



L'ARTICHOUETTE

LA FEUILLE DE CHOU DE LUDO A.S.B.L.



Périodique trimestriel

nouvelle série

n°4

22/11/06

Octobre

Novembre

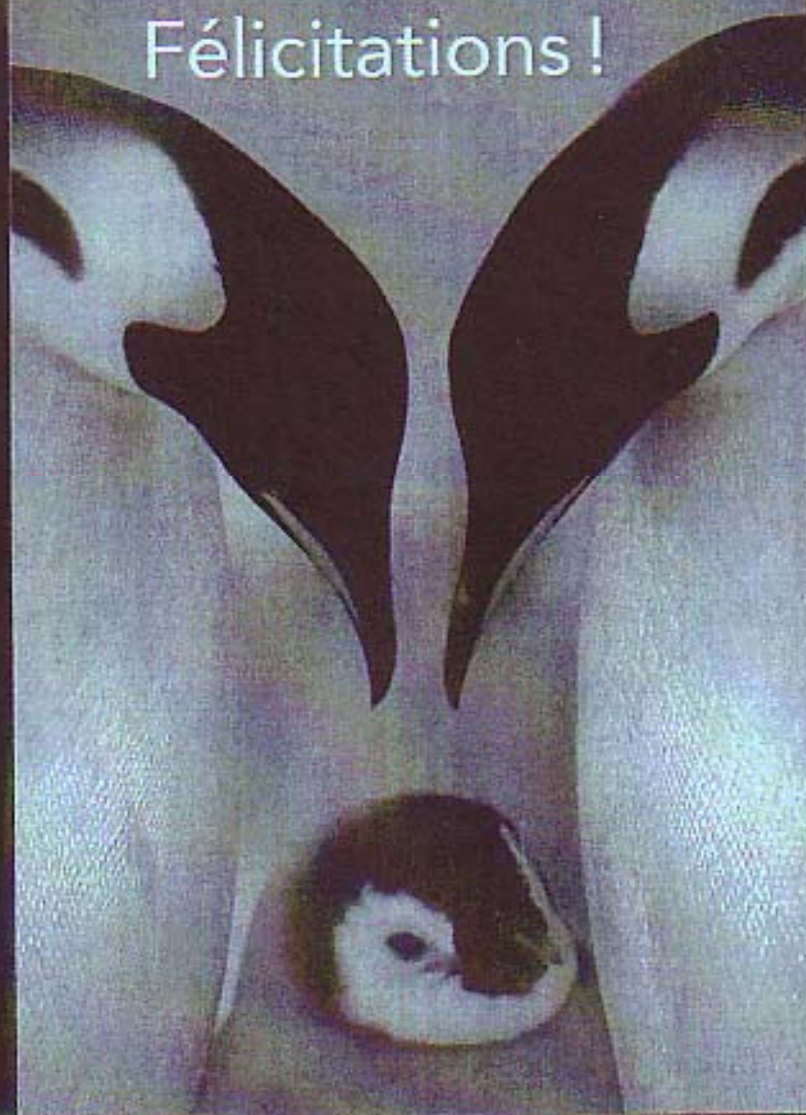
Décembre

P601034

BP 1/7939

1050 BXL 5

Félicitations!



Editeur responsable : LUDO a.s.b.l. Véhelgô (Michel Van Langendonckt) Graphisme : Julien Malbrecq

Siège social, secrétariat, centre de formations & d'informations:

La « Maison-Dés-Jeux » au 20 rue du Greffe à 1070 Bruxelles.

Site internet : www.ludotheques.be

LUDO a.s.b.l. : Association des ludothèques et des ludothécaires de la Communauté française de Belgique, reconnue d'éducation permanente depuis 1986

N° d'entreprise : 424.043.418

Permanences : Sophie Hanozet (02/ 733.85.00, info@ludotheques.be)

Compte : 068-2011461-96

SOMMAIRE

Pingouin, un jeu qui ne laissera personne... de glace...	p.2
Edito : objectifs LUDO en vue...	p.3
Assemblée générale extraordinaire de LUDO...	p.4
Petit devoir de grande importance pour tous les ludothécaires...	p.6
Retour sur Halloween...	p.9
Eurofront, ou Hitler joue au Stratego...	p.12
L'équipe LUDO 2006-2007 au grand complet...	p.15
 Supplément 1: Le programme de la Belgo-LUDO-Décade 2006	
Supplément 2 : Les Cahiers de LUDO n°4 (spécial « casse-tête »)	
Supplément 3 : Le catalogue des formations 2006-2007	



UN MUSÉE DU RUBIK'S CUBE

Une grande bibliothèque de l'Université de l'Indiana accueille depuis peu une exposition sur les puzzles et autres jeux de patience de toutes sortes. Un grand collectionneur a en effet décidé de léguer les 30.000 pièces de sa précieuse collection à l'Université afin d'en faire profiter les enseignants en mathématique qui sont souvent avides de récréations et casse-tête. On y retrouvera bien sûr le fameux Rubik's Cube, mais aussi d'autres puzzles de toutes nationalités et des anneaux chinois. Vu que Jerry Slocum commençait à se faire vieux, il a préféré léguer son trésor à une université afin d'en faire profiter les

LABEL



2006

PINGOUIN



Nous sommes heureux de vous présenter notre LABEL LUDO 2006 :



Pingouin, un jeu qui ne laissera personne... de glace !

Que vous soyez ludothécaire, parent ou amateur de jeux rapides et malins, Pingouin est pour vous ! Son principe est d'une simplicité tellement enfantine qu'on peut y jouer en famille dès 5 ans : il s'agit d'accumuler un maximum de poissons en sautant d'un bloc de glace à l'autre. Chaque participant manipule deux, trois ou quatre pingouins (respectivement à quatre, trois ou deux joueurs) qui évoluent sur une banquise composée d'une cinquantaine d'hexagones amovibles sur lesquels figurent de un à trois poissons. A son tour, le joueur bouge l'un de ses pingouins du nombre de cases et dans la direction qu'il souhaite, sans toutefois passer au-dessus d'un trou ou d'un autre pingouin. Il prend ensuite soin d'enlever l'hexagone qu'il vient de quitter pour le rajouter à sa réserve de poissons. Puis vient le tour du joueur suivant et ainsi de suite, jusqu'au moment où tous les pingouins sont immobilisés faute de cases libres. A ce moment celui qui a le plus de poissons dans sa réserve remporte la partie. Ce jeu (imaginé par les allemands Günter Cornett et Alvydas Jakeliunas) est plutôt intelligent et joyeux, même s'il simule la triste et inexorable fonte de la banquise. Si vos premières parties seront surtout amusantes, elles deviendront ensuite également de plus en plus tactiques voire stratégiques, surtout à deux joueurs. En famille, le plaisir de « manger » les cartons à trois poissons ou, mieux, de bloquer le pingouin de papa ou maman fera mouche à chaque coup ! Bref, un régal à tout âge. Un vainqueur 2006 du Label Ludo qui, par ses caractéristiques, est bien dans la lignée des précédents (Saboteur, en 2004, et Pickomino, en 2005) puisqu'il est simple, malin, sympa, rapide et pas cher !

La sélection des jeux pour le Label LUDO s'affine toute l'année. L'objectif est de désigner le meilleur jeu familial selon les ludothécaires. La présélection s'effectue en fin juillet, parmi tous les jeux apparus sur les marchés européens suite aux divers salons internationaux d'hiver, entre Essen (fin octobre) et Nürnberg (début février). Fin août, lors de notre LUDOWeekend, des ludothécaires ainsi que des amateurs de jeux et leurs enfants testent ensemble les jeux présélectionnés. Ils déterminent alors une poignée de jeux finalistes. Leurs critères ? Le plaisir procuré à la fois aux enfants et aux adultes, le rapport qualité-prix, la rapidité ainsi que la pérennité potentielle du jeu. Fin septembre, après d'ultimes tests, les ludothécaires de LUDO réunis en assemblée générale extraordinaire élisent le lauréat. Malgré son jeune âge, le Label LUDO a déjà acquis une certaine légitimité. Pour diverses raisons il se démarque des prix décernés en Belgique et à l'étranger : la simplicité et la lisibilité de ses critères, son caractère public et indépendant des circuits commerciaux, son absence de droit d'inscription pour les jeux éligibles, sa catégorie unique qui sacre un seul jeu.

Michel VLG

N.B. : Cet article est extrait du Guide Ligueur 2006 des jeux de société, disponible sur le site de LUDO, en cours de réaménagement.



L'artichaut LUDO n'a jamais aussi bien porté son nom. Il s'adresse aux ludothécaires, aux boutiques spécialisées, aux créateurs, éditeurs et distributeurs, aux organismes reconnus d'éducation permanente ainsi qu'aux amateurs de jeux en général. Ce numéro s'annonce particulièrement copieux, doté de trois suppléments détachables : le programme des Belgo-LUDO-décades 2006, le catalogue de nos formations 2006-2007 et un très beau n°4 des cahiers de LUDO. Nous espérons que vous pourrez le déguster feuille par feuille jusqu'à son cœur, assaisonné d'une vinaigrette pour celles et ceux qui sauront l'apprécier. Bonne lecture à tous ! Enfin, merci à tous de diffuser ces informations ; rappelons en effet qu'au-delà de son rôle fédérateur des ludothèques et ludothécaires de la Communauté française de Belgique, l'asbl LUDO se veut mouvement d'éducation au jeu et par le jeu. Pour rappel, voici ses objectifs essentiels :

1° « Rapprocher les gens en favorisant la pratique ludique. »

Le jeu de qualité est pour nous un outil merveilleux parce qu'il permet de rapprocher les êtres humains, ceci notamment au sein des associations, groupes d'amis, des couples, et plus encore des familles (outil essentiel de parentalité). Le travail des ludothèques est notamment de réapprendre cette pratique familiale fondamentale en aidant parents et enfants à jouer ensemble.

2° « Mettre à disposition de tous, des jeux et des jouets de qualité. »

Jouer est un droit fondamental et universel de l'enfant comme de l'adulte (droit aux loisirs). Il doit pouvoir être accessible à tous, sans distinction d'âge, de sexe, de condition sociale ou d'origine ethnique. Seules des ludothèques suffisamment nombreuses et soutenues peuvent garantir ce droit. De plus, en définissant des normes qualitatives, d'accueil, d'écoute, d'éthique, de sélection et de choix des jeux, les ludothécaires tentent de créer un climat propice à l'éducation au jeu et par le jeu.

3° « Mener, faciliter et encourager une réflexion critique sur le jeu afin d'améliorer l'éducation ludique de tout un chacun. »

Ici encore plusieurs échelons sont présents : il s'agit d'abord de former aux métiers du jeu en général et au métier de ludothécaire en particulier. Cette activité mérite des études spécifiques d'un bon niveau. Quatre centres d'études universitaires ont vu le jour en France au cours des 20 dernières années, aucun en Belgique. LUDO tente, dans la mesure de ses moyens, de fournir le bagage minimum requis aux ludothécaires pour offrir un service de qualité professionnelle (bien que plus de 50 % soient encore bénévoles en Communauté française de Belgique). Il s'agit ensuite d'éduquer au jeu (choix, qualité, réflexion, éthique, etc...) les parents et les enfants qui viennent emprunter des jeux ou jouer en ludothèque. Il s'agit enfin de conscientiser le grand public aux enjeux du jeu, bref l'éduquer aux loisirs, par des analyses et études largement diffusées qui dépassent la superficialité actuellement souvent rencontrée dans les revues spécialisées comme sur internet.

4° Eduquer par le jeu et œuvrer pour la reconnaissance du jeu comme activité culturelle à part entière. »

Enfin, éduquer au jeu (cf. n°3) ne suffit pas, encore faut-il à la fois reconnaître le caractère culturel du jeu de qualité en général et circonscrire un cadre favorable à une utilisation adéquate du jeu à des fins plus précises qu'elles soient pédagogiques, thérapeutiques ou autres....

ASSEMBLEE GENERALE EXTRAORDINAIRE DE L'ASBL LUDO

(LE 23/9/06 à L'HÔTEL DE VILLE DE WAVRE)

Présents : M. Van Langendonckt, S. Hanozet, G. Rennoir du bureau de Ludo

F.L.B. : S. Lehman (Anderlecht), C. Prévot (Woluwé), C. Baele (Bruxelles), F. Latte (Forest), B. Hanot (Bruxelles)

LUDObra : E. Pironet (Limal), F. Gillon (LLN), A. Patte (Ottignies), S. Jacques (Jodoigne), C. Vander Linden et Y. Kaise, C. Pirart. (Wavre)

LUDONam : L. Roubinkova (Gembloux)

LUDOLi : F. Meus (Liège – Ampli-junior), A. Paulissen et X. Henry (Blegny)

T. Provoost (ind.)

Excusés (+ Procurations) : A. Hanon (Arlon), C. Soille (Durbuy), L. Manche (Meux), S. Lamy (Woluwé), M. Peeters (Chièvres), Nicole Lembourg (Ath), F. Dehareng (Perwez), S. Vanderstrichelen (Silly), A-M Mattka (Visé), A. Willems (Liège – La Marelle), F. Lamalle (Oupeye), Denise Desmet (ind. FLB), Fabienne Moreels (ind. LUDOH), Alain Gottcheiner (ind. Ganshoren)

ORDRE DU JOUR :

- Approbation des comptes 2005
- Elargissement du CA
- Dossier de reconnaissance
- Election du « Label Ludo »

1. Approbation des comptes

Les comptes 2005 n'avaient pas été approuvés lors de l'AG du 1^{er} juillet ; la vérificatrice n'ayant pas eu accès à ceux-ci dans les temps et certaines erreurs ayant été relevées. Ces manquements ont été corrigés entre temps. Les comptes sont cette fois effectivement approuvés, avec néanmoins quelques remarques formulées par Claudine :

- Il manque un justificatif relatif à un trajet en avion.
- Il y a eu quelques légères erreurs de calcul dans les montants attribués aux locales.
- On a relevé un trop perçu pour le salaire de 2 formateurs, qui n'ont pas (encore) fait l'objet d'une demande de remboursement.
- Un relevé de recettes/dépenses spécifique pour le fonctionnement de la LUDOTHèque devrait apparaître plus clairement.
- Enfin, les différentes catégories de dépenses pourraient être affinées davantage.

On rappelle par ailleurs qu'une proposition de budget pour l'année en cours a été approuvée en février (compétence du CA). Après éclaircissements apportés, les comptes 2005 sont approuvés à l'unanimité. Claudine Prévost accepte de rempiler au poste de vérificatrice aux comptes 2006. Le recours à un comptable professionnel est en outre prévu à l'horizon de 2008 en cas de reconnaissance de LUDO comme mouvement.

2. Reconduction et élargissement du C.A.

Le CA fonctionne en se réunissant 3 fois /an (2 AG ainsi qu'une réunion en début d'année). A côté de cela, le bureau, constitué de 4 ou 5 personnes, se réunit plus régulièrement tout au cours de l'année. Pour le reste, les communications se font par courriels. Pour rappel, le but du CA élargi est de décentraliser le dynamisme fédératif, en faisant fonctionner de manière plus active les petites associations régionales, tout en maintenant la meilleure coordination possible de nos actions. Idéalement, 3 ludothécaires représentent chaque province au C.A. Contrairement au travail local, les actions propres aux régionales sont actuellement tout juste suffisantes pour accéder à une reconnaissance. Le cas

Le CA, déjà élargi l'an passé, se voit aujourd'hui renforcé des effectifs suivants : *Sylvie Jacques, Etienne Pironet Anny Patte-Bary* pour la régionale « LudoBra », ainsi que *Bénédicte Hanot et Fabienne Latte* pour la FLB (Fédération des Ludothèques Bruxelloises). Ces nouvelles recrues permettent de combler le manque de délégués pour ces deux régionales de Bruxelles et Brabant wallon. Il faudrait encore trouver une 3^e personne pour le Luxembourg. Le nom de Françoise Gathelier, ludothécaire à Vielsalm est évoqué.

3. Dossier de reconnaissance

Le bureau insiste sur la nécessité de l'important travail de collecte à venir. Concernant le dossier, il s'agit pour les délégués de se répartir toutes les ludothèques de leur province et de les contacter, de vérifier si elles sont bien associatives (les autres ne sont pas subsidiées par la Communauté Française) et de les convaincre remplir leur dossier d'activités 2006, en leur proposant une aide si besoin est. Les dossiers locaux doivent être rentrés au plus tard pour début février afin de laisser le temps d'agréger les données de chaque régionale puis de rédiger le dossier de l'association générale avant la date butoir finale du 31 mars. Le bureau aidera évidemment les délégués régionaux dans ce travail de collecte. Idéalement, toutes les ludothèques associatives devraient rentrer un dossier d'activités, car si elles ne le font pas, elles sont comme inexistantes aux yeux de la C. Fr. qui ne reconnaît que l'échelon de rayonnement régional. Soulignons le fait que cette année 2006 est l'année de référence pour la reconduction de la reconnaissance du mouvement des ludothèques en Belgique francophone. On rappelle que, selon le nouveau décret, les subsides sont attribués sur base des activités uniquement, en particulier celles qui impliquent notamment des adultes (cf. éducation permanente). Ce sont donc celles-là qu'il faut mentionner, sachant que ce sont les heures d'activités qui comptent essentiellement. On va prochainement faire paraître le modèle 2006 du « ludossier » qui devrait être en tout point semblable au précédent. Les ludothèques qui ont rentré un dossier l'année dernière seront normalement payées d'ici la fin de l'année. Il serait bien d'avoir pour chaque régionale une adresse centralisée, où faire parvenir les dossiers des ludos. A l'avenir, ce serait aux délégués régionaux que reviendrait la tâche d'évaluer ceux-ci.

4. Label Ludo

Suite à la présélection opérée lors du LudoWeek-End qui s'est déroulé fin août à Daverdisse, six jeux sur un total de 15 environ ont été retenus. Le jeu « **Mykérinos** » est finalement jugé trop complexe pour concourir en tant que finaliste au Label LUDO qui couronne le meilleur jeu familial de l'année selon les ludothécaires francophones belges.

Les dix-neuf jurés ont participé aux tests finaux. Les scores obtenus ont été les suivants :

"PIRATES !"	: 6/10
"PROJET X"	: 6,5/10
"ZAUBER STAUBER"	: 7,75/10
"LA NUIT DES MAGICIENS"	: 9 /10
<u>"PINGOUIN"</u>	<u>: 9 /10</u>

Les deux derniers jeux ayant des scores équivalents, il a finalement été décidé, après débat et discussions, d'attribuer le prix au jeu « **Pingouin** », celui-ci correspondant mieux aux critères définis pour le label Ludo. Il s'agit en effet d'un jeu qui réunit petits et grands, mais peut également se jouer entre enfants ou entre adultes (ce qui n'est pas le cas pour « La Nuit des Magiciens, qui est destiné aux enfants avant tout). Il présente aussi l'avantage d'avoir un prix modique (20 €). Par ailleurs, précisons que le jeu « La Nuit des Magiciens » a déjà été récompensé par l'« As d'Or ». La séance est levée en invitant un maximum de ludothécaires à participer à la promotion du jeu vainqueur, ainsi qu'à l'action de sensibilisation de fin d'année : la Belgo-LUDO-Décade 2006

Petit devoir de grande importance pour tous les ludothécaires...

Le Ludossier 2007 relatifs aux activités de l'année civile 2006 vous parviendra sous peu (il est quasi identique au Ludossier 2006). Merci de nous le renvoyer complété pour le 15 février 2007 au plus tard. Les ludothèques associatives (associations de fait ou sans but lucratif), DOIVENT remplir les annexes détaillant leurs activités quotidiennes selon le modèle joint (une feuille par mois, une ligne par jour) ; c'est une condition sine qua non pour caresser l'espoir de voir notre secteur reconduire sa reconnaissance par la Communauté française dans le champ de l'éducation permanente et ainsi accéder à une subvention annuelle individuelle via LUDO qui pourrait voisiner les 1000 euros à partir de 2008. Pour rappel, cette année 2006 est l'année charnière de référence pour cette reconnaissance.

Dans toute la mesure de leurs disponibilités, les délégués de votre régionale vous aideront et vous conseilleront et, de même, les membres du bureau. N'hésitez pas à faire appel à nous !

(L'équipe LUDO 2006-2007 au grand complet est détaillée en p.15)

Nous remercions celles et ceux qui acceptent de consacrer un peu de temps supplémentaire à ces tâches qui peuvent paraître fastidieuses et peu valorisante à court terme. Elles sont primordiales !

Enfin n'oublier pas de virer la somme de 25 euros sur le compte de LUDO avant la fin de l'année, si ce n'est déjà fait (c'est évidemment tout aussi important que la rentrée de votre dossier d'activités et tout à fait nécessaire pour sa prise en compte)

(R)Appel aux cotisations 2006

La ludothèque _____ de _____ doit la somme de 25 euros pour adhérer à l'asbl LUDO durant cette année 2006.

Merci de virer cette somme sur le compte de LUDO n° 068-2011461-96 avec la mention cotisation LUDO 2006

Ludothèque

Feuille d'activités : mois de

[illegible]

Retour sur... Halloween

Le monde ambiant se teinte de noir et d'orange, l'environnement est envahi de monstres maléfiques, venus de toutes les origines et de toutes les époques. Ils sont prêts à se déchaîner, à semer le chaos. Nous baignons dans l'univers tortueux des sorcières, fantômes, vampires, citrouilles, squelettes et autres créatures ensorcelées.

Certains enfants ont peur ? Pourquoi ne pas démystifier la fête en apprivoisant, par le jeu, les personnages et objets envoûtés qui réveillent leurs angoisses ? Jouer de leurs peurs, dans un cadre familial, avec des personnes rassurantes peut les aider à en maîtriser certaines. N'est-ce pas dans cette optique que nous avons pris l'habitude de leur raconter les quelquefois si terrifiants contes de fée ?

Au contraire, d'autres enfants apprécient les mystères, ils se délectent de cette ambiance un peu glauque et complètement macabre, ils en redemandent.

Pourquoi, quelque soit l'objectif, ne pas profiter de cet événement, en faire un moment festif, convivial, chaleureux ? Pourquoi ne pas introduire dans une maison décorée pour la circonstance, ce monde infâme, le transformer en territoire loufoque, se grimer, se déguiser, inviter chez soi des membres de la famille et/ou des amis et se retrouver autour d'un bon jeu de société ?

Quelques suggestions parmi les jeux disponibles en ludothèque:

Husch Husch : jeu Schmid pour 2 à 6 joueurs à partir de 3 1/2 ans.

Amenez une sorcière en haut de la colline. Méfiez-vous, elles ont tendance à zigzaguer !

Huhuuh : jeu Haba pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Entraidez-vous pour que le fantôme soit rentré au château avant le lever du soleil.

L'heure des fantômes : jeu Goldsieber pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans.

Vite, dépêchez-vous ! Si vous ne vous êtes pas cachés avant minuit, vous êtes éliminés.

L'escalier hanté : jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Lequel des enfants va réussir à atteindre le premier le vieux fantôme du château en ruines ?

Attention, le dé est ensorcelé et transforme les enfants en fantômes.

La chasse aux monstres : jeu Parker pour 1 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Utilisez le plus rapidement possible, mais à bon escient, votre attrape-monstre et capturez celui qui est recherché.

Dans la tour du spectre : jeu Herder pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans.

Les joueurs coopèrent pour que les gentils fantômes soient rentrés dans le vieux coffre avant que minuit sonne.

Labyrinthe junior : jeu Ravensburger pour 1 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Les fantômes se déplacent dans un labyrinthe mouvant pour obtenir le plus grand nombre de trésors.

Phantom Rallye : jeu Ravensburger pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Essayez de réparer le train fantôme pour que les fantômes s'animent à nouveau et que le voyage puisse continuer.

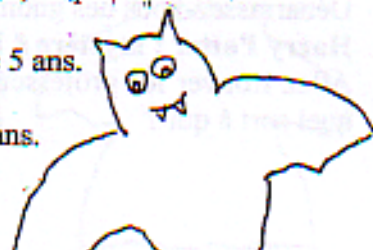
A l'école des fantômes : jeu Haba pour 1 à 6 joueurs à partir de 5 ans.

Participez aux passionnants championnats d'épouvante : adresse, esprit d'observation et mémoire sont vos meilleurs atouts.

Casper, le gentil fantôme : jeu M.B. pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

Prudence et vous atteindrez le premier la maison hantée.

L'école des sorcières : jeu Jumbo pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.



Où se trouvent votre baguette, votre chaudron, votre chat noir..., ils sont indispensables pour arriver au but.

Le manoir hanté : jeu M.B. pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Pénétrez très prudemment dans le manoir hanté pour aller fermer le cercueil du fantôme.

Das geister schloss : jeu Schmidt pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Mémoirisez bien l'emplacement des fantômes et vous gagnerez.

La bande aux têtes de citrouille : jeu Haba pour 2 à 7 joueurs à partir de 6 ans.

Qui a une bonne mémoire et aura un peu de chance pour récupérer le plus de bonbons ?

Monster party : jeu M.B. pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

Collectez les bonbons mais attention les monstres auxquels vous vous êtes identifiés sont bloqués par les objets qu'ils détestent (les vampires ont horreur de l'ail...).

Les petits sorciers : jeu ortho edition pour 2 à 4 joueurs

Le lecteur débutant peut exercer et automatiser la lecture. Ce jeu est particulièrement utile pour les enfants présentant des problèmes d'inversion et/ou de confusions entre lettres visuellement proches.

Chair de poule : jeu M.B. pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Essayez de sortir du cimetière mais, attention, vous pouvez tomber dans une tombe ou être transformés en monstre.

Bal des sorcières : jeu Tilsit pour 3 à 6 joueurs à partir de 7 ans.

Carabosse se retire des affaires magiques. Qui lui succédera ? Celle qui par une bonne utilisation de ses pouvoirs aura éliminé les crapzouilles des autres !

Toc Toc Toc : jeu Asmodée de 3 à 5 joueurs à partir de 7 ans.

Vous êtes les organisateurs d'une soirée Halloween et vous cherchez à faire venir les meilleurs invités mais... qui frappe à votre porte ?

Pac-Man : jeu M.B. pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans.

Pac-Man ouvre ses mâchoires pour gober les billes et, ainsi, plein d'énergie, il se lance à la poursuite des fantômes.

Esprit fantôme : jeu pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Le livre de sorcellerie d'Agathe a disparu. Aidez la à trouver qui est le voleur, où il se cache et comment l'arrêter.

Le fantôme des Mac Gregor : jeu Nathan pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Echappez-vous de l'inquiétant château des Mac Gregor ! Ce jeu est en plus fluorescent.

Le fantôme de minuit : jeu Ravensburger pour 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans.

Qui va réussir à se mettre à l'abri du fantôme qui surgit à minuit ?

La chasse aux fantômes du château de Canterville : jeu Amigo pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

Parviendrez-vous à attraper le fantôme avant que l'aube ne se lève ?

Harry Potter, le jeu du club de duel : jeu Mattel pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Collectionnez le plus de pouvoirs magiques possible pour remporter les duels.

Harry Potter, les couloirs de Poudlard : jeu Mattel pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Pour suivre vos cours de sorcellerie, dirigez-vous au mieux dans cette école où les escaliers se déplacent et où les portes ne sont pas toujours des portes.

Harry Potter, le jeu du chemin de traverse : jeu Mattel pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Achetez toutes les fournitures scolaires pour votre entrée à Poudlard mais méfiez-vous des sortilèges !

Harry Potter, les gnomes : jeu de cartes pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Débarrassez-vous des gnomes avant d'être envahis par eux !

Harry Potter : mystère à Poudlard : jeu Mattel pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Allez trouver les professeurs dans leur classe et essayez de résoudre le mystère : qui a jeté quel sort à qui ?

Harry Potter à l'école des sorcières : jeu Mattel pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Testez vos connaissances sur le monde de Harry Potter.

Courses de sorcières : jeu Queen Games pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Participez à la course des grands clans de sorcières et utilisez des effets magiques pour retarder vos adversaires.

Halloween : jeu Goldsieber pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Soyez observateur, comparez rires et regards et gagnez un maximum de bonbons.

La danse des sorcières : jeu pour 3 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Les sorcières font la ronde autour d'un feu d'enfer mais... qui est qui ? ... Suis-je bien moi-même ?

The real ghost busters, jeu Waddington pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Capturez trois fantômes en utilisant vos cartes au mieux.

Aux pierres du dragon : jeu Days of Wonder pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

Récoutez les gemmes enchantées en utilisant les pouvoirs des personnages mis aux enchères.

Les loups garous de Thiercelieux : jeu pour 8 à 18 joueurs à partir de 10 ans.

Les villageois vont-ils réussir à éliminer les loups garous ou, au contraire, vont-ils être éliminés par eux ?

Geisper : jeu Alex Randolph pour 2 joueurs à partir de 10 ans.

En utilisant le bluff et la stratégie, capturez les « bons » fantômes de votre adversaire ou débarrassez-vous de vos « mauvais » fantômes.

Atmosfear : jeu Habourdin pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

En tenant compte des interpellations du peu sympa seigneur des clés, collectez le plus rapidement 6 clés (jeu avec cassette vidéo). Ce jeu comprend différentes recharges.

Les émissaires : jeu Spear pour 3 à 6 joueurs qui croyaient n'avoir peur de rien à partir de 10 ans (jeu avec cassette vidéo)

Charmed, le livre des ombres : jeu Tilsit pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans.

Vous combattez les démons tous ensemble. Gagnez en pouvoir et trouvez les points faibles de chaque démon pour remporter la victoire.

Dracula : jeu Zebra pour plus de 6 joueurs à partir de 12 ans.

Évitez que Dracula ou un de ses vampires ne plante ses crocs dans votre cou et découvrez derrière quel voyageur se cache le Prince de la Nuit (jeu avec cassette audio et nécessitant l'espace de plusieurs pièces de votre maison).

Le sorcier de la montagne de feu : jeu Gallimard pour 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans.

Aventurez-vous au plus profond du sinistre univers souterrain de Zagor afin de découvrir la combinaison secrète qui vous permettra d'ouvrir le coffre du sorcier et de vous emparer de ses trésors.

Améliorez l'ambiance, réalisez des bricolages décoratifs, jouez sur l'éclairage, pensez aux grimaces et aux déguisements !

Vivement l'an prochain !



EUROFRONT, OU HITLER JOUE AU STRATEGO

Qui n'a pas joué avec ces petites tours rouges ou bleues, qui n'a pas brandi sa pièce en criant « trois étoiles ! », et qui n'a pas répondu, le sourire sardonique, « Baoummm ! » Cependant, après un certain nombre de parties (ou l'âge aidant), l'intérêt retombait invariablement. Le plus petit était mangé par le plus gros, qui lui-même était mangé par un plus gros et ainsi de suite jusqu'au plus gros de tous, le Maréchal qui, lui, ne pouvait tomber que sous les coups d'un obscur, un sans grade : l'espion. Voilà en deux mots à quoi se résumait une partie de *Stratego*. Le système des pièces cachées apportait quelque chose de magique, mais, au-delà, pas de réelle stratégie, pas de position spéciale à tenir (jusqu'à ce qu'on vous relève), pas de renforts ou de réserves en cas de coup dur. En bref, l'illusion du champ de bataille, un instant apparue, disparaissait soudain pour nous révéler la triste vérité : un *Pauvre jeu de bol* ! (J'espère que les puristes me pardonneront).

Mon esprit belliqueux, ainsi que ceux de quelques-uns de mes petits camarades, par l'odeur de la poudre alléché, se retourna vers le wargame. Bataille célèbre ou hypothétique, général génial ou incapable mais historique, mais toujours ou presque un botin de règles pour arriver à un certain réalisme. Cependant, de brouillard de la guerre : point. Dans les meilleures simulations, tout juste une bruine !

Maintenant, que ceux qui n'ont pratiqué aucun des jeux susdits se rassurent, je rentre dans le vif du sujet. Une petite entreprise canadienne me sauva des affres des 150 pages de règles de *World in Flames*, du casse-tête de la location du hangar pour pouvoir enfin jouer à la série *Europa*, ou tout simplement de la déception des *War and Peace* et autre *Cry Havoc*.

La plus belle invention, après la roue, c'était le cube en bois ! En effet, quelle idée simple mais géniale que de redresser les pions de wargames à la verticale. Ainsi, non seulement seul le possesseur du pion peut le voir, mais aussi d'un pion on en fait quatre. Alors que, dans de nombreux wargames une unité est composée de plusieurs pions pour représenter la diminution de ses effectifs après combat, le pion en bois peut afficher de façon très lisible quatre états différents suivant le côté sur lequel on le place.

La petite société canadienne (plus si petite, après renseignement...) a décliné le système sur plusieurs époques et plusieurs niveaux de complexité. De la guerre anglo-canadienne à la Seconde Guerre mondiale (soyons optimistes ...) en passant par des guerres d'*heroic fantasy* et celle de Sécession, tout le monde y trouvera son bonheur (il y a même Waterloo !). Mais laissez-moi vous montrer où j'ai trouvé le mien.

La série *Eurofront*, avec *Eastfront* pour le front russe 41-45, *Westfront* pour les campagnes d'Italie et de France jusqu'à la prise de Berlin, *Medfront* pour la campagne du désert et un intéressant scénario sur la guerre d'Espagne (le plaisir ineffable de rejeter Franco à la mer !), et *Eurofront* pour les amener tous et dans les ténèbres les lier (comme aurait dit Tolkien) sont d'une simplicité, d'un réalisme et d'une jouabilité étonnante.

Attention : quand je dis simple, je ne dis pas simpliste. Il faudra quand même lire une trentaine de pages pour tout saisir. Mais il y a moyen de jouer avec pour tout bagageles explications d'un joueur chevronné.

Le grand principe du jeu, c'est qu'on a beau avoir le matériel et les hommes, si on n'a pas le pétrole ni les munitions on ne conquiert pas grand-chose. En effet, contrairement à la grande majorité des wargames, on ne peut pas déplacer toutes ses unités à chaque tour. Ni les faire combattre. Pour cela, il faut activer un centre de commandement ou HQ, qui lui-même activera toutes les unités dans son rayon d'action (1,2 ou 3 cases), leur donnera du support de combat et même de l'aviation dans ce que le joueur estimera le combat le plus important. La force du HQ dépendra de ses réserves : s'il a trois « pas » il commande à trois cases, mais après la résolution du combat, il perdra un pas. La quinzaine suivante (c'est la durée de chaque tour), s'il est activé, il ne commandera qu'à deux cases et terminera le tour avec un

pas. Son pétrole, ses munitions, son aviation et son artillerie sont presque entièrement consommés. Mais pas de marqueurs, de prise de note ni d'aide de jeu, le HQ, uniquement visible par son possesseur, est à « 1 ». Simple et efficace. Plus machiavélique, un joueur peut activer un HQ en blitz. Dans ce cas, il pourra faire bouger et combattre deux fois toutes les unités à sa portée. Ce qui peut entraîner des percées, retraites ou enveloppements redoutables. Envers de la médaille, le HQ perdra deux « pas ». Quand on sait que l'on ne peut réapprovisionner les HQ (c'est-à-dire les reconstruire) que d'un seul pas à la fois, et ce une seule fois par mois (tous les deux tours), il vaut mieux bien réfléchir où déclencher son blitz ! Comme dit plus haut, un pion possède de un à quatre pas suivant le côté sur lequel le cube est posé. Un pas équivaut, en cas de combat, à un lancer de dé. Ainsi, comme on ne voit pas la valeur des pions de l'adversaire, quatre pions (le maximum possible dans une case) valent de quatre à seize dés.¹ Vous avez dit « brouillard de la guerre » ? Surtout quand on sait qu'un pion blindé fait des pertes à l'adversaire sur un 5 ou 6 au dé², alors qu'un pion infanterie ne « touche » qu'à 6.

L'argent étant le nerf de la guerre, l'économie est aussi représentée. Chaque camp possède un certain nombre de points de production au début de chaque scénario. Ainsi le joueur allemand à 54 points de production (PP) au début de la campagne de Russie. Vu qu'il à cinq HQ sur ce front et qu'un pas de HQ coûte 10, il ne va pas faire beaucoup plus que de reconstruire ceux-ci.

Cependant, dès qu'une grande ville, mine ou champ pétrolier change de main, les PP suivent. Donc le joueur n'est pas obligé de suivre l'histoire, mais comme Leningrad vaut 6PP, Moscou 10 et le Caucase 23, on ne parle plus d'histoire mais de stratégie.

Parlons maintenant des campagnes proposées. A l'Est, puisque j'ai commencé par là, tout est nouveau. En effet, quel jeu, à part celui-ci, rend-il mieux l'effet de balancier que sont la vague allemande, rapide au début puis de plus en plus lente jusqu'à l'arrêt, et le reflux soviétique ? Cet effet est rendu grâce à une armée allemande puissante et nombreuse, qui va peu à peu s'éroder sur les -relativement faibles- défenses russes. Les conditions climatiques, comme dans beaucoup de jeux sur cette période, y jouent un rôle non négligeable. Mais l'important, c'est l'utilisation des PP : L'Allemand, à l'offensive, en consacre la majeure partie à ses HQ ; alors que le Russe reconstruit ses unités à la moitié du prix (les moujiks sont gratuits) et directement sur les lieux à défendre. Les choix d'utilisation des HQ, des axes de pénétrations et des lignes de défenses en font un jeu sans cesse renouvelé.

A l'ouest, la question est double : « Mais où ce mangeur de chewing-gum va-il débarquer ? », « Mais où ce fridolin a-t-il placé ses bunkers ? » Car débarquer où l'ennemi ne vous attend pas c'est bien, mais débarquer sur ses forteresses (qui détruisent un pas de l'attaquant sur chaque 4, 5 ou 6 qu'elles réalisent) c'est mieux... pour l'autre camp. Passé cet instant d'angoisse, il s'agit d'une course contre la montre, où l'allié décide soit de regrouper ses forces pour gagner le centre du Reich, soit d'effectuer une série de coups de main (Athènes, Danemark, Côte d'Azur) pour diminuer le capital de PP de son adversaire. Une petite règle amusante, simulant l'avancée de l'Armée Rouge, peut faire en sorte que cette dernière gagne la partie au détriment des deux joueurs.

Medfront est composé de deux jeux. Le premier permet de jouer la campagne du désert de l'offensive italienne de '40 jusqu'à la prise de Tunis. Le peu de pions et les maigres lignes de ravitaillement en font une espèce de jeu d'échec où la position de chaque pièce peut être capitale. L'arrivée aléatoire des PP (les convois en Méditerranée ne sont jamais sûrs d'arriver à bon port) rend difficile la planification de la campagne, car les pions arrivent avec tout au plus deux pas et mettent longtemps à être construits. On a déjà vu un Rommel, rebuté par le

¹ Voire trois si l'un des pions présents est un QG, qui commande, mais ne combat pas.

² Quelques pions particulièrement puissants permettent de toucher de 4 à 6, voire de 3 à 6, mais leur coût de reconstruction prohibitif en limite sévèrement l'usage.

coût exorbitant de l'Africakorps, rester sur la défensive à Benghazi. Le deuxième retrace la guerre d'Espagne, comprenant un peu plus de pions mais avec beaucoup moins de pouvoir offensif. Seul le républicain possède une unité blindée, n'ayant que deux pas (les chars soviétiques commandé par Pavlov) et seul le nationaliste a un HQ de trois pas et une aviation supérieure (la légion aérienne allemande « Condor »). Ce peu de moyens en fait un jeu de placement où il faut pacifier (tiens cela rime avec fusiller !) les villes de l'adversaire tout en protégeant les siennes.

Après avoir joué au moins une fois chacune des campagnes (surtout pour l'Axe), on peut se lancer dans Eurofront, qui couvre toute la guerre de 1936 (eh oui ! si les Républicains avaient gagné la guerre d'Espagne, ils auraient pu aider la France en 1940 !) à mai 1945, de Casablanca à Stalingrad (et même plus loin si l'on joue avec l'extension « Volgafront »).

La boîte Eurofront nous fournit des règles reliant tous les jeux susdits et des pions pour les pays mineurs : France, Pologne, Grèce, Portugal, etc. Au premier abord, on pourrait penser qu'il ne s'agit que d'un vulgaire collage de toutes les campagnes, mais on réalise vite qu'il n'en est rien. Des règles géopolitiques simples et bien faites augmentent le réalisme du jeu. Ainsi, par exemple, une entrée en guerre précoce de l'URSS peut déclencher une intervention japonaise en Sibérie, et une attaque de la Yougoslavie par l'Axe peut pousser la Grèce du côté des Alliés. Il est également à noter que la règle d'activation des pions par les HQ oblige de préparer ses opérations plusieurs mois à l'avance. Il faut dégager le ou les HQ et unités que l'on destine à l'opération, les y acheminer et dépenser des PP (et du temps) pour qu'ils aient le plus de pas possible. Et les mouvements stratégiques (rapides) coûtent, eux aussi, des pas de QG ... Si l'Axe veut suivre les traces de l'histoire, il aura besoin de beaucoup de rigueur et de préparation pour enchaîner les campagnes de Pologne, Danemark, France, Balkans et enfin Russie. La dépense de HQ, et donc de PP, pour déplacer un groupe d'unités est tellement élevée qu'il vaut mieux éviter les aller-retours inutiles. Cette vue grand-stratégique donne un réalisme certain à l'ensemble du jeu.

Voici, pour vous donner l'eau à la bouche, quelques morceaux choisis de parties jouées à Alpa-Ludismes (ouvert tous les dimanches dès 14 heures au 20 rue du greffe à Anderlecht)

-L'Axe, effrayé par le coût probable d'une campagne de France, décide d'attaquer l'URSS dès 1940. Mais, avant que l'offensive ne soit déclenchée, la France, souhaitant améliorer ses frontières naturelles, attaque la Belgique et la Hollande. L'offensive est si rapide que l'Allemand, renonçant à sa marche vers l'Est, n'est prêt à contre-attaquer qu'après la perte de Brême. Résultat, l'armistice n'est signé qu'en octobre '40, ralentissant les autres opérations de l'Axe, mais les troupes belges et hollandaises attaquées par les alliés resteront du côté de l'Axe et participeront activement au mur de l'Atlantique.

-L'Axe (c'est évidemment lui qui a le pouvoir offensif en début de jeu) décide d'attaquer l'URSS dès mai '41, mais possédant encore beaucoup d'unités à l'Ouest, il déclare également la guerre à une Espagne républicaine. Au début, le trop peu de préparation soviétique permet une grande avancée vers Moscou, mais peu à peu, les blindés restés bloqués en Espagne par une sortie anglaise à partir de Gibraltar manquent à l'appel. L'armée allemande ne verra jamais le Don.

-Pour mettre à genoux l'ours soviétique, l'Allemand n'a pas attaqué la Yougoslavie ni la Grèce. La manœuvre semble réussir car les grandes villes de Voronej et Tula tombent. Cependant, la Grèce, longtemps courtisée, passe aux Alliés, qui la prennent comme point de départ pour une offensive en direction de Ploesti (d'où vient 40% du pétrole de l'Axe). L'heure de la retraite allemande a sonné !

Plusieurs autres anecdotes pourraient être décrites ici, si le but de cet article n'était de vous donner envie de créer les vôtres. Une seule après-midi suffit pour terminer un scénario et n'oubliez pas qu'à la fin vous arriverez bien à planter le drapeau rouge sur le Reichstag.

Axel Calingaert

LUDO 2006-2007

BUREAU : Michel Van Langendonck (Présidence), Gabrielle Renoir (Vice-Présidente chargée des relations internationales), Stéphane Lamy (Trésorerie), Sophie Hanozet (secrétariat, coordination des formations)

Centre d'informations et de formations, secrétariat général :

Maison-Dés-Jeux, 20 rue du Greffe à 1070 Bruxelles

02/733.85.00 info@ludotheques.be

Alain Gottcheiner (coordinateur des Cahiers de LUDO)



Site internet de LUDO : www.ludotheques.be (gestionnaire : Thomas Provoost)

REGIONALES (délégués, membres du CA régional et/ou personnes ressources)

F.L.B. asbl : CA : Bénédicte Hanot (Bruxelles, délégué), Fabienne Latte (Forêt, déléguée), Serge Lehman (Anderlecht-Alpa-Ludismes, délégué), Vanessa Lita (Anderlecht-Carême), Ariane Everaerts (ind.), Maud Halkin (Etterbeek), Denis Desmet (ind.), Gabrielle Rennoir (Schaerbeek), Michel Van Langendonck (Anderlecht)

Sec. régional : LUDO, rue du Greffe 20 à 1070 Bxl (0477/ 29.83.21) **Nombre de locales** : 32

LUDOBra : Francine Gillon (Louvain-La-Neuve, déléguée), Etienne Pironet (Limal, délégué), Sylvie Jacques (Jodoigne, déléguée), Patte-Bary Anny (Ottignies, déléguée)

Sec. régional : Place Galilée, 9a 1348 Louvain-L-N. (010/47.28.59) **Nombre de locales** : 14

LUDOLI : Françoise Meus (Xhovémont, déléguée), Anne-Marie Mattka (Visé, déléguée), Frédéric Lamalle (Oupeye, délégué), Anne Willems et Myriam Hicq (Liège), Arlette Paulissen (Blegny)

Secrétariat régional : La Marelle, rue Hemricourt 42 à 4000 Liège (Tél : 04/253.35.21)

Site de la régionale : www.ludoli.be **Nombre de ludothèques locales** : 10 + 17 = 27

LUDONam : Apolona Roubinkova (Gembloux, déléguée), Laurence Manche (Meux, déléguée), Godelieve Defauw (Doische, déléguée)

Sec. régional : Chée de Charleroi, 71 5030 Gembloux (081/61.31.79) **Nombre de locales** : 18

LUDOHai : Monique Peeters (Chièvres, déléguée), Sara Vanderstrichelen (Silly, déléguée), Fabienne Moreels (ind., déléguée), Nicole Lembourg et Sibylle De Keukelaere (Ath), Isabelle Horlin (Jemappe)

Secrétariat régional : Rue d'Ath, 51 à 7950 Chièvres (068/65.84.24) **Nombre de locales** : 30

LUDOLux : Caroline Soille (déléguée), Aude Hanon (Arlon, déléguée), Françoise Gathelier (Vielsalm)

ALL Printing Services

Cher lecteur,
Tous les collaborateurs de B.C.D. Express
vous remercient pour votre confiance.
Nous sommes à votre entière disposition pour
toute information complémentaire sur
les services que nous pouvons vous offrir.

Geachte Lezer,
De medewerkers van B.C.D. Express willen u
danken voor het vertrouwen die u in onze firma
stelt. Wij zijn steeds te uwer beschikking voor
bijkomende uitleg over onze diensten.

15 Printshops

Réseau national
Nationaal netwerk

Service rapide
Snelle service

Qualité supérieure
Uitmuntende
kwaliteit

Tout volume
Alle volumes

ALL Printing Services

 (0)2 649.39.54
 info@allps.be
 (0)2 649 41 56
 Bld Général Jacques
135 Generaal Jacqueslaan
Bruxelles 1050 Brussel

BCD Express

Nos Services Onze diensten

Print digital	Digitale printer
Photocopies NB & couleur	Kopieën zwart & kleur
Imprimerie offset & digitale	Drukwerk - allerlei
Finition	Afwerking
Reliure	Inbinding
Tirage de plan & affiches	Planafdruk & affiches
Personnalisation & Mailings	Personalisatie & Mailing

Top quality
de 9 à 22h00 Digital Color Print
Kleuren prints & kopieën van 9 tot 22u00

www.allps.be