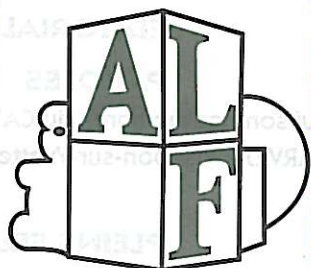


LETTRE
TRIMESTRIELLE

N° 17

ISSN : 1158-016 X

LA LETTRE
LA LETTRE
LA LETTRE
LA LETTRE



ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES
7, IMPASSE CHARTIÈRE - 75005 PARIS
TÉL. 01 43 26 84 62 FAX 01 43 26 81 73
36-15 LUDOTEK

JUILLET
AOÛT
SEPTEMBRE
1997

ÉDITORIAL

Ludothèques : service public?

Au début de l'été, à Parthenay, se déroulait la Cinquième Université d'Été des Ludothécaires dans le cadre du Festival des Jeux. Ceux et celles qui ont eu le plaisir d'y participer gardent en mémoire les moments de réflexion suscités par des intervenants de qualité, sans oublier l'ambiance qui règne dans les rues de la ville. Une ville, où, chaque été depuis plus de 10 ans, le jeu est roi pendant une quinzaine de jours, et continue d'y trouver sa place tout au long de l'année.

Le choix d'un maire d'orienter l'activité de sa ville autour du jeu n'est pas anodin.

Monsieur le Maire de Parthenay est convaincu que le jeu fait partie de la vie, tant sur le plan économique que relationnel, qu'une société en mutation ne peut se passer du jeu.

Entendre un tel discours, accompagné par des actes, encourage les ludothécaires qui croient aux vertus du jeu pour aider nos enfants à construire la société de demain. Nous aimerions que tous nos élus, à quelque niveau soient ils, puissent avoir les mêmes réflexions. Cela pourrait peut-être éviter des décisions, quelques fois prises un peu hâtivement, de fermer des ludothèques dès que des difficultés d'ordre économique se font sentir.

Mesdames et Messieurs les élus, les ludothèques tout comme les bibliothèques et autres services publics, n'ont jusqu'à ce jour, jamais été des services économiquement rentables! Mais quand une société est à la recherche de moyens pour canaliser sa jeunesse, la motiver, l'éduquer à la citoyenneté, la ludothèque est alors «rentable» non au sens économique du terme mais comme porteuse des valeurs que l'on cherche à transmettre.



LUC BARBIER, ADJOINT AU JEU DE LA MAIRIE DE PARTHENAY, MICHEL HERVÉ, MAIRE DE PARTHENAY ET PRÉSIDENT D'HONNEUR DE L'ALF, ROSELYNE JULIOT ET ALICE LUCOT LORS DE L'OUVERTURE DE L'UNIVERSITÉ D'ÉTÉ 1997

Certaines municipalités l'ont déjà compris, nous pouvons espérer que pour un grand nombre d'autres, la ludothèque apparaissent comme une structure indispensable à la vie de la commune et au développement du lien social.

Vous trouverez joint à cette lettre la synthèse de l'enquête sur les relations entre ludothèques et assistantes maternelles, réalisée par Annick Piriou, chargée d'études à l'ALF. Je souhaite que ce document vous apporte des éléments pour vous ouvrir de nouvelles pistes de travail.

Bonne rentrée à tous ! ♦

La Présidente
Roselyne JULIOT.

1	ÉDITORIAL
	PAROLES
3	Qui sont les membres du CA? Micheline MONIMAUD L'ARVEJ à Villebon-sur-Yvette - Florence GINGUENÉ
	PLEINS FEUX SUR LES LUDOTHÈQUES
5	La Région Ile de France - 1ère partie.
	FORMATION
8	Université d'Été des Ludothécaires 96 extraits de l'intervention de Pierre MAYOL
	SÉLECTION, ANNUAIRE
11	A lire, A jouer, A voir
12	INFOS, BULLETIN D'ADHÉSION

C.A 96

Présidente
Vice Présidente
Secrétaire
Secrétaire Adjointe
Trésorier
Trésorier Adjoint
Membres

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Roselyne Juliot
Florence Ginguéné
Françoise Soulat
Jocelyne Prévéral
Yves Roig
Yassine Ramdani
Liliane Blais, Anne-Marie Blaise, François Briançon,
Claude Frigiotti, Marguerite Gille, Yvonne Hilaire,
Marie-Dominique Martin, Micheline Monimaud,
Marie-Pierre Parès, Catherine Spehner, Jean-Jacques Syoen

ALF

Editeur

Directrice de la Publication
Rédaction
Conception graphique, PAO
Photogravure, Imprimerie

LA LETTRE

ALF
Association des Ludothèques Françaises
7, Impasse Chartière - 75005 Paris
Tél. : 01 43 26 84 62 - Fax : 01 43 26 81 73 - Serveur : 36.15 LUDOTEK
Roselyne Juliot
Alice Lucot, Marina Bonsch
Sylvie Blum
LA BAYEUSAINNE - rue de la Résistance - 14 401 BAYEUX



QUI SONT LES MEMBRES DU CONSEIL D'ADMINISTRATION?

CHAQUE TRIMESTRE DES MEMBRES
DU CA SE PRÉSENTENT ET
EXPLIQUENT LEURS MOTIVATIONS

MICHELINE MONIMAUD

Après quelques années d'engagement à la J.O.C., ce qui m'a préparée à une vie de militante, je me suis engagée dans une association de tourisme social. J'ai été à l'initiative d'un foyer de jeunes dans ma commune puis d'un CLSH, ainsi que d'un centre de vacances en France et à l'étranger, puis d'une association de prévention spécialisée. A 38 ans, j'ai repris mes études, afin de nourrir mes connaissances, pour être plus efficace sur le terrain et savoir prendre du recul.

En 1989, j'ai créé l'association qui gère la ludothèque de Villenave d'Ornon (Gironde) dont je suis secrétaire, puis le Ludomobile, suivi de la manifestation «Fête des Jeux» et de l'organisation d'un concours de créateurs de jeux. J'anime maintenant l'équipe de ludothécaires en tant que directrice bénévole.

Dans la suite logique, je me suis engagée dans l'association régionale, et me voici au CA de l'ALF.

Plutôt dynamique, enjouée, pleine de vie, un trop plein d'énergie certain, je suis fatigante avec mes idées, mes projets, toujours en mouvement. C'est épuisant pour l'équipe qui m'entoure! L'entente qui règne au sein de la ludothèque la conduit pourtant à me suivre dans mes folies.

La reconnaissance du métier de ludothécaire, profession qui concerne tant de gens partageant une passion commune pour le jeu, est aussi une priorité pour moi.

Les ludothèques sont des lieux magiques où petits et grands peuvent se rencontrer. Je pense qu'il est indispensable que dans chaque commune soit implantée une ludothèque. ♦

Concours inter-ludothèques

Roland Richert, de la ludothèque Atlas de Saint-Ouen (92) a remporté cette année le tournoi Rolit inter-ludothèques organisé par Strat' pour les participants de notre Université d'Été.

L'ALF a donc le plaisir de lui offrir une participation gratuite à l'Université d'Été des Ludothécaires 1998!

LA RUBRIQUE PAROLES OUVRE SES COLONNES À DES BILLETS D'HUMEUR, DES RÉCITS D'EXPÉRIENCES, DES RÉFLEXIONS... SOUS LA RESPONSABILITÉ DE LEURS AUTEURS. ENVOYEZ-NOUS VOS TEXTES.

LA LUDOTHÈQUE DANS LE PROGRAMME ARVEJ À VILLEBON-SUR-YVETTE (91) PAR FLORENCE GINGUENE, RESPONSABLE DE LA LUDOTHÈQUE

Ces dernières années une véritable politique d'aménagement du temps scolaire s'est établie à travers une collaboration interministérielle regroupant en particulier le Ministère de l'Éducation Nationale et le Ministère de la Jeunesse et des Sports.

Sensibilisée par la nécessité de participer à l'amélioration des conditions de vie des enfants, la municipalité de Villebon a choisi d'organiser le temps du déjeuner dont elle est responsable et ce, en collaboration avec un large partenariat rassemblant les élus, les parents, les services municipaux, les associations et l'école. Depuis la rentrée 1996, un programme ARVEJ est en cours sur 3 écoles (une maternelle et deux écoles primaires) avec la signature d'un contrat ville-enfant avec la DDJS et l'attribution d'une subvention pour l'aménagement des espaces de vie qui contribuent au bien être de l'enfant. L'enfant en effet vit en moyenne 7 à 10 heures par jour dans des lieux tels que les locaux scolaires ou garderies pré et

postscolaires, centres de loisirs... Sur des périodes de telles amplitudes, les besoins sont nombreux.

3 objectifs ont été fixés sur la commune :

⊙ complémentarité éducative des différents temps de l'enfant

⊙ prise en compte de la globalité du temps

⊙ accès à l'autonomie

Le temps du déjeuner est le seul qui soit laissé en autogestion aux enfants. Il ne doit pas être surcadré ; il est surtout nécessaire d'offrir à l'enfant une palette d'activités et de lieux : bibliothèques, ludothèques, jeux extérieurs en cour, ...

La création de ludothèques dans les écoles villebonnaises est donc un outil supplémentaire pour la réalisation du projet ARVEJ.

630 enfants fréquentent les écoles primaires de Villebon. Environ 70% peuvent accéder à un atelier ludothèque pendant le temps de la mi-journée. Dans chaque école, une salle polyvalente est mise à disposition de la ludothèque ; les ludothèques sont sous la responsabilité d'un animateur par école en collaboration avec la responsable de la ludothèque municipale, qui assure la gestion du matériel et la formation des animateurs. Le premier fond de jeux a été constitué en partie grâce à une subvention du Conseil Général de l'Essonne et des jeux plus spécifiques sont prêtés par la ludothèque. La responsable de la ludothèque entretient des relations directes avec les animateurs référents afin de veiller au bon fonctionnement des 3 sites ludothèques.

Un 1^{er} bilan de fin d'année scolaire 1997 a été organisé entre la DDJS de l'Essonne, le conseiller pédagogique et les différents partenaires villebonnais. La première étape étant concluante, une subvention a été versée pour financer des travaux d'aménagement et l'achat de mobilier. La commune a effectué les travaux et crée 3 postes supplémentaires d'encadrement pour l'ensemble des activités périscolaires dont les ludothèques. Le personnel municipal a modifié son mode de travail pour adhérer au projet.

La 2^{ème} étape a démarré à la rentrée 97 avec l'implantation d'un nouveau site dans une école primaire. Il faut noter que la mise en place d'un programme ARVEJ a facilité

cette rentrée : beaucoup moins d'énerverment, d'angoisse, de la part des enfants et des adultes.

Un groupe de travail se réunit afin de suivre l'évolution de la réalité quotidienne car la règle d'or de réussite provient en premier lieu du partenariat. «Le rythme, c'est un ordre dans le mouvement» Platon. ♦

L'ARVEJ, Aménagement des Rythmes de Vie de l'Enfant et du Jeune, est le terme générique de la politique mise en place depuis 1985 pour «une recherche de cohérence dans un projet éducatif global».

Cette politique se décline sous 2 formes :

■ **les contrats ARVEJ**, conclus entre le Ministère de la Jeunesse et des Sports, pilote des programmes ARVEJ en partenariat avec le Ministère de l'Education Nationale et celui de la Culture, les collectivités territoriales (mairie, conseil général et conseil régional) et les autres partenaires : CAF, MSA (Mutualité Sociale Agricole), FIV (Fonds Interministériel Ville), FAS, associations et même entreprises. La commune met alors en place une politique qui ne modifie en rien les horaires scolaires mais propose des activités périscolaires aux enfants.

■ **les sites pilotes**, fruits d'une réflexion plus approfondie basée sur des recherches en chronobiologie et chronopsychologie. Il s'agit alors de mieux organiser le temps de l'enfant en réduisant le temps scolaire journalier et hebdomadaire sans réduction du temps scolaire annuel. Les premiers sites pilotes ont été mis en place à la rentrée 1995 ; pour l'année 1997-98, il en existe 240 en France.

L'ARVEJ sous ses deux formes concernent principalement les écoles maternelles et élémentaires, mais des collèges et certains lycées peuvent également être intégrés aux contrats ou aux sites pilotes.

Source Ministère de la Jeunesse et des Sports

PLEINS FEUX SUR LES LUDOTHEQUES DE LA REGION ILE DE FRANCE

1ère partie

La Lettre ALF - N°17 - Juillet/Août/Septembre 1997

La région Ile de France c'est :

10 660 554 habitants (I.N.S.E.E. 1990)

et 8 départements :

Paris (75), Seine et Marne (77), Yvelines (78), Essonne (91), Hauts de Seine (92), Seine Saint Denis (93), Val de Marne (94) et Val d'Oise (95).

178 LUDOTHÈQUES ET 1 LUDOBUS

- 18 ludothèques à Paris.
- 14 ludothèques en Seine et Marne :
2 à Meaux, 1 à Lieusaint, 1 à Savigny-le-Temple, 1 à Emerainville, 1 à Lognes, 1 à Noisiel, 1 au Vert-Saint-Denis, 2 à Champs-sur-Marne, 1 à Montceaux-les-Meaux, 1 à Moissy-Cramayel, 1 à Roissy-en-Brie, 1 à Maincy.
- 25 ludothèques dans les Yvelines :
1 à Versailles, 1 à Guyancourt, 2 à Saint-Germain-en-Laye, 1 au Vesinet, 1 aux Mureaux, 1 au Chesnay, 1 à Marly-le-Roi, 1 à Montigny-le-Bretonneux, 1 à Trappes, 1 à Poissy, 1 aux Clayes-sous-bois, 2 à Plaisir, 1 à Chatou, 1 à Fontenay-Saint-Père, 1 à Verneuil-sur-Seine, 1 à Vernouillet, 1 à Maisons-Laffitte, 1 à Beynes, 1 à Rosny-sur-Seine, 1 à Bailly, 1 à Voisins-le-Bretonneux, 2 à Elancourt.
- 35 ludothèques en Essonne :
2 à Evry, 1 à Courcouronnes, 1 à Lisses, 1 à Corbeil-Essonnes, 2 à Palaiseau, 1 à Ris-Orangis, 4 à Villebon, 1 à Etampes, 1 à Longjumeau, 1 à Viry Chatillon, 1 à Gif-sur-Yvette, 2 à Athis-Mons, 1 à Draveil, 1 à Bretigny-sur-Orge, 2 à Saint-Michel-sur-Orge, 3 à Massy,

1 à Leuville-sur-Orge, 1 à Yerres, 1 à Epinay-sur-Orge, 1 à Chilly-Mazarin, 1 à Morsang-sur-Orge, 1 à Bures-sur-Yvette, 2 à Soisy-sur-Seine, 1 à Sainte-Geneviève-des-Bois, 1 aux Ulis.

- 28 ludothèques dans les Hauts-de-Seine :
2 à Boulogne-Billancourt, 1 à Clichy, 1 à Issy-les-Moulineaux, 1 à Clamart, 1 à Suresnes, 3 à Antony, 1 à Vanves, 1 à Meudon, 2 à Bagneux, 5 à Gennevilliers, 1 à Malakoff, 1 à Fontenay-aux-roses, 1 à Bois-Colombes, 1 à Chatenay-Malabry, 1 à Levallois-Perret, 1 à Bourg-la-Reine, 1 à Meudon-la-Forêt, 1 à Garches, 2 à Rueil-Malmaison.
- 11 ludothèques en Seine-Saint-Denis :
1 à Montreuil, 2 à Bagnolet, 3 à Saint-Denis, 1 à Neuilly-sur-Marne, 1 à Montfermeil, 1 à Saint-Ouen, 1 à Pantin, 1 à Epinay-sur-Seine.
- 29 ludothèques dans le Val de Marne :
3 à Créteil, 1 à Saint-Maur-des-Fossées, 1 à Arcueil, 6 à Fontenay-sous-Bois, 1 à Fresnes, 2 au Kremlin-Bicêtre, 1 à Vincennes, 3 à Orly, 2 à Joinville-le-Pont, 2 à Sucy-en-Brie, 1 à Bonneuil, 1 à Villecresnes, 1 à Boissy-Saint-Leger, 1 à Champigny-sur-Marne, 2 à Maisons-Alfort, 1 à Villejuif.
- 18 ludothèques dans le Val d'Oise :
2 à Cergy, 1 à Ermont, 2 à Garges-les-Gonesses, 1 à Montmorency, 1 à Sarcelles, 1 à Herblay, 1 à Beauchamp, 1 à Jouy-le-Moutier, 1 à L'Isle-Adam, 1 à Pontoise, 1 à Eragny, 1 à Roissy-en-France, 3 à Bezons, 1 à Vauréal.
- 1 ludobus dans le Val d'Oise :
à Garges-les-Gonesses.

HISTORIQUE

La plus ancienne ludothèque d'Ile de France a été créée en 1973 à Fontenay-sous-Bois (Val de Marne) par Robert Jonard, premier président de l'ALF. En 1974, la première ludothèque parisienne est implantée dans le 6ème arrondissement alors que celles de Versailles et du comité d'entreprise Bull sont créées toutes les deux dans les Yvelines. L'année suivante, une seconde ludothèque est créée à Paris dans le 15ème arrondissement. En 1977, à Fontenay une deuxième ludothèque voit le jour ; la même année à Poissy (Yvelines), le Musée municipal du Jouet ouvre une ludothèque au sein de ses locaux.

Dossier réalisé en collaboration avec l'ALIF et les ludothèques de la région.



Les premières ludothèques des Hauts-de-Seine, d'Essonne et de Seine-et-Marne ouvrent respectivement leurs portes en 1978 à Garches, en 1979 à Chilly-Mazarin et en 1980 à Vaux-le-Pénil. Pour le Val d'Oise il faudra attendre 1981 avec la création de la ludothèque de Montmorency, et pour la Seine-Saint-Denis 1983 avec celle de Bagnolet.

La plupart des ludothèques créées avant 1980 sont des structures associatives. Près d'une vingtaine fonctionnent encore aujourd'hui. Progressivement, les municipalités sont de plus en plus nombreuses à intégrer cet équipement dans leurs services.

En 1988, année de sa création, l'association régionale recense 140 ludothèques en Ile de France.

A l'automne 1997, la région est dotée de 178 ludothèques et 1 ludobus.

Si les ludothèques continuent à ouvrir leurs portes, les dernières en date étant Maisons-Laffitte au printemps 1997 et Vauréal à l'automne 1997, si certaines d'entre elles s'installent au fil des ans dans des locaux plus spacieux, un nombre non négligeable de structures - associatives en général - ont été contraintes de fermer leurs portes, presque toujours pour des raisons financières. A Paris 6 ludothèques au moins ont fermé depuis le début des années 90, et plus d'une dizaine pour l'ensemble des autres départements.

les statuts :

La région compte :

- **53% de ludothèques associatives** : lorsqu'elles sont implantées dans une autre structure il s'agit le plus fréquemment d'un centre social (21% d'entre elles), d'une MJC ou d'une maison de quartier (10%), d'une structure culturelle comme les médiathèques, bibliothèques ou centres culturels (11%), d'une structure d'accueil petite enfance, crèches ou maison de l'enfance (5%). 20% des ludothèques associatives sont indépendantes de tout autre équipement et sont souvent la seule activité de l'association gestionnaire. 2 de ces ludothèques associatives sont gérées par des organismes dépendant de l'APF (Association des Paralysés de France) et de l'APEI (Association des Parents d'Enfants Inadaptés). Il faut noter que beaucoup de ludothèques associatives fonctionnent presque exclusivement avec des subventions municipales.

- **32% de ludothèques municipales** : près de 30% d'entre elles fonctionnent de manière autonome. Les autres sont intégrées à des structures socio-culturelles (14%), des structures culturelles (10%), des espaces petite enfance (15%) dont un nombre important de crèches ou encore des CLSH (10%). On peut noter la présence unique en France d'une ludothèque au sein d'un musée municipal situé à Poissy.

- **6% de ludothèques gérées par des comités d'entreprises** : SNCF, Paribas, Bull, Crédit Agricole, INSERM, CNRS.

- **8% ayant des statuts divers** : 5 ludothèques en hôpitaux qui préfèrent en général le terme de «salle de jeux», 8 ludothèques en école...

la superficie :

En moyenne 110m². Quelques ludothèques n'ont pas de salle réservée et utilisent un espace polyvalent ; certaines ludothèques implantées dans d'autres structures ont un petit local. Les ludothèques municipales bénéficient d'un espace plus important (125m² en moyenne). 7 ludothèques occupent plus de 250m² ; la plus spacieuse étant celle de Vaux-le-Pénil qui bénéficie de 800m².

les équipes :

78% des ludothèques d'Ile de France fonctionnent avec des équipes salariées (1 à 8 salariés pour l'équipe la plus nombreuse). Il faut noter que beaucoup de ces postes sont à temps partiel ou polyvalents sur d'autres activités de la structure. 9% des ludothèques ont des équipes regroupant salariés et bénévoles et 13% sont animées uniquement par des bénévoles.

l'implantation :

55% des ludothèques sont implantées dans des quartiers et 40% en centre ville. 3 ludothèques sont situées dans des communes rurales : Maincy et Monceaux-les-Meaux en Seine-et-Marne et Rosny-sur-Seine dans les Yvelines.

l'ouverture :

Les ludothèques sont ouvertes en moyenne 22h/semaine pour l'accueil du public et des collectivités. Il existe de grandes variations entre ludothèques : plusieurs ludothèques, en particulier municipales, sont ouvertes de 35 à 40h/semaine. En revanche certaines ont un temps d'ouverture très réduit (ex. : celle de Fontenay-Saint-Père 1h/semaine). 40% des ludothèques, principalement les structures non intégrées dans un autre équipement sont ouvertes le samedi. De nombreuses ludothèques proposent des horaires d'ouverture plus larges pendant les vacances scolaires.

les adhérents :

Les adhésions sont plutôt familiales. Lorsque la ludothèque est intégrée à une autre structure, il n'y a souvent pas d'adhésion spécifique à la ludothèque. Certaines ludothèques pratiquent l'adhésion gratuite. Une ludothèque a instauré l'adhésion mensuelle. Presque toutes les équipes travaillent avec des collectivités soit en les accueillant à la

ludothèque soit en se déplaçant. Certaines ludothèques sont réservées au public de la structure dans laquelle elles sont implantées (les ludothèques en crèche familiale, en école ou en CLSH par exemple).

les tarifs :

Le jeu sur place est généralement gratuit mais il peut être payant pour les non adhérents.

Le prêt - 1 à 3 semaines d'emprunt (15 jours en général) - peut être compris dans l'adhésion qui est alors souvent trimestrielle, ou payant : de 2 à 20 F/ jeu.

L'ALIF, ASSOCIATION DES LUDOTHEQUES EN ILE DE FRANCE

L'ALIF s'est créée le 6 mars 1988. Devant le développement des ludothèques en Ile de France, la déléguée régionale ALF de l'époque, Catherine Watine, a proposé la création d'une association régionale. D'autre part il était important pour l'Ile de France de se doter d'une structure juridique qui, autour d'une équipe, pourrait trouver les financements pour développer ses actions. La présidence est assurée depuis l'origine par Nicole Deshayes et l'équipe du conseil d'administration est restée très stable tout en sachant intégrer de nouveaux éléments.

Dès 1991 l'ALIF a embauché sa première salariée, Corinne Balaire, qui a mené une action de repérage et d'incitation à la création de ludothèques sur le département du Val de Marne, action financée par un dossier FRILE*. Depuis 1991 la capacité à développer des projets puis à trouver le financement a permis de maintenir un poste de permanent tout au long des années. Le budget de l'association était de 580 000FF en 1996. Se sont succédées Corinne Balaire, Blandine Camincher, Nathalie Espinosa, remplacée à deux reprises par Sophie Chaussin et Barbara Dartigeas, et actuellement Richard Matera.

Les orientations de l'association ont été développées autour de 3 axes forts :

1) Soutenir les ludothèques existantes dans leur action :

- Editer la Lettre de l'ALIF.
- Apporter des éléments méthodologiques en organisant la réflexion sur un ou deux thèmes dans l'année donnant lieu à la production d'un document. Des actions de formation de bénévoles financées par le FNDVA intitulées «les lundis de l'ALIF» ont abordé des thèmes différents chaque année : les ludothèques et l'institution scolaire, accueillir les grands-parents, les adolescents en

*Fonds Régional d'Initiative Locale Emploi

ludothèques.

- Organiser le débat avec des partenaires lors de colloques.
- Participer aux manifestations locales des ludothèques de la région.
- Organiser des manifestations : Expojeux puis Ludexpo en 1996, expérience réitérée en 1997 les 10 et 11 octobre au Palais des Arts et des Congrès d'Issy-les-Moulineaux.

2) Participer à la reconnaissance des ludothèques :

- Développer la vie associative, renforcer la cohésion de l'association en la rendant la plus représentative possible.
- Négocier avec les différents niveaux des pouvoirs publics. Par exemple des courriers aux maires (dont la commune n'est pas équipée) sont envoyés en période de campagne municipale leur demandant de mettre la création de ludothèques dans leurs propositions. Cette méthode a porté ses fruits : lors des dernières élections près de 10 candidats avaient inscrit une ludothèque dans leur programme. Un suivi est ensuite effectué et des propositions d'assistance technique formalisées.
- Participer à la vie associative régionale afin de se faire connaître des fédérations régionales et développer avec elles des actions communes. L'ALIF est membre de l'ARDEVA (association régionale pour le développement de la vie associative). Cet investissement contribue à faire reconnaître le mouvement des ludothèques comme acteur régional y compris par les pouvoirs publics.
- Contribuer à la structuration de la profession en collaborant activement à la formation mise en place par l'organisme de formation Caravansérail.

3) Contribuer au développement des ludothèques :

- Constitution du «Guide de la création d'une ludothèque en Ile de France» dès 1991.
- Actions volontaristes de création sur un territoire, le département du Val de Marne en 1991-92, le Mantois Val de Seine en 1993 ; propositions et signatures de missions d'assistance technique. Depuis juin 1997, l'ALIF est «expert» auprès du CLIR, réseau de développement des services de proximité, dans la création de ludothèque.
- Accueil individuel de toute personne ou institution portant un projet de création puis organisation de journées création regroupant une dizaine de porteurs de projet. ♦

... Suite dans la prochaine Lettre ALF

UNIVERSITÉ D'ÉTÉ DES LUDOTHÉCAIRES 1996

RÉSUMÉ DE L'INTERVENTION DE PIERRE MAYOL

PIERRE MAYOL EST CHARGÉ D'ÉTUDES AU DÉPARTEMENT DES ÉTUDES ET DE LA PROSPECTIVE DU MINISTÈRE DE LA CULTURE, ENSEIGNANT À L'INSTITUT D'ÉTUDES EUROPÉENNES (UNIVERSITÉ PARIS VIII) ET À L'UNIVERSITÉ DE BOURGOGNE, MEMBRE DU COMITÉ DE RÉDACTION DE *ESPRIT* ET DE *AGORA, DÉBATS, JEUNESSES*.

En tant que fonction publique, le Ministère de la Culture propose des solutions pour essayer d'atténuer les maux d'un certain nombre de problèmes latéraux à la culture mais centraux par rapport à la civilisation : le problème des banlieues, de l'emploi, du chômage des jeunes... Par conséquent le concept de culture est en train de s'élargir et regarde un peu plus souvent maintenant du côté des loisirs. Le temps libre augmente dans notre société, ainsi que le temps collectif, le temps libéré ; cela pose des problèmes inédits en tant que perspectives de civilisation.

La nature des liens entre le jeu et la culture peut-être abordée de manière positive jeu et culture - ou négative - jeu contre culture - : si on joue pour se construire, on peut aussi le faire pour se détruire. On peut jouer vraiment c'est-à-dire pour de faux, ou bien pour de vrai, c'est à dire dangereusement!

La définition la plus pauvre de jouet serait «un objet pour s'amuser».

A la place de «s'amuser», on peut mettre quantité d'autres verbes à condition de rester dans le même champ sémantique. Le jouet est «ce avec quoi on joue» ou bien «ce dont on se joue». Le second sens induit la moquerie, la tromperie, qui sont des figures de l'illusion. A sa racine, jouer relève de la fiction, le jouet est une contrefaçon. Le jouet est fait pour s'amuser à faire semblant !

D'un point de vue anthropologique, on s'aperçoit qu'il n'existe pas de civilisation sans jouet. D'autre part,

les archéologues nous apprennent que le jouet est toujours contemporain des rites funéraires ; dans les tombes à partir du paléolithique, on trouve des traces de jouets. Cette nécessité culturelle à jouer est marquée dans notre histoire. Nécessité symbolique, psychologique, mimétique. Le jouet bénéficie d'une solide tradition littéraire : Rabelais, Montaigne, Rousseau, Hugo ont laissé des textes extrêmement célèbres sur le jouet. Il existe aussi une tradition pédagogique. Comenius, Pestalozzi, Maria Montessori, Ovide Decroly, Célestin Freynet, ont tous réfléchi et écrit sur les fonctions du jouet. A ceux-là, s'ajoute les peintres : Brueghel l'Ancien, Chardin entre autres, des poètes, des psychanalystes : Freud, Winnicott et son objet transitionnel, des cinéastes, des romanciers (Jules Verne, Lewis Carroll, la Comtesse de Ségur, Daniel Penac), la bande dessinée... Tous se sont confrontés aux «valeurs et paradoxes d'un petit objet secret». Ces témoignages nous montrent que l'histoire du jouet, objet d'illusion et de fiction, est une histoire sérieuse en tant qu'histoire et qu'elle prend place dans le champ des civilisations, des échanges entre les générations. Le jouet est un cadeau offert par les générations précédentes aux générations successives. Mais c'est aussi ce qu'on va appeler «l'industrie des jouets», le développement de l'industrie du jouet. Toute une partie économique intervient dans ce développement du loisir et du jeu. Autour de cet

objet de faire semblant, nous avons à la fois l'échange des générations, l'échange latéral et des dimensions historiques, culturelles et économiques.

Quelques chiffres...

Budget du Ministère de la Culture : 14 milliards de francs par an soit environ 1% du budget de l'Etat.

Le marché du jouet représente environ 20 milliards de francs (1,5% du budget de l'Etat), soit plus que le budget annuel du Ministère de la Culture.

Les industries culturelles (hors fonction publique) représentent 165 milliards de francs. Recettes de cinéma : 5 milliards de francs.

Le CA (volume des ventes annuelles) de l'industrie jouet français : 4,7 milliards. Par enfant, une famille dépense chaque année 1 834FF de jeux et jouets.

En francs 1980, ce qui était acheté 100FF en 1980 coûte actuellement 210FF. Le livre coûte 250FF, le spectacle vivant coûte 350FF. Ces secteurs ont donc davantage augmenté que le coût de la vie. Le disque laser coûte 130FF, il a moins augmenté que la moyenne. Le matériel hi-fi coûte 80FF et l'informatique 40FF : leurs prix ont proportionnellement baissé.

Les liens entre jouet et culture : un petit inventaire à la Prévert

Il existe un lien extrêmement fort entre une partie des jeux et des jouets et les sciences : les jouets scientifiques de la machine à vapeur au train électrique, en passant par les jeux électroniques actuels. A l'intérieur même de l'industrie du jouet, on trouve une tradition du jouet scientifique très forte. Beaucoup de jouets sont des micro laboratoires : ils contiennent des microscopes, de quoi faire de la minéralogie... mais la tradition est beaucoup plus large que ce qui est emboîté sous le terme de «jouet éducatif» depuis une trentaine d'années. En se promenant dans des musées du jeu et des jouets, on se rend compte que cette tradition du jouet mécanique est tout à fait fondatrice.

Le deuxième aspect culturel est lié à l'éducation que j'appellerai visuelle. Un certain nombre de jeux apprennent à observer.

1) Il existe aujourd'hui un engouement pour les jeux de sept familles qui utilisent des supports picturaux de la grande tradition muséographique.

2) On trouve aussi les puzzles : jeu solitaire, mais pas obligatoirement, qui est lui-même une éducation physique de l'acuité visuelle.

3) Enfin une catégorie que l'on offre de plus en plus précocement aux enfants est destinée à l'exercice des arts graphiques : crayons de couleur, tubes de gouache, aquarelles, cahiers de coloriage...

Il n'existe pas en France d'enfant âgé de 6 ans qui ait échappé à l'un ou l'autre de ces 3 dispositifs.

Dans le cadre des musées, nous souhaitons développer des apprentissages, des contacts aux œuvres par l'intermédiaires de ces dispositifs visuels. Au Louvre, il existe une salle récréative dans les anti-

quités égyptiennes dans laquelle les enfants s'exercent directement à l'examen des œuvres par l'intermédiaire de copies de ces œuvres.

La troisième dimension est gestuelle : peu de jeux développent véritablement des gestuelles chorégraphiques. Le rapport est beaucoup plus lâche en quelque sorte. Il faudrait plutôt s'orienter vers les jeux sportifs, mais qui concernent moins directement ce rapport avec la culture au sens où nous l'entendons au ministère (sens étroit).

Un certain nombre de jeux permettent l'imprégnation de la culture générale.

Les maisons de poupées par exemple : Monica Burckardt a beaucoup réfléchi sur l'initiation à la vie domestique et aux fonctions domestiques par l'intermédiaire de jeux dont on peut interroger le caractère conservateur. La maison de poupées, au sens anthropologique du terme, permet une initiation globale à l'espace, aux trois dimensions, à l'aspect onirique. Cela peut conduire à apprécier le genre littéraire regroupant les romans d'intérieurs ou les romans sentimentaux. Les grandes lectrices de saga familiales ou romans dits sentimentaux, ont très souvent entretenu des liens avec des jeux d'initiation domestique. Certains jeux et jouets servent d'introduction à l'architecture, à l'urbanisme (le Monopoly et la réalité urbaine du prix du m² !), un certain nombre de jeux vidéo sont des introspections sur écrans d'espaces imaginaires permettant la structuration urbanospatiale. Il y a une initiation à l'être collectif, à l'être urbain par un certains nombres de jeux.

Les jeux «intellectuels» de questions/réponses initient principalement à l'histoire. Ils excitent la curiosité des pré-adolescents puis

leur attrait diminue chez les adolescents (se positionner par rapport à du non savoir est trop risqué à ce moment de leur construction) ; leur intérêt semble remonter ensuite chez les jeunes adultes.

L'apport culturel des miniaturisations (modélisme ou petites automobiles) semble assez peu exploité d'un point de vue théorique. On entre dans le principe de la collection : avoir du vrai en plus petit et l'avoir chez soi pour jouer avec. Cet aspect cumulatif semble constant dans le jouet. 20% de la population a une tendance à la «collectionnite». De plus il y a des cycles de vie, des phases pendant lesquelles on est «davantage collectionneur». 100% des gens ont un jour collectionné quelque chose ! Dans les brocantes, les braderies, ce sont des collectionneurs qui achètent les petites voitures, les miniaturisations. Les grands acheteurs sont des adultes car cela coûte cher. Quelqu'un qui collectionne se crée un mini-patrimoine.

A quoi sert le jouet ?

Le jouet est une constante anthropologique qui sert à faire semblant. L'anthropologie, à mi-chemin entre la philosophie, la sociologie et l'histoire, cherche du sens à l'humanité, parfois où nous n'en percevons pas nous-mêmes. On peut repérer 4 fonctions qui structurent l'univers du jouet et qui sont décisives pour la vie culturelle et l'expression des enfants.

La fonction ludique ou le divertissement

Le *divertissement* a des connotations péjoratives depuis Pascal (*l'entertainment* anglais n'est pas le même concept) ; c'est perdre son temps. C'est très important pour le tout-petit enfant. L'ennemi n°1 de l'enfant, c'est le temps. Ce n'est pas le temps en tant qu'il passe,

c'est la gratuité du temps, l'attente. L'enfant a une aptitude à l'ennui général : «sombre dimanche». Les gens qui s'ennuient le plus le dimanche après-midi sont les jeunes filles des petites villes de province. Les gens qui font l'expérience du chômage ne savent comment occuper leur temps. S'amuser, c'est occuper son temps, faire semblant, ruser avec le temps. Pour le nourrisson et le jeune enfant, rien n'est plus long que ce temps mort entre des manipulations qu'il faut apprendre à accepter pour «lier cette rhapsodie de contingences [le temps vécu] en un ensemble ordonné».

■ La fonction mimétique : la mise en scène sociale du corps.

L'apprentissage (linguistique, gestuel) est à 99% mimétique. Le taux de créativité demandée à l'enfant pour alimenter son propre apprentissage est extrêmement réduit. Le mimétisme est tellement fort qu'il fait partie d'un point de vue psychanalytique de la structure même du sujet (la mode, le snobisme qui est un effet mimétique qui dure au-delà de ce qu'il devrait). Cette fonction est capitale : avec ses jouets, l'enfant mime ses activités familiales, endort ses poupées en s'endormant, les aide à se nourrir comme lui-même est aidé. Il occupe des rôles. Tout cela est illusion mais aussi expérience de la maîtrise sur l'environnement. Mimer c'est apprendre à maîtriser.

■ La fonction symbolique : reconstruire

Sym-balein : jeter avec. Dans la Grèce antique, lorsque le fils de la maison partait à la guerre on prenait une poterie, on la brisait au sol et il partait avec un tessou. Lorsqu'il envoyait un message, le messenger revenait avec le tessou et pouvait attester, témoigner qu'il était bien envoyé par le fils car le tessou s'emboîtait sur le reste de la poterie. Jeter ensemble au sol pour être reconstruit, reconnu. C'est ce

qui distingue le *symbole* du *diabole* qui est la dispersion.

La fonction symbolique aide à l'insertion sociale. Socialisation : entrée dans le social à l'aide des autres. Ce commencement, cette mise en route, «entrée dans le social» est lui-même une conséquence. Cela débute à la conception. Dans la croissance, il y a des phases où l'expérimentation avec la socialisation est plus ou moins facile, plus ou moins douloureuse. L'adolescence est une mise à l'épreuve de la socialisation. L'adolescence, c'est tenter d'introduire du diabolisme dans le symbole. C'est l'expérience d'Alice au Pays des Merveilles. Il faut que cela craque. Dans la langue anglaise on distingue le *game* du *play*, le jeu à règles du jeu improvisé. Dans tout trajet ludique, il y a apprentissage chez les enfants du jeu solitaire et du jeu désordonné avec les autres. Le jeu sert à «expérimenter de l'autre».

■ La fonction distinctive :

A partir d'un certain âge, avoir des jeux chez soi fait partie de la panoplie sociale de l'individu, pour l'enfant et pour la famille : concurrence entre les cadeaux, surabondance des dons des parents à leurs enfants. Offrir un certain type de jeux avant que ce ne soit la mode est un signe de distinction dont bénéficie à la fois l'enfant et la famille. Cette fonction distinctive est observable d'un point de vue mercatique. Le jouet de bois a une fonction distinctive notable. La logique de service public qu'on trouve dans une bibliothèque municipale qui ne se consacre pas entièrement aux *SAS*, *Série Noire* et autres *Arlequin* fonctionne également en ludothèque : on doit

proposer des jeux qui ne se trouvent pas n'importe où, ceux qu'on n'aurait pas achetés.

le multimédia : un outil culturel à apprivoiser

Actuellement nous vivons l'équipement des ménages en multimédias : l'ordinateur, la mise en réseaux, la lecture visuelle et sonore. C'est un gros investissement. La publicité insiste beaucoup sur le côté familial de cet objet. On risque d'assister à un abaissement de l'intérêt pour les jeux vidéo en tant que tels, car le jeu va entrer en concurrence avec d'autres fonctions qui sont dans le même appareil. Le poste multimédia «ringardise» la console. On assiste au même phénomène que lorsqu'on est passé du vinyl au laser. Compte tenu de l'évolution des prix (cf. encadré p. 8), il n'est pas étonnant que les gens retournent à l'espace domestique. La surface moyenne en France, de la résidence principale augmente. La société française, prise globalement, déménage de plus en plus, se déplace, voyage de plus en plus loin et de plus en plus souvent, et paradoxalement elle possède un équipement domestique de plus en plus confortable, une surface domestique de plus en plus importante.

Le multimédia coûte cher : il n'y aura qu'un appareil par ménage au moins pendant un certain temps. Cela va obliger les utilisateurs à «partager le temps domestique», à coexister de nouvelles manières. Comme tout instrument, le multimédia renforce ce qui existe déjà : si la famille est isolée, cela augmentera l'isolement ; si la famille communique, cela accentuera les relations avec l'extérieur. ♦

Bibliographie

Pierre MAYOL
Les enfants de la Liberté
L'Harmattan
Collection Débats jeunesse
Paris 1997

Michel de CERTEAU,
Luce GIARD et Pierre MAYOL
L'invention du quotidien / Tome II
Habiter, Cuisiner.
Collection Folio-essais - Paris 1994

LIRE LIRE JOUER JOUER VOIR VOIR LIRE LIRE JOUER JOUER VOIR VOIR LIRE LIRE JOUER JOUER VOIR VOIR LIRE LIRE

À JOUER À JOUER

Rolit

Editeur : Goliath

Présenté par Strat'

Le jeu se compose de 64 boules Rolit possédant 4 couleurs et d'un plateau de jeu prêt à les accueillir. Vous possédez une couleur et lorsque vous posez une boule vous devez la faire rouler sur elle-même de façon à faire apparaître votre couleur. Vous devez chercher en posant votre boule à prendre en sandwich une ou plusieurs boules adverses. Toutes celles que vous venez de bloquer passent alors dans votre camp : il vous suffit de les tourner pour faire apparaître votre couleur. En cas d'impossibilité de blocage et donc de capture, ne vous alarmez pas: vous pouvez poser votre boule à n'importe quel endroit sur le plateau à côté d'une autre boule déjà posée. Votre but est d'être majoritaire à la fin de la partie : lorsque toutes les boules sont posées, le joueur dont la couleur est la plus représentée sur le plateau l'emporte. Un jeu aux multiples rebondissements où chaque coup peut être décisif y compris le dernier.

2 À 4 JOUEURS À PARTIR DE 7 ANS DURÉE MOYENNE D'UNE PARTIE : 20 MN

À VOIR À VOIR

Passion Plastiques

Cette vaste exposition nous entraîne dans l'univers magique du plastique, 2000m² pour découvrir ce matériau et ses applications. Certains fabricants de jouets se sont associés à cette manifestation en proposant des animations : ateliers de briques (Légo), de moulage (Smoby)...

JUSQU'AU 31 MARS 1998.

SALINE ROYALE, 25610 - ARC ET SENANS

TÉL. 03 81 54 45 45

Noël au Musée du Jouet

Le Musée du Jouet de Poissy a rouvert ses portes depuis quelques mois et propose une exposition consacrée aux jeux et jouets de Noël : puzzles, lotos, cubes, jeux de parcours, pantins et jouets mécaniques évoquant un personnage de Noël ou une coutume. Se dessinent alors l'évolution des personnages dispensateurs de joutes, etc... et celles des pratiques liées à Noël, autrefois rurales et

empruntées de religiosités, aujourd'hui plus commerciales et urbaines.

DU 12 NOVEMBRE 1997 AU 8 FÉVRIER 1998.

MUSÉE DU JOUET : 2, ENCLOS DE L'ABBAYE 78300 - POISSY

TÉL. 01 39 65 06 06

À LIRE À LIRE

Jeu et réalité

D.W. WINNICOTT

NRF Gallimard - 1971 - 212 pages - 130 FF

Ce livre, le dernier qu'ait écrit Winnicott, prend pour point de départ l'article, devenu classique, que l'auteur a consacré aux «objets transitionnels». Il a pour fil conducteur une conception du jeu, par quoi il faut entendre une capacité de créer un espace intermédiaire entre le dehors et le dedans, capacité qui ne s'accomplit pas dans les jeux réglés, agencés comme de fantasmes ou des rituels, mais qui se situe à l'origine de l'expérience culturelle. Nous découvrons comment une théorie psychanalytique - cet objet transitionnel dont nous ne saurions nous passer s'invente, se cherche et se trouve.

EXTRAITS DE LA 4ÈME DE COUVERTURE

Apprendre à jouer, apprendre par le jeu

Alain GUY

AREN - 1996 - 131 pages - 70 FF

Ce texte montre pourquoi il est nécessaire de réapprendre aux enfants le sens du jeu : savoir jouer plutôt que d'utiliser des méthodes pédagogiques qui visent à leur faire apprendre des connaissances par le jeu. L'auteur pose l'acte de jouer comme un acte salutaire de résistance à notre société des loisirs qui cherche à joindre l'utile à l'agréable! Jouer n'est pas s'amuser ; jouer engage le corps dans un plaisir qui déborde le sujet et tient en échec les théoriciens d'un plaisir inutile et quantifiable.

Les enfants doivent apprendre à jouer afin de se structurer dans un rapport au plaisir et au ludique.

Ce texte s'appuie sur une expérience clinique psychanalytique proposant des situations de jeu pour faire valoir ce qui se déroule à l'insu de l'enfant dans son corps lorsqu'il joue. Le jeu comme réponse au malaise de la culture d'aujourd'hui?

AREN 89 - 3, RUE DU CORMIER - 89000 ST GEORGES / B.

NAISSANCE DE L'ASSOCIATION RÉGIONALE DES LUDOTHÈQUES DE BASSE-NORMANDIE

Nous avons le plaisir de vous annoncer la naissance de cette nouvelle association régionale ALF qui a eu lieu en juin et a été confirmée par l'AG du 20 septembre à Blainville-sur-Orne (14) en présence du maire de cette ville. La présidente est Martine ALMY de la ludothèque Jijou d'Hérouville Saint-Clair.

**L'ALF
DANS LES
RÉGIONS**

AQUITAINE

Tél. 05 56 95 34 56

AUVERGNE

Tél. 04 73 84 31 62

BASSE-NORMANDIE

Tél. 02 31 44 51 07

HAUTE-NORMANDIE

Tél. 02 32 25 09 12

ILE-DE-FRANCE

Tél. 01 43 13 13 00

LORRAINE

Tél. 03 83 91 10 13

MIDI-PYRENEES

Tél. 05 61 71 75 30

NORD-PAS-DE-CALAIS

Tél. 03 20 51 66 67

PACA

Tél. 04 42 29 03 64

PAYS-DE-LA-LOIRE

Tél. 02 40 66 04 50

POITOU-CHARENTES

Tél. 05 49 71 08 79

RHÔNE-ALPES

Tél. 04 76 21 96 06

RETROUVEZ LES COORDONNÉES COMPLÈTES DES ASSOCIATIONS RÉGIONALES SUR LE 3615 LUDOTEK



AG EXTRAORDINAIRE

Une **Assemblée Générale** Extraordinaire de l'ALF aura lieu en même temps que l'AG ordinaire le **samedi 31 janvier 1998**. Tous les adhérents qui le souhaitent sont invités à nous faire parvenir leur proposition de modification des statuts avant le 31 octobre 1997.
 Pour tout renseignement complémentaire, contacter l'ALF.

SI ON JOUAIT

du 30 octobre au 2 novembre 1997
au Parc floral de Paris-Bois de Vincennes

Un salon conçu pour redonner à tous le goût de la fête, du jeu et du partage entre petits et grands. Une centaine d'exposants présenteront leurs nouveautés et participeront à de nombreuses animations
Enfants : 20FF- adultes : 30FF - tarifs groupe
Renseignements : tél. 08 36 68 68 35

MANIFESTATIONS AUTOUR DU JEU À ANGOULÈME

du 9 au 14 novembre

Colloque international sur le jouet

renseignements : tél. 05 45 91 57 57

du 7 au 13 novembre

10^{ème} édition de LUDOLAND

Un espace de jeu et de découverte, et des animations dans toute la ville.
renseignements : tél. 05 45 94 75 61

LUDORAMA

28, 29 et 30 novembre 1997
à Nantes Parc des Expositions de la Beaugeoire.

Pour que le jeu retrouve sa place dans la culture! 1^{ère} édition d'un salon original où l'Association Régionale des Ludothèques des Pays de la Loire et l'ALF seront présentes. Vous y trouverez des stands d'exposition, des aires d'animations, des parcours ludiques à thème donnant lieu à de expérimentations très concrètes, une garderie pilote pour les moins de 5 ans, lieu d'accueil et de conseils parents/enfants.
renseignements : tél. 01 43 33 35 83

JOURNÉES DE FORMATION ALF À PARIS

lundi 8 décembre 1997

L'accueil de l'enfant handicapé mental en ludothèque

matin : intervention d'André Michelet psychologue, auteur de *Les outils de l'Enfance et Le handicap dit mental*.
 après-midi : interventions de Dominique Montjoie, ludothécaire, orthophoniste, mère d'enfants handicapés et de Laurence Chanu, ludothécaire, psychologue.

mardi 9 décembre 1997

De nouveaux jeux pour vos ludothèques
 par Patrick Ruttner, créateur et animateur du café-jeux OYA à Paris.

Ces 2 journées de formation sont gratuites pour les adhérents à jour de leur cotisation 1997.

Demandez nous le programme détaillé et une fiche d'inscription au 01 83 26 84 62. Attention, le nombre de places est limité !

PETITE ENFANCE - LIEN SOCIAL ET ACTIONS ITINÉRANTES

Vendredi 16 janvier 1998 de 9h à 18h
8, avenue de Ségur - 75007 Paris

Colloque organisé par le Ministère de l'Emploi et de la Solidarité avec la participation de l'ALF

Une expérience de ludobus y sera présentée. Tous nos adhérents recevront le programme ainsi qu'une fiche d'inscription début novembre. L'inscription au colloque est gratuite dans la mesure des places disponibles. Tous les ludobus répertoriés sur notre fichier feront l'objet d'une présentation dans le dossier technique remis aux participants et qui sera diffusé plus largement ultérieurement.

EMPLOIS JEUNES

Le projet de loi est actuellement en discussion au Sénat. Ces emplois devraient pouvoir s'appliquer à de nombreuses ludothèques. En effet, le projet de loi concerne «la création d'activités nouvelles visant à créer des emplois supplémentaires correspondant à des besoins émergents ou non satisfaits. Les activités concernées doivent présenter un caractère d'utilité sociale et de proximité». Vu l'intérêt de ce projet de loi pour l'évolution des ludothèques, l'ALF constituera un dossier pratique à l'usage des ludothèques souhaitant recruter dans le cadre des emplois jeunes. Il sera à la disposition de tout adhérent.

ATTENTION ! POUR RECEVOIR LA LETTRE ALF, VOUS DEVEZ VOUS ACQUITTER DE VOTRE ADHÉSION 1997

FICHE D'ADHÉSION À L'ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES

Ludothèque :
 Nom de la structure :
 Adresse :
 CP : Ville :
 Tél. : Fax :
 Nom du responsable :
 Fonction ou profession :

Tarifs Adhésions

1997

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. 01 43 26 84 62
 Fax 01 43 26 81 73

Signature du responsable :

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

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

