

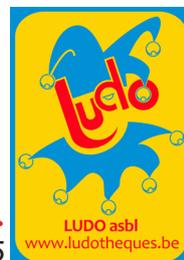


# L'Artichouette

La feuille de chou de **LUDO asbl**

P601034 BP 1/7939 1050 BXL 5

LUDO asbl, av Defré 62 1180 Bruxelles



Sept - Oct - Nov 2013

Périodique trimestriel n° 24

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

## ACTUALITÉS

Reportage: Le Brussels Games Festival

Foison d'évènements ludiques!

FOCUS: Le jeu et le genre

Et plein d'autres choses...



**Dossier**

# Le Label LUDO 2013



## ÉDITO

L'Artichouette nouveau est arrivé!

Le mois de septembre voit arriver le début du Label LUDO! Vous trouverez dans notre dossier une analyse poussée des jeux sélectionnés, ainsi qu'un bulletin de vote et plein d'astuces pour mettre le Label en place dans votre centre ludique.

Le Focus, lui, vous invite à réfléchir au jeu symbolique. Un jouet peut-il être réservé aux filles ou aux garçons? Pourquoi est-ce important de changer les stéréotypes liés au jeu?

Le reportage, lui, nous emmène à Bruxelles. Mi-août, le Brussels Games Festival, première édition, battait son plein!

Enfin, nous avons le plaisir de vous livrer en exclusivité une interview de Mickaël Gainsbury, ludothécaire à Jakadi, la ludothèque communale de Koekelberg.

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

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

Ludiquement vôtre,

*Sarah Verstraeten*  
Rédactrice en chef

## SOMMAIRE

### FOCUS SUR ...

LE GENRE ET LE JEU 8

### REPORTAGE

LE BRUSSELS GAMES FESTIVAL 9

### DOSSIER :

LE LABEL LUDO 2013 10

### LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES :

JEU COUP DE COEUR, TRUCS & ASTUCES 17

L'INTERVIEW 18

### C'EST JOUETTE :

LA KRONIQUE DE MISTER K 19

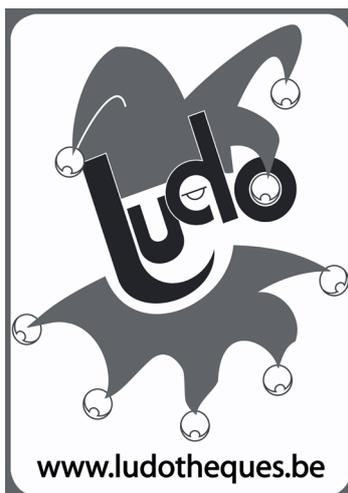
### ET AUSSI ...

NEWS 5

CALENDRIER LUDIQUE 7

AGENDA DES LUDICENTRES 6

LA PAGE DE LUDO ASBL 20



#### Bureau permanent de LUDO asbl:

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

Michel Véhelgé  
Nicholas Bosseret  
Olivier [info@ludotheques.be](mailto:info@ludotheques.be)  
Sophie [sophie@ludotheques.be](mailto:sophie@ludotheques.be)  
Silvana [silvana@ludotheques.be](mailto:silvana@ludotheques.be)  
Sarah [artichouette@ludotheques.be](mailto:artichouette@ludotheques.be)  
Stéphane  
Alain  
Sarah, Mister K

## SCIENCES ET TECHNIQUES DU JEU

Ce lundi 16 septembre de 18h à 20h30 :

**Séance inaugurale ouverte à tous !**



18h à 18h30 et 19h45 à 20h30 (hall du rez-de-chaussée) :  
Cocktail d'inauguration et jeux géants  
18h30 à 19h45 : "*Et si le jeu nous réconciliait avec l'autorité*"  
par Sylvie Van Lint (en salle de conférence)  
**HEB-Defré, 62 avenue De Fré à 1180 Bruxelles**

Il s'agit d'une année complète (750h au total), théorique et pratique (360h de stages et séminaires), organisée à horaire décalé et ouverte à toute personne intéressée titulaire d'un grade de bachelier ou de master.

Elle s'adresse en particulier aux enseignants, aux éducateurs spécialisés ou sportifs, aux bibliothécaires-documentalistes ainsi qu'au secteur paramédical (ergothérapeutes, logopèdes, orthopédagogues, psychomotricien-ne-s, kinés, infirmier-e-s,...).

Cette formation de chef de projet mène à concevoir et utiliser des outils ludiques (game design) adaptés à sa pratique professionnelle et/ou mettre sur pied et gérer des services ludiques spécifiques (ludothèques, guides ludiques d'exposition,

recherches-actions,...).

Les inscriptions seront ouvertes à partir du 2 juin prochain. Début des cours le 16 septembre 2013.

Utilisé de manière adéquate, le jeu nous construit, nous entretient et, au besoin, nous répare ; il est temps de le prendre au sérieux.

Avec nos sentiments ludiques les plus choisis, Pour le Bureau de LUDO asbl,

Michel Van Langendonck  
(Président, HEB- HE Spaak, Référent de l'ASP en « Sciences et techniques du jeu », HEB, Maître-assistant en diversité culturelle, sociologie et politique de l'éducation).


**(ludologie-ludothéconomie-ludopédagogie)**

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

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

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

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

## Les femmes dans les jeux de société

Il y a quelques temps, une femme avait écrit sur son blog un article édifiant sur la position de la femme dans le milieu du jeu vidéo. Sexisme, violence envers les femmes, syndrome de demoiselle en détresse ou tout simplement femme-objet, les conclusions de son étude sur le sujet étaient alarmantes. Cet article a fait un tollé dans la communauté de gamers, les pour et les contre s'opposant de manière parfois violente. Un autre blogueur a d'ailleurs, par fatigue, écrit un article en précisant pourquoi le sexisme chez les geeks était loin d'être un faux problème, en décortiquant un à un les arguments en mousse des gamers incriminés.

Bon, tout cela ne concerne que les jeux vidéos, non? Mais qu'en est-il réellement des jeux de société?

Loin de la polémique des jeux vidéos, Bruno Faidutti s'est également posé cette question. Dans son blog, il analyse ses propres jeux, tel un sociologue en quête de savoir. Et il n'est pas le seul à se poser des questions sur ce sujet. Une journaliste du site [www.jedisjeux.net](http://www.jedisjeux.net), Shanouillette, a également écrit sur ce thème, à la différence qu'elle a inclus dans ses réflexions tous les jeux de société, et pas seulement ceux de Faidutti. Et le constat est aigre-doux.

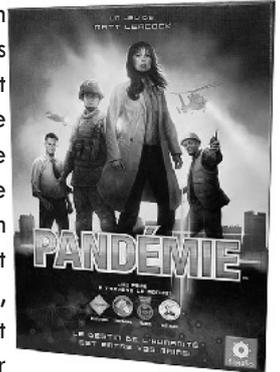
Pas besoin d'ouvrir une boîte pour voir que certains jeux représentent un univers viril, représentant des hommes forts et dominants, où les représentations féminines sont (dans le meilleur des cas) absentes, ou oscillent entre faiblesse et hyper sexualisation. Les jeux d'affrontement direct (*King of Tokyo*, *Smash Up*) sont légions, et les joueuses ont parfois du mal à s'y projeter. Cela dit, les jeux se diversifient de plus en plus, les mécaniques comme les thèmes de jeu évoluent et se diversifient. Le public des jeux de société s'élargit d'année en année, et l'on ne peut que s'en réjouir. Mais la tendance à prendre un stéréotype pour représenter une femme a encore la cote. Petite sorcière (*Du balai!*, *Air sorcière*), princesse (*Love letter*, *Carcassonne-Princesse et Dragon*), simplette ou demoiselle en



détresse (*Ladies & gentlemen*, *Le Fantôme de l'Opéra*) ou objet de désir (*Vignobles*, *Coups d'un soir*), les femmes ont du mal à sortir de ces rôles pour devenir des personnes à part entière.

Alors, tout est noir, dans les jeux de société comme dans les jeux vidéos? Oui et non. Le jeu dans son ensemble est, depuis longtemps, catégorisé par genre. Bleu pour les petits garçons, rose pour les filles, il reste peu de place pour l'originalité. L'idée qu'un jeu mignon (*Takenoko*, *Twin Tin Bots*) est d'office pour des filles nous colle et reste dans beaucoup d'esprits comme une norme.

Heureusement, les choses évoluent, et non seulement les jeux de société ont un public de plus en plus large, mais en plus il y a de plus en plus de femmes conceptrices, éditrices, illustratrices de jeux. Comme pour souligner cette remontée de la femme dans le milieu de la création ludique, de plus en plus de jeux proposent des personnages réversibles homme/femme, qui disposent des mêmes pouvoirs et actions. Cette idée qu'une femme, en plus d'être représentée de manière sobre et crédible, puisse avoir les mêmes possibilités d'action qu'un homme, est réjouissante. Pour autant, il n'est intéressant d'arriver à une situation où, homme ou femme, les personnages n'aient plus aucune différence. L'équilibre est dur à atteindre, et le garder sera plus difficile encore. En tout cas la situation évolue de manière positive, en témoigne la couverture du jeu *Pandémie*: la première édition montrait 5 personnages, dont une femme en arrière-plan. Le jeu relooké récemment montre une femme médecin, en premier plan!



Comme quoi, les femmes sont de moins en moins sous-évaluées dans le jeu de société, et sa présence autour d'une table de jeu est accueillie avec enthousiasme par les autres joueurs.

En somme, le monde du jeu est peuplé principalement de gens ouverts, et cherchant un adversaire à leur taille... qu'il soit homme ou femme.

<http://faidutti.com/blog/>

S.V.

<http://www.jedisjeux.net/les-femmes-dans-les-jeux-de-societes-article-312.html>

## Les jeux de société ont-ils encore un public?

Cet été, en plein mois d'août, s'est déroulé le Brussels Games Festival, ou BGF. Évènement ludique d'importance se déroulant à Bruxelles\*, il a bénéficié d'une couverture médiatique assez importante. Il est possible d'en lire des résumés sur [www.trictrac.com](http://www.trictrac.com), [www.jedisjeux.net](http://www.jedisjeux.net), etc.

Bonne nouvelle, la chaîne de télé RTL TVI s'est également déplacée, et s'est fendue d'un reportage vidéo sympathique. Évidemment, c'est avec bonheur que nous voyons l'actualité du jeu envahir petit à petit les médias classiques. Malheureusement, le milieu du jeu reste encore fort méconnu. En témoigne le titre du reportage en question: *Les jeux de société ont-ils encore un public?*

Question des plus bizarres, surtout en voyant l'affluence du public au BGF! Le reportage le montre d'ailleurs de manière claire: le public est là et bien là, il a ses préférences du moment, et les acteurs du monde ludique (boutiques, auteurs et éditeurs, asbls,

clubs de jeux et ludothèques) sont plus que jamais présents.

Question tendances, le jeu immersif a la cote. Les joueurs expérimentés aiment les jeux où l'histoire, le thème sont conséquents et invitent à se plonger dans le monde qu'ils proposent. Les jeux d'ambiance ont aussi la préférence du public; jouables en quelques minutes, simples au niveau règles et mécanisme, il plaisent à tous, novices comme joueurs expérimentés.

Les créateurs de jeu ne sont pas en reste non plus. Chaque année, entre 800 et 1000 jeux sont édités et colonisent les étals des boutiques ludiques. De quoi montrer que le jeu n'est pas mort, loin de là! Mais il suscite encore de nombreuses interrogations et fausses questions. Cela dit, l'important, dans cette histoire, est de montrer l'intérêt croissant pour le jeu, pour que la question "Les jeux de société ont-ils encore un public?" ne soit plus qu'un mauvais souvenir.

<http://www.rtl.be/info/belgique/societe/1025836/les-jeux-de-societe-ont-ils-encore-un-public->

## ÉVÈNEMENTS RÉGULIERS

|  |  |              |
|--|--|--------------|
| <b>Du mardi au vendredi de 9h à 12h:</b>                         | Ateliers Baby-boum à <i>La Marelle</i> à Liège             | (Liège)      |
| <b>Tous les mardis à 17h30:</b>                                  | Soirée Apéro-jeux au <i>Potemkine bar</i> à Saint-Gilles   | (Bruxelles)  |
| <b>Tous les jeudis à 20h :</b>                                   | Soirée jeux au club <i>In Ludo Veritas</i> à Namur         | (Namur)      |
| <b>Tous les jeudis et vendredis à 20h:</b>                       | Soirée jeux au club <i>Objectif Jeux</i> à Grivegnée       | (Liège)      |
| <b>Tous les dimanches à 14h30:</b>                               | Après-midi jeux au club <i>Alpaludisme</i> à Anderlecht    | (Bruxelles)  |
| <b>Un vendredi sur deux à 19h30:</b>                             | Soirée Jeux de BABOAL à Morlanwelz                         | (Hainaut)    |
| <b>Tous les 1ers mardis du mois à 19h:</b>                       | Soirée jeux à l'Association des Compagnons bâtisseurs ASBL | (Luxembourg) |
| <b>Tous les 1ers mercredis du mois à 19h:</b>                    | Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Ixelles            | (Bruxelles)  |
| <b>Tous les 1ers vendredis du mois à 20h:</b>                    | Soirée jeux à la Ludothèque de Marche-en-Famenne           | (Luxembourg) |
| <b>Tous les 1ers samedis du mois à 19h:</b>                      | Soirée jeux à la Ludothèque Communale d'Évère              | (Bruxelles)  |
| <b>Tous les derniers mercredis du mois à 15h30:</b>              | Soirée jeux à la Ludothèque Ludivine à Uccle               | (Bruxelles)  |
| <b>Tous derniers jeudis du mois à 18h30 (26 sept - 28 nov.):</b> | 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](http://www.letsplaytogether.be)

• **Après-midis jeux au club In Ludo Veritas**

**Tous les jeudis de 20h à minuit**

À partir de 14 ans, 2€  
Ecole IATA, Rue de la Montagne 43, 5000 Namur  
[www.ilv.be](http://www.ilv.be)

• **Soirées jeux au club Objectif Jeux de Grivegnée**

**Tous les jeudis et vendredis de 20h à minuit**

À partir de 10 ans, 2€  
Avenue de Péville 232, 4030 Grivegnée  
04/264.01.55  
[www.objectif-jeux.be](http://www.objectif-jeux.be)

• **Après-midis jeux à l'Alpaludisme**

**Tous les dimanches à partir de 14h30**

À partir de 13 ans, 2€  
Maison Dés jeux, Rue du Greffe 20, 1070 Anderlecht  
<http://home.scarlet.be/alpa.ludismes/alpa.html>

• **Soirée Jeux de Baboal à Morlanwelz**

**Un vendredi sur deux, de 19h30 à minuit**

A partir de 14 ans, 2€  
Rue de la Potrée 8, 7140 Morlanwelz  
0476/545.120  
[jeuxdebaboal@gmail.com](mailto:jeuxdebaboal@gmail.com)

• **Soirée jeux chez les Compagnons bâtisseurs ASBL**

**Tous les 1ers mardis du mois, de 19h à minuit**

Tout public, 1€

Place du Roi Albert 9, 69000 Marche-en-Famenne  
08/431.44.13  
[olivier@compagnonsbattisseurs.be](mailto:olivier@compagnonsbattisseurs.be)

• **Soirée jeux à la Ludothèque Mozaïque**

**Tous les premiers mercredis du mois de 19h à minuit**

À partir de 10 ans, gratuit  
Ludothèque Mozaïque, Rue Mercelis 13, 1050 Ixelles  
02/515.69.45  
[ludomosaiquexl@gmail.com](mailto:ludomosaiquexl@gmail.com)

• **Soirée jeux à la Ludothèque 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](mailto:ludo@province.luxembourg.be)

• **Soirée jeux à la Ludothèque Maurice Carême**

**Tous les derniers jeudis du mois de 18h30 à minuit**

À partir de 8 ans, gratuit  
Ludothèque de la Bibliothèque de l'Espace Maurice Carême,  
Rue du Chapelain 1 - 7, 1070 Anderlecht  
02/526.83.46  
<http://www.emca.be/ludothèque-3/>

• **Soirée jeux à la Ludothèque La boîte à joujoux**

**Tous les premiers samedis du mois de 19h à minuit**

Tout public, gratuit  
Square Hoedemaekers 10, 1140 Evere  
02/247.63.55  
[info@ludotheques.be](mailto:info@ludotheques.be)

• **Soirée 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](mailto:ludivine@ludotheques.be)

|                      |   |             |
|----------------------|---|-------------|
| <b>Septembre :</b>   | <i>Sciences et techniques du jeu</i> , Formation diplômante à Bruxelles | (Bruxelles) |
| <b>5 octobre :</b>   | <i>Réouverture</i> de la Ludothèque Kain, Kain                          | (Hainaut)   |
| <b>11 novembre :</b> | <i>Quels jeux choisir?</i> animation à la Ludothèque Kain, Kain         | (Hainaut)   |
| <b>15 novembre :</b> | <i>Soirée Nouveaux jeux 2013</i> à la Ludothèque Kain, Kain             | (Hainaut)   |
| <b>16 novembre :</b> | <i>Festival Zéro&gt;18</i> à l'Eden, Charleroi                          | (Hainaut)   |
| <b>17 novembre :</b> | <i>Festival Zéro&gt;18</i> à Flagey, Bruxelles                          | (Bruxelles) |
| <b>24 novembre :</b> | <i>Rencontres Jeu t'aime</i> à Bruxelles                                | (Bruxelles) |
| <b>20 décembre :</b> | <i>Soirée Jeux</i> à la Ludothèque Kain, Kain                           | (Hainaut)   |

## Formation diplômante à Bruxelles

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, assistants en psychologie) et du paramédical (logopèdes, ergothérapeutes, psychomotriciens, infirmiers).

Renseignements et demandes d'inscription :

Haute Ecole de Bruxelles – Catégorie sociale Defré (lieu de la formation)  
62 avenue De Fré, 1180 Bruxelles.  
02/374.00.99 (Laurence Peeters) - [defre-sec@heb.be](mailto:defre-sec@heb.be)

Haute Ecole Paul-Henri Spaak – Catégorie sociale lessid  
26 rue de l'abbaye, 1050 Bruxelles  
02/629.04.00 (Jacqueline Dricot) - [iessid@he-spaak.be](mailto:iessid@he-spaak.be)

## Réouverture de la Ludothèque Kain

N'hésitez pas à pousser ses portes dès 10h00! Tous les jeux sont à votre disposition, ainsi qu'une équipe de bénévoles prête à vous aider et à répondre à vos sollicitations. Dès cette date, la ludothèque sera ouverte chaque samedi de 10h00 à 12h00 et mercredi de 14h30 à 16h30.

Ludothèque Kain, 40 rue du Vert Lion, 7540 Kain  
0494/286.111 - [ludokain@hotmail.com](mailto:ludokain@hotmail.com) - [www.ludokain.net](http://www.ludokain.net)

## Quels jeux choisir? animation à la Ludothèque Kain

L'occasion rêvée de vous informer sur les nouveaux jeux 2013. Conseils, explication des règles, mise en jeu vous permettront de faire les bons choix lors de vos prochaines locations ou de vos achats de jeux. Les animateurs proposent un second rendez-vous lors de la Soirée Nouveaux jeux 2013 le 15 novembre pour découvrir les jeux plus en détails, mieux maîtriser les astuces et surtout partager le plaisir de jouer. À la ludothèque Kain.

## Festival Zéro>18

Dans le cadre de la Journée nationale des droits de l'enfant, le Festival Zéro>18 est une grande fête populaire, gratuite et ouverte à tous. Mettant à l'honneur la Convention internationale des droits de l'enfant, les concerts, animations musicales et ludiques se suivront à un rythme endiablé. Un concours pour les jeunes

**ZÉRO > 18**  
*Festival*  
**des droits de l'enfant**  
**WWW.ZERO18.BE**

artistes (musique, chanson, danse, théâtre, performance, slam...) est d'ailleurs ouvert. Avis aux jeunes talents! Il faut avoir moins de 18 ans et habiter en Wallonie ou à Bruxelles. Les gagnants pourront se produire en première partie des têtes d'affiche invitées pour l'occasion!

Renseignement et inscriptions : [www.zero18.be](http://www.zero18.be)

Samedi 16 novembre à l'Eden à Charleroi

Dimanche 17, au Flagey à Bruxelles

## 3<sup>e</sup> 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, Malmédy, ...

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



## 18<sup>e</sup> Festival du Jeu et du Jouet à Ugine en Savoie

Si vous cherchez à éditer un jeu de votre cru, filez au 18<sup>e</sup> 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](http://www.ugine.com)

[severine.ancillon@ugine.com](mailto:severine.ancillon@ugine.com)

## Soirée Jeux à la Ludothèque Kain

Excitation ou délasserment, concentration ou distraction sont aux menus de toutes les rencontres. Les animateurs aident à décoder les règles. Inscription obligatoire. Ouverture des portes à 19h30.

1,50 €, à partir de 12 ans.

Ludothèque Kain, 40 rue du Vert Lion, 7540 Kain  
0494/286.111 - [ludokain@hotmail.com](mailto:ludokain@hotmail.com) - [www.ludokain.net](http://www.ludokain.net)

## Le genre et le jeu

Ces derniers temps, on entend beaucoup parler de sexe et de genre. Mais qu'est-ce que cela veut dire? Par "genre", on entend la construction socioculturelle des rôles masculins et féminins et des rapports entre les hommes et les femmes. Alors que "sexe" fait référence aux caractéristiques biologiques (être né(e) homme ou femme), le genre décrit des fonctions sociales assimilées et inculquées culturellement. Le genre est donc le résultat des relations de pouvoir présentes dans une société. Sa conception diffère selon l'évolution du temps, l'environnement, les circonstances particulières et les différences culturelles. Des études se sont penchées sur le sujet, les études de genre (et non les théories du genre).

Mais quel est le lien avec le jeu? me direz-vous. Le voici en image :



Si cette image - anodine, nous sommes d'accord - ne vous parle pas, sachez qu'elle fait réagir diverses personnes et associations. Le *gender marketing* (ou marketing sexué), technique permettant d'adapter la politique de vente en fonction du public visé, ils n'en veulent plus, et ce depuis plusieurs années.

En 2006 déjà, l'association Mix Cité s'interrogeait : "À l'heure où, dans la société, les femmes ont conquis certaines sphères professionnelles et politiques réservées aux hommes, pourquoi les jouets continuent-ils de refléter une division si archaïque des rôles sociaux?"

Malgré le débat commencé au XX<sup>ème</sup> siècle et les discussions parfois houleuses sur la parité et la répartition des tâches, les catalogues de jeux et de jouets continuent d'affluer, avec leurs traditionnelles pages rose et bleu rappelant avec force le rôle des femmes (être bonne ménagère, douce avec les enfants et bien faire la cuisine) et des hommes (savoir piloter une voiture, être bon bricoleur et devenir docteur). Elisabeth Tissier-Desbordes, docteur ès Sciences de Gestion, analyse le phénomène : "...le problème est qu'en construisant une offre autour des stéréotypes de genre, les pratiques marketing renforcent ces stéréotypes. [...] Or, en figeant les rôles des hommes et des femmes au travers d'une offre et d'une communication, le *gender marketing* peut ralentir les évolutions sociologiques des genres, mais également passer à côté des ouvertures qu'elles lui permettraient. Il convient alors que le responsable marketing prenne conscience de sa responsabilité, et que les consommateurs refusent d'acheter le produit et n'hésitent pas à se faire entendre quand ils considèrent que certaines marques vont trop loin."

Et c'est effectivement ce qui s'est passé! Les parents le savent :

le jeu ne se passe pas nécessairement comme cela à la maison. Certains ont donc demandé aux Magasins U de changer leur catalogue en ce sens : "On avait pour tradition de mettre dans nos prospectus des garçons qui font du bricolage et des filles qui jouent à la dinette. Mais plusieurs parents nous ont fait remarquer que ça ne se passait pas forcément comme ça chez eux. [...] Ça nous a fait réfléchir, et on a décidé de mettre en scène ces situations dans notre catalogue." explique le porte-parole de l'enseigne. Mais malgré ce catalogue polémique, il rejette tout militantisme. Selon lui, ils ont "écouté une demande de notre clientèle. Nous sommes avant tout des commerçants."

D'autres ont également changé leur fusil d'épaule, avec un peu plus de conviction. La gamme de jouets *Tim&Lou*, par exemple, propose des jouets d'imitation unisexes. Le bleu et le rose sont relégués au placard, et l'orange, le mauve, le vert ont la part belle. Sur les emballages, quel que soit le jouet, un garçon et une fille sont représentés en situation de jeu. Alors, toutes les activités peuvent-elles être déssexualisées? Pour le responsable de La Grande Récré, Franck Mathais, tout dépendra de l'évolution de la société : "On ne peut pas dire aux garçons de «jouer à la maman», ce n'est pas logique. Il faudrait les faire «jouer au papa». Mais ça veut dire quoi? Ça reste très flou, très nouveau. Pouponner son enfant reste encore une tâche majoritairement féminine. Nous sommes à l'écoute des parents et des enfants pour faire évoluer nos gammes, mais cela ne se fera que très lentement, au rythme de la société."

Pour le moment, le débat sur la place de la femme (et donc de l'homme) dans la société fait rage. Certains refusent tout changement, d'autres voudraient voir plus d'ouverture dans nos tâches et actions de tous les jours. Malgré tout, le rôle des femmes évolue, il y a de plus en plus de femmes cadres, et de plus en plus d'hommes qui s'occupent des enfants. Si le jeu d'imitation reflète notre société et les rôles de chacun, il est temps que l'un et l'autre innove et aillent de l'avant. Après tout, est-ce si improbable qu'un



petit garçon ait envie de changer sa poupée et qu'une fille joue aux Lègos? Qui sommes-nous pour les contraindre à jouer comme nous l'entendons? Est-ce si important que, même en jouant, nous obligeons nos enfants à devenir un modèle de conventions? Je ne le pense pas, bien au contraire.

## Le Brussels Game Festival



Premier festival consacré au jeu à Bruxelles, le Brussels Games Festival s'est déroulé les 18 et 19 août derniers près du Crique Royal. 32 heures de jeu et d'activités ludiques non-stop dans la capitale, voilà qui était un pari audacieux!

Né de l'association de plusieurs acteurs ludiques, le BGF est une version améliorée du Festival Checkpoint, festival artistique et pluridisciplinaire proposant déjà 24 heures de jeu non-stop.

Le BGF a rencontré un vif succès, et les organisateurs pensent déjà à une édition 2014. Organisé par l'asbl Checkpoint, l'Association des Commerçants et Habitants des Quartiers Royal et Notre-Dame-aux-Neiges, l'asbl Ludo, et l'asbl Phénix, le snack bar Table Food & Games et l'Outpost (deux lieux phares de l'activité ludique à Bruxelles), ainsi que la maison d'édition belge Mushroom Games, le Festival a bénéficié de l'appui du Brussels Summer Festival.



Le programme était ambitieux pour une première édition, scindé en deux séquences: "in" le jour et "off" la nuit. En journée, le public était invité à découvrir les dernières nouveautés des éditeurs et distributeurs présents, à rejouer aux grands classiques, voire à s'initier à des jeux millénaires comme le Go. Atelier de peinture sur figurines, animations ludiques, espace réservé aux jeux de demain, initiation au Jeu de rôle grandeur nature, jeux géants, jeux en bois et de plein air, des rencontres-débats ainsi qu'un grand Tournoi de Molkky, tous et toutes ont pu trouver leur bonheur.

La nuit, les visiteurs étaient invités à rester pour jouer en intérieur, avec un énorme choix de jeux. Encore une fois, le succès était au rendez-vous, et une petite centaine de personnes ne s'est pas fait prier pour pousser le pion durant toute la nuit!

Le soleil étant au rendez-vous (excepté pour quelques petites heures), l'ambiance était chaleureuse, entraînante, joyeuse. Des gens de tous âges étaient présents, adultes et enfants mélangés. On pouvait d'ailleurs voir pas mal de jeunes parents avec leur nouveau-né, ce qui n'augure que du meilleur pour la suite! Le Jeu et le BGF ont encore de beaux jours devant eux.

Lancé officiellement pour l'occasion, le Label LUDO 2013 a débuté sur des chapeaux de roues. Les votes sont allés bon train, et le public enthousiaste devant les nouveautés sélectionnées proposées par le Label. Pour en savoir plus, rendez-vous page .

Au total, ce sont près de 2500 personnes qui se sont déplacées pour le festival. Moment festif et convivial pour toute la famille, mais aussi éducatif et citoyen, le BGF a mis à l'honneur les dimensions sociales, humaines et relationnelles du Jeu durant ces 32 heures.



Mais le BGF n'est pas terminé pour autant. Les choses bougent sur le net et notamment sur Facebook, où le Festival a une page officielle. Quant à moi, je n'attends qu'une chose: me rendre à l'édition 2014 du festival!



[www.brusselsgamesfestival.be](http://www.brusselsgamesfestival.be)  
[www.facebook.com/BrusselsGamesFestival](https://www.facebook.com/BrusselsGamesFestival)  
Photos: © Morgane Boseret

## Le Label LUDO 2013

### Et les 5 JEUX FINALISTES sont...

À l'issue du traditionnel LudoWeekend qui a eu lieu les 29 et 30 juin derniers, le verdict est tombé. Les cinq jeux finalistes du Label LUDO 2013 qui consacreront le meilleur jeu familial de l'année sont enfin connus!

Cette sélection est le résultat des votes de près de 70 participants au week-end, encadrés par un jury de ludothécaires et de spécialistes du monde ludique.

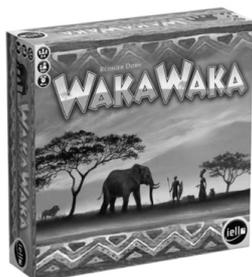
Les choix furent forcément difficiles mais les appréciations recueillies et la prise en compte des critères objectifs du Label LUDO\* ont permis de retenir cinq jeux parmi les dizaines de nouveautés proposées cette année.

Ces cinq jeux ont été présentés au public lors du Brussels Games Festival à la mi-août, et seront présents dès septembre dans les ludothèques et centres ludiques participants. Les jeux seront également jouables dans le cadre du Festival ZERO>18 à l'occasion de la Journée des Droits de l'Enfant 2013.

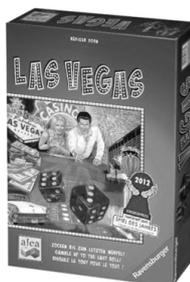
Trois mois durant, c'est le public (enfants et adultes) qui votera à l'aide d'un bulletin type pour élire le meilleur jeu familial de l'année (plus de 2000 votes les années précédentes), garantissant à ce label une réelle légitimité populaire. Le Label LUDO est donc aussi une opération de promotion et de sensibilisation qui incite tous les publics à se rencontrer à travers la découverte de jeux de qualité.

Après dépouillement des votes, le jeu vainqueur sera proclamé en clôture des Rencontres Jeu t'aime, le 24 novembre aux Halles Saint Géry à Bruxelles, juste avant les fêtes de fin d'année.

\* Nouveauté 2012-2013, disponible en Belgique et jouable dès 8 ans en moins d'une heure.



**Waka Waka**  
Rüdiger Dorn



**Las Vegas**  
Rüdiger Dorn



**CardLine Animaux**  
Frédéric Henry



**Panik**  
Alain Rivollet



**La traversée de l'Orénoque**  
Bernhard Weber

### COMMENT VOTER ?

Pour participer, le public se rend dans un centre ludique partenaire qui met les cinq jeux sélectionnés à disposition, en explique les règles, organise les parties et recueille les votes. Chaque participant doit jouer à au moins 2 jeux parmi les 5 jeux nominés. Le vote est personnel: les adultes et les enfants votent individuellement.

### C'EST QUAND ?

La période de vote s'étend de début septembre au 24 novembre 2012.

Deux dates sont à retenir:

**17 NOVEMBRE:** promotion officielle au Festival ZERO>18

**24 NOVEMBRE:** annonce du LABEL LUDO 2012 en clôture du Festival En Jeux!

Les résultats seront diffusés juste avant les fêtes de fin d'année.



Renseignements à [ludoludivine@gmail.com](mailto:ludoludivine@gmail.com)  
[www.ludobel.be](http://www.ludobel.be)

Le LABEL LUDO est une organisation de LUDO asbl, en partenariat avec le Secteur ludothèques de la COCOF, les Ludothèques de la Fédération Wallonie-Bruxelles, Yapaka et le Festival En Jeux!

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

**Demandez votre bulletin de vote !**

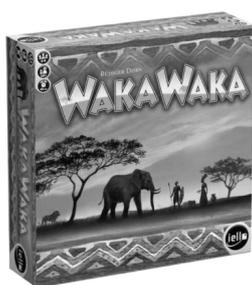
|  |  |   |
|--|--|---|
| Plaisir de jouer<br>Qualité du matériel<br>Jeu + Familial + ?  |  | 0 = aucun plaisir... 10 = plaisir étonnant<br>0 = aucun matériel... 10 = matériel exceptionnel<br>0 = pas pour enfants ou pas pour adultes... 4 = pour tous de 8 à 99 ans |
| <b>La traversée de l'Orénoque</b><br>un jeu de Bernhard Weber<br>Quantité de matériel / Points de jouer / Jeu + Familial + ? |  |   |
| <b>Las Vegas</b><br>un jeu de Rüdiger Dorn<br>Quantité de matériel / Points de jouer / Jeu + Familial + ?                    |  |   |
| <b>Waka Waka</b><br>jeu de Rüdiger Dorn<br>Quantité de matériel / Points de jouer / Jeu + Familial + ?                       |  |   |
| <b>LUX</b><br>un jeu de Rüdiger Dorn<br>Quantité de matériel / Points de jouer / Jeu + Familial + ?                          |  |   |



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

Annnonce du vainqueur le 24/11  
 aux Halles St Géry à Bruxelles  
 lors des rencontres Jeux T'aime

## les finalistes



**Waka Waka**  
 Rüdiger Dorn



**Las Vegas**  
 Rüdiger Dorn



**Cardline Animaux**  
 Frédéric Henry



**Panik**  
 Alain Rivollet



**La traversée de l'Orénoque**  
 Bernhard Weber

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



Le LABEL LUDO est une organisation de LUDO asbl avec le soutien du Secteur Ludothèques de la COCOF, en partenariat avec les Ludothèques de la Fédération Wallonie-Bruxelles et Yapaka.



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



## RECOMMANDATIONS À L'ATTENTION DES CENTRES LUDIQUES PARTICIPANTS

- 1/ La participation à l'élection du LABEL LUDO est avant tout l'occasion de présenter au grand public des jeux familiaux de qualité. Cette année encore, **une attention toute particulière** a été portée à **la sélection des jeux finalistes** pour qu'ils soient globalement faciles d'accès, attirants, rapidement expliqués, accessibles à des enfants dès 8 ans environ.
- 2/ La participation à l'élection du Label Ludo implique bien évidemment **l'acquisition de tous les jeux nominés**. Ces jeux de qualité ont leur place dans une ludothèque ou un centre ludique promouvant le jeu auprès du public, et sont de bons investissements indépendamment du Label.
- 3/ Nous demandons aux participants de **présenter tous les jeux et de les mettre en valeur**, d'inciter le public à participer et d'expliquer les règles de manière impartiale. **L'organisation des parties et du vote est laissée à la discrétion de chaque participant**, en fonction de sa philosophie, de ses projets, heures d'ouverture... Cela peut se faire au cours des activités quotidiennes et habituelles, pendant des soirées ou séances de découvertes, en atelier, école, prêt (attention cependant à ne pas laisser les jeux trop longtemps indisponibles pour les autres...).
- 4/ Pour rappel, **chaque votant doit jouer à au moins 2 jeux finalistes** pour que son vote soit valable. Mais il peut remplir un seul bulletin par jeu si – par exemple – il joue à ces jeux en deux fois. D'où l'importance de bien indiquer le nom du votant pour pouvoir recouper les bulletins le cas échéant. Cependant, les résultats seront pondérés en fonction du nombre de jeux joués: plus on vote, et plus son vote "compte"! (x 1,1 pour 3 jeux - x 1,2 pour 4 jeux - x 1,3 pour 5 jeux).
- 5/ **Les bulletins de vote sont individuels**. Il est important que les enfants votent indépendamment de leurs parents. Leurs avis peuvent diverger et il faut que le vote reflète ces différences, même si les enfants doivent être «techniquement» aidés par un adulte pour remplir leur bulletin.
- 6/ Merci de veiller à ce que les bulletins soient correctement remplis (date, nom, code postal, âge...). L'appréciation des différents critères peut susciter des «débats» délicats: qu'est-ce qu'un jeu "original" ou "familial"? Comment évaluer "le plaisir de jouer"? Pas toujours facile... Mais **le but du Label est aussi de permettre au public de réfléchir à l'évaluation et la qualité d'un jeu!**
- 7/ Pour la communication des résultats, merci de **compiler les votes dans le tableau Excell fourni** en modèle **et de l'envoyer par email** à [ludoludivine@gmail.com](mailto:ludoludivine@gmail.com).

**Date limite d'envoi par email: 24 novembre 2013 à midi**

Si vous n'êtes pas informatisés, vous pouvez envoyer les bulletins par la poste à l'adresse:  
Silvana Recchia  
Stationsstraat 24,  
1861 Wolvertem

**Date limite d'envoi par la poste: 22 novembre 2013**

MERCI POUR VOTRE ENGAGEMENT ET VOTRE PARTICIPATION !

Pour toutes précisions ou tous renseignements complémentaires, n'hésitez surtout pas, contactez-nous :

Silvana Recchia : 0477/881.604 - [ludoludivine@gmail.com](mailto:ludoludivine@gmail.com)

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

# LABEL LUDO 2013

## BULLETTIN DE VOTE



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

Chaque année, le LABEL LUDO consacre le meilleur jeu de société familial, pouvant réunir enfants, adolescents et adultes autour d'un même plaisir de jouer ensemble.

À l'issue de trois mois de vote, le jeu gagnant sera promu le 24 novembre en clôture des rencontres Jeu T'aime, puis publié par voie de presse et sur Internet.

### Qui vote?

Le public vote parmi les 5 jeux finalistes à l'aide du présent bulletin.

Le vote est personnel: adultes et enfants votent en toute indépendance et remplissent leur bulletin individuellement !

### Comment voter?

Rien de plus simple! Jouez et complétez le bulletin: indiquez vos coordonnées et vos notes en regard de chaque jeu joué. Remettez ensuite le bulletin à votre ludothèque. Pour que le vote soit valable, il faut avoir joué à au moins deux jeux parmi les cinq finalistes. Cependant, vos notes seront pondérées en fonction du nombre de jeux évalués: au plus vous votez et au plus votre vote comptera.

|   |             |
|---|-------------|
| <b>Ludothèque partenaire — lieu du vote</b> | <b>Date</b> |
|   | / /13       |

|               |                    |
|---------------|--------------------|
| <b>Prénom</b> | <b>Nom</b>         |
|               |                    |
| <b>Âge</b>    | <b>Code postal</b> |
|               |                    |
|               | <b>EMAIL</b>       |
|               |                    |

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



Le LABEL LUDO est une organisation de LUDO asbl avec le soutien du Secteur ludothèques de la COCOF, en partenariat avec les Ludothèques de la Fédération Wallonie-Bruxelles et Yapaka.



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

Plaisir de jouer 0 = ennui profond → 10 = plaisir intense

Qualité du matériel 0 = laisse sérieusement à désirer → 4 = pratique et superbe!

Jeu « familial » ? 0 = que pour enfants ou que pour adultes → 4 = pour tous de 8 à 99 ans

### La traversée de l'Orénoque



un jeu de Bernhard Weber **Plaisir de jouer** /10

**Qualité du matériel** /4 **Jeu « familial » ?** /4

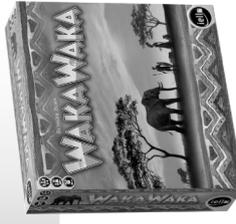
### Las Vegas



un jeu de Rüdiger Dorn **Plaisir de jouer** /10

**Qualité du matériel** /4 **Jeu « familial » ?** /4

### Waka Waka



un jeu de Rüdiger Dorn **Plaisir de jouer** /10

**Qualité du matériel** /4 **Jeu « familial » ?** /4

### Panik



un jeu de Alain Rivollet **Plaisir de jouer** /10

**Qualité du matériel** /4 **Jeu « familial » ?** /4

### Cardline Animaux



un jeu de Frédéric Henry **Plaisir de jouer** /10

**Qualité du matériel** /4 **Jeu « familial » ?** /4

## COUP D'ŒIL SUR LA SÉLECTION

### CARDLINE ANIMAUX

Auteur: Frédéric Henry, illustré par Gaël Lannurien.

Editeur: Asmodée: Bombyx (France), 2012

Pour 2 à 8 joueurs âgés de 7 ans et plus. 15 minutes.

Contenu: 1 notice explicative, 110 cartes.



#### Principe du jeu

Intercaler des cartes au bon endroit pour classer les animaux sur un des trois classements choisis: la taille, le poids ou la durée de vie. Le joueur qui n'a plus de cartes en main gagne la partie.

#### Analyse psychologique ESAR

*Cardline Animaux* reprend le même principe que *Chronicards*, *Anno Domini*, *Timeline*, *Chronology* ou *Uppsala*, à savoir retrouver la bonne place d'un objet dans une suite ordonnée. Les joueurs devront se poser mentalement la question, selon un des trois modes de séquence proposé dans le jeu (la taille, le poids ou la durée de vie de l'animal) si tel animal arrive avant ou après sur la ligne croissante. Ce jeu demande de se rappeler certaines informations précises dans le domaine de la zoologie pour bien les classer. Il suscitera des échanges verbaux entre les joueurs afin de débattre de la bonne réponse. *Cardline Animaux* se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

Commentaire: tout comme *Timeline*, *Cardline Animaux* repose sur le même principe. *Cardline* sera plus abordable pour les enfants car ici on parle d'animaux et il y a trois niveaux de difficultés différents (la taille, le poids et la durée de vie). Ce jeu pourra être utile dans l'apprentissage des notions de mesures et de poids (différence entre Gramme et Kilos etc.). Les enfants aiment voir pour comprendre!

Descripteurs ESAR: analyse des facettes A à F

#### A 4 – TYPES DE JEUX: JEU DE RÈGLES

##### R- 402 –(ou R-02) Jeu de séquence

- A 408 Jeu questionnaire
- B 4 HABILITÉS COGNITIVES
- B 402 Sériation
- B 411 Raisonnement concret
- C 4 HABILITÉS FONCTIONNELLES
- C 412 Mémoire logique
- D 3 TYPES D'ACTIVITÉS SOCIALES
- D 301 Jeu compétitif
- E 2 HABILITÉS LANGAGIÈRES
- E 205 Expression verbale
- F 4 CONDUITES AFFECTIVES
- F 401 Connaissance personnelle

Mots-clés RAMEAU

Trésors – Recherche, Animaux – Âge, Animaux – Poids, Animaux – Mensurations

### LAS VEGAS

Auteur: Dorn Rüdiger, illustré par Mia Steingraber et Harald Lieske.

Editeur: Aléa (Allemagne), 2012

Pour 2 à 5 joueurs âgés de 8 ans et plus. 45 minutes.

Contenu: 1 notice explicative, 40 dés (8 dans chaque couleur de joueur), 6 casinos (chacun avec un symbole de dé 1-6), 54 billets (5 de \$60.000, \$70.000, \$80.000, \$90.000; 6 de \$10.000, \$40.000, \$50.000; 8 de \$20.000, \$30.000), 1 carte 1er joueur.

#### Principe du jeu

Les joueurs incarnent des flambeurs tentant leur chance à Las Vegas. Round après round, ils placent leurs dés dans les casinos afin d'y être majoritaires. Le joueur le plus riche est déclaré vainqueur.

#### Analyse psychologique ESAR

«Vegas» est un jeu de dés.

Qui dit dés dit souvent jeu de hasard, et c'est le cas pour ce jeu où le hasard apparaît dans le lancement des huit dés et déterminera gagnant. La stratégie intervient en second lieu dans le placement des dés dans les différents casinos. Pour cela ils devront avant tout classer les huit dés de valeur identique et choisir, le ou les dés d'une même valeur à placer dans le casino correspondant.

C'est durant cette phase que le raisonnement logique intervient pour les joueurs en sachant que le jeu impose l'élimination des couleurs à égalité. Pour remporter la somme d'un casino de plus grande valeur, le joueur doit être capable également d'estimer et d'évaluer les dés que ses adversaires possèdent encore. Ceci stimulera la discrimination et la mémoire visuelle. *Las Vegas* suscitera des échanges verbaux entre les joueurs surtout lorsqu'un parieur voudra pénaliser un adversaire en plaçant ses dés sur un casino que son concurrent se réservait... Mais encore une fois, la réussite de l'opération dépendra au départ, du hasard du jet des dés. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

Descripteurs ESAR: facettes A à F

#### A 4 – TYPES DE JEUX : JEU DE RÈGLES

##### R- 407 –(ou R-07) Jeu de hasard

- A 406 Jeu de stratégie
- B 4 HABILITÉS COGNITIVES
- B 401 Classification
- B 406 Opérations numériques
- B 411 Raisonnement concret
- C 3 HABILITÉS FONCTIONNELLES
- C 302 Discrimination visuelle
- C 307 Mémoire visuelle
- D 3 TYPES D'ACTIVITÉS SOCIALES
- D 301 Jeu compétitif
- E 2 HABILITÉS LANGAGIÈRES
- E 205 Expression verbale

Mots-clés RAMEAU

Jeux de casino, Jeux de dés



## PANIC

Auteur : Alain Rivollet, illustré par David Boniffacy.  
Editeur : Ilopeli (France), 2013  
Pour 2 à 4 joueurs âgés de 8 ans et plus. 15 minutes.  
Contenu : 1 notice explicative, 19 cartes Manoir, 36 cartes Chasseur réparties en 4 équipes de 9 cartes.

### Principe du jeu

Dans *Panik*, chaque joueur est à la tête d'une équipe de chasseurs de fantômes. Pour gagner, Les joueurs doivent placer judicieusement leurs chasseurs devant les manoirs qu'ils pensent être le plus rentable en nombre de fantômes tout en détournant leurs adversaires de ces endroits rentables. C'est donc en observant vos adversaires que vous pourrez déduire où sont les meilleurs lieux de chasse.

### Analyse psychologique ESAR

À son tour de jeu, le joueur doit poser une carte Chasseur devant une carte Manoir, que ce soit un de ses manoirs ou celui d'un adversaire. Toute la stratégie du jeu réside dans la pose des cartes Chasseur sur le manoir qui rapportera le plus de points en fin de partie. En sachant qu'un manoir est complet lorsque ce dernier compte quatre cartes Chasseur. Certaines cartes proposent des effets utiles aux joueurs, comme la carte "Chasseur détecteur" qui permet de retourner face visible une carte Manoir et ainsi connaître la valeur du manoir. Un raisonnement mathématique sera demandé aux joueurs afin d'évaluer et de comparer les différentes combinaisons possibles dans la pose des chasseurs et ainsi récolter le plus de points (additions et multiplications). Ce processus demandera de la concentration et de la mémoire afin de retenir la carte Manoir rapportant le plus de points. Attention, quelques manoirs resteront face cachée pour les joueurs, seul le propriétaire connaîtra sa valeur, ce qui donnera la part de hasard à la partie. Le joueur qui parviendra à tromper ses adversaires sur les manoirs cachés se verra gagner des points. Ce qui suscitera des échanges animés entre les joueurs au décompte des points en fin de partie! Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

Commentaire : jeu de cartes rapide et efficace pour toute la famille. Il permet la découverte du plaisir de bluffer!

Descripteurs ESAR : facettes A à F

### A 4 – TYPES DE JEUX : JEU DE RÈGLES

#### R– 406 –(ou R-06) Jeu de stratégie

- A 409 Jeu mathématique
- A 407 Jeu de hasard
- B 4 HABILITÉS COGNITIVES
- B 411 Raisonnement concret
- B 405 Dénombrement
- B 406 Opérations numériques
- C 4 HABILITÉS FONCTIONNELLES
- C 411 Concentration
- C 412 mémoire logique
- D 3 TYPES D'ACTIVITÉS SOCIALES
- D 301 Jeu compétitif
- E 2 HABILITÉS LANGAGIÈRES



E 205 Expression verbale

Mots-clés RAMEAU

Fantômes, Tromperie, Halloween

### LA TRAVERSÉE DE L'ORÉNOQUE

Auteur : Bernhard Weber, illustré par Michael Menzel.

Editeur : Haba (Allemagne), 2013

Pour 2 à 4 joueurs âgés de 7 ans et plus. 20 minutes.

Contenu : 1 notice explicative, 1 plateau de jeu en 3 parties, 8 aventuriers (2 par couleur), 4 tuiles Voiture, 18 pièces d'or (6 de valeur 2, 6 de valeur 4, 6 de valeur 3), 5 troncs d'arbre, 1 dé "Aventurier" de couleur blanche, 1 dé "Tronc d'arbre" de couleur marron.

### Principe du jeu

Les joueurs disposent de deux aventuriers qui tentent de récupérer des pièces d'or de l'autre côté de l'Orénoque. Pour y arriver ils doivent traverser sur des rondins qui avancent sur le fleuve.

### Analyse psychologique ESAR

Dans ce jeu de course, les joueurs possèdent deux pions qui leur permettent de traverser l'Orénoque sur des rondins, qui eux aussi se déplacent en fonction du dé "Tronc d'arbre". Les deux pions Aventurier invitent le joueur à avancer celui qui sera le plus approprié pour tenter de récupérer une pièce d'or, en tenant compte des positions des pions adverses : le jeu permet de sauter au-dessus d'un pion adverse. Un raisonnement logique est donc indispensable aux joueurs afin de faire avancer son pion sur le meilleur chemin pour ne pas se faire devancer par ses adversaires. La stratégie réside aussi dans le fait que le joueur peut avancer soit son pion en premier ou le rondin de bois. Ceci demandera aux aventuriers d'effectuer mentalement plusieurs opérations et de retenir la solution la plus pertinente. Pour réussir à traverser le fleuve les joueurs devront pouvoir situer leur point de départ ainsi que d'arrivée ce qui développera l'orientation spatiale. Le hasard prend aussi une bonne place dans le déroulement du jeu ce qui lui donne tout son attrait. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.



Descripteurs ESAR : facettes A à F

### A 4 – TYPES DE JEUX : JEU DE RÈGLES

#### R– 406 –(ou R-06) Jeu de stratégie

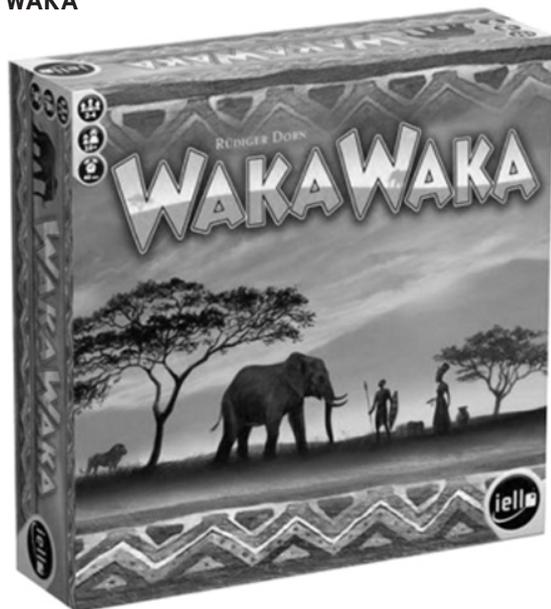
- A 403 Jeu de circuit
- A 407 Jeu de hasard
- B 4 HABILITÉS COGNITIVES
- B 411 Raisonnement concret

B 408 Relations spatiales  
 B 410 Coordonnées simples  
 C 3 HABILITES FONCTIONNELLES  
 C 315 Orientation spatiale  
 C 307 Mémoire visuelle  
 D 3 TYPES D'ACTIVITES SOCIALES  
 D 301 Jeu compétitif  
 E HABILITÉS LANGAGIÈRES  
 E – Aucun descripteur  
 F - CONDUITES AFFECTIVES  
 F – Aucun descripteur

Mots-clés RAMEAU

Cours d'eau, Trésors – Recherche, Aventuriers

## WAKA WAKA



Auteur: Rüdiger Dorn, illustré par Michael Menzel.

Editeur: Iello (France), 2012

Pour 2 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus. 40 minutes.

Contenu: 1 notice explicative, 1 plateau de jeu, 66 cartes, 84 jetons Marchandise, 4 pions Statut, 2 tuiles Statut recto-verso, 1 jeton Feu recto-verso, 56 jetons Pépite d'or.

### Principe du jeu

Les joueurs incarnent des marchands d'un village africain. Les marchands doivent honorer des commandes afin de faire augmenter leur statut dans la société. Le marchand qui a le statut le plus haut à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

### Analyse psychologique ESAR

L'objectif de ce jeu de stratégie est de parvenir en haut d'une échelle d'étapes. Pour franchir ces étapes le joueur doit réunir les marchandises demandées se trouvant sur les bateaux ou dans le village, le placement des tuiles marchandises se fait au hasard de la pioche. Pour ce faire le joueur exécute des transactions au moyen de cartes et de pièces d'or. Il a le choix du nombre de cartes qu'il désire investir à son tour tout en sachant que plus il en utilise moins il pourra récolter pièces d'or et cartes à la fin de son tour de jeu. Des contraintes de quantités de marchandises et de cartes en main imposent aux joueurs de s'appuyer sur un raisonnement logique. Ceci afin de retenir les éléments nécessaires au tour suivant. Ces différentes actions demanderont de la concentration de la part des joueurs. Ce jeu requiert que les joueurs puissent lire les instructions

sur les cartes à jouer durant la partie. Se joue à plusieurs dans un esprit de compétition.

Commentaire: Le jeu est livré avec plusieurs plateaux d'étapes, de difficulté croissante.

Descripteurs ESAR: facettes A à F

## A 4 – TYPES DE JEUX : JEU DE RÈGLES

### R- 406 –(ou R-06) Jeu de stratégie

A 407 Jeu de hasard  
 B 4 HABILITES COGNITIVES  
 B 411 Raisonnement concret  
 B 405 Dénombrement  
 C 4 HABILITES FONCTIONNELLES  
 C 411 Concentration  
 D 3 TYPES D'ACTIVITES SOCIALES  
 D 301 Jeu compétitif  
 E 3 HABILITES LANGAGIERES  
 E 305 Décodage de phrases

Mots-clés RAMEAU

Afrique, Commerce – Afrique, Produits agricoles – Commerce -- Afrique

Analyses faites par Sébastien Vaillant, Bibliothécaire gradué et ludothécaire à la Ludothèque Province de Luxembourg.

[ludo@province.luxembourg.be](mailto:ludo@province.luxembourg.be)



© Morgane Boseret, photo prise au BGF 2013

N'oubliez pas de voter pour votre jeu préféré!

Plus d'infos à [www.ludobel.be](http://www.ludobel.be)

[ludoludivine@gmail.com](mailto:ludoludivine@gmail.com)



## TRUCS ET ASTUCES EN VRAC!

### LE PION QUI MANQUE

Lorsqu'un jeu revient de location, il faut vérifier qu'il soit complet. Bien. Mais que faire s'il manque un élément du jeu ?

Il y a plusieurs possibilités de régler ce problème. Le ludothécaire peut demander à l'emprunteur de chercher la pièce chez lui, en espérant qu'il la retrouve. Pour ce faire, certaines ludothèques demandent à l'emprunteur de reprendre le jeu en payant le prix d'une nouvelle location. D'autres laissent un délai d'une semaine pour retrouver la pièce manquante, mais gardent le jeu.

Si la pièce manquante est définitivement perdue, il est possible de

demander à l'emprunteur de remplacer la pièce (facile si c'est un pion ou un dé standard), mais il est souvent plus facile de donner une amende pour pouvoir compléter le jeu.



## DÉCOUVERTE COUP DE ♥

### LA DÉCOUVERTE LUDIQUE D'UN LUDOTHÉCAIRE

Mölkky, édité par Tuoterengas

Un jeu pour 2 à 16 joueurs à partir de 6 ans.

Prix : environ 30€

Le Mölkky s'inspire du kyykkä, un jeu traditionnel finlandais. Jeu de plein air, il ne nécessite qu'un peu d'adresse. Il est donc destiné à tous. L'objectif du jeu est de marquer exactement 50 points en renversant des quilles numérotées de 1 à 12 par un lancer d'un bâton de bois.



Tuoterengas, la maison d'édition du jeu, est une entreprise finlandaise d'insertion professionnelle et d'accompagnement social. Les jeux vendus par cette société sont uniquement fabriqués en Finlande, en bois de bouleau naturel non-traité issu des forêts locales et qui respectent les normes écologiques européennes et de développement durable.

Le jeu peut se jouer de deux à 16 joueurs mais aussi par équipes (composée de deux à trois joueurs). Le joueur lance le mölkky dans l'édifice de quilles placé à 3 ou 4 mètres. Le pointage du joueur dépend du nombre de quilles renversées :

- s'il fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille ;
- s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées ;
- si une quille n'est pas complètement allongée au sol et qu'elle se trouve en équilibre sur une autre ou sur le mölkky, elle n'est pas comptée.

Les quilles tombées sont ensuite relevées à l'emplacement où elles se trouvent ; la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un lancer à tour de rôle, et il est fait autant de tours que nécessaire. Attention, si un joueur ou une équipe ne marque aucun point durant 3 tours consécutivement, il est éliminé de la partie !

Le vainqueur est celui qui marque exactement 50 points, mais si les 50 points sont dépassés, le joueur ou l'équipe redescend à 25.

Donc à l'approche des 50 points, le joueur doit être prudent et ne renverser que la ou les quilles susceptibles de lui faire atteindre ces 50 points par leur valeur (si une seule quille tombe) ou leur nombre (si plusieurs quilles tombent). Pas évident !

Mölkky peut rappeler le bowling, voire le billard de par sa stratégie à la fois simple et abordable par tous, sans être simpliste.

Zombie Dices, de Steve Jackson et édité par Edge & Steve Jackson Games  
Un jeu pour 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.

Prix : environ 10€

Zombie Dices est un petit jeu d'apéro, où la chance et le hasard sont omniprésents. Basé sur le bon vieux système de "Stop ou encore", le but du jeu est simple : les joueurs sont des zombies, et doivent manger 13 cerveaux ou plus. Chaque joueur lance les dés à son tour :

- s'il tombe sur un cerveau, il garde le dé de côté
- s'il tombe sur une explosion, la victime s'est défendue, le dé est également gardé de côté
- s'il tombe sur des empreinte : la victime s'est enfuie, on peut relancer ce dé.

À son tour, on ne peut lancer que 3 dés. Si vous collectez 3 explosions ou plus, vos cerveaux sont perdus et c'est au suivant de lancer ! Il faut donc savoir s'arrêter pour pouvoir comptabiliser son quota de cerveaux gagnés...

Ce jeu, bien que destiné aux ados, est tellement simple qu'il peut être joué par des enfants plus jeunes. Attention au thème, cependant, qui pourrait ébranler les plus sensibles.



## INTERVIEW D'UN LUDOTHÉCAIRE

**Mickaël Gainsbury (30 ans), ludothécaire à la ludothèque communale de Koekelberg, Jakadi, à Bruxelles**



**LUDO > Quel est ton parcours ?**

**Mickaël Gainsbury >** Je possède un bachelier en psychologie sociale et interculturelle et une longue expérience personnelle du jeu de société sous toutes ses formes.

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

**Mickaël >** Un an et demi presque au jour.

**LUDO > Raconte-nous l'histoire de ta ludothèque...**

**Mickaël >** Imaginée dans le cadre du contrat de quartier historique de Koekelberg, la ludothèque est le fruit d'une demande locale et du besoin d'une structure orientée spécifiquement sur le ludisme dans la commune.

**LUDO > Quelles sont les spécificités de cette ludothèque ?**

**Mickaël >** La taille et l'emplacement. Les bâtiments neufs, les jeux récents, des locaux illuminés et très hauts de plafonds, tout cela contribue à faire de la ludothèque un endroit agréable et capable d'accueillir un grand nombre de visiteurs.



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

**Mickaël >** On est occupés à lancer un ensemble d'activités en partenariats avec l'ensemble des acteurs socioculturels de la commune : Home, écoles communales, CPAS, ... Cela va activement scinder notre temps de travail entre activités et ouvertures de la ludothèque.

**LUDO > Quel est votre public ?**

**Mickaël >** A l'heure actuelle principalement des mères avec enfants habitant les alentours de la ludothèque et quelques habitués fan de notre sélection Core Game assez unique.

**LUDO > Que préfères-tu dans ce métier ?**

**Mickaël >** Les activités avec les enfants venant d'écoles partenaires ou d'asbl de quartiers. Que ce soit le fait qu'un cadre précis soit instauré ou la gestion de groupes sans parents, je trouve cela vraiment agréable à mettre en place et à organiser.

**LUDO > As-tu une anecdote à nous raconter ?**

**Mickaël >** Je n'ai malheureusement pas encore assez de bouteille dans le métier pour avoir la chance d'en avoir une sous la main. Bientôt peut être ...

**LUDO > Comment ton travail est-il perçu ?**

**Mickaël >** Avec une certaine incompréhension de prime abord. Je dirai que je suis très souvent amalgamé à un bibliothécaire, non pas que la comparaison soit dommageable.

**LUDO > Quel est ton jeu Coup de coeur ?**

**Mickaël >** Mage Knight de Chvatil, assez certain que je serai capable d'y jouer un an complet sans m'en lasser !

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

**Mickaël >** La patience, le rapport humain et le goût des moments simples.

**Merci beaucoup Mickaël !**

### **LUDOTHÈQUE JAKADI**

**Rue de Ganshoren, 4 - 1081 Koekelberg**

**Tél. : 02/412.40.56**

**[jakadi@koekelberg.irisnet.be](mailto:jakadi@koekelberg.irisnet.be)**

Mercredi : 16h - 18h

Jeudi : 16h - 18h

Vendredi : 16h - 18h

Samedi : 15h - 18h

Ateliers les samedis après-midi sur calendrier

Animations sur rendez-vous



## La Kronique de Mister K

Mister K? Où êtes-vous?

... Bon, on dirait qu'il est absent... J'ai pourtant bien cherché, mais pas moyen de lui mettre la main dessus...

Je vais donc pouvoir prendre sa place, et conquérir le moooonde! Enfin, je vais surtout commencer par ici, et vous parler de deux jeux qui sont parmi mes favoris! Hahaha! Je suis diabolique!

### Pirates des Égouts chez Iello

Dès 10 ans, de 2 à 5 joueurs, 30 minutes

Avec *Pirates des égouts*, Andreas Pelikannous nous offre un jeu de très belle qualité, qui vous fera partir à l'aventure (même dans les égouts, sisi)!



Les joueurs concourent pour occuper les meilleures places à bord de 3 frégates pirates. Le but du jeu est de devenir capitaine de frégates, pour raffler un maximum de trésors! Malgré le fait que le jeu soit à partir de 10 ans, il possède différents niveaux de difficultés grâce à trois variantes intelligentes, qui permettent aux gamers comme

aux joueurs moins expérimentés d'y trouver leur compte.

En début de partie, chaque joueur choisit une tribu de pirates (rats, belettes, ratons laveurs, escargots, cafards ou crapauds) et prend les personnages de cette tribu. Dans la version de base, chaque animal aura ses spécificités: les rats prennent deux trésors au lieu d'un à chaque prise; les cafards se déplacent en payant une carte de moins que le coût normal; les crapauds peuvent, s'ils ne prennent aucun trésor, rester dans la frégate et avoir une bonne place pour le prochain voyage; les ratons-laveurs sont payés chaque fois qu'on leur passe par dessus dans une frégate; les escargots peuvent avancer d'une case supplémentaire; les belettes ont droit à deux actions par tour. La version simplifiées enlève les pouvoirs de chaque animal, ce qui simplifie le jeu.



Les joueurs commencent la partie avec des cartes Animal (selon l'ordre du tour, les joueurs n'auront même nombre de cartes en main). Le joueur dont c'est le tour choisit l'une des 4 actions suivantes:

- piocher 2 cartes dans la pioche ou au choix de 4 cartes visibles;

- placer un personnage sur la première case d'une frégate, en jouant une carte Animal ayant le symbole de la frégate choisie. Le joueur peut aussi avancer un de ses animaux dans une frégate en jouant une carte correspondante. Selon l'emplacement ou le nombre de cases du déplacement, le coût en cartes sera différent...

- devenir capitaine, en remplissant les conditions spécifiques;
- prendre la mer - et donc le trésor! Cette action n'est faisable que si un de vos personnage est capitaine. Les joueurs présents dans la frégate se partagent alors le butin.

Quand il n'y a plus assez de jetons butin à mettre face à une nouvelle frégate, la partie prend fin et le joueur le plus riche l'emporte...

### Objets trouvés chez Asmodée

Dès 12 ans, de 4 à 9 joueurs, 45 minutes



Le jeu se compose d'un plateau circulaire, où seront décomptés les scores. En début de partie, chaque joueur reçoit un paquet de 6 cartes Vote numérotées de 1 à 6. Des cartes Situation sont tirées au sort, indiquant ce que le joueur actif devra faire deviner aux autres.

Le but du jeu est de faire deviner une situation avec des objets hétéroclites. Les

autres votent grâce à leurs cartes. Selon le résultat des votes, des points positifs ou négatifs sont distribués. Vous l'aurez compris, c'est le même principe que *Dixit*, mais avec des objets!

Les cartes Situation sont osées: des proverbes, des expressions, des scènes de vaudeville, des années (alors qu'il est interdit de représenter des chiffres ou des lettres avec les objets), des nains de Blanche-Neige, des situations, des jeux de mots... Autant de choses drôles à lire, mais pas simples à représenter avec une panoplie de 13 objets courants.

Le joueur actif, donc, doit représenter une scène choisie secrètement parmi six sur une carte Situation. Les autres joueurs tentent de deviner la scène choisie. Mais ce n'est pas tout de deviner! Le premier joueur à avoir voté (et bien deviné) récoltera plus de points que les autres. Le joueur actif, lui, peut réfléchir avant de réaliser son œuvre. Il gagnera des points s'il a réussi à rendre son œuvre compréhensible. Si pas, il perdra aussi des points.

Le jeu permet aux joueurs de s'immerger rapidement dans un monde imaginaire, et un nouvel univers, un nouveau mode de communication naît grâce à la magie du jeu. C'est impressionnant à vivre, et amusant à découvrir!

*Objets trouvés* est donc un jeu d'ambiance, pensé pour un grand nombre de joueurs, ce qui n'est pas courant! C'est un OVNI du jeu que vous devez découvrir absolument.

## 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](http://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](mailto: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 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](mailto:artichouette@ludotheques.be)!

- **Conseils et aide** sur simple demande par mail

envoyez un mail à [info@ludotheques.be](mailto: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!

## APPEL AUX LIEUX DE STAGES POUR LES ÉTUDIANTS EN SCIENCES ET TECHNIQUES DU JEU

Chers ludothécaires et autres ludophiles bonjour,

Vous n'ignorez pas que cette rentrée fête l'ouverture du premier diplôme en matière de jeu(x) en Belgique (infos sur notre site [www.ludobel.be](http://www.ludobel.be)).

Merci d'en faire une publicité maximale (en ce début septembre, il reste encore quelques places pour cette année académique 2013-2014) mais, surtout, si vous (ou votre institution) utilisez le jeu au quotidien dans vos activités (ludothèques mais pas uniquement...), merci d'envisager favorablement l'accueil d'un étudiant (60 à 90 heures à prester soit de début octobre à mi-décembre, soit de début mars à mi-mai).

Nous souhaitons étoffer notre liste de lieux de stages potentiels y compris hors des frontières de la région bruxelloise. Le cas échéant, envoyez un petit courriel à Silvana ([srecchia@heb.be](mailto:srecchia@heb.be)), coordinatrice administrative de la formation; ainsi, si un étudiant est intéressé, elle vous mettra en contact et ne manquera pas de vous communiquer d'ici fin septembre les modalités plus précises concernant les stages (questionnaire d'évaluation, rôle du maître de stage, etc...).



M. Van Langendonck

# 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 Langendonck ([mvanlangendonck@heb.be](mailto:mvanlangendonck@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 : les jeux pour ados

Les ados sont joueurs? Bien sûr!



### FOCUS

### REPORTAGE

Surprise!



Préparons la Saint Nicolas

### LE COIN DES LUDOTHÉCAIRES

Trucs & astuces

Découverte Coup de coeur



### L'INTERVIEW

De vous? Ecrivez-nous!



**Vous voulez réagir à ces thèmes?  
Ecrivez-nous à [artichouette@ludotheques.be](mailto:artichouette@ludotheques.be)**





# COURRIER DES LECTEURS

Chers lecteurs, chères lectrices, chers ludothécaires,

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

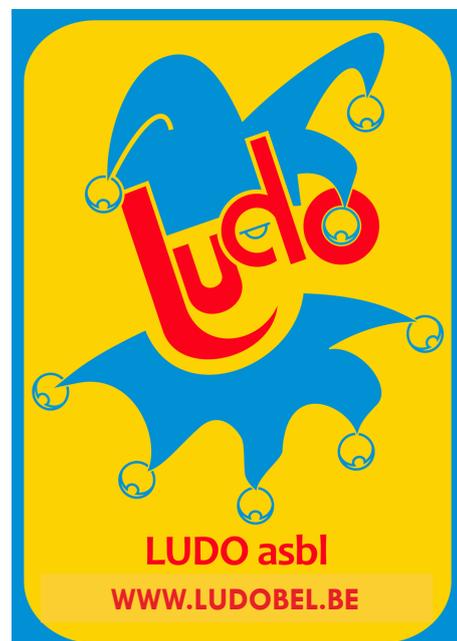
En ce qui nous concerne, nous sommes fiers de vous présenter un travail de qualité. L'équipe de LUDO asbl est à votre écoute pour le prochain numéro!

Si vous avez des questions, des idées, des suggestions, ou même des articles à nous proposer, vous pouvez nous en faire part pour que nous puissions l'ajouter au prochain numéro de l'Artichouette. Pour ce faire, contactez-nous à cette adresse: [artichouette@ludotheques.be](mailto: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 Langendonckt \* **Rédacteur en chef** Sarah Verstraeten \* **Graphisme, mise en page et mise en couleurs** Sarah Verstraeten \* **LUDO asbl** est une association rassemblant des ludothèques et des ludothécaires de la Communauté française de Belgique, conventionnée en éducation permanente. **Siège social, secrétariat, LUDO HEB-ULB Ludivine et LuCIFER** 62, av. De Fré - 1180 Bruxelles \* **Site internet** [www.ludobel.be](http://www.ludobel.be) \* **Permanences** Sophie Hanozet 02/733.85.00 et [info@ludotheques.be](mailto:info@ludotheques.be) \* **N° d'entreprise** 424.043.418 \* **Numéro de compte** BE65 0682 0114 6196 \*