

LETTRE  
TRIMESTRIELLE

N° 11

ISSN : 1158-016 X



ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES

7, IMPASSE CHARTIERE - 75005 PARIS

TEL 43 26 84 62 FAX 43 26 81 73

JANVIER

FÉVRIER

MARS

1996

## EDITORIAL

### L'Assemblée Générale

L'Assemblée Générale vient de clôturer une année d'activité intense. Avec le recul nous pouvons évaluer combien l'ALF, par ses contacts et ses actions, donne dorénavant l'image d'une association nationale forte.

Un des axes de travail a été la reconnaissance de la profession. La mise en place de la réflexion sur la charte des ludothèques participe à cette dynamique. Comme les années précédentes des actions ponctuelles de formation ont été organisées, en particulier l'Université d'Eté. Par ailleurs, l'ALF travaille avec des organismes de formation pour aller vers des spécialisations «ludothécaire» dans le cadre de diplômes.



LUDOTHÈQUE «LA MAISON DES ENFANTS» DE BLÉNOD LES PONT-A-MOUSSON - MME WIHLIDAL

La communication a fait partie des priorités de l'année. Nous avons édité la Lettre ALF sous une nouvelle forme, un agenda, un nouveau dépliant et créé le 36-15 LUDOTEK... Tout ceci nous a amené à étoffer l'équipe permanente : Alice Lucot, déléguée nationale, fait à présent équipe avec Armelle Galin, chargée de communication. Nous en sommes heureux, et espérons ainsi être encore mieux en mesure de répondre à vos attentes.

Suscitées par l'ALF, des associations régionales se créent régulièrement depuis 3 ans. Le Conseil d'Administration a souhaité associer leurs représentants à sa réflexion autour de deux thèmes : le règlement intérieur et la charte des ludothèques.

### Le jeu pour la communication entre les hommes

Nous savons tous que les premiers bénéficiaires de nos actions, à quelque échelon que ce soit, sont les milliers d'enfants, d'adolescents et d'adultes qui fréquentent les ludothèques. Par l'intermédiaire de nos structures, ils découvrent des valeurs qui sont le fondement de notre culture, à savoir : le respect de l'autre, la tolérance et le partage solidaire. Ces valeurs sont indispensables à une société qui a besoin de se recentrer sur l'homme dans une période où la nécessité économique a tendance à faire prévaloir l'individualisme, et dans laquelle une communication médiatisée par les technologies modernes pourraient se substituer à la relation directe entre les hommes. Sachons par le jeu entretenir ces relations vraies que les enfants créent spontanément. Cette motivation doit être le moteur qui nous anime et nous unit dans la défense de la vie associative et des structures de service public. C'est l'enjeu que nous vous proposons de partager. ♦

La Présidente  
Roselyne JULIOT.

# SOMMAIRE

1  
3  
3  
4  
5  
8  
11  
12

## EDITORIAL

L'Assemblée Générale  
Le jeu pour la communication entre les hommes

## PAROLES

Ludothèque = anti-jeux ? par Jean-Marie Lhôte  
Qui sont les membres du C.A. ? Paroles à Jean-Jacques Syoen  
Paroles à Jocelyne Prévéral

## PLEINS FEUX SUR LES LUDOTHÈQUES

La région Auvergne

## FORMATION

Université d'Eté des Ludothécaires 95  
Synthèse de l'intervention de Denise Garon

## ANNUAIRE, INFOS, BULLETIN D'ADHÉSION

Annuaire des associations régionales  
Journées de formation, l'Université d'Eté des ludothécaires 96,  
LUDOLAND, le serveur ALF 36-15 LUDOTEK

*SUPPLEMENT : LES COUPS DE CŒUR DES  
LUDOTHÉCAIRES SUR LE SALON DU JOUET 1996*

# C.A 96

Présidente  
Vice Présidente  
Secrétaire  
Secrétaire Adjointe  
Trésorier  
Trésorière Adjointe  
Membres

# CONSEIL D'ADMINISTRATION

Roselyne Juliot  
Florence Ginguéné  
Françoise Soulat  
Madeleine Haguet  
Yves Roig  
Liliane Blais  
François Briançon, Annie Chiarotto, Claude Frigiotti,  
Marguerite Gille, Yvonne Hilaire, Marie-Dominique Martin,  
Dominique Montjoie, Jean-Marie Nazarenko, Nelly Pasquier,  
Jocelyne Prévéral, Jean-Jacques Syoen, Danielle Villepoux.

# ALF

Editeur

Directrice de la Publication  
Rédaction  
Conception graphique, PAO  
Imprimerie

ALF  
Association des Ludothèques Françaises  
7, Impasse Chartière - 75005 Paris  
Tél : 43 26 84 62 - Fax : 43 26 81 73  
Roselyne Juliot  
Alice Lucot, Armelle Galin  
Sylvie Blum  
SIRAP / 16, rue Faidherbe - 75011 Paris

# LA LETTRE



EN COMPLÉMENT À LA PRÉSENTATION DES MEMBRES DU C.A., LA RUBRIQUE PAROLES OUVRE SES COLONNES À DES BILLETS D'HUMEUR, DES CHRONIQUES, DES RÉFLEXIONS ... SOUS LA RESPONSABILITÉ EXCLUSIVE DE LEURS AUTEURS. CELA DEVIENT UNE TRIBUNE OÙ VOUS POUVEZ VOUS EXPRIMER. ENVOYEZ-NOUS VOS TEXTES. ILS SERONT SÉLECTIONNÉS PAR UN COMITÉ DE LECTURE.

## LUDOTHÈQUE = ANTI-JEUX ?

Par JEAN-MARIE LHÔTE :

Si les jeux ont un sens ils le trouvent en eux-mêmes, dans une liberté joyeuse où l'inattendu est maître. C'est pourquoi tout ce qui met en avant le but à obtenir est d'une certaine manière une tromperie ; il s'agit d'une tentation constante depuis que le jeu est jeu. Il existe en effet dans cet univers, des «anti-jeux», des attitudes qui pervertissent le sens de l'action.

En voici des exemples.

Prenons les jeux collectifs comme les rondes, le colin-maillard, ou même de nombreux spectacles ; ces jeux manifestent le plaisir d'être ensemble. L'anti-jeu de cette catégorie est l'hypocrisie, la grimace.

Pour les jeux de hasard classiques avec des cartes, des dés, des totons, des loteries, l'anti-jeu est lui aussi identifiable sans erreur, c'est la tricherie.

Dans les jeux de réflexion, surtout quand ils se pratiquent avec des pions sur des tabliers, échecs, dames, scrabble ou backgammon, jeux soumis à un ordre de règles sans lesquelles ces jeux ne peuvent fonctionner, l'anti-jeu est le chaos : à la limite les pièces sont envoyées à la tête de l'adversaire.

Il en va de même avec les jouets et tous les instruments mis à la disposition des enfants pour l'expression et la formation de leur liberté, en particulier tout le matériel dit pédagogique ; ce sont des anti-jeux, des grimaces, des chaos, des tricheries.

Au départ, de nombreux créateurs de ludothèques, avec la plus belle des générosités, ont suivi plus ou

moins consciemment cette pente. Les préoccupations pédagogiques ont été le plus souvent sous-jacentes dans la mise en place et l'organisation des ludothèques. Il existe toujours une sorte de mythe de l'éducation par le jeu que l'adulte pourrait contrôler. Les ludothèques sont en ce sens des paradoxes vivants - et difficiles à vivre.

## QUI SONT LES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION ?

**Chaque trimestre, des membres du C.A. se présentent et exposent leurs motivations.**

JEAN-JACQUES SYOEN :

Dès l'âge de 15 ans, je me suis intéressé au secteur de l'enfance comme moniteur de garderies de vacances (aujourd'hui centres de loisirs). Très vite, j'ai pris des responsabilités dans le secteur de l'animation, et à 20 ans je co-dirigeais les garderies de vacances de la ville d'Angoulême.

Le hasard m'a mené sur la route du chant choral, et à la suite des garderies de vacances, j'ai créé en 1967 avec un professeur de chant une chorale pour les enfants des quartiers que l'on qualifierait aujourd'hui de sensibles.

Mes études de droit m'ont éloigné de cet univers et m'ont ouvert les portes de l'administration...et me voilà (à ce qu'on dit) préparant le concours de l'élite : l'ENA. Echec et mat...et je me retrouve professeur.

Mes diplômes (licence de droit public, maîtrise de droit privé et mon passage à Science-Po) ainsi que mon expérience me servent, ou plutôt me permettent de proposer à mes élèves et étudiants une approche de l'enseignement différente.

La création de la section BTS Action Commerciale va me conduire, au hasard des contacts et actions commerciales proposées par des étudiants, à l'organisation de LUDOLAND. En deux mois avec les étudiants du Lycée Marguerite de Valois, nous avons monté la première manifestation (1986), et jusqu'en 1994 après moult péripéties nous avons réalisé 8 LUDOLAND.

Des étudiants, organisateurs de LUDOLAND, qui souhaitaient travailler dans le milieu du jouet, m'ont demandé conseil. De là est partie l'idée de créer une formation post-BTS : la formation Marketing Jouet. Depuis 1990, elle s'est fait une place dans le secteur du jouet, et de nombreux professionnels de l'enfance y interviennent. D'ailleurs tous les étudiants sont tenus de faire un stage en ludothèque.

Après un an d'interruption, LUDOLAND repart, mais à des dates différentes. LUDOLAND 96 aura lieu du 5 au 11 novembre, et nous espérons vous y accueillir nombreux.

Aujourd'hui, d'autres idées sont en train de voir le jour, notamment un pôle de formation sur les métiers de l'enfance.

J'ai rejoint l'ALF car l'expérience de LUDOLAND et mes interventions dans la formation ludothécaire de Bordeaux m'ont conduit à penser que le rôle des ludothécaires est très important dans l'environnement de l'enfant. Il faut valoriser votre profession aux yeux des professionnels du jouet et du jeu par différentes actions. Il est également primordial que les ludothécaires bénéficient d'un statut avec la mise en place d'un diplôme national qui renforcerait les actions de formation continue qui se sont développées à Bordeaux, Lyon, Paris ou Parthenay.

Je souhaite apporter ma modeste pierre à l'édifice dans le cadre du pôle de formation que nous proposons en Charente.

## JOCELYNE PREVERAL :

Je travaille depuis une quinzaine d'années dans le domaine éducatif. Ce fut d'abord en crèche et halte-garderie comme éducatrice de jeunes enfants.

Depuis 10 ans je suis responsable de la ludothèque «Planète Jeux». Il s'agit d'une ludothèque gérée par un CE (Comité d'Entreprise) de la SNCF, mais elle est implantée sur un quartier et non sur un lieu de travail. J'y reçois autant d'enfants que d'adultes.

En ludothèque il me semble très important de faire reconnaître la valeur du jeu pour les adultes et de pouvoir leur proposer un large choix de jeux.

Je suis intéressée par l'idée de faire un état des lieux des ludothèques en CE, réfléchir aux possibilités de travail avec les CE et favoriser la coopération entre différents types de ludothèques.

Je me suis présentée au CA de l'ALF pour y apporter la spécificité des ludothèques en CE. ♦

# PLEINS FEUX SUR LES LUDOTHEQUES DE LA REGION AUVERGNE

ALF La Lettre - N°11 - Janv / Fév / Mars 1996

La région Auvergne, c'est  
1 321 214 habitants (I.N.S.E.E. 1990),  
4 départements :  
l'Allier, le Cantal, le Puy-de-Dôme et la  
Haute-Loire.

## 11 LUDOTHEQUES

- . 2 dans l'Allier :  
1 à Yzeure, 1 au Mayet de Montagne
- . 1 dans le Cantal à Aurillac
- . 6 dans le Puy-de-Dôme :  
1 à Clermont-Ferrand, 1 à Riom,  
1 à Saint-Amand-Tallende, 1 à Issoire,  
1 à Cournon, 1 à Peschadoires
- . 2 en Haute-Loire :  
1 au Puy-en-Velay, 1 à Saint Romain  
Lachalm.

## HISTORIQUE

La première ludothèque de la région est née en 1979 à Aurillac à l'initiative d'un groupe de bénévoles. Elle a été intégrée à la médiathèque en 1985. Deux ans plus tard une ludothèque voit le jour à Yzeure. Puis c'est le tour de Riom en 1985, Cournon d'Auvergne en 1987, Issoire et Saint-Amant-Tallende en 1990, Le Mayet de Montagne en 1992, Peschadoires en 1993. La ludothèque de l'association des familles des cantons du Puy-en-Velay, créée en 1984, a fonctionné jusqu'en 1991 pour s'arrêter et reprendre en 1995. Entre temps des ludothèques ont ouvert leurs portes et les ont aussi fermées, ce sont celles d'Aurec, de Saint-Didier-en-Velay, de Dunières, de Beaumont, de l'amicale laïque de Clermont-Ferrand.

Les créations se sont échelonnées à un rythme régulier depuis 1979, mais il y a eu également beaucoup de fermetures liées en partie à un essoufflement du bénévolat.

## LES CARACTERISTIQUES DES LUDOTHEQUES D'Auvergne

Hormis la ludothèque municipale d'Aurillac, ce sont pour beaucoup de petites structures basées en grande partie sur le bénévolat. Même si elles sont aujourd'hui nombreuses à avoir des salariés, c'est la plupart du temps avec des contrats CES (Contrat Emploi Solidarité). Il y a des ludothèques dynamiques qui évoluent dans leur pratique, mais d'autres sont en difficulté.

La ludothèque de Clermont-Ferrand fait actuellement une pause pour réfléchir à un projet différent en lien avec des partenaires du quartier où elle est implantée.

Bien que la grande majorité fasse aujourd'hui à la fois du prêt et du jeu sur place (ce qui n'était pas le cas il y a quelques années), le prêt reste encore l'activité prépondérante.

Le jeu sur place et le travail avec les collectivités s'amorcent tout doucement ou s'amplifient selon les ludothèques.

Par contre, la majorité d'entre elles accueillent un public de 0 à 99 ans.

La région étant touristique, quelques ludothèques reçoivent l'été un public de vacanciers.

### Les statuts

La région compte :

- 3 ludothèques municipales dont 1 en médiathèque, 1 associée à une bibliothèque, 1 intégrée à un centre de loisirs.
- 8 ludothèques associatives dont 3 gérées par des associations familiales avec 1 de ces ludothèques associée à une halte-garderie, 1 ludothèque gérée par une amicale laïque, les autres dépendant d'associations diverses.

### L'implantation

La plupart des ludothèques sont en milieu urbain soit en centre ville, soit en quartier HLM et 2 d'entre elles sur des quartiers en contrat ville. 4 ludothèques sont implantées dans des communes rurales de 650 habitants (Saint Romain Lachalm) à 2 000 habitants (Peschadoires).

### La superficie

En moyenne 85m<sup>2</sup>. 6 ludothèques possèdent plus de 100m<sup>2</sup>. La plus grande ludothèque est celle d'Aurillac avec 150m<sup>2</sup> réservés à la ludothèque sur 2 672m<sup>2</sup> pour l'ensemble médiathèque.

### Les équipes

5 ludothèques sont gérées uniquement par des bénévoles dont la ludothèque municipale de la petite commune de Saint Romain Lachalm et celle, municipale aussi, du centre de loisirs de Saint-Amant-Tallende.

LA REGION AUVERGNE PLEINS FEUX SUR LES LUDOTHEQUES

LA REGION AUVERGNE PLEINS FEUX SUR LES LUDOTHEQUES DE LA REGION

La ludothèque ayant le plus grand nombre de bénévoles est à Cournon avec 15 personnes. 6 ludothèques ont donc des salariés. Ce sont la plupart du temps des personnes en contrat CES ou CEC (Contrat Emploi Consolidé), et elles sont aidées par des bénévoles. Seules les ludothèques de Peschadoires et d'Aurillac fonctionnent sans bénévoles. Elles ont 2 salariés à mi-temps en CDI (Contrat à Durée Indéterminée) pour la première, et pour la seconde 3 fonctionnaires territoriaux titulaires «Agents du Patrimoine» dont 1 plein temps et 2 mi-temps plus particulièrement affectés à la ludothèque, bien que tout le personnel de la médiathèque (20 personnes) participe à l'activité de toutes les sections. La ludothèque d'Yzeure bénéficie d'une salariée, personnel municipal détachée 11h/semaine.

#### L'ouverture

Selon les ludothèques : de 2h30/semaine à 18h30/semaine d'ouverture au public. Pour la plupart des ludothèques il faut y rajouter des temps d'accueil de collectivités, entre 1h à 6h/semaine. 3 ludothèques sont ouvertes le samedi et 1 le dimanche matin.

#### Les adhérents

Les adhésions sont familiales sauf pour 2 ludothèques qui pratiquent l'adhésion individuelle. La quasi-totalité des ludothèques reçoit des collectivités : écoles, CLSH, crèches, haltes-garderies, institutions spécialisées. Seule la ludothèque du Mayet de Montagne se déplace dans les collectivités (écoles maternelles et primaires, institution spécialisée et colonies l'été).

#### Les tarifs

Adhésions entre 60F/an/famille et 120F/an/famille.  
Prêt de 5F à 20F/jeu pour 15 jours.  
La ludothèque municipale d'Aurillac pratique l'adhésion et le prêt gratuits pour les aurillacois et les moins de 16 ans ; par contre l'adhésion est de 150F pour les adultes extérieurs à la commune. La durée du prêt est chez eux de 28 jours.  
La ludothèque d'Yzeure offre le prêt gratuit aux écoles, centres de loisirs et assistants maternelles de la crèche familiale, et celle de Peschadoires aux écoles maternelles de la commune.

## L'ALF AUVERGNE

Initiées par le national en lien avec la ludothèque de Cournon d'Auvergne, des rencontres régionales ont eu lieu en 1994 et 1995 regroupant un grand nombre de ludothécaires. Elles ont permis la visite et la présentation de ludothèques de la région. Leur organisation, réalisée par les ludothèques locales, fut très performante et la convivialité était au rendez-vous. L'Assemblée Générale constitutive de l'ALF Auvergne a eu lieu à Issoire le 8 juin 1995. 25 ludothécaires y assistaient. Mme Annie Lagrange a été élue présidente. Elle est également présidente de l'association des familles de Cournon au sein de laquelle il y a une ludothèque. Bien qu'elle soit très jeune, l'ALF Auvergne ne manque pas de projets. Elle a déjà tenu un stand de présentation des ludothèques de la région à la foire régionale de Cournon en septembre dernier, et elle organise en mars une journée de formation sur les jeux de coopération.

## LA LUDOTHEQUE DE L'ASSOCIATION DES FAMILLES DE COURNON

Après la création d'une halte-garderie, un groupe de jeunes mamans bénévoles met en place une ludothèque en 1987 au sein de l'association des familles de Cournon. Elle fut d'abord installée dans un minuscule appartement en quartier HLM. En 1991 elle déménage pour un local commercial plus accessible, local qu'elle devra partager pendant 18 mois avec une association de jeunes maghrébins. L'expérience fut positive et les rapports très bons (action commune pour une St Nicolas et un téléthon). Après de longues négociations avec la municipalité, la ludothèque déménage de nouveau pour s'installer en mai 1995 avec l'ensemble des activités de l'association, dans un bâtiment neuf à côté de la Maison de l'Enfance et de la Famille, au cœur du quartier «jeune» de Cournon. La ludothèque fonctionne depuis le début avec uniquement des bénévoles. Si le démarrage fut enthousiaste, ensuite elle a stagné jusqu'en 1991. Cette année là l'équipe a décidé d'élargir l'activité unique de prêt pour aller au devant des enfants par des expositions jeux dans les écoles maternelles de la ville. Le résultat positif a redynamisé les bénévoles.

# LES COUPS DE CŒUR DES LUDOTHÉCAIRES SUR LE SALON DU JOUET 1996

## CHEZ ACCENT BLEU

**Ludimini** : panneau mural recouvert d'un tissu spécial permettant de faire adhérer différents éléments de jeux par l'intermédiaire de pastilles de type «velcro». Un domino, un puzzle et des formes géométriques sont proposés.

A partir de 2 ans.

*«Un concept nouveau, original, qui favorise l'interaction des enfants, le jeu collectif, déclinable à volonté.»*

## CHEZ LES ATELIERS DU PRESSOIR

**Les colonnes dressées** : jeu de construction.

20 colonnes de longueurs croissantes, à dresser selon des plans proposés ou de façon libre, pour composer des volumes inattendus : passage de 2 à 3 dimensions ou l'inverse.

*«Jeu de construction intéressant permettant de découvrir la notion de plan aérien. Bon rapport qualité/prix.»*

**Ana-puzzle** : basé sur le principe de l'anamorphose, mini-puzzles (3 pièces) à recomposer et à présenter devant un miroir cylindrique pour obtenir le sens de l'image.

## CHEZ BRIO

**Les flex o play** : jeu de construction à partir de tiges flexibles et d'éléments géométriques en plastique. Différentes boîtes pour des réalisations aussi diverses que des bijoux, véhicules, animaux...

A partir de 5 ans.

## CHEZ BSM INTERCONTACT

**Matchmaze** : labyrinthe multi-thèmes avec des éléments tels qu'une roue, un oeuf, une ancre....qu'il faut rattacher au vélo, à la poule, au bateau...

*«On ne risque pas de perdre des pièces, tout se tient et c'est solide. Le jeu est un support pour raconter des histoires.»*

## CHEZ CARRERA STRAX

**Carrera strax** : jeu de construction à partir de pièces en plastique de couleurs vives, emboîtables les unes dans les autres.

*«Ce sont des circuits simples à construire. On peut créer de véritables univers en rassemblant plusieurs boîtes. Les adultes aiment autant que les enfants. C'est esthétique et très coloré.»*

## CHEZ CHICCO

**Baby country** : un boulier d'activités pour les tout petits avec des couleurs et des sons à découvrir. Les animaux de la ferme se déplacent et tournent sur eux-mêmes. Facile à suspendre grâce à une sangle spéciale.  
De 6 à 36 mois.

**Mini puzzle** : une petite maison contient 4 triangles, qui retournés dans le bon sens représentent 3 sujets

différents : un enfant, une petite voiture et un chiot. Grâce à deux poignées latérales l'enfant peut retourner la maison et se regarder dans un miroir.

*«C'est simple, transportable, idéal pour le voyage.»*

De 9 à 24 mois.

**L'île au trésor** : jouet électronique interactif stimulant la mémoire, la concentration et l'habilité. Pour ouvrir le coffre, l'enfant doit s'aventurer sur un parcours où il reproduit, grâce aux touches colorées, la succession exacte de la séquence de sons et lumières pré-enregistrée. A chaque tentative, 2 sonorités différentes signalent la victoire ou la défaite.

A partir de 3 ans.

## CHEZ CYLINBOIS

**Piniéto** : jeu de construction à partir de bâtonnets en bois et de bracelets de caoutchouc. Les différents kits, présentés dans une toile de jute, sont accompagnés d'un guide présentant des modèles (cabane du pêcheur, palombière...) et les explications pour les réaliser.

*«C'est joli, aéré, un élément nouveau pour les jeux de construction.»*

A partir de 7-8 ans.

## CHEZ DESCARTES EDITEUR

**Menaces sur ter** : jeu de coopération sur le thème de l'équilibre écologique. Jeu d'aventures fantastiques où les joueurs doivent combattre ensemble les monstres pollueurs aux noms évocateurs de Gabgie, Gaztox, Gronge et Grabouille.

A partir de 8 ans. De 2 à 6 joueurs.

## CHEZ EJD

**Anker-stones** : jeu de construction de petites briques, réalisées à partir de matériaux naturels, et qui s'emboîtent les unes sur les autres. Une dizaine de boîtes aux assortiments divers permettent de construire maisons, châteaux, monuments historiques...à l'aide de schémas de montage.

## CHEZ FARFLY

**Ramagon** : jeu de construction qui permet de combiner, par simple pression, des boules et des tiges dans 26 directions pour réaliser des montages rapides, colorés, en trois dimensions tels un vaisseau intergalactique, un tracteur lunaire...

*«C'est original et pas cher. On peut faire beaucoup de choses et c'est compatible avec les légo.»*

## CHEZ FILS ET FILS

**Avalam Bitaka** : un plateau et 49 pions en bois. Jeu stratégique d'empilement et de mouvement où il faut constituer un maximum de tours de 1 à 5 éléments dont le pion supérieur vous appartient.

*«On peut modifier les règles du jeu ce qui permet une ouverture pour les différents âges.»*

Dès 8 ans. De 2 à 5 joueurs.

---

### CHEZ FISHER-PRICE

**Tony farceur** : jeu de Morpion adapté aux tout petits. Ce jeu associe à la fois réflexion et action puisque les participants peuvent faire voltiger en l'air les jetons de couleurs pour les aligner.  
De 3 à 7 ans. 2 joueurs

**Boppy l'abeille** : l'insecte tourne au dessus de 4 jolies fleurs. Pour gagner il faut saisir au vol le maximum de morceaux de miel stockés sous le ventre de l'abeille, en actionnant au bon moment sa fleur.  
De 3 à 7 ans. Jusqu'à 4 joueurs.

**Mémo Docteur** : jeu de mémoire où les participants doivent retrouver les pansements nécessaires pour guérir leurs patients.  
De 3 à 7 ans. De 2 à 4 joueurs.  
*«Enfin des jeux originaux et aux règles simples pour les 4-5 ans.»*

**Créa Photos Instantanées**: appareil photo qui permet de reproduire instantanément, en noir et blanc, une prise de vue et de la mettre en scène au moyen d'accessoires : carte de vœux, cadre photo...que l'enfant peut colorier.  
*«L'enfant développe sa créativité et réalise de véritables photos personnalisées.»*  
A partir de 5 ans.

---

### CHEZ GIGAMIX

**Quads** : jeu dans la lignée des jeux de dominos, constitué de 36 pièces dotées de 4 côtés différents qu'il faut associer les unes aux autres. Un puzzle géométrique se forme et il devient de plus en plus difficile d'agencer ses pièces sur le plateau et de les combiner avec celles de son adversaire. Le premier des 2 joueurs qui se trouve dans l'impossibilité de jouer perd la partie.  
A partir de 6 ans. 2 joueurs.

---

### CHEZ HABA

**Jardinage** : jeu coopératif. Pas de jardinage sans compost et pas de compost sans vers de terre. Mais ces derniers sont sans cesse dérangés par les merles, les taupes et les mulots.  
A partir de 4 ans. De 1 à 4 joueurs.

**Vite à la maison** : jeu d'observation et de tactique. Les joueurs peuvent déplacer n'importe quel animal et chacun veut être le premier à atteindre la maison avec les animaux figurant sur sa carte.  
A partir de 4 ans. De 3 à 6 joueurs.

**Les canetons** : plan de jeu, dé et canetons en bois. Il est tard mais aucun des canetons n'a envie de rejoindre la mère canard. C'est à celui qui parviendra à lui échapper le plus longtemps. Attention car la mère est une très bonne nageuse...  
A partir de 4 ans. De 2 à 4 joueurs.

---

### CHEZ HASBRO

**Mensonges, salade ou vérité** : jeu dont le but est de savoir si ce que l'on vous dit est incroyablement vrai ou véritablement faux. Plus justes sont vos réponses et plus vite vous avancez sur le plateau de jeu.  
*«C'est drôle et les questions sont amusantes.»*

---

### CHEZ HOVER

**Mobilier** : un lot de 4 chaises dont les dossiers représentent un village, une église, deux maisons et un chantier. Les dossiers constituent des tableaux d'activités.  
*«C'est original, coloré, esthétique mais en principe distribué uniquement en Allemagne.»*

---

### CHEZ JUMBO

**Stratège à 4 joueurs** : la formule est légèrement différente du jeu d'origine puisqu'ici il s'agit d'assaillir la forteresse et d'y déposer son drapeau.  
*«C'est très bien de pouvoir jouer à 4. Belle présentation.»*

---

### CHEZ K'NEX

**K'nex Power** : 3 moteurs spéciaux (électrique, à pile et à ressort) qui permettent d'animer de multiples constructions K'NEX telles que le grand huit, le moulin à vent...  
*«Cela ouvre une dimension nouvelle dans l'univers de la construction, des circuits...»*

---

### CHEZ LITTLE TIKES

**Super gym** : pour grimper, glisser et ramper. Equipement qui comprend une glissade, un toboggan à vagues, une bulle transparente et un tunnel.

---

### CHEZ LLORENS

**Poupées de caractère** : réédition de poupées anglaises et allemandes. Corps souple, 3 coloris de peau.  
*«Rieuses, coquines, malines, les expressions de ces poupées affichent une réalité saisissante.»*

---

### CHEZ LUDODÉLIRE

**Manhattan** : un plateau de jeu représentant 6 métropoles, 100 éléments d'immeuble et un jeu de 45 cartes. Le principe du jeu est de construire les plus grandes villes du monde, étage par étage, et posséder le plus grand nombre de gratte-ciel.  
*«Très bon jeu de stratégie, convivial...»*  
A partir de 10 ans.

---

### CHEZ MATOYS

**Création** : coffret de 100 pièces en bois (pin et merisier). Jeu de construction avec des petites et grandes pièces de forme originale. Existe en 2 formats.

---

## CHEZ NATHAN

**Tapis mural d'éveil de la gamme T'choupi** : le tapis représente les différentes pièces d'une maison dans lesquelles l'enfant accroche, grâce à un système de scratch, les différents occupants : papa, maman, 2 enfants et un chat.

**Ordisoft** : console que l'on branche sur le téléviseur et qui fonctionne à l'aide d'une souris. Au total 20 jeux (mémos, jeux de chiffres, de lettres, de réflexion, d'adresse,...) et une bibliothèque d'images à colorier, déplacer, modifier pour réaliser ses propres dessins.

*«C'est intéressant, il faut le tester.»*

Dès 6 ans.

---

## CHEZ PBM

**K'Dor** : jeu de stratégie. Les joueurs disposent d'un même nombre de pièces de 4 couleurs différentes qu'ils doivent placer à tour de rôle sur un plateau. Deux pièces d'une même couleur ne peuvent être posées côte à côte et doivent être séparées d'au moins une case.

*«Les jeux de stratégie sont rares pour les petits.»*

A partir de 4 ans. De 2 à 3 joueurs.

---

## CHEZ PIKY

**Les trois petits cochons** : une ardoise métallique, des pièces magnétiques représentant des scènes du conte, un livret. En suivant le récit qu'on lui lit ou qu'il se raconte de mémoire, l'enfant place les pièces pour reconstituer et illustrer l'aventure.

Existe aussi pour le conte du petit chaperon rouge.

Dès 4 ans.

---

## CHEZ PLAYSKOOL

**Tourniquet** : pour jouer seul ou à 2 à l'intérieur comme à l'extérieur de la maison. Muni d'une plate-forme tournante sur laquelle on s'assoit et d'un axe central sur lequel on pose les mains, le tourniquet tourne à la vitesse que l'enfant désire.

De 18 mois à 5 ans.

**Cache-cache minou ou toutou** : sur le principe du cache-cache, un petit chat (ou chien) en plastique aboie toutes les 8 secondes. 3 possibilités de jeu.

*«Le principe du jeu n'est pas nouveau mais plaît toujours autant aux enfants.»*

---

## CHEZ PLAYTOUCO PRODUCTION

**Destination fortune** : jeu de plateau, mêlant lors d'un tour du monde, épreuves sportives et jeux de hasard du type «casino». Le but est d'être le premier à atteindre la somme d'un million ou d'être le plus riche lorsqu'un des joueurs franchit la case d'arrivée.

A partir de 7 ans. De 2 à 8 joueurs.

---

## CHEZ RAVENSBURGER

**Les toutous chapeardeurs** : jeu de parcours et d'action. Un chien vole un os qu'il doit ramener à sa niche sans rencontrer le chat et tout en essayant de se faire tirer par la laisse.

*«Les règles sont faciles à expliquer, le jeu est simple, amusant, trépidant.»*

Dès 3 ans et demi. De 2 à 4 joueurs.

**Salut les pingouins** : jeu d'adresse, de suspense et de tactique. Un iceberg bouge autour d'un axe ; il s'agit de déposer tous les pingouins dessus sans que celui-ci ne se renverse.

*«C'est un jeu esthétique, solide et sympathique.»*

Dès 5 ans. De 1 à 6 joueurs.

---

## CHEZ SCHMIT :

**L'échelle infernale** : jeu d'action spectaculaire. Un peintre en équilibre instable tout en haut d'une échelle a oublié ses pots de peinture ! Il faut les lui monter avec précaution et adresse pour ne pas faire tout tomber.

*«C'est drôle et on peut faire varier les règles du jeu.»*

A partir de 5 ans. De 2 à 4 joueurs.

**Il était une fois** : jeu de cartes à partir desquelles on peut raconter des histoires, des contes.

*«C'est un jeu qui stimule l'imagination et dont le graphisme est très beau.»*

Pour les 12 ans et plus.

---

## CHEZ SMOBY

**Tente à balles** : tente avec une base carrée, un panneau porte-zippée, deux ouvertures latérales équipées de moustiquaires, contenant un fond gonflé et 250 balles soufflées.

---

## CHEZ S'OCIO TOYS (distribué par ASE)

**Masques animés** : masques avec articulation de la gueule en mousse de vinyl, ultra légers et ajustables : éléphant, requin, crapaud, crocodile, oiseau.

A partir de 3 ans.

---

## CHEZ SPEAR

**Power** : un plan de jeu, 192 pièces d'armements (navires, chars, avions...), 4 blocs de fiches de combat. Jeu de stratégie dont l'objectif est de conquérir le monde, via des combats.

*«C'est le principe du Wargame adapté aux enfants»*

A partir de 10 ans. De 2 à 4 joueurs.

**Compatibility** : jeu d'association thèmes/photos à pratiquer par équipe de 2. A partir d'un mot, chaque joueur sélectionne une série de photos qu'il classe par ordre d'importance et les compare avec celles de son co-équipier. L'équipe dont les choix des 2 joueurs sont les plus identiques est gagnante.

A partir de 11 ans. De 3 à 6 joueurs.

---

## CHEZ THETA

**Tri-ba-lance** : jeu de stratégie basé sur le principe de l'équilibre.

*«Jeu de tactique très beau. Le plateau, en équilibre, donne une dimension ludique supplémentaire.»*

## CHEZ TOMY

**Trott'Canards** : une drôle de famille pour amuser les bébés dans leurs premiers déplacements ! Lorsque l'enfant tire son jouet, maman canard se met à cancaner et tous trois se dandinent drôlement de droite à gauche.

**Banana chenilles** : ce jeu consiste à faire grimper une chenille en haut d'un bananier. Le vainqueur est celui qui arrive le premier en haut. Un final spectaculaire avec l'ouverture du régime de bananes, la chenille qui se transforme en papillon et la chute vertigineuse des concurrents. A partir de 4 ans. De 2 à 4 joueurs.

**Comfiland** : clavier CD-ROM avec séries. Jeu éducatif interactif pour une utilisation sur ordinateur. Le clavier est très simple. L'enfant peut intervenir dans plusieurs histoires et dispose d'un téléphone sur lequel il peut être appelé.

«A tester.»

A partir de 2 ans.

**Sports Maniax** : une gamme de 3 jeux de poche sur le thème de l'athlétisme. On doit actionner 1 ou plusieurs boutons pour que les athlètes réalisent leur exploit.

«Pour exercer sa dextérité. Le sprint et le saut en hauteur sont particulièrement rigolos.»

Dès 4 ans.

**Chrono folies** : 3 jeux de poches sur le thème des animaux. Jeux de rapidité.

«L'Oiseau Dingo est très sympa. Il a une tête et des ailes qui font penser à un personnage de BD.»

A partir de 5 ans.

**Cors'air** : un pirate est enchaîné sur le navire et relié à un ballon rempli d'air. Chaque joueur enfle son épée dans le pont. Attention à l'envolée spectaculaire du pirate!

Dès 5 ans. De 2 à 4 joueurs.

**Flexi charlies** : une girafe, un dromadaire et un cerf, grâce à leurs pattes, cou et queue en plastique flexible, réalisent des figures d'acrobates. Montés sur des roues munies d'un mouvement de rétrofriction, ces drôles d'animaux se donnent en spectacle, patinent, dansent...

«Rigolos, colorés, élégants, ces animaux sont amusants.»

## CHEZ TROTTI-BOIS

**Trotti-flip** : flipper en bois. 2 personnes, face à face se renvoient une bille qui ne doit pas toucher le fond du terrain.

A partir de 5 ans.

**Trotti-puzzle** : un plateau carré, séparé en 4 parties, jeu sur le mode du puzzle. Un dé, 4 pions, des chiffres, des couleurs, la possibilité de jouer avec les pièces de l'adversaire, l'objectif étant de finir le premier le puzzle. Pour l'instant, fabrication artisanale.

A partir de 6-7 ans. Pour 4 joueurs.

## CHEZ TYCO

**Caméscope pour enfants** : premier caméscope pour enfant. Très facile d'utilisation, léger, très maniable. Permet de voir immédiatement après l'enregistrement les images filmées sur la télévision en noir et blanc. Fourni avec un trépier.

## CHEZ V'TECH

**Capsela** : nouvelle gamme avec boîtiers qui incluent un moteur commandable à distance.

## CHEZ VULLI

**Henny** : cheval porteur, mono-roue, multi-directionnel.

«Adapté aux tout petits, convient également aux grands car très solide. L'enfant, d'un simple mouvement de bassin, peut effectuer une rotation de 360°.»

## CHEZ WALTER KRAUL SPIELZEUG

**Le circuit de Wendolin** : la voiture à déplacement par gravité doit slalomer entre des obstacles, sans les toucher, pour aller se ranger dans un garage.

«Circuit simple, joli et de quoi exercer sa dextérité.»

A partir de 6 ans.

**Le grand téléphérique** : kit livré avec colle et 2X20m de câble. Pour actionner la cabine, on tire prudemment sur le câble de traction ou on le laisse dévaler librement vers le bas.

A partir de 5 ans.

**Le jeu d'ombres en forêt** : jeu coopératif pour jouer dans le noir, à la lumière d'une bougie, et à l'aide d'un dé.

Dans la pénombre, la bougie allumée se promène dans la forêt à la recherche de petits nains cachés à l'ombre d'arbres. Lorsque l'un d'entre eux est touché par le faisceau de lumière, il n'a plus le droit de se déplacer. Les autres petits nains essayent de le délivrer. Variante du jeu avec lumière fixe.

A partir de 5 ans à condition qu'un adulte assure la direction du jeu avec la bougie.

## CHEZ ZAVICO

**Mallette outils** : tous les outils des petits bricoleurs, en plastique et aux couleurs vives, sont rassemblés dans une mallette de transport et de rangement.

A partir de 3 ans.

**ALF**

7, Impasse Chartière - 75005 Paris  
Tél. 43 26 84 62 Fax. 43 26 81 73  
Minitel : 36-15 LUDOTEK (1,29F la minute)

Aujourd'hui, la ludothèque propose du prêt, du jeu sur place, des animations spécifiques, et un accueil des écoles maternelles. Elle participe à de nombreuses manifestations de la ville et a de nouveaux projets : temps de jeu spécifique parents/enfants, atelier découverte de jeux de société...

## UNE LUDOTHEQUE EN MEDIATHEQUE A AURILLAC

La ludothèque d'Aurillac est un secteur de la médiathèque. Elle est née en 1979 à l'initiative de 4 bénévoles, avec un local prêté par la municipalité et un budget pour l'achat des jeux. Très vite elle a pris de l'ampleur et a été municipalisée en 1985. Une des bénévoles a choisi d'être intégrée et des ludothécaires ont été recrutées sur un statut personnel territorial. Elle possède 3 200 jeux et jouets. En 1995 il y a eu 13 673 prêts de jeux/jouets sur un total de 260 179 prêts pour l'ensemble de la médiathèque. Le fonds de jeux de la ludothèque est présenté selon une classification simple «maison» inspirée d'ESAR. L'originalité de la structure réside dans une banque de prêt commune et l'informatisation des jeux/jouets avec le logiciel de la médiathèque est performante. Un bibliobus proposant également quelques jeux sillonne les quartiers.

## LA LUDOTHEQUE DE L'AMICALE LAIQUE DES BATAILLOTS A YSEURE

La «Ludo d'Alaba» dépend de l'Amicale Laïque des Bataillots (association de parents d'élèves). Elle fut créée en 1982 par un instituteur de maternelle qui souhaitait que les enfants puissent emmener des jeux chez eux, et par une éducatrice spécialisée. Elle a ouvert avec 120 jeux et jouets ; actuellement elle en possède 700. Pendant longtemps cette ludothèque n'a fait que du prêt. Dans les années 90 elle aivoté pendant 2 ans du fait d'un désinvestissement des bénévoles et d'un «ras le bol» par rapport à l'exiguïté des lieux. La municipalité a accepté de rechercher un nouveau local et de l'aménager. Il s'agit de 2 anciennes classes en préfabriqué situées à côté d'une école mais indépendantes. Une salariée, personnel municipal, est détachée à temps partiel et les membres de l'association se sont remobilisés pour la ludothèque. Il y a actuellement 8 bénévoles et en plus du prêt la ludothèque fait du jeu sur place et des animations avec les scolaires.

## ISSOIRE AUSSI A SA LUDOTHEQUE

C'est la CAF d'Issoire, par l'intermédiaire de sa responsable, qui fut à l'origine en 1990 de cette ludothèque.

Elle est aujourd'hui gérée par 10 bénévoles, bénéficie d'un local de 110m<sup>2</sup> prêté par la municipalité et situé en centre ville près de la médiathèque. Elle a démarré avec 100 jeux et jouets, et en possède aujourd'hui 900. Tout en étant très axée sur le prêt, elle s'est mise depuis peu au jeu sur place, et elle ouvre ses portes chaque semaine aux classes maternelles. Elle accueille également pendant l'été des vacanciers, et pour cela elle est ouverte en juillet et août.

La ludothèque a vu le nombre de ses adhérents croître très rapidement ces deux dernières années. En 1995 elle a effectué 5 265 prêts.

Elle attribue ce succès à une nouvelle salle en rez de chaussée mieux aménagée, l'ouverture le mercredi après-midi, l'acquisition de nouveaux jeux, le jeu sur place et des articles dans le quotidien régional.

Elle organise tous les ans des portes ouvertes avant Noël pour permettre aux enfants et aux familles d'essayer les nouveautés avant d'acheter. ♦

## LES ASTUCES DES LUDOTHECAIRES

### - la ludothèque «Ludo d'Alaba» d'Yzeure :

Les puzzles sont rendus faits sur des plateaux.  
Pas de pièces à compter !  
Une pastille orange fluo (collée sur le jeu) signale les jeux convenant aux enfants de moins de 36 mois.

### - la ludothèque de l'association Familles Rurales de Peschadoires :

Les jeux sont répertoriés par lettre alphabétique, en prenant la 1<sup>ère</sup> lettre du jeu (par ex Ribouldingue est classé au R). Ils sont tous inscrits sur un cahier par ordre croissant d'achat. On colle une gommette de couleur en face du jeu sur le cahier. Cette même gommette se retrouve sur l'étagère où est rangé le jeu.

### - La ludothèque de l'association des familles de Cournon :

Pour les animations et le travail avec les écoles maternelles, les jeux et les jouets sont rangés dans des bacs de couleurs. Pour permettre une identification du bac lors du rangement, des découpages représentant les jeux et jouets sont collés sur les bacs. Le nom des jouets y est associé. Cela facilite le rangement, y compris pour les enfants qui ne savent pas lire.

## UNIVERSITE D'ETE DES LUDOTHECAIRES 1995

### UNE CHARTE DE QUALITÉ POUR LES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES

SYNTHESE DE L'INTERVENTION DE DENISE GARON,

psychopédagogue, professeur au collège professionnel de Sainte-Foy, Québec

#### **Participer à la reconnaissance d'une profession nouvelle**

Il est toujours fascinant d'être à l'avant-scène de l'histoire ! Participer à la reconnaissance d'une profession nouvelle dans une société est une aventure unique qui devrait être avant tout considérée comme un privilège pour le milieu.

Devant la diversité des ludothèques, l'utilisation de plus en plus répandue de cette dénomination sans cadre de référence objectif pour en délimiter les zones extrêmes, *il est indispensable de répondre aux interrogations suivantes* venues à la fois des utilisateurs, des organismes officiels, et du milieu lui-même.

*Qu'est-ce qu'une ludothèque ?  
Que serait une vraie ludothèque ?  
Que serait une ludothèque de qualité ?*

Les ludothèques veulent pouvoir répondre à des besoins culturels, éducatifs et sociaux bien ciblés. Pour y parvenir, elles doivent définir leurs champs d'action et d'intervention et déterminer avec le plus d'objectivité possible des critères de qualité et la nature des services à offrir.

Réunir ces principales conditions peut servir aussi de point d'appui sérieux à la reconnaissance professionnelle du métier de ludothécaire.

Une réflexion dans ce sens a été

menée en juillet dernier à Parthenay, dans le cadre des travaux de la troisième Université d'Été. Cette première étape s'est amorcée par la présentation d'expériences américaines, canadiennes et européennes.

Il s'agissait d'informer les participants des objectifs de telles démarches et de rappeler diverses approches possibles. L'approche québécoise présentée était avant tout orientée vers la recherche de qualité dans une problématique de non-compétitivité. L'ALF s'est particulièrement intéressée à notre approche nord-américaine expérimentée autour de la reconnaissance de métiers sociaux nouveaux, et m'a proposé d'en faire la synthèse et de projeter des applications possibles pour le milieu des ludothèques.

Impliquée à la fois activement depuis leur formation dans les comités québécois travaillant sur ces thèmes de réflexion, et préoccupée depuis de nombreuses années de l'implantation des ludothèques à l'échelle internationale, c'est à ce double titre que je résume ici les informations jugées les plus pertinentes et les plus utiles pour faire avancer le débat. Je souhaite simplement les soumettre à votre réflexion et à votre bon jugement.

Nos sociétés industrialisées ont le culte de la compétence, de la compétitivité et de l'excellence. Les entreprises de toutes sortes, depuis celles qui produisent des appareils ménagers, des jouets ou

du matériel électrique se sont mis à l'heure du normatif : atteindre la norme ISO\* fait partie maintenant de la culture de qualité des entreprises qui veulent survivre. Les critères et les exigences techniques de qualité poussent insidieusement à la porte ceux qui résistent. Est-ce bien ou mal, il est difficile de le dire.

Mais, à moins d'aller rejoindre les tribus amérindiennes Kuna vivant dans des îles retirées au large des côtes du Panama, ou d'aller vivre dans les profondeurs de l'Amazonie avec tout ce que cela comporte d'attrait, d'originalité mais aussi de contraintes, il est difficile d'ignorer ce large mouvement social, ou de refuser de s'interroger sur la qualité de sa propre profession, tout en réclamant à grands cris cette même qualité chez les autres. Peut-être, d'ailleurs, serait-il sage d'y réfléchir afin de conserver nos originalités avant de se faire imposer par d'autres des codes ou des règles qui ne nous ressembleraient pas assez.

#### **A la recherche de professionnalisme et d'identité**

Il est temps de comprendre aussi que *rechercher un certain professionnalisme, ce n'est pas renoncer à son identité et à son originalité professionnelle, bien au contraire, c'est se donner les moyens de les défendre et de les protéger*. Le mouvement des ludothèques, à l'échelle

\*International Standard Organisation

nationale comme à l'échelle internationale, doit entreprendre des actions pour survivre et continuer de s'implanter. Il y a une certaine urgence à agir, et il est possible de travailler à faire reconnaître dans tous les sens du mot cette jeune profession sans perdre la ferveur qui l'entoure.

Comme tout ce qui est jeune, nous craignons la contrainte, nous fuyons les carcans, nous avons peur d'être forcés de toutes parts d'entrer dans le rang !

La reconnaissance professionnelle oui ! Mais pourquoi ?

La reconnaissance professionnelle oui ! Mais comment ?

Des ludothèques ferment, des ludothèques perdent les acquis chèrement défendus depuis des années. *Il faut démontrer à des interlocuteurs, souvent peu conscients de l'importance de ce type de services, qu'ils ont leur raison d'être et qu'ils doivent être reconnus et soutenus*, non seulement ici en France, mais partout ailleurs où ils tentent de s'implanter.

Chaque action, si modeste soit-elle, doit être entreprise avec en tête un grand souci de professionnalisme considérant que ce terme ne doit en aucun cas être réduit ni confondu avec rigidité, académisme ou réglementation. Un groupe peut être bien structuré mais défendre des services originaux, créatifs, souples et non conventionnels.

D'autres raisons s'ajoutent encore. L'interdépendance des champs d'interventions sera, de plus en plus souvent, le lot des professions nouvelles posées aux carrefours de plusieurs autres déjà solidement reconnues. L'ambiguïté existe lorsqu'il s'agit de définir les champs d'activités de ces métiers complémentaires. *Les ludothécaires doivent répondre à des*

*besoins multiples et très diversifiés, et à des demandes qu'aucune autre profession ne traite avec les mêmes approches.*

Comme pour d'autres professions, tous ces changements tracent de nouvelles frontières sur le plan professionnel. Puisque nous nous réclamons d'une activité professionnelle bien particulière et originale, pourquoi ne pas suivre ce courant de façon personnelle et innovante.

A la recherche d'une réelle identité professionnelle, il est donc essentiel d'établir des priorités et de répondre dans l'ordre aux questions posées.

*Qu'est-ce qu'une ludothèque ? Une première étape doit permettre d'établir un répertoire descriptif des ludothèques. Ce répertoire est une liste descriptive des services identifiant les types de services offerts, les caractéristiques matérielles de ces services de même que la clientèle à rejoindre.*

A ce premier répertoire peut venir se greffer une description plus précise et plus analytique des buts et objectifs poursuivis par chaque organisme, des besoins ciblés, des caractéristiques éducatives, culturelles et sociales du service de même que des techniques de travail particulières et des qualifications du personnel.

*Qu'est-ce qu'une vraie ludothèque et qu'est-ce qu'une ludothèque de qualité ?*

Ces deux dernières questions sont intimement reliées. Comme on est en droit de s'interroger lorsqu'il s'agit de choisir une vraie école, une vraie crèche, un vrai centre de loisirs etc., il faut pouvoir se demander ce qu'est une vraie ludothèque, une vraie ludothèque de qualité et surtout se donner les moyens profes-

*sionnels de pouvoir objectivement répondre à ces questions.*

## ■ Evaluation des services offerts

On aborde ici directement l'univers de l'évaluation des services à offrir. *Toute profession reconnue est soumise à des codes et à des normes définissant l'exercice même de la profession et des niveaux de qualité exigés pour l'exercer.* A ces normes minimales ou maximales sont associées des modes d'évaluation et des codes d'appréciation qui permettent de porter des jugements sur la qualité des services offerts. *Différentes actions sont nécessaires pour appuyer le respect d'un code professionnel. Ces actions peuvent être souples et incitatives* et vouloir promouvoir par exemple la formation progressive, l'évaluation qualitative, l'auto-évaluation, un processus d'accréditation volontaire et de réaccréditation périodique.

D'autres approches sont plus normatives comme la formulation de lois, de contraintes juridiques, certaines formes d'évaluation quantitative. Elles peuvent obliger à s'inscrire dans un processus de formation stricte et d'accréditation rigoureuse, et organiser des modes de surveillance et de contrôles officiels. Il faut bien ici faire la différence entre un code, c'est-à-dire un ensemble de préceptes qui font loi dans un domaine, et une charte qui établit un ensemble de principes entourant la défense plus théorique de droits collectifs, à partir d'énoncés n'ayant aucune valeur coercitive.

*La force morale d'une charte repose avant tout sur une approche et une philosophie à caractère incitatif.*

Comment devient-on ludothécaire? Que faut-il pour le rester? Que répondre à des jeunes qui seraient enthousiasmés par ce travail?

Une formation officielle reconnue est généralement la première porte d'entrée dans une profession. ***S'il faut reconnaître différents niveaux de qualité, il faut pouvoir identifier des critères objectifs auxquels se mesurent, volontairement ou non, les membres d'une même profession.***

Comment devient-on médecin? A cette question posée par l'étudiant, il existe des réponses claires. Les milieux hospitaliers recrutent par exemple des médecins qui ont une formation reconnue, mais leurs spécialités et leurs niveaux de formation peuvent être différents. Depuis le médecin généraliste jusqu'aux spécialistes de renom, chaque intervenant contribue, dans un même hôpital, à assurer les meilleurs soins possibles, mais il faut encore du personnel infirmier, des aides soignants, du personnel aux cuisines etc. Quelle que soit sa formation, chaque intervenant doit respecter des critères de qualité en lien direct avec la réalité de la clientèle qu'il doit rejoindre, dans ce cas le malade. Comment aborder la même problématique de qualité dans notre contexte d'intervention?

***Si la pression vient d'en haut, les normes peuvent être imposées et sont alors codifiées avec ou sans l'accord du milieu. Mais le milieu lui-même peut se prendre en charge et devancer les choses.*** C'est un peu la démarche adoptée par des groupes de ludothécaires de Catalogne en Espagne qui ont déjà rédigé des normes communes afin de répondre aux exigences des autorités susceptibles de fournir les appuis financiers nécessaires au bon fonctionnement de leurs ludothèques.

## Le choix d'une approche incitative

D'autres choix peuvent être faits. Adopter une approche incitative non coercitive peut convenir tout aussi bien à d'autres groupes dans la mesure où les conditions minimales de sécurité dans l'exercice de la profession sont bien définies et contrôlées par le biais de législations parallèles.

***Définir une charte de qualité*** peut faire partie de ces outils de travail, mais quelques étapes préliminaires sont nécessaires pour atteindre véritablement les objectifs visés. ***Il faut d'abord faire avec le milieu un inventaire systématique des critères principaux à retenir et les faire endosser par le plus grand nombre possible de participants.*** Cette étape permet aussi au milieu de ***valider ces critères de qualité par l'expérience et le vécu quotidien des ludothécaires.*** Ce processus de validation, à la source, par les gens du milieu est une étape essentielle qui évite de créer des réactions négatives et certaines résistances mal identifiées. Il devient ensuite possible de proposer une démarche progressive d'accréditation par le milieu lui-même, sur une base volontaire en créant des outils d'auto-évaluation.

C'est précisément cette approche originale que nous avons appliquée au Québec. Après avoir défini 5 catégories de services de garde officiellement reconnus par l'état et fixé des normes minimales d'hygiène, de sécurité etc. habituellement exigées par toute municipalité ou par tout autre organisme officiel de contrôle, sont venues se greffer d'autres exigences essentielles à l'exercice de la profession, mais sans les soumettre aux mêmes contrôles coercitifs.

S'inspirant de programmes amé-

ricains d'accréditation des services de qualité de la National Association for the Education of Young children, ces instruments d'auto-évaluation ont été adaptés au contexte québécois des services de garde et ont été pensés et structurés en fonction des besoins des principaux utilisateurs de ces services, c'est-à-dire les enfants.

***Ces approches évaluatives s'adressent à des équipes et non à des individus et sont objectives, non menaçantes et non culpabilisantes. Elles visent avant tout une recherche de qualité pour les services à offrir et proposent une réflexion collective autour d'objectifs communs.*** Il s'agit de définir avec une extrême précision les besoins de la clientèle visée pour se donner les moyens d'y répondre adéquatement. De telles approches favorisent la recherche de consensus autour des actions à mener et donnent des résultats intéressants à moyen et à long terme. Les changements obtenus et la progression de la qualité de notre réseau actuel en témoignent aujourd'hui largement.

***La formulation commune des principales conditions d'exercice d'une profession est en définitive une responsabilité qui devrait naturellement revenir à ceux qui vivent quotidiennement au coeur de l'action*** à condition de bien fixer les buts et les objectifs de la démarche entreprise et de bien l'expliquer au milieu. En outre, pour conserver une entière crédibilité professionnelle, il faut se donner les moyens de mener sérieusement une telle action jusqu'au bout. Pour nous, à distance, cette approche semble encore être la bonne. A vous de collaborer selon vos choix de société et de jouer ensemble dans la meilleure direction! ♦

## Références bibliographiques de la rubrique FORMATION :

- Campbell, S.D. (1967). **Contrôle de la qualité : manuel pour l'auto-évaluation d'un service de garde de jour.** Ottawa. Santé et bien-être social. Canada.
- Carle, S. (1995). **La qualité en dix dimensions : un instrument d'auto-évaluation de la qualité de vie en services de garde en milieu scolaire.** Revue «Petit à petit». Mai, juin, pp 6-7.
- Foy, E. (1994). **Un kaléidoscope... pour bien voir toutes les facettes de la qualité des services de garde en garderie.** Revue «Petit à petit». Janvier, février, pp 13-15.
- Pride, A. (1990). **Nation's challenge** in young children, vol 45, n°6, pp 22-29.

## ANNUAIRE

### ANNUAIRE DES ASSOCIATIONS REGIONALES

#### AQUITAINE

ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES D'AQUITAINE  
MOSAÏQUE

Présidente : Annie Chiarotto

Domaine Dumanieu - 33 360 Camblanes  
Tél. 56 20 77 22

#### AUVERGNE

ALF AUVERGNE

Présidente : Annie Lagrange

Ludothèque de l'Association des Familles de Courmon  
26, place Jean Jaurès - 63 800 Courmon  
Tél. 73 84 31 62

#### HAUTE-NORMANDIE

ALF HAUTE-NORMANDIE

Président : François Briançon

69, rue Saint Germain - 27 400 Louviers  
Tél. 32 25 09 12

#### ILE DE FRANCE

ALIF

Présidente : Nicole Deshayes

21 bis, rue des Plantes - 75014 Paris  
Tél. 40 44 53 33

#### LIMOUSIN

ALF LIMOUSIN

Présidente : Jacqueline d'Hollander

Ludothèque "La Joie de Jouer"  
19, rue Montmailler - 87 000 Limoges  
Tél. 55 79 81 06

#### LORRAINE

ALF LORRAINE

Présidente : Madeleine Haguet

58, rue de la République - 54 000 Nancy  
Tél. 83 28 76 88

#### MIDI-PYRENEES

ALF MIDI-PYRÉNÉES

Président : Bruno Marques

80, avenue Jean Chaubet - 31 500 Toulouse  
Tél. 61 99 24 69

#### NORD PAS-DE-CALAIS

ALF NORD PAS-DE-CALAIS

Présidente : Ariane Marquet

Ludothèque "La Malle à Jouer" - MJC  
23, rue Alsace-Lorraine - BP 21  
59 871 Saint-André Cedex  
Tél. 20 51 66 67

#### PROVENCE-ALPES-COTE D'AZUR

ALF PACA

Présidente : Christine Astruc

Maison de la Vie Associative  
Bâtiment Le Ligoures, Place Romée de Villeneuve  
13 090 Aix-en-Provence

#### PAYS DE LA LOIRE

ASSOCIATION RÉGIONALE DES LUDOTHÈQUES

PAYS DE LA LOIRE

Présidente : Michelle Martin

Ludothèque Maison de Quartier Méan-Penhouët  
86, rue de Trigniac - 44 600 Saint-Nazaire  
Tél. 40 66 04 50

#### POITOU-CHARENTES

ALF POITOU-CHARENTES

Présidente : Marie Guillet

Ludothèque Médiathèque Municipale  
Place Georges Picard - 79200 Parthenay  
Tél. 49 94 90 43

#### RHÔNE-ALPES

ALF RHÔNE-ALPES

Présidente : Odile Barette

Ludothèque de la Maison de l'Enfance Bachelard  
78, Avenue Rhin et Danube - 38 100 Grenoble  
Tél. 76 21 96 06

**Le serveur ALF, 36-15 LUDOTEK, est opérationnel depuis le 1<sup>er</sup> Janvier 1996.**

On y trouve pour

- **le grand public et les professionnels** : l'annuaire des ludothèques françaises
- **les professionnels dont les ludothécaires** : les coordonnées des associations régionales ALF, une présentation de l'association, un historique des ludothèques et une définition, les événements et formations, la liste des documents ALF, l'astuce du mois, des mots d'auteurs sur le jeu et quelques conseils pour créer une ludothèque.

Vérifiez les coordonnées de votre ludothèque et envoyez-nous les corrections si besoin.

Pour nous aider à faire connaître le **36-15 LUDOTEK**, accrochez l'affichette jointe à la lettre dans votre ludothèque.

**DEUX JOURNÉES DE FORMATION EN MARS A L'ALF**

**LUNDI 26 MARS**

«Le jeu de rôle en ludothèque» animée par Didier Guiserix, rédacteur en chef de Casus Belli.

- Présentation du jeu de rôle, courtes parties d'initiation, jouer en ludothèque problèmes et solutions, jeux recommandés en ludothèque...

**MARDI 27 MARS**

«Comment mieux faire connaître votre ludothèque ?» animée par Armelle Galin, chargée de communication à l'ALF.

- Présentation des étapes à suivre pour réaliser des supports de communication efficaces : tract, affichette, communiqué de presse...

Ces formations sont gratuites pour les adhérents à jour de leur cotisation 1996.

Demandez-nous le programme détaillé et une fiche d'inscription au **43.26.84.62**.

**Attention, le nombre de places est limité!**

*N'oubliez pas de noter sur vos agendas*

*l'Université d'Été des Ludothécaires qui se tiendra du*

*lundi 8 au jeudi 11 Juillet 1996*

*à Parthenay (79) dans le cadre du Festival des Jeux de Parthenay.*

*Vous recevrez le programme avec la fiche d'inscription début mai.*

**LUDOLAND**

**du 5 au 11 novembre à Angoulême (16)**

Après une pause d'un an, LUDOLAND est de retour.

Les étudiants de la formation Marketing Jouet et d'Action commerciale du Lycée Marguerite de Valois d'Angoulême vous proposent une grande fête pour les enfants, un carrefour de réflexion et un salon de présentation de jeux, jouets et produits ludiques. Nous vous fournirons de plus amples renseignements dès que le programme du colloque sera arrêté.

**ATTENTION : POUR CONTINUER À RECEVOIR LA LETTRE ALF, VOUS DEVEZ VOUS ACQUITTER DE VOTRE ADHÉSION 1996**

**FICHE D'ADHESION A L'ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANCAISES**

Ludothèque : .....

Adresse : .....

CP : ..... Ville : .....

Tel : .....

Nom du responsable : .....

Fonction ou profession : .....

**Tarifs Adhésions**

**1996**

**Individuelle : 150F**

**Ludothèque : 300F**

*L'adhésion se prend auprès de votre association régionale (s'il y en a une dans votre région) ou auprès de l'ALF, au Siège Social, dans les autres cas.*

*Pour tout renseignement,  
ALF - Siège Social  
7, impasse Chartière  
75005 Paris  
Tél. 43 26 84 62  
Fax. 43 26 81 73*

J'adhère à l'Association des Ludothèques Françaises et je joins le montant de mon adhésion, soit..... en date du .....

Signature du responsable :

Joindre votre règlement ou bon de commande à l'ordre de :

**ALF, 7,IMPASSE CHARTIÈRE - 75005 PARIS**

Le prix de l'adhésion comprend l'abonnement à LA LETTRE ALF

