

1

ÉDITORIAL

3

PAROLES

Retour sur la journée : "Les animaux de la forêt en ludothèques".

4

PLEINS FEUX

Le Contrat Educatif Local
Par Gérard Letessier, chef du bureau des politiques éducatives territoriales au Ministère de la Jeunesse, de l'Éducation Nationale et de la Recherche. Exemple de la ludothèque de *Remiremont et environs*.
Par Marie-Paule Hilirmann.

8

FORMATION

L'accueil des écoles en ludothèques : une identité à défendre.
Par Nadège Haberbusch, co-directrice de l'association *Les enfants du jeu* à Saint-Denis.

12

SÉLECTION

A jouer
Sélection de jouets petite enfance réalisée par Christine Mathieu, coordinatrice des ludothèques municipales d'Orly

16

INFOS, BULLETIN D'ADHÉSION

ALF

RETROUVEZ LES
COORDONNEES
COMPLETES DES
ASSOCIATIONS
REGIONALES
SUR NOTRE

SITE INTERNET :
www.alf-ludotheques.org

ALF

Editeur

Directrice de la Publication
Rédactrice en chef
Rédaction
Conception graphique, PAO
Photogravure, Imprimerie

DANS LES REGIONS

ALSACE

☎ 03.89.53.11.16

AQUITAINE

☎ 05.56.50.62.99

AUVERGNE

☎ 04.73.84.31.62

BASSE-NORMANDIE

☎ 02.33.44.38.47

BRETAGNE

☎ 02.99.94.45.22

CENTRE

☎ 02.54.78.64.45

HAUTE-NORMANDIE

☎ 02.32.25.09.12

ILE-DE-FRANCE

☎ 01.53.62.06.00

LIMOUSIN

☎ 05.55.35.67.90

LORRAINE

☎ 03.29.56.28.61

MIDI-PYRENEES

☎ 05.61.13.04.58

NORD-PAS-DE-CALAIS

☎ 03.20.51.66.67

PACA

☎ 04.42.56.82.43

PAYS DE LA LOIRE

☎ 02.51.82.42.80

POITOU-CHARENTES

☎ 05.49.45.53.16

RHONE-ALPES

☎ 04.74.53.57.26

LA LETTRE

ALF, Association des Ludothèques Françaises
7, Impasse Chartière - 75005 Paris

Tél. : 01 43 26 84 62 - Fax : 01 43 26 81 73

www.alf-ludotheques.org - e-mail : courrier@alf-ludotheques.org

Cindy Piété, présidente

Alice Lucot

Alice Lucot, Aurélie Jégou

Olivier Tragnan

Régimédia S.A - 3, rue Maurice Lœwy - 75014 Paris



RETOUR SUR LA JOURNÉE

"LES ANIMAUX DE LA FORÊT EN LUDOTHÈQUES"

Réalisée par l'ALF en partenariat avec la société Berchet, elle a eu lieu le mercredi 20 novembre 2002. Elle a permis à 150 ludothèques de recevoir gratuitement *la cabane des copains de la forêt* ainsi que 12 *petits copains de la forêt*, et de proposer une animation spécifique sur ce thème. Cette journée a remporté un très vif succès. Réactions.

Agnès Girardin, ludothécaire à Lapoutroie (68)

Une vingtaine d'enfants de 5 à 8 ans se sont retrouvés à la ludothèque qui, pour l'occasion, avait pris les allures d'une forêt : lierre grim pant aux poutres, buissons de feuilles sèches, tapis de mousse planté de champignons, noisettes, glands et autres fruits des bois jonchant le sol... Forêt dans laquelle, au fur et à mesure de l'histoire racontée par Christel, les *copains* sont entrés en scène à tour de rôle pour demander aux enfants présents de les aider à retrouver leur cabane. Alors, les enfants ont formé des équipes, chacune s'identifiant à un des *copains de la forêt*. Puis, en fonction du déplacement du *copain* sur un grand plateau de jeu, ils devaient accomplir des épreuves ludiques variées (cheese wiz géant, jeu des arbres, jeu du nid...) pour se retrouver tous rassemblés autour de la cabane à manipuler les différents accessoires et à mettre en scène les animaux.

A voir les mines ravies des enfants et la liste de réservation pour le prêt de ce jouet, il est incontestable qu'il leur a plu. De même qu'aux mamans venues les rechercher en fin d'après-midi : elles furent sensibles à la qualité et à la finition des personnages ainsi qu'à la diversité des accessoires de l'arbre. Merci à l'ALF et à la société Berchet qui nous ont donné l'occasion de mettre en place cette belle animation.

Carine Chauvet, ludothécaire, ludothèque Brin de ficelle de Fontannes (43)

Dans ce village d'Auvergne de 1200 habitants, plusieurs animations ont eu lieu tout au long de la journée à la ludothèque. Le matin, nous avons accueilli les petits de la halte-garderie autour d'histoires et de jeux à la découverte des animaux en imitant leurs cris, leurs déplacements... L'après-midi, le CLSH a utilisé *la cabane des copains de la forêt* pour créer des récits sur le thème des animaux afin de préparer leur spectacle de Noël. Enfin, sur le temps d'ouverture aux familles, de 17h à 18h30, petits et grands ont pu écouter des histoires racontées par un

ludothécaire en manipulant les personnages que l'on peut habiller et déshabiller. Quel bonheur ! Ensuite, les mamans ont pris le relais pour continuer à jouer avec les enfants et, prises au jeu, elles ont eu beaucoup de mal à quitter les lieux au moment de la fermeture. Bon support à la verbalisation, ce jouet est excellent pour le développement de l'imagination. La manipulation des personnages est facile même pour les petites mains. Cet univers, *cabane et copains de la forêt* a été apprécié de tous et il a trouvé sa place dans la ludothèque.

Brigitte Fuchsmann, responsable de la ludothèque municipale de Poitiers (86)

Intérêt pour les enfants :

C'est un jeu symbolique avec des personnages auxquels les enfants s'identifient. Ces personnages, des animaux aux corps souples, sont humanisés : ils ont chacun un prénom, sont habillés comme les enfants et ont des activités humaines. Les différents accessoires favorisent l'imagination des enfants et leur permettent de vivre des aventures fabuleuses dans cette cabane, représentant celle dont presque tous les enfants rêvent (dormir dans le hamac, faire le guet dans la tour, descendre par le toboggan...).

Intérêt pour les ludothèques :

C'est un jeu de bonne qualité, fabriqué dans un plastique solide, sur le thème de la forêt, thème peu fourni en jouets et accessible dès 2 ans et demi. Cet univers s'adresse à tous les enfants, quel que soit leur sexe. Même si, en ludothèque, il n'y a pas de différenciation entre jouets pour filles et jouets pour garçons, beaucoup d'enfants sont déjà influencés par leur entourage et ne se dirigent que vers certains types de jouets. Celui-ci est « unisexe » !

C'est un jeu sans électronique, ni piles, ce qui est de plus en plus rare aujourd'hui, où même les jeux symboliques commencent à avoir des sons et des lumières. Chaque enfant peut laisser libre cours à son imagination sans être gêné par des bruits automatiques.

PLEINS P

LE CONTRAT ÉD

Par Gérard LETESSIER, chef du bureau des politiques éducatives territoriales au Ministère de la Jeunesse, de l'Éducation Nationale et de la Recherche.

Extraits de l'intervention à l'Université d'Été des Ludothécaires 2002.

Le Contrat Educatif Local : un outil au service du projet territorial

Entre une politique nationale (interministérielle) se définissant à partir de finalités (épanouissement personnel, implication dans la vie sociale, réussite scolaire) et une politique locale (municipale, intercommunale...) qui a ses objectifs généraux propres, c'est le dialogue, la concertation, voire la négociation qui permet d'aboutir à la mise en place d'un projet éducatif local. Le Contrat Educatif Local (C.E.L.) signé entre l'Etat et une collectivité territoriale est l'aboutissement formalisé de cette volonté de construire un projet en partenariat au niveau local.

5 objectifs généraux ont été décrits dans la première circulaire (9 juillet 1998) ; ils sont toujours d'actualité :

- mettre en œuvre une véritable démarche de projet participatif et concerté avec les familles, les jeunes et les associations,
- développer l'accès aux activités du plus grand nombre, en particulier en direction des plus démunis,
- organiser la participation des jeunes aux décisions qui les concernent,
- veiller à la formation et à la qualification des intervenants,
- améliorer la réussite scolaire.

De nombreux objectifs territoriaux ont été recensés, par exemple :

- démocratiser l'accès aux pratiques sportives et culturelles,
- élaborer une politique locale de la jeunesse,
- articuler les différents dispositifs existant sur un même territoire,
- ouvrir l'école sur son environnement,
- soutenir les projets de jeunes,
- favoriser la rencontre entre acteurs éducatifs.

Après 2 ans de fonctionnement, des constats ont été faits et, au-

delà d'une réussite quantitative indéniable (plus de 2000 C.E.L. aujourd'hui, 6500 communes mobilisées, près de 2 millions d'enfants et de jeunes touchés), ont mis en évidence, fin juin 2000, 4 types de difficultés : le manque de concertation, la complexification des dispositifs, la compétence insuffisante des intervenants, le mauvais « ciblage » du public.

Face à ces constats, les ministères ont été amenés à signer une seconde circulaire (le 25 octobre 2000), qui n'abrogeait pas la première mais rappelait un certain nombre de principes et en précisait quelques aspects.

Les principes

On peut les regrouper en trois points.

1) Les contenus

Tout d'abord - et c'est une petite « révolution culturelle » -, il est clairement affirmé que « l'éducation est une mission partagée », que le projet local est global, s'exerçant dans des temps et dans des

espaces différents qu'il convient de mettre en cohérence, dans un souci de complémentarité éducative. Ensuite, il a été question de définir les termes d'une amélioration qualitative des contrats et les champs d'intervention prioritaires. Toutefois, il est rappelé que les activités ont pour finalité pour tous les enfants et les jeunes l'acquisition de compétences transférables, le développement de la personnalité et de la créativité, la socialisation, ceci en découvrant de nouvelles formes de pratiques, en s'appropriant des démarches d'apprentissage adaptées, en étant placés dans des situations d'expérimentation active leur demandant un engagement personnel. Enfin, il a été de nouveau précisé que ces activités « ne sauraient se substituer aux enseignements menés sous la responsabilité des enseignants pendant le temps scolaire ».

Quelques chiffres... sur la place du jeu dans les C.E.L.

- Les jeux sont présents dans 39% des C.E.L.
- 6% des actions ont les activités ludiques comme support
- Ces actions ont touché 105 000 enfants et jeunes (sur 1,8 million)

Les objectifs principaux visés à travers la mise en place des activités ludiques sont :

- aborder les notions de logique, de déduction, de raisonnement (28%)
- savoir utiliser et respecter les règles (18%)
- favoriser la connaissance des autres (9%)

Les principaux types de jeux utilisés sont :

- jeux de société (39%)
- jeux de plein air (32%)
- jeux de construction (19%)

LEUX SUR EDUCATIF LOCAL



Intervention de la ludothèque de Remiremont et environs dans le C.E.L.

2) La coordination

Il est de plus en plus évident que la qualité du C.E.L. dépend en grande partie du dynamisme et de la disponibilité du coordonnateur. Une fois le projet local élaboré par le groupe local de pilotage et validé par le groupe départemental, celui-ci ne vit que par la volonté des acteurs locaux. Le coordonnateur a un rôle essentiel pour faire vivre le projet en initiant et entretenant les relations entre les différents partenaires, en dynamisant les actions, mobilisant les moyens disponibles sur et autour du territoire, en évaluant les actions et anticipant les évolutions. Un groupe de travail national en est arrivé à la conclusion que des projets ambitieux passent par un travail de coordonnateur à temps complet.

3) Le partenariat et les territoires

Le partenariat doit être renforcé et élargi. Il est rappelé que « le groupe de pilotage local doit être la traduction d'une communauté éducative où chaque acteur, avec ses compétences et les missions qui lui sont confiées, est considéré comme un élément indispensable d'un groupe cohérent. » De plus, au niveau départemental, d'autres partenaires ont été ajoutés à la liste des membres des groupes de pilotage : le Conseil Général, la C.A.F., la M.S.A., le F.A.S., les familles, les syndicats d'enseignants et de personnels impliqués dans les C.E.L., les organisations représentatives des jeunes...

« Education mission partagée » ne veut pas dire que les différents acteurs se partagent le temps

d'intervention auprès des enfants et des jeunes, « saucissonnant » la journée, voire la semaine, les uns s'adressant aux élèves, d'autres aux enfants, les autres encore à leurs fils ou leurs filles. Il s'agit de mettre à plat tous les éléments indispensables à l'élaboration d'une éducation globale, complète des enfants et des jeunes et d'étudier qui est le mieux placé pour apporter chacun de ces éléments. Il ne s'agit pas de remettre en cause, ni le rôle de l'école, ni le rôle des parents, mais de mettre en place des interactions cohérentes, des complémentarités intelligentes.

Il est clairement énoncé dans la dernière circulaire que le C.E.L. devient « le contrat fédérateur des politiques éducatives » et qu'il convient donc « d'élargir son champ d'application à toutes les actions entrant dans le cadre de cette éducation partagée et de rechercher les liaisons avec les actions relevant des contrats locaux de sécurité. » Pour renforcer cette affirmation, sont cités les différents dispositifs concernés. Le C.E.L. est l'un des principaux volets « éducation » du Contrat de Ville et il devient également un des volets principaux « culture ». Pour les Contrats Temps Libre, il s'agira avant de signer un C.E.L. de se concerter avec la C.A.F. de façon à harmoniser les objectifs, les durées et les territoires concernés et à optimiser les moyens.

Les points importants pour le Ministère de la Jeunesse, de l'Education Nationale et de la Recherche

► Les associations

Elles ont un rôle important à jouer dans ces projets locaux, mais elles ne pourront agir de façon cohérente que si elles sont associées au projet dès son élaboration. Trop souvent, on ne fait appel à elles que lorsque l'on cherche des intervenants pour encadrer les activités et elles sont mises en situation de prestataires de services.

Les enfants et les jeunes

Dans des projets qui relèvent, comme on le dit fréquemment, de l'éducation non formelle, la participation des enfants et des jeunes à l'élaboration de projets est indispensable. Conformément à l'esprit des 2 circulaires (apprentissage de la citoyenneté), les enfants et les jeunes ne doivent pas être placés dans des situations de consommateurs. Bien au contraire, on doit les responsabiliser, c'est à dire les

considérer comme des acteurs du projet, voire, pour les plus âgés, comme auteurs de projets.

La notion de projet

Nous sommes dans une démarche de projet. Il est donc indispensable d'en suivre les différentes étapes sans en sauter aucune. Assurer un suivi réel du déroulement des actions tout au long du contrat, en particulier sur l'adéquation entre les objectifs initiaux et la mise en œuvre effective, cela signifie, entre autres, que le groupe local de pilotage (tenu informé par le coordonnateur) doit se réunir régulièrement. Il est indispensable de prévoir, dès la phase d'élaboration, une évaluation qui permettra de faire évoluer les actions au fur et à mesure de l'atteinte des objectifs.

Le sens du contrat

Le C.E.L. n'est pas un nouveau dispositif ou un dispositif de plus qui changera parce que nous changeons de ministre. Il est un outil pour développer une politique éducative globale locale. Il faut donc aller jusqu'au bout de la démarche de projet, de l'idée initiale à l'objet final. Autrement dit, il faut traduire concrètement en actes la volonté politique (au sens large).

La formation

Je reconnais volontiers que l'exigence est importante. Mais, dans ces actions, il s'agit bien d'éducation. Et, qui dit éducation dit apprentissage de nouveaux savoirs, savoir-faire, savoir-être. Et, qui dit apprentissage dit compétence de l'encadrement à la hauteur de l'objectif ; c'est pourquoi il faut s'attacher à la formation des intervenants.

En guise de conclusion

Vous aurez compris que le Contrat Educatif Local, c'est beaucoup plus que le dernier dispositif à la mode. C'est l'aboutissement de près de 20 ans de réflexion, d'expérimentation, de travail en partenariat autour des rythmes de vie des enfants et des jeunes, de la place et du rôle de l'école, d'une éducation au sens large qui est une mission partagée. Vous aurez compris que l'on abandonne une « logique de guichet » où chacun essayait d'obtenir davantage de moyens sans toujours bien réfléchir au sens de son action, à l'intérêt général, pour favoriser une « logique de projets de territoires » à l'élaboration desquels tous les citoyens sont associés, où chacun a son rôle à jouer, sans confusion des genres : les élus locaux ont leur projet politique à mettre en œuvre, les enseignants leurs projets d'établissement, les associations leur projet associatif, les familles (parents et enfants) ont leur projet personnel et professionnel.

Mais à un moment donné, tout le monde se met autour de la même table pour harmoniser, coordonner tous ces projets et les rendre cohérents et complémentaires ...au seul bénéfice de celles et ceux qui sont notre avenir, nos enfants et nos jeunes.

POUR QU'UNE ACTIVITE SOIT EDUCATIVE, IL FAUT QUE ...

Par Gérard LETESSIER

...elle soit porteuse de sens, donc inscrite dans un véritable projet en référence à des valeurs.

Les actions mises en place doivent correspondre à des objectifs généraux et opérationnels, issus du diagnostic de façon cohérente et négociée, et dont le suivi et l'évaluation ont été prévus dès l'élaboration du projet.

Dans ce cadre, l'activité reste bien un moyen (et non une finalité en soi) d'épanouissement personnel et d'implication dans la vie sociale par une démarche citoyenne.

Avoir un objectif éducatif, cela signifie que l'on vise à une transformation des individus par une acquisition de connaissances (savoirs), de compétences (savoir-faire) et de comportements sociaux (savoir-être).

Une activité éducative doit donc s'inscrire dans la durée et nécessite un minimum de contraintes, d'efforts, de rigueur ; cela ne veut pas dire que la recherche du plaisir est absente. Le résultat sera d'autant plus facilement atteint qu'on aura pris soin, dès le départ de l'action d'associer celles et ceux qui sont visés par cette action. Il en sera de même si l'on tient compte des réalités du contexte (socio-économique, culturel, géographique...) dans lequel on propose l'activité.

Enfin, qui dit projet éducatif, action éducative, dit obligatoirement encadrement de qualité. Il est donc indispensable que les éducateurs qui sont chargés de mener à bien ces activités, soient compétents, donc formés de façon spécifique en ce qui concerne les publics visés, de façon technique en ce qui concerne l'activité support (même s'ils agissent à titre bénévole).

**Place des ludothèques dans les C.E.L. : exemple de la ludothèque de Remiremont (88)
Par Marie-Paule HIRLIMANN, présidente**

La ludothèque de *Remiremont et environs* participe aux C.E.L. depuis leur mise en place à la rentrée 1999/2000 sur 3 communes : Remiremont, Saint-Etienne-lès-Remiremont et Saint-Nabord. Nous intervenons dans les écoles depuis longtemps, d'abord ponctuellement, puis plus régulièrement quand furent institués les CATE (Contrats d'Aménagement du Temps de l'Enfant). A Remiremont, le C.E.L. est le volet éducatif du Contrat-Ville ; il se déroule principalement sur le temps péri-scolaire et extra-scolaire.

La plupart des associations qui y participent sont des clubs sportifs alors que le domaine culturel est peu représenté. Ceci explique que pendant 3 ans toutes nos actions d'accueil et d'animation autour et par le jeu ont été retenues par le groupe de pilotage.

Pendant le temps scolaire :

L'exiguïté de nos locaux fait que le plus souvent l'animation se déroule dans les écoles. Ce sont des activités ponctuelles ou par cycle de 6 à 10 semaines concernant plusieurs écoles maternelles.

Grâce à la Fête du Jeu, nous avons fait venir en 2002 l'animateur du centre Kapla pendant 4 jours ; ce qui a amené une forte demande de la part des écoles sur ce jeu cette année. Par exemple, depuis janvier, la ludothécaire, aidée d'une bénévole, se rend tous les jeudis animer un atelier Kapla dans une école maternelle. Ce sont des ateliers « roulants », donc chaque semaine avec des enfants différents. Dans une autre école, c'est une matinée entière Kapla, à raison de 45 minutes par classe d'enfants de 4 et 5 ans, et cela 4 fois dans l'année.

Pendant le temps péri-scolaire :

Dans les 3 communes concernées il s'agit d'occuper au mieux le temps entre l'école et la cantine. L'intervention de la ludothécaire aux côtés du personnel municipal de surveillance a permis d'accueillir autour du jeu des petits groupes d'enfants dans des locaux appropriés. Nous accueillons aussi dans nos locaux des enfants de l'école la plus proche. Différents jeux sont utilisés : Bateaux-pirates, football, maxi-flipper, Game-boy,

Docteur Maboule... Après la classe, de 17h à 18 h, nous intervenons 1 heure/semaine dans les garderies scolaires, au centre social du Rhumont à la demande de l'équipe d'aide aux devoirs, au service pédiatrie de l'hôpital.

Pendant le temps extra-scolaire :

Durant 3 ans, le mercredi après-midi, la ludothèque a proposé des ateliers à thèmes souvent liés aux festivités de la commune :

- déguisements à l'approche du carnaval,
- fabrication d'objets flottants pour les « Champs-Golots » (coutume locale d'origine celte),
- fabrication d'un jeu de l'Oie sur le thème d'Halloween et participation au concours organisé par la ville,
- construction de marionnettes et de décors...

et, bien sûr, le jeu sous toutes ses formes, du jeu d'adresse au jeu de stratégie. Il a toujours été possible pour les enfants de faire découvrir aux autres leurs jeux favoris.



A la ludothèque.

Une fois par mois, ou tous les 2 mois, les samedis après-midi, en partenariat avec les femmes-relais du quartier du Rhumont, nous animons des après-midi ludiques en famille autour de jeux de l'Oie, de quilles, de jeux d'adresse (tables à élastique, bowling...), jeux de société (Otello, Mémo-mime, Blokus, Uno...).

Toutes ces activités sont gratuites et ouvertes à tous. Elles font connaître la ludothèque.

Pour chaque action, nous proposons un budget prévisionnel. Les fournitures nécessaires aux différentes activités, les achats de jeux supplémentaires et la rémunération de l'intervenant sont pris en charge en fonction du montant des subventions annuelles obtenues par chaque commune redistribuées ensuite aux partenaires du C.E.L. C'est le groupe de pilotage qui après validation de la réalité des actions proposées attribue ces financements.

Nous sommes une association et ces rentrées d'argent régulières, ajoutées aux différentes subventions, aident à faire vivre la structure.

L'ACCUEIL DES ÉCOLES UNE IDENTITÉ

Les écoles à la ludothèque *Les enfants du jeu* : observations

En 1996, dans le cadre du DESS Sciences du Jeu j'ai étudié la collaboration entre écoles et ludothèques à la ludothèque *Les enfants du jeu* de St Denis située sur le quartier du Franc-Moisin (quartier classé en ZEP où le turn-over des enseignants est important). Il s'agissait de comprendre en quoi les ludothécaires permettaient aux enseignants d'intégrer le jeu dans l'apprentissage. La ludothèque comme lieu de jeu pour l'école !

Les accueils de classes maternelles et élémentaires devaient me permettre d'abord de distinguer les points de vue et la compréhension que les enseignants et les ludothécaires avaient respectivement du jeu, puis d'évaluer « l'influence » du ludothécaire sur l'enseignant concernant la mise en place d'un accueil ludique.

Les résultats de ces observations m'ont interrogé. Les ludothécaires et les enseignants avaient négocié un consensus concernant la nature de l'activité ludique à mettre en place, afin que l'école ne s'éloigne pas de son objectif d'apprentissage. Il s'agissait de partager le temps entre jeu dirigé et jeu libre. Le jeu dirigé devait permettre aux enfants de jouer aux jeux de règles, tandis que le jeu libre les autorisait à choisir leurs objets de jeu et à mener leur activité selon leur gré.

Plusieurs constats :

- l'instauration du jeu dirigé ne permettait pas toujours aux enfants d'être en jeu. Les enfants faisaient eux mêmes la différence en demandant la permission de pouvoir jouer en désignant l'espace des jeux symboliques.
- les jeux de règles étaient très peu réinvestis sur le temps de jeu libre de l'accueil des écoles.
- les jeux de règles étaient peu utilisés hors temps scolaires (le soir, les mercredis, les samedis) par les enfants qui venaient à la ludothèque avec leur classe.
- peu de reconnaissance du métier de ludothécaire de la part des enseignants.

Ainsi, les résultats montraient que non seulement les

accueils ne permettaient pas à l'enfant d'être en jeu, mais qu'ils avaient des incidences sur le fonctionnement général de la ludothèque. Ayant eu l'opportunité en 1996, au terme de cette étude, de reprendre un des postes de co-direction de l'association *Les enfants du jeu*, les résultats de ces observations allaient devenir le point de départ d'une réflexion d'équipe sur le fonctionnement de la ludothèque.

La ludothèque : lieu de jeu

Le constat que le jeu dirigé ne garantissait pas à l'enfant la liberté nécessaire au jeu nous a alerté sur le besoin de restructurer l'accueil des écoles. Alors, nous ne pouvions faire l'impasse d'une réflexion générale. Si, de même que pour l'ensemble des ludothèques françaises, notre mission était de « donner à jouer », le fonctionnement des accueils des écoles tel qu'il existait nous positionnait dans une démarche incohérente. Sous couvert de la nécessité de faire découvrir des jeux aux enfants, nous ne leur permettions pas « d'être en jeu ». Inspirés par plusieurs auteurs ayant écrit sur le jeu* nous avons construit notre fonctionnement sur la conviction que le jeu ne peut être que libre et que seul le joueur décide d'être en jeu.

Il ne s'agit pas de condamner les diverses pratiques autour du jeu, mais de différencier le jeu d'autres activités périphériques au jeu et utilisatrices de jeux (travail de lecture de règles de jeu, apprentissage à partir d'objets ludiques, fabrication de jeux...). S'il est indéniable que ces pratiques représentent un intérêt didactique ou éducatif, sont-elles pour autant du jeu ?

Le jeu, librement consenti par le joueur, est un espace de créativité animé par un investissement intellectuel, affectif et social. L'exercice des compétences sollicitées par le jeu, et la créativité qu'il permet participent à l'épanouissement de l'individu. Mais, le plaisir et les apports produits par le jeu ne sont possibles que s'il y a liberté au sein de la règle. La règle structure le jeu. Qu'elle soit inscrite dans l'objet ou inventée, elle suppose l'adhésion du joueur, et

**Par Nadège Habermusch,
co-directrice de l'association
Les enfants du jeu
à Saint-Denis (93)**

**Extraits de l'intervention à
l'Université d'Ét
des Ludothécaires 2000**

ES EN LUDOTHÈQUE

À DÉFENDRE



Accueil des écoles à la ludothèque *Les Enfants du jeu*.

par-là sa prise de responsabilité. La règle appartient au monde de l'aîné, elle représente une motivation pour l'enfant qui désire grandir. Le jeu devient alors un moment de satisfaction qui prend des formes différentes tout au long du développement de l'être. Chez l'enfant, le jeu a également pour fonction l'appropriation des règles de la société dans laquelle il évolue, mais aussi l'exercice des compétences et des connaissances acquises ainsi que la recherche de nouvelles acquisitions.

Restructuration de l'accueil des écoles et évaluation

L'accueil des écoles en ludothèque représente une activité importante. Dans notre cas, ce sont les mêmes enfants qui fréquentent la ludothèque sur le temps de loisirs. Il devient alors indispensable d'avoir un fonctionnement cohérent. La restructuration de l'accueil des écoles commencée en 1997 a été progressive et s'est affinée au fil de ces dernières années. D'abord, nous avons informé les enseignants de l'incohérence dans laquelle nous plaçait la nature de ces accueils. Nous les prévenions

de notre intention de supprimer les temps obligatoires de jeu dirigé. L'opiniâtreté avec laquelle nous présentions cette décision a eu pour effet de les questionner et de les surprendre. Notre fermeté a déclenché des discussions sur la définition du jeu et sur son rôle dans le développement de l'enfant et celui de l'apprentissage.

Nous n'avons pas cherché à convaincre les enseignants à adhérer à notre discours et à nos convictions sur le jeu. Nous avons expliqué notre nouveau fonctionnement et notre identité tels que nous voulions qu'ils soient respectés.

Nous invitons les enseignants convaincus ou curieux à tester cette nouvelle forme d'accueil au cours de l'année suivante. 1/3 d'entre eux n'ont pas souhaité fréquenter la ludothèque par crainte que la liberté de jeu ne déclenche des jeux sans aucun intérêt éducatif. Les enjeux étaient pour nous très importants. Ce test allait nous permettre de faire réellement la promotion du jeu et de faire découvrir aux enseignants ce qu'est le jeu de l'enfant. Cet objectif très ambitieux nous obligeait, dorénavant, à nous positionner en tant que « professionnels du jeu ». La reconnaissance du jeu, ►

► de notre structure et de notre profession serait en partie jugée à travers cet accueil.

La première année a nécessité un important travail d'accompagnement des enseignants pour qu'ils observent les enfants afin de mieux comprendre le jeu de l'enfant. Ils ont rapidement repéré que la liberté de choix de jeux des enfants avait des incidences sur leurs comportements sociaux et ludiques.

La majorité d'entre eux ont été très surpris par l'allongement du temps de jeu. En effet, alors que les années précédentes la plupart des enfants étaient rapidement lassés par les jeux de règles, dans le cadre d'une liberté de choix de jeu retrouvée, ils jouaient beaucoup plus longuement à ces jeux. Le même constat était fait pour le jeu symbolique : ils n'étaient plus dans une boulimie, à passer d'un jeu à l'autre, mais s'installaient dans leurs jeux. Les observations ont pu également mettre en évidence que l'insouciance provoquée par le jeu libre permettait à nombre d'enfants de dépasser des difficultés repérées en classe.

Dans le but de pouvoir évaluer la construction de cet accueil et de suivre son évolution, nous avons mis en place un outil d'évaluation, un questionnaire destiné à récolter des informations devant nous permettre :

- l'évaluation de la compréhension que les enseignants avaient du jeu et de notre travail,
- l'évaluation de notre travail d'accueil, de mise en jeu, de conseils et d'accompagnement des enseignants.

Cet outil nous a permis de nous questionner sur nos pratiques et de les faire évoluer.

L'analyse de l'accueil des écoles nous a fait prendre conscience de la nécessité de valoriser les jeux de règles. Si les enfants de notre quartier choisissent spontanément les jeux symboliques ou d'assemblage, ils ont beaucoup plus de difficultés à aller vers les jeux de règles. Le travail mené pour la revalorisation du jeu dans le cadre scolaire a eu pour conséquence de nous faire réfléchir sur l'aménagement de l'espace, la mise en valeur des jeux de règles, la connaissance de l'activité ludique et des objets de jeu.

Les changements constatés

Ce nouveau fonctionnement a provoqué des changements dans l'accueil des écoles mais aussi dans l'utilisation de la ludothèque par les enfants en dehors du cadre scolaire. Dès les premiers mois, ceux qui fréquentaient la ludothèque, à la fois dans le cadre scolaire et hors temps scolaire, ont réinvesti l'espace dédié aux jeux de règles. Libéré de la connotation didactique et de son caractère obligatoire, il est devenu un lieu de jeu que l'enfant pouvait investir selon son désir.

Les enseignants des classes élémentaires ont été de plus en plus nombreux à fréquenter la ludothèque, tandis que certains du niveau maternel n'ont pas souhaité reconduire les accueils.

Ce constat, surprenant au premier abord, semble logique en l'analysant par le biais des objectifs des enseignants. Ceux du niveau élémentaire ont été convaincus par la liberté de jeu car leurs élèves choisissent de manière égale le jeu symbolique et le jeu de règles. Dans le cas du jeu de règles les enfants se montrent très curieux de découvrir les jeux et les réinvestissent pleinement. Les enfants d'âge maternel préfèrent le jeu symbolique même s'ils ont du plaisir à découvrir le jeu de règles qu'ils pratiquent souvent sous la forme de jeu symbolique (on joue à faire comme les grands). Cela nous donne à réfléchir à la façon de valoriser le jeu symbolique tant au niveau maternel qu'élémentaire. Ainsi, un travail a été mené auprès des enseignants, sous forme de discussions informelles, dans le cadre d'observations d'enfants en jeu, pour expliquer en quoi le jeu symbolique est intéressant, mais aussi pour montrer aux enseignants que cette forme de jeu évolue et qu'on ne joue pas de la même façon à la poupée à 2, 4, 6 ou 10 ans. Nous avons particulièrement mis l'accent sur la construction du cadre par l'enfant qui permet de régler le jeu. C'est-à-dire qu'au delà des investissements des compétences langagières, affectives et sociales, le jeu symbolique est une passerelle vers le jeu de règles.

Les 4 formules proposées aux écoles

Dès la deuxième année nous avons proposé aux écoles 4 formules (3 et 4 étant réservés au niveau élémentaire) afin de laisser la possibilité aux enseignants qui n'adhéraient pas au principe de jeu libre d'intégrer « l'outil ludothèque » dans leur démarche pédagogique.

1) Prêt de jeux : les enseignants peuvent emprunter des jeux de manière ponctuelle ou régulière sans fréquenter la ludothèque.

2) Ludothèque et prêt de jeux : cette formule, la plus courante, permet aux enseignants de fréquenter la ludothèque et d'emprunter des jeux. Les enfants sont libres de leurs choix de jeux et il n'y a pas de jeu dirigé. Les ludothécaires sont là pour proposer des jeux et pour conseiller les enfants quand ils le souhaitent.

3) Découverte de jeux : il s'agit, après une première séance qui se déroule obligatoirement à la ludothèque, d'apporter des jeux dans la classe afin de faire découvrir un ou plusieurs jeux ou des catégories de jeux. Ils sont choisis avec les enseignants et les enfants mais les ludothécaires amènent toujours des jeux non connus. Les enfants jouent entre eux de façon autonome, sans obligation de jouer ni de jouer avec tous les jeux.

4) Ludothèque/école : c'est une combinaison des 2 formules précédentes. Les séances de jeu se déroulent à la ludothèque et à l'école de façon alternée. Les enfants découvrent les jeux apportés

par les ludothécaires à l'école et investissent librement la ludothèque où ils peuvent retrouver les jeux découverts en classe.

Très rapidement nous n'avons plus proposé la formule découverte de jeux car les enseignants ont préféré fréquenter la ludothèque. Leurs témoignages sur cette question révèlent que l'enfant à la ludothèque investit le jeu de façon beaucoup plus pertinente (choix de jeux, temps de jeu et autonomie dans la structure) et que cela a des conséquences sur leurs comportements en classe.

Du jeu dirigé au jeu libre

L'objectif de l'accueil des écoles du quartier répond à notre volonté de proposer la ludothèque comme un partenaire culturel naturel de l'école. Le jeu est depuis longtemps intégré à l'école, mais bien souvent sous la forme de jeu didactique dès le premier cycle. Gilles Brougère dans *Jeu et Education*** parle de « ruse pédagogique ». Ce terme désigne l'utilisation du caractère attractif du jeu pour mener l'enfant à l'apprentissage.

A l'école, le jeu est présenté à l'enfant sans cet espace de liberté qui le fonde. Dans le cas où en ludothèque nous acceptons des temps de jeu dirigé ne participons-nous pas aussi à cette « ruse pédagogique » ?

Parce que nous pensons que la ludothèque ne doit pas être un lieu où le jeu est dénaturé à des fins d'apprentissage scolaire, nous proposons aux écoles de percevoir une autre forme d'apprentissage en réhabilitant la nature et la place du jeu. Il s'agit de permettre le jeu « libre » et de démontrer qu'il est constructif et qu'il accompagne l'évolution de l'enfant. L'intérêt d'accueillir les écoles à la ludothèque n'est pas de leur offrir des animations de jeux didactiques, mais de proposer une découverte du patrimoine ludique au travers de laquelle l'enfant va exercer ses acquis ou en développer de nouveaux. Il s'agit de lui permettre de se mettre en jeu à travers la manipulation de divers objets ludiques. Notre volonté est de conforter l'enseignant dans son rôle et de le convaincre que le jeu représente un autre moyen d'apprentissage sans pour autant qu'il soit nécessaire de le dénaturer.

L'activité ludique place l'enfant au centre de son activité. Il va devoir chercher les solutions en faisant appel à ses connaissances ou par raisonnement. Contrairement à une idée ancienne mais persistante, il n'y a pas de jeux vides de sens. Laisser jouer l'enfant c'est aussi avoir confiance en ses compétences et ses capacités à choisir et à aller vers ce qui lui est nécessaire. L'adulte est présent pour l'aider dans la découverte de ce patrimoine immensément riche.

En perdant sa valeur d'activité gratuite qui n'a pas de fin en soi, le jeu perd l'essentiel de son intérêt. Le jeu (libre par essence) est un terrain d'expérimentation extraordinaire car il n'a pas de conséquence sur la

réalité. Le joueur peut se tromper et renouveler son expérience. Or, l'enfant a besoin de recommencer ; il a besoin, pour trouver, de tester à son rythme. Sans ces aspects essentiels les enfants deviennent moins demandeurs de jeux. Quand le jeu est détourné par des objectifs didactiques définis par l'adulte, l'enfant a bien souvent des difficultés à investir cet espace et ce temps. Il ne peut expérimenter, se tromper, détourner la règle pour s'approprier le jeu différemment. Il n'a pas le droit à l'échec.

Par ailleurs, nous pouvons nous questionner sur le fait que, si l'instauration du jeu dirigé ou « ruse pédagogique » dénature le jeu en tant qu'activité spontanée, n'installe-t-elle pas le ludothécaire dans le même rôle que celui de l'enseignant ?

Identité ludothèque

L'accueil des écoles constitue pour notre ludothèque l'un des plus importants tant au niveau du volume (35 classes maternelles et élémentaires) qu'au niveau des enjeux de notre présence sur le quartier (reconnaissance par la municipalité, moyen important de nous faire connaître auprès des enfants...). Il nous a réellement permis de travailler sur la notion d'identité.

Qui sommes nous ? Que défendons nous ? Quelles sont nos spécificités ?

Alors que nous sommes encore parfois perçus par l'Education Nationale comme des concurrents, il est temps de faire la démonstration de notre spécificité. Pour cela, il est de notre responsabilité de nous positionner clairement face aux publics que nous accueillons et de présenter notre mission de façon cohérente au lieu de jouer aux caméléons en adoptant un fonctionnement et un discours différents en fonction du public accueilli. Il est nécessaire que nous différencions encore davantage ce qui relève de l'adaptation aux spécificités du public (handicaps, enfants non francophones, enfants présentant des difficultés de comportements, âges des joueurs...) de celles des fonctionnements.

En nous recentrant sur nos missions nous sommes devenus de véritables partenaires de l'école. Les rôles des professionnels respectifs, enseignants et ludothécaires, sont clairement identifiés et chacun est mis en valeur. Nous ne demandons pas aux enseignants d'être des animateurs de jeu et notre mission n'est pas d'instruire les enfants. Nous pouvons alors être dans une complémentarité en proposant notre savoir-faire et notre connaissance du matériel ludique mais aussi de l'activité ludique. Nous devons nous faire reconnaître pour notre spécificité, c'est à dire notre identité structurée autour du jeu, et cela participe à poser les bases d'une identité de ludothécaire en tant que professionnel du jeu.

*G. Brougère, C. Duflo, M. Mauriras-Bousquet

**L'Harmattan 1995

Sélection de jouets petite enfance réalisée par Christine Mathieu, coordinatrice des ludothèques municipales d'Orly

De la responsabilité des ludothécaires dans le choix des jouets

Réaliser une sélection de jeux et jouets est une des particularités de notre métier de ludothécaire. Que celle-ci soit attachée à notre fonctionnement interne ou élaborée en direction de notre public, elle est un outil précieux, riche en discussions et échanges au sein d'une équipe. Depuis quelques années, les équipes des ludothèques d'Orly en élaborent une à l'approche des fêtes de Noël, afin de guider notre public dans leurs achats. Notre plaquette sélection est loin d'être exhaustive, elle témoigne simplement de notre expérience, de notre sensibilité, de notre regard porté sur le jeu et le jouet. Il m'appartient aujourd'hui de vous en livrer une partie, concernant principalement le jouet, objet d'enfance, support essentiel pour l'entrée en jeu, objet culturel qui accompagne et favorise l'éveil du jeune enfant, l'ouvre au monde.

Le choix de l'année 2002 a été difficile. Pas que l'offre de jouets soit moins importante, bien au contraire ; mais l'orientation qui s'y inscrit m'inspire plus de déception et d'inquiétude que de ravissement et d'étonnement. Sa majesté l'électronique a envahi l'espace du jouet pour tout-petit, lui enlevant en partie la grâce et la délicatesse qu'il convient de présenter au petit d'homme afin qu'il découvre à son rythme, au travers de cet objet médiateur, le monde qui l'entoure. Parmi les produits phares, tous se ressemblent. Tous préconisent l'éveil du tout-petit par une abondance de perceptions visuelles et auditives. Ils sont de plus en plus volumineux.

« Les jouets les plus simples sont souvent les plus riches »

La multifonctionnalité devient une des qualités mise en avant afin d'assurer au mieux le développement de l'enfant et garantir auprès des parents un rapport qualité/prix des plus performants. Plus le jouet est gros, plus il présente de fonctions, mieux il se vendra. Le bébé devient très tôt un consommateur en puissance, on pense plus que jamais à son avenir, le jouet est là pour favoriser ses fonctions cognitives, on le place de plus en plus tôt en relation interactive avec les objets. Il se doit d'être actif, on accélère son rythme d'exploration, on surstimule ses sens, on l'installe au plus vite devant des tables d'activités, mini-claviers d'ordinateurs. Le silence, pour le jeune enfant, devient un luxe. Un espace de respiration est-il encore possible ? Oui, car heureusement il existe toujours de bons jouets mais il faut un œil de plus en plus averti pour les trouver, les

reconnaître, aux détours des rayonnages des grandes surfaces ou chaînes de magasins avec enseignes bien connues, où les grandes marques se disputent les mètres linéaires.

L'atmosphère et l'environnement culturel sont bien différents quand on pousse les portes des petites boutiques de jouets ou lorsque l'on se promène dans les rayons jouets des grands magasins (Galeries Lafayette, Printemps...). On retrouve alors avec plaisir un univers ludique et esthétique, celui du jouet pensé par des créateurs et fabricants qui semblent encore respecter une certaine idée de l'enfance, à l'écoute des compétences du tout-petit, de son rythme. Mais combien de nos parents adhérents se déplacent dans ces lieux, prennent le temps de s'y arrêter. Très peu, trop peu,

évidemment. Dans ce contexte particulier, dans ce monde où la grande distribution fait la loi du marché, les ludothèques ont sans aucun doute un rôle à jouer, une responsabilité à prendre en présentant au sein de leurs structures des jouets de qualité originaux, rares. Il ne s'agit pas pour autant d'être passéiste et de faire de la ludothèque une forteresse contre la modernité, ce serait se tromper d'orientation et perdre toute crédibilité. Les nouveaux matériaux, les formes, les technologies nouvelles, sont intéressantes et sont à même de retenir toute notre attention. Mais il me semble essentiel de garder plus que jamais un regard averti, un sens critique. Être au plus près de ce que pourrait être une idée du jeu, faire valoir notre sensibilité, notre expérience du jeu, du jouet, de l'enfance. Ne pas oublier que les jouets les plus simples sont souvent les plus riches.



L'adorable mouton

Sélection pour les 0-18 mois

Cette tranche d'âge est de plus en plus présente au sein de nos ludothèques. Les espaces aujourd'hui plus vastes, nous permettent de

consacrer un aménagement spécifique à l'accueil du tout-petit. Il suffit parfois de presque rien pour créer un espace de découvertes motrices et sensorielles. Tapis au sol, gros coussins, petits tunnels, objets accrochés à un fil élastique, tissus légers suspendus, petits meubles qui font office de séparation et sur lesquels le jeune enfant prendra appui pour se lever, miroirs sur les murs, matelas plastique à moitié gonflés... En ce qui concerne les objets jouets, voici une sélection possible. Elle ne présente pas uniquement des nouveautés. En matière de jouets premier âge il est important de s'appuyer sur des objets qui ont su s'installer et durer au-delà des différents courants.



Sophie la girafe

marque *Tolo* propose un **hochet sablier** charmant, où les billes multicolores s'écoulent doucement (9 euros).

Les **baby hochets** de *Chicco* sont également bien conçus, légers, colorés, de petite taille. Dans la même famille, une mention spéciale pour la girafe classique **Sophie** de *Vulli* qui traverse les générations sans se soucier des tendances nouvelles.

Les tapis d'éveil et portiques

Les hochets suspendus au-dessus du bébé ou donnés par l'adulte pourront s'explorer tranquillement, allongé sur un tapis d'éveil. Il en existe de nombreux, ma préférence va à celui de chez *Haba*, **Au pays des lutins**, doux, tendre, il offre suffisamment d'éléments pour susciter l'éveil des premiers mois.

En ce qui concerne les portiques, l'utilité de leur présence est discutable. En effet, ils peuvent parfois entraver les possibilités de mouvements du bébé. Cependant il en existe de très simples et de très beaux dans certaines boutiques de jouets.



Au pays des lutins

Les hochets

Les premières qualités que je recherche pour cet objet sont la légèreté et la facilité de préhension. L'esthétisme et la matière éclaireront en dernier lieu mon choix.

Les hochets en bois de la marque *Naef* distribués par *Bass & Bass* représentent une très jolie gamme de qualité. Parmi eux le **Dolio** et le **Ringli** sont les plus adaptés aux petites mains et les plus attractifs.

Un seul inconvénient, leur prix assez élevé. Aussi peut-on trouver chez ce même distributeur depuis peu, des hochets en bois naturel et colorés, rigides ou flexibles, avec un rapport qualité prix intéressant (à partir de 14 euros).

Les hochets *Haba* : l'adorable mouton, mélange de bois et de textile, ainsi que le hochet double face, d'un côté un chat, de l'autre une souris...

Le petit hochet grelot (*Bass & Bass, Nature et Découverte*) est un classique incontournable, en bois naturel ou coloré. Les petits doigts chercheront toujours à attraper le grelot qui tinte doucement (environ 6 euros).

Les hochets en plastique de la gamme *Lego explore*, avec une préférence pour la grenouille et l'étoile, qui s'offrent si bien au mordillement (à partir de 10 euros).

A la Fnac Junior, la



Hochet double face

Les jouets d'exploration

Ce sont les objets à saisir avec les deux mains quand le tout-petit, couché sur le ventre ou assis, élargit son espace d'exploration.

Baby ball, (*Chicco*) : de petits canards flottants dans une boule de plastique transparente. Un grand classique. Un plus petit est également distribuée par *Brio*.

► La boule à surprise et la chenille de *Lego explore* offrent une manipulation simple. Le plastique et les couleurs sont de qualité.

Le **pop up**, jouet en bois de la marque *Galt Toys* (*Bass & Bass, Fnac Junior ou Toys'R'Us*) est un incontournable de cette première année de vie, à découvrir absolument. Ce jouet tout à fait simple, considéré très souvent comme désuet par les adultes, est un grand préféré du tout-petit. Une fois découvert, le jeune enfant reviendra vers lui, installant inlassablement les petits personnages cylindriques dans les différents trous du socle, à moins que ces derniers finissent dans sa bouche, remplaçant la tétine. Un jour, il découvrira qu'en appuyant sur les cylindres bonshommes, ces derniers sautent hors du socle, un autre jeu commencera alors.

Appelés du même nom que le jouet précité les « **pop up** » existent au sein de plusieurs grandes marques. Ils font découvrir à l'enfant le principe de cause à effet, tout en lui permettant d'exercer son geste.

J'ai retenu celui de *Bourrelier* : **Cache-cache ourson**, ainsi que **La ferme activités** de *Chicco*.

Anciennement *A. Toys*, aujourd'hui diffusés en partie par la marque *Brio*, l'appareil photos, **Magic Man**, **le clown culbuto**, **Toupie ourson**, représentent une qualité de jouets en plastique. Les fonctions sont simples, la manipulation facile. Chez ce même fabricant, les premiers trains tout en rondeurs sont très séduisants.

Toupie de *Brio*. Première toupie aux formes arrondies, bien adaptée pour les gestes encore peu contrôlés du jeune enfant. Il suffit d'appuyer sur un gros bouton pour mettre en route le petit manège.



Les doudous de Cilou

Parmi ces jouets d'exploration, une attention particulière à ceux réalisés en tissu, qui sollicitent le sens du toucher. **Basti** (*Haba*) : une drôle de chenille composée de cinq pièces de différentes textures, avec à l'intérieur de chacune d'elles un son différent.

Les doudous de Cilou (création de Cilou Zedkine) proposés par une toute nouvelle société, *à être*. Réalisés en polaire, ils sont doux, moelleux. Dans les oreilles de l'éléphant se cachent des



Basti

petites souris, sous les ailes de la poule, un œuf et un petit poussin. Quant au lapin, sa carotte sous le bras, il semble prendre la fuite. Tendres et ludiques, résolument actuels, un autre regard porté sur le jouet (25 euros).

Mister lapinou (*Fnac Junior*) : ses grandes oreilles sont faciles à attraper, les différentes textures intéressantes au toucher. Les couleurs peut être un peu trop vives, mais pourquoi pas.

Les univers de Lattitude enfants : ferme, arche de Noé... tout en tissus, ils sont délicats, doux, se ferment facilement et s'emportent n'importe où. On peut les trouver dans les grands magasins et boutiques.

Les Jeux de boules

Le toboggan à boules de *Tomy* reste le plus intéressant par sa simplicité, sa possible modulation (on peut retirer des étages).

La Fnac Junior en propose un relativement similaire.

Chez *Bass & Bass, Bourrelier et Selecta*, ils sont en bois, sur plusieurs étages, le circuit se termine parfois par une clochette.

Quand le tout-petit devient plus à l'aise dans ses gestes, on peut lui proposer les différents bancs à marteler. Cette fois-ci il tape avec le marteau pour faire disparaître les boules, ce qui demande plus de précision.

Boule et marteau chez *Bass & Bass*.

Toc et dring à *la Fnac Junior*.

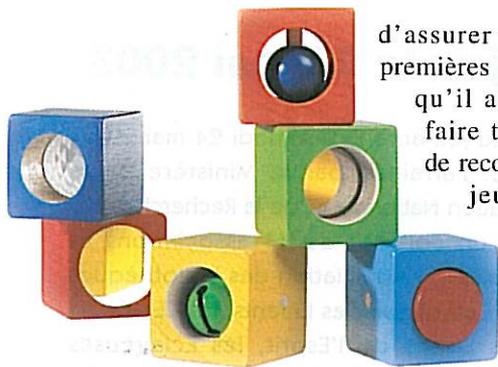
Banc à marteler chez *Micky*.



Banc à marteler

Les cubes et boîtes à formes

Un certain nombre de fabricants en proposent en vrac. Ils sont le plus souvent colorés. Ils permettent au jeune enfant de réaliser ses premiers empilements,



Cubes éveils

d'assurer son geste, premières constructions qu'il aura plaisir à faire tomber avant de recommencer. Ce jeu représente une étape importante.

- Ikéa* –
- Bourrelier*
- *Bass & Bass* –
- Haba* –

Eveil & Jeux en proposent de belle qualité. Parfois ils peuvent présenter une autre découverte, tels les **cubes éveils** de *Haba*. Ils peuvent aussi s'installer et se transporter dans les **chariots de marche**. Celui de la marque *Micki*, diffusé par la société *âêtre* ou celui de chez *Brio* sont d'une bonne qualité et stabilité.

On retrouve encore les mêmes cubes avec la première boîte à formes **Gira** (*Bass & Bass*).

En bois, toute ronde, elle roule, le petit cherchera toujours à saisir les cubes en passant ses doigts entre les barreaux, mais une seule sortie et entrée possibles sur le dessus permet de la remplir et de la vider. Pour appréhender le dedans et le dehors.

La boîte à formes **Coulisso** de *Zavico* distribuée par *Bourrelier* est une des préférées du jeune enfant. Le bruit des formes quand elles glissent dans les tubes transparents les laissent toujours perplexes.

Maison des formes



Domage que les formes ne soient pas toutes des ronds, le triangle et le carré sont si difficiles à trouver.

Enfin le **Trio formes** de *Tomy* et la **Maison des formes** de *Berchet*, toujours actuelles, sont elles aussi conseillées.

Jeux d'empilement, d'emboîtement, à pousser ou à tirer

En ce qui concerne les jeux d'empilement, une mention spéciale à la **Pyramide étoile** de *Fisher Price*. Le son et la lumière sont très délicats et ajoutent au plaisir d'avoir réussi à bien coordonner son geste.

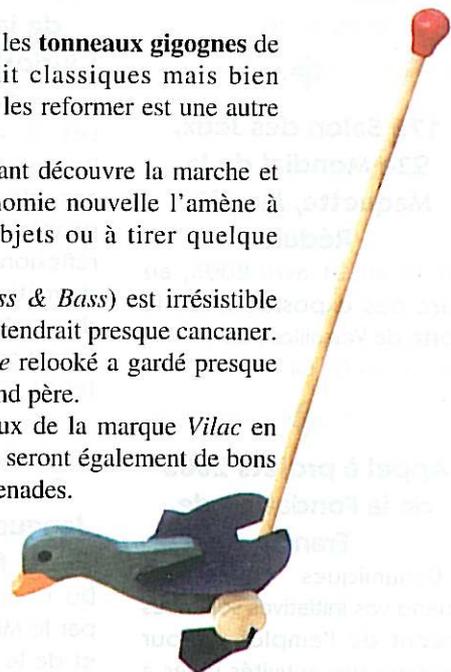
Pour les jeux d'emboîtement, les **tonneaux gigognes** de *Playskool* sont tout à fait classiques mais bien adaptés, faciles à défaire ; les reformer est une autre affaire.

Dans le même temps l'enfant découvre la marche et la conquête de cette autonomie nouvelle l'amène à pousser devant lui des objets ou à tirer quelque animal rigolo derrière lui.

Le canard à pousser (*Bass & Bass*) est irrésistible quand il se dandine, on l'entendrait presque cancaner.

Le petit chien *Fisher Price* relooké a gardé presque le même attrait que son grand père.

La vache ou autres animaux de la marque *Vilac* en bois laqué, de belle qualité, seront également de bons compagnons pour les promenades.



Le canard à pousser

Les Porteurs

L'équilibre tout à fait installé, le petit peut maintenant enjamber, pousser sur ses jambes et chevaucher différents porteurs.

Le premier de ces objets est certainement le **petit tabouret à roulettes** de *Bass & Bass*, vendu à la boutique (absent du catalogue). Il est très étroit, suffisamment bas, pour permettre au petit (porteur de couches) de bien s'installer, il se dirige facilement.

Un autre premier porteur possible : le porteur « **meuh** » à la *Fnac Junior*, un bon rapport qualité prix.

Arrivent ensuite les porteurs aux formes arrondies et bien solides, de la marque *Little Tike*.

A suivre la sélection
18 mois-3 ans
dans la prochaine Lettre de l'ALF.



Festival International des Jeux de Cannes

Du 12 au 16 mars 2003, le Palais des Festivals de Cannes accueille le 17e Festival International des Jeux : animations grand public et compétitions. Tél. 04 92 99 33 83 / www.cannes.fr
L'ALF PACA sera présente avec un stand sur lequel vous pourrez vous essayer à des jeux surdimensionnés.

Contact : Anne-Marie Chaminade.
Tél. 04 93 20 82 70

17e Salon des Jeux, 23e Mondial de la Maquette, Modèle Réduit

Du 12 au 21 avril 2003, au parc des expositions de la porte de Versailles Hall 1.
Tél : 01 49 09 64 14.

Appel à projets 2003 de la Fondation de France

« Dynamiques collectives, quand vos initiatives solidaires créent de l'emploi ». Pour soutenir des activités utiles à

la collectivité qui créent ou consolident des emplois et qui favorisent le lien social. Les initiatives concernées sont notamment des activités culturelles ludiques ou touristiques, des activités destinées à rompre l'isolement en particulier en milieu rural.

Tél : 01 44 21 31 01.
www.fdf.org

Rencontre des anciens de la formation de ludothécaire de l'IUT de Bordeaux

Les 5 et 6 juin 2003 à Bordeaux pour fêter les 15 ans de la formation. Au programme, temps de réflexion et échanges autour du métier de ludothécaire et des débouchés de la formation.
Tél. 05 57 12 21 47.

8ème semaine de la langue française et de la francophonie

Du 17 au 23 mars, organisée par le Ministère de la Culture et de la Communication. Les

Fête du jeu le 24 mai 2003

La fête nationale du jeu aura lieu samedi 24 mai 2003, partout en France. Parrainée par le Ministère de la Jeunesse, de l'Education Nationale et de la Recherche, elle est organisée par un collectif de 11 associations et fédérations nationales : l'Association des Ludothèques Françaises, l'Action Catholique des Enfants, les CEMEA, la Confédération des Loisirs de l'Esprit, les Eclairuses Eclaireurs de France, Familles Rurales, la Fédération des Ecomusées et des Musées de Société, la Fédération Nationale des Ecoles des Parents et des Educateurs, les FRANCAS, la Fédération Sportive et Culturelle de France, Peuple et Culture.

Renseignements sur le site de l'ALF.

collectivités locales, les associations, les structures culturelles, les bibliothèques... sont invitées à mettre en place des manifestations utilisant 10 mots empruntés à Raymond Queneau en permettant au public de participer.

10 mots pour jouer : l'occasion pour les ludothèques de sortir des jeux de lettres, des jeux sur les mots ou les expressions... Si vous souhaitez organiser une manifes-

tation et la faire connaître, contactez votre DRAC.

www.dglf.culture.gouv.fr

Université d'Eté des Ludothécaires à Besançon

L'Université d'Eté des Ludothécaires se déroulera du 30 juin au 4 juillet 2003 à Besançon, en partenariat avec la ville et « Besançon Fête Vos Jeux », festival des nouveaux jeux de société. Programme disponible courant mai.

ATTENTION ! POUR RECEVOIR LA LETTRE ALF, VOUS DEVEZ VOUS ACQUITTER DE VOTRE ADHESION 2003

FICHE D'ADHESION À L'ASSOCIATION DES LUDOTHEQUES FRANCAISES

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

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

Tarifs Adhésions 2003

Individuelle : 23 euros

Ludothèque : 46 euros

Signature du responsable :

L'adhésion se prend auprès de votre association régionale (s'il y en a une dans votre région) ou au Siège Social de l'ALF dans les autres cas. L'adhésion 2003 est valable du 01/01/03 au 31/12/03.

Pour tout renseignement, ALF - Siège Social 7, impasse Chartière 75005 Paris
Tél. 01 43 26 84 62
Fax 01 43 26 81 73
courrier@alf-ludotheques.org

