays des citrons, The Resistance fait peur à de nombreux joueurs par son côté « tout le monde est contre moi ». Il est vrai que cette dynamique est parfois présente lors des parties les plus chevronnées et peuvent mal tourner, mais pour cela, il ne faut pas faire distinction entre ce qui est dit et fait pendant la partie et le reste... Gare aux manipulateurs réputés!

Ainsi donc, The Resistance est le jeu parfait pour les habitués des jeux d'ambiance et aimant passer une soirée entre amis (j'ai pas dit ennemis?), le tout dans une ambiance de trahison, de mensonge, de bluff et de retrahison. MAAAAAIS il peut être le vecteur de nouvelles rencontres et amitiés, forgées dans l'union de deux êtres qui se sont fait rouler dans la farine par le même espion...

Peace and Love

The Resistance a été sélectionné pour le Label Ludo 2011.

Olivier Grégoire (42 ans), ludothécaire de la Ludothèque de la COCOF, à Bruxelles

LUDO > Quel est ton parcours ?

Olivier Grégoire > De formation, je suis réalisateur de documentaire et à la télévision. J'ai travaillé plus de 10 ans à la RTBF et en tant que documentariste indépendant également, ainsi que pour des films avec MSF. J'ai aussi été régisseur en cinéma et en publicité, ce qui m'a appris à me débrouiller sur le terrain... Ça me sert beaucoup aujourd'hui... Il y a 5 ans, j'ai commencé à m'investir de plus en plus dans ma passion pour le jeu en ralliant LUDO asbl. J'y ai notamment repris l'organisation du Label Ludo pour le rendre public, puis la coordination des premières Rencontres Jeu T'aime en 2011, ainsi que diverses animations et formations. Il y a un an, j'ai décidé de changer de vie, de plaquer l'audiovisuel (je me retrouvais de moins en moins dans ce qu'est devenue la télé) et de vivre de ma passion. Lorsqu'on provoque la chance, parfois, elle nous sourit: j'ai postulé au Secteur Ludothèques de la Cocof et ça a marché!

LUDO > En quoi consiste ton travail à la COCOF ?

Olivier > En tout ce que j'aime! Tout d'abord les permanences à la ludothèque, et plus particulièrement l'accueil et l'animation du public. J'adore. Et puis il y a la rédaction et l'enregistrement des chroniques hebdomadaires à la radio, sur la Première tous les samedis matin. Cela implique un très long travail de prospection des nouveautés, de tests, de contacts avec les éditeurs... J'adore aussi! Je coordonne également l'organisation des Rencontres Jeu T'aime à Bruxelles... Beaucoup de pression et de problèmes très concrets à gérer... Cette année, en collaboration avec LUDO asbl et mon ami Julian Lozano, nous avons aussi et surtout organisé le programme de coopération avec Haïti pour l'implantation de 7 ludothèques là-bas, envoi de jeux et formation sur place compris... Une des plus belles expériences de ma vie...

LUDO > Quelles sont les spécificités de ta ludothèque ?

Olivier > La ludothèque de la COCOF est "spécialisée" en jeux de langage pour les professionnels (logopèdes essentiellement). A la base, ce n'est pas trop ma tasse de thé, mais je dois avouer que c'est très intéressant de confronter ma vision du jeu très "passionnée" à cette approche plus "pédagogique". J'apprends beaucoup sur le jeu et sur la psychologie, mais de manière très concrète. En tant que professionnel, il n'y a pas une bonne ou une mauvaise approche. Tout est dans la mesure et dans son adaptation au public et aux objectifs. Et puis il y a aussi pas mal d'enfants et de familles qui viennent à la ludo. Et là, quand il faut leur présenter et leur expliquer des jeux, je suis comme un poisson dans l'eau.

LUDO > Tu travailles dans cette ludothèque, mais également dans l'asbl LUDO. Peux-tu nous en dire plus ?

Olivier > Par la force des choses, je me désengage un peu de LUDO, mais je reste encore dans le Bureau. Ce qui est intéressant c'est la collaboration entre l'institution COCOF et l'associatif LUDO. Cela a très bien fonctionné sur le projet Haïti par exemple, car les 2 entités sont complémentaires sur plein d'aspects.

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

Olivier > Le gros projet à venir, c'est l'organisation des Rencontres Jeu T'aime en novembre prochain aux Halles Saint-Gery, et puis une charge de "prof" dans la toute nouvelle Année de Spécialisation en Sciences et Techniques du jeu. On prévoit également déjà une 2e

mission à Haïti: la première ayant été concluante, le projet semble se pérenniser. Je croise donc les doigts pour que mon temps de travail soit augmenté (je suis à mi-temps pour l'instant) et j'espère ainsi pouvoir assumer davantage d'animations avec la Cocof et... limiter les heures supplémentaires et avoir une vie un peu plus normale... Ha oui! J'allais oublier: j'aime aussi beaucoup donner des formations et j'espère encore le faire longtemps...

A titre personnel, je travaille énormément à la création ludique, avec des dizaines de projets de jeu dont 2 sont en bonne voie de concrétisation et d'édition. C'est un autre aspect du jeu qui me fascine...

LUDO > Que préfères-tu dans ce métier ?

Olivier > Difficile de choisir... Pour résumer le tout, je dirais le contact très particulier et très mystérieux que permet le jeu et qui ne cesse de m'émerveiller... C'est ce magnifique mystère qui me pousse tous les jours, que ce soit dans l'accueil ou l'animation du public ou dans l'organisation de projets plus complexes. Mais je veux continuer à faire les deux: du terrain et des projets.

LUDO > As-tu une anecdote à nous raconter ?

Olivier > J'en aurais 1000! Comme cette femme presque à terme que j'ai envoyé accoucher dare-dare suite à un fou rire contracté (c'est le cas de le dire) lors d'une partie de Salade des Cafards. Son bébé se porte très bien et dès que sa maman me voit, elle éclate de rire. Les anecdotes plus récentes sont celles d'Haïti, évidemment, et ces mémorables parties de Loup-garou ou de Time's up Family. Plus généralement, leur engouement pour le jeu qui nous a montré une fois de plus que le jeu est universel... Toujours ce même mystère... Le retour dans notre pays émotionnellement sous-développé a été dur...

LUDO > Comment ton travail est-il perçu ?

Olivier > Ma foi, j'espère très bien! Mon entourage direct et indirect est toujours très surpris quand je lui raconte tout ce qu'il est possible de faire avec le jeu... Ils sont aussi un peu jaloux je crois...

LUDO > Quel est ton jeu Coup de coeur ?

Olivier > Je n'ai pas de jeux coup de coeur car pour moi un jeu n'est rien tant qu'il n'est pas partagé. Je parlerais plutôt de moments ludiques merveilleux... Mais c'est finalement assez intime ces choses-là et je les garderai pour moi...

LUDO > Selon toi, pour être ludothécaire, qu'est-ce qui est le plus important ?

Olivier > Une certaine forme de générosité: c'est bête à dire, mais il faut aimer jouer et aimer transmettre le jeu, avec tout ce que cela implique en termes de philosophie de vie et d'engagement social et citoyen.

LUDOTHÈQUE DE LA COCOF

Rue Royale 223 - 1210 St-Josse

Tél. : 02/218.81.25

ludotheque@cocof.irisnet.be

Mercredi : 13h - 17h

Jeudi : 12h30 - 15h

Samedi : 14h - 17h

17h - 18h Salle de jeu uniquement

Animations les mardis et mercredis sur rendez-vous



La Kronique de Mister K

Je suis de retour, pour vous jouer un mauvais tour. Afin de préserver les ludos de la dévastation, afin de rallier tous les jeux à notre nation, afin de sauvegarder les dés et les cartes à jouer, afin d'étendre notre passion jusqu'à la voie lactée, Mister K, des Kroniques de Mister K pour vous servir!

Mon premier est un compliment que l'on me fait souvent et mon second est un dieu égyptien. Doublez le tout et vous aurez le premier jeu choisi... Vous ne trouvez pas?

Il s'agit de Bora Bora!

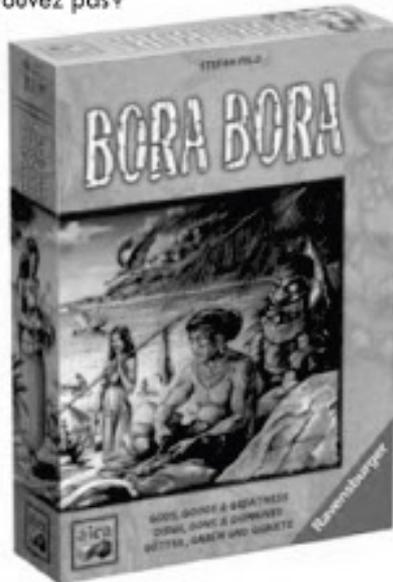
Bora Bora chez Alea

Dès 12 ans, de 2 à 4 joueurs, 90 minutes

Kesako? C'est un jeu (étonnant dans cette rubrique non?) de plateau à l'allemande, avec tout ce que cela implique. Tuiles, cartes, dés et plateau. La quantité de matériel peut faire peur au néophyte des jeux de gestion. Complexe mais accessible par ses mécanisme et règles, le jeu est un casse-tête de possibilités. BoraBora est un jeu de gestion dur, à la prise en mains facile. Le joueur expérimenté et souhaitant avoir une maîtrise supplémentaire du jeu aura du plaisir à jouer avec ses neurones. La thématique quant à elle vous plonge dans l'installation de colons sur des îles éloignées afin d'y développer la pêche et le ramassage de coquillage (discipline dont tout le monde sait combien elle est complexe à maîtriser).

Komment Kon Joue? Avec les dés, qui peuvent être modifiés par différents facteurs, il est possible d'obtenir différentes actions et effets sur le plateau. Certain on un impact ciblé (sur tel ou tel îlot) et d'autre viseront un ensemble de places. La gestion des offrandes, mécanisme incluant les dieux et leurs effets, permet d'acquérir certains avantages pour la pêche et le ramassage des coquillage (pour ceux ne connaissant toujours pas la difficulté de cette tâche, sachez qu'il faut toujours prier Neptune avant de prendre un couteau à la mer du nord). Il est impératif de protéger ses embarcation et d'en construire de nouvelles, ce afin de jouer les expansionnistes. Chaque joueurs affrontera les forces maritimes de ses adversaires ainsi que les intempéries et divinités qui se feront une joie énorme de couler vos navires.

Konklure! BoraBora est le nouveau joujou des joueurs qui aiment se brûler les neurones car même si le jeu est accessible, l'ensemble des possibilités et les multiples combinaisons de tuiles-action rendent le jeu beaucoup plus populaire hors du cadre familial classique.

**L'aventure des pirates chez Amigo**

Dès 5 ans, de 2 à 4 joueurs, 30 minutes

Le second jeu est un jeu coopératif qui est assez méconnu! J'ai nommé L'aventure des pirates. Amigo nous fait une belle surprise en rééditant cet ancien jeu de Jumbo, nommé Corsaro.

Kesako? L'aventure des pirates (ou Corsaro de son premier nom) est un jeu coopératif pour jeunes enfants (de 4 à 6 ans). Les mécanismes sont simples et rapidement compris par l'enfant, et permettent de jouer avec de multiples degrés de difficulté (des variantes peuvent rendre le jeu plus complexe). Le but du jeu sera ici de permettre à l'enfant de comprendre la volonté d'optimiser son déplacement dans les jeux de société.

Komment Kon Joue? Un lancer avec deux dés permet de savoir la distance à parcourir avec ses navires ainsi que celle à effectuer avec ses pirates. Un dé est choisi pour ses navires, l'autre pour les pirates. On se déplacera ainsi pour progresser sur le plateau et regagner la «safe zone» du plateau. Le problème majeur que les enfants rencontreront sera le manque de place pour avancer son navire en sécurité sans faire avancer les pirates sur les navires de ses camarades. La réussite est atteinte lorsque un navire de chaque couleur est présent dans la safe zone. C'est simple, malin et on adore.



Konklure! Il y a de nombreux jeu coopératifs, certains mettent en avant la réussite ou l'adversité commune. Dans L'aventure des pirates, le jeu offre les deux optiques, ainsi que l'amorce nécessaire pour initier le développement de l'anticipation d'une stratégie. Ce jeu est, selon moi, un outil fort intéressant pour initier les enfants aux jeux et à la coopération.

L'ARTICHOUETTE N'EST PLUS DISTRIBUÉ AUX NON-MEMBRES!

LUDO asbl a renouvelé sa convention avec la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Cette convention, qui couvre 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 LUDIQUÉ? LISEZ CE QUI SUIT!

Vous préparez un événement 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 événement
- **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!

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DE L'ASBL

Chers ludophiles, bonjour,

L'assemblée générale de l'asbl LUDO aura lieu le samedi 29 juin 2013 de 14h à 17h au château de Wanne (à 4480 Trois-ponts, près de Stavelot), dans le cadre de notre bucolique LUDOweekend.

Ordre du jour:

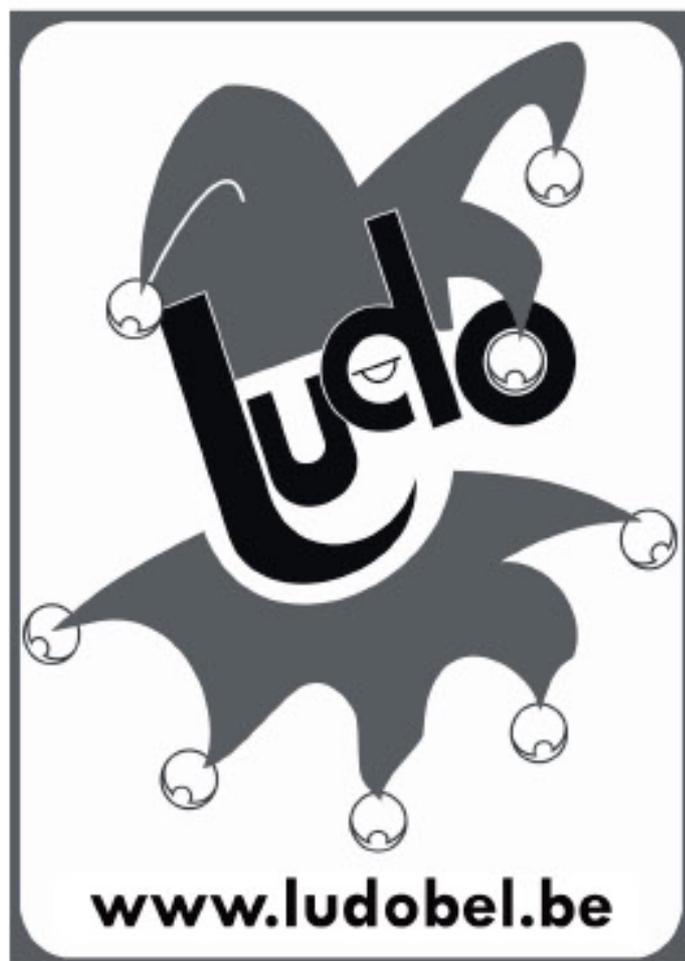
- Verre ludique de bienvenue
- Rapport moral et évolution de l'association
- Rapport financier
- Approbation des comptes et budgets
- Décharge des administrateurs et élection du nouveau CA
- Etat des projets 2013 et budget prévisionnel
- Divers (et d'été !)

Si vous n'êtes pas inscrit au LUDOweekend, mais que vous souhaitez souper avec nous et participer aux activités et animations festives de fin d'après-midi (notamment l'explication de quelques nouveautés candidates au label 2013) et de soirée (concours traditionnel du lancer de l'œuf cru et jeu de nuit), merci de réserver auprès de sophie@ludotheques.be

(une P.A.F. de 25 € vous sera demandée sur place dans ce cas).

Au plaisir de vous revoir nombreux, pour le CA et le Bureau de LUDO asbl,

Michel VLG



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
- Ludoéconomie
- 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



DANS LE PROCHAIN ARTICHOUETTE



L'ACTUAGENDA

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

C'EST JOUETTE!

Kronique de Mister K



DOSSIER : le Label Ludo 2013

Toutes les infos pour participer à cet événement hors normes!



REPORTAGE

Surprise!



FOCUS

Le genre et le jeu



L'INTERVIEW

De vous? Ecrivez-nous!



LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES

Trucs & astuces

Découverte Coup de coeur



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



COURRIER DES LECTEURS

Chers lecteurs, chères lectrices, chers ludothécaires,

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

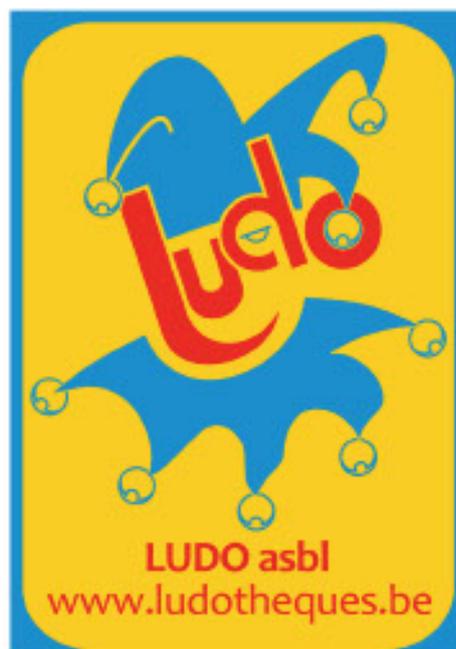
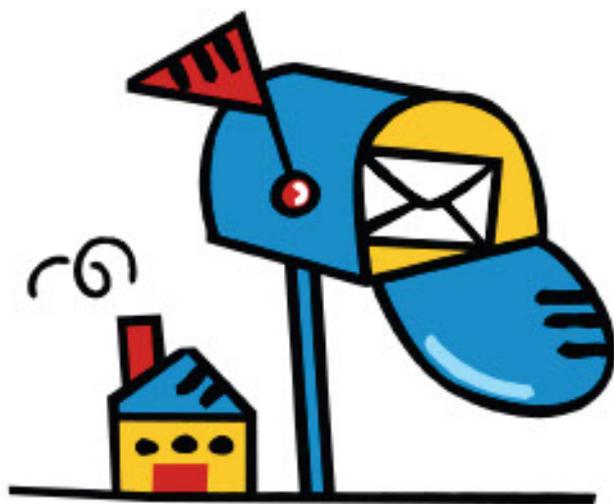
En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité. L'équipe de LUDO asbl est à votre écoute pour le prochain numéro!

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



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.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 *