

la lettre



N° 33 décembre 2004

ISSN : 1158-016x
Association des Ludothèques Françaises
7, impasse Chartière
75005 Paris
Tél. 01 43 26 84 62
Fax 01 43 26 81 73
courrier@alf-ludotheques.org
www.alf-ludotheques.org

Kaléidoscope

Rappelez-vous ce petit jouet combinant verres colorés et miroirs qui vous offrait de jolies rosaces multicolores, et qu'il suffisait de secouer pour voir apparaître une infinité d'autres images différentes en formes et couleurs.

La vie de l'ALF ressemble au kaléidoscope de notre enfance, une infinité de petites choses, des réalisations similaires régulières qui scandent le mouvement du temps, et des projets qui font apparaître de nouvelles actions.

Ainsi, depuis quelques années, nous proposons aux ludothèques adhérentes une opération annuelle avec un fabricant de jouets ou un éditeur de jeux. Cet automne, comme une surprise, bien que vous nous l'ayez proposé, c'était avec Asmodée Editions, une semaine "jeux de société en ludothèques". Elle a permis à 150 ludothèques de toute la France de bénéficier des jeux Perudo et Chromino, en les incitant à organiser des animations ludiques en soirée, un mercredi ou un samedi à destination d'un public familial.



Une partie de *Chromino* organisée lors de la semaine "Jeux de société en ludothèques".

L'actualité de fin d'année nous a donné une fois de plus l'occasion de vous représenter en France mais aussi à l'étranger.

En novembre, au salon des maires et des collectivités territoriales, invitée par la gazette des communes, l'ALF a pour la deuxième fois été présente avec un stand.

En octobre, c'est hors de nos frontières que l'ALF a mis en lumière les ludothèques françaises.

En effet, la déléguée générale, Alice Lucot, a été invitée, tout d'abord à Londres, le 6 octobre, à la conférence annuelle de l'association des ludothèques de Grande-Bretagne pour y présenter l'étude sur "la place des ludothèques dans le soutien à la fonction

parentale". La charte de qualité des ludothèques françaises y a été abordée, diffusée. Résultat : l'association des ludothèques de Grande-Bretagne va reprendre à son compte un certain nombre d'éléments de notre charte de qualité. Ce déplacement a permis de poser un jalon supplémentaire dans la construction de la collaboration européenne entre ludothèques.

Ensuite, à la demande de l'association des ludothèques brésiliennes, notre déléguée est intervenue au congrès de Sao Paulo qui avait lieu du 14 au 18 octobre. Elle y a présenté la charte de qualité

des ludothèques françaises devant plus de 400 participants. Là aussi, nous avons pu constater l'intérêt très vif pour notre document de référence. C'est un bel hommage pour nous tous, pour vous tous qui avez participé à son écriture et une reconnaissance de la tâche accomplie.

Cela renforce la position de l'ALF au niveau international, et nous donne toute légitimité à poser notre candidature pour l'organisation du congrès international des ludo-

thèques à Paris en 2008. Mais, de ceci, nous reparlerons.

En attendant, j'espère vous retrouver nombreux lors de notre Assemblée Générale statutaire qui se tiendra à Paris le 18 mars 2005. Ce sera l'occasion de vous présenter la nouvelle plaquette ALF sur laquelle nous travaillons depuis plusieurs mois, de mesurer le chemin parcouru depuis l'an passé et de se projeter dans l'avenir.

Au nom du Conseil d'Administration et de l'équipe de salariées, je vous souhaite une heureuse année 2005 et la réalisation de tous vos projets professionnels "ludiques" qui vous tiennent à cœur.

Cindy Piété, Présidente

SOMMAIRE

Editorial	Kaléidoscope	1
Paroles	A propos des stages ESAR	3
	Témoignages des participants	
Pleins Feux	Les ludothèques de la région Alsace	4
	Eclairage sur les ludothèques de la région Alsace, leur histoire, leurs pratiques.	
Formation	La ludothèque : un équipement culturel	8
	Extraits de l'intervention de Georges Reddé lors de la <i>Rencontre nationale des ludothèques municipales et intercommunales</i> le 18 novembre 2003.	
Sélection	Jeux et jouets pour personnes handicapées	12
	Suite de la Sélection Jeux de <i>La Lettre</i> n°32, avec les conseils des ludothécaires Mathieu Dachicourt, Maitena Marcos y Celada et Séverine Zéraoulia.	
	Livres	14
Infos	16

LES TEMPS FORTS DE L'ALF

- 2 au 4 février 2005** : Stage de formation au système ESAR, animé par Denise Garon, auteur de ce système de classification, à la ludothèque de Cahors (46), et à destination des ludothécaires de la région Midi-Pyrénées.
- 18 mars 2005** : Assemblée Générale de l'ALF à Paris.
- 8 et 9 avril 2005** : Rencontre européenne des représentants nationaux des ludothèques à Lisbonne, au Portugal.
- 28 mai 2005** : Fête nationale du jeu.
- 13 juin 2005** : Colloque de présentation de l'étude ALF " la place des ludothèques dans le soutien à la fonction parentale ", au ministère des Affaires Sociales à Paris. Journée gratuite pour les adhérents 2005.
- 14 juin 2005** : Réunion des représentants des associations régionales ALF avec le conseil d'administration, à Paris.
- 4 au 8 juillet 2005** : Douzième université d'été des ludothécaires à Cholet (49).
- 19 au 23 septembre 2005** : Congrès international des ludothèques, à Pretoria en Afrique du Sud.

LA LETTRE

Editeur : 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

Directrice de la Publication : Cindy Piété
Rédactrice en chef : Alice Lucot
Rédaction : Alice Lucot, Clémence Richard
Conception graphique, PAO : Olivier Tragnan
Photogravure, Imprimerie : Cédill@

A PROPOS DES STAGES ESAR

TÉMOIGNAGES DE PARTICIPANTS

Depuis le colloque de septembre 2002 organisé par l'ALF pour la sortie du livre *Le système ESAR, guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets* de Denise Garon avec la collaboration de Rolande Filion et de Robert Chiasson, nous avons réalisé 3 sessions de formation à la classification ESAR. Animées par Rolande Filion, elles ont eu lieu à Manosque, Tourcoing et Rennes. Les ludothécaires qui les ont suivies ont été enthousiasmés. Voici leurs témoignages avec quelques mois de recul.

Par Françoise Pendelièvre et Stéphanie Sejet ludothécaires à la MQ Villejean à Rennes

En juin 2004 à la maison de quartier Villejean à Rennes, ESAR fait une timide entrée. En trois jours Rolande Filion nous a conquis, motivés, convaincus de l'intérêt de connaître les différentes facettes de ce mode de classification. Suite à cette formation, nous avons réaménagé la ludothèque avec un tout autre regard. En septembre, les enfants et les adultes ont trouvé que la ludothèque avait " GRANDI ".

Par Clément Glangeaud, formateur et animateur à la Maison des Jeux de Grenoble

J'ai longtemps cru que le système ESAR n'était qu'un moyen de ranger les jeux dans sa ludo, et de plus le classement et l'analyse des jeux de règles me semblait peu convaincants. Après un stage avec Rolande Filion, mon avis a bien changé. Cette formation offre la découverte d'un outil de travail, immédiatement utilisable, qui permet de porter un regard de spécialiste sur les jeux et les jouets. C'est un véritable outil d'analyse permettant par exemple de servir de base à une comparaison de jeux (donc de faire des choix), mais aussi pour expliquer à des parents pourquoi tel jeu n'est pas le plus adapté à leur enfant...Il peut être utilisable pour observer le jeu en action et opérer des adaptations.

Les auteurs ont su tenir compte des critiques des ludothécaires pour remanier la version initiale en une version 2002 plus logique, limpide et accessible que la première. Les facettes A, B et C sont désormais très opérantes. J'attends cependant avec impatience la sortie de la nouvelle version de l'ouvrage de Rolande sur les facettes E et F qui restent pour moi les plus perfectibles (avec la facette D). Bien sûr le système ESAR n'est pas la panacée universelle, mais il ne revendique qu'une approche psychologique avec comme parti pris le développement de l'individu, et c'est déjà beaucoup. Par ailleurs, les qualités humaines de Rolande Filion, son

approche non dogmatique et ses méthodes actives, font de cette formation un grand bol d'air (ludique, bien sûr). La reconnaissance du métier de ludothécaire passe forcément par la formation pour les salariés comme pour les bénévoles. La formation au système ESAR est en ce sens indispensable à tous. L'ALF l'a bien compris et on ne peut que s'en féliciter.

Par Marie-Christine Portal, Aline Ventura, Hélène Escalle, ludothécaires à Gardanne

Cette méthode a permis un " déblocage " dans nos esprits, dans notre manière d'appréhender les jeux et les jouets et leur utilisation. De manière ludique évidemment, nous avons compris les mécanismes à trouver dans un jeu...Ce travail, bien qu'indispensable et enrichissant, demande beaucoup de temps. A présent, pour nous trois, c'est un but à atteindre : analyser, tester, échanger à chaque arrivée d'un jeu ou jouet. Cela nous permet de mieux connaître le jeu en le classifiant et d'apporter à notre public un conseil plus averti, approfondi, professionnel.

Par Nathalie Manent, responsable de la ludothèque du centre de l'enfance de Manosque

En juin 2003, le stage ESAR de Manosque a contribué à instaurer une approche différente des objets de jeux qui étaient classés selon la facette A sur les étagères de la ludothèque. Un petit rappel sur la méthode d'analyse objective du matériel hors contexte a été le bienvenu !

Par Sylvie Lagarde, responsable de la ludothèque municipale de Tourcoing

Un an après le stage notre classification est loin d'être terminée, mais en bonne voie. Nous n'utilisons que la première facette. Cependant, ayant acquis une meilleure compréhension du système, j'ai plaisir à pousser plus loin l'analyse.

Par Dominique Dumeste du ludobus Ludambule de Gap

C'est toujours pour moi un plaisir quasiment jubilatoire d'analyser les jeux, de comparer nos évaluations, chacun argumentant avec ténacité pour étayer ses choix. Et ce plaisir ne s'émeuse pas après plusieurs stages, bien au contraire! Même si vous lisez le remarquable ouvrage de Denise Garon, Rolande Filion et Robert Chiasson, ne vous privez pas de vivre pleinement le système ESAR lors d'un stage !

LES LUDOTHÈQUES RÉGION

La 1^{ère} ludothèque alsacienne voit le jour en 1980 à Strasbourg sur le quartier de la Meinau, puis c'est celle de Masevaux dans un centre socioculturel. En 1981, la 3^{ème} ludothèque naît à Rixheim, suivie entre autres par celles d'Uffholtz, de Mulhouse et Bantzenheim en 1983, de Pfastatt en 1984 et Lapoutroie en 1985. Très rapidement les ludothèques du Haut-Rhin se sont regroupées sous la houlette de la DDJS pour créer en 1984 la fédération départementale et organiser des formations. Dans la même période, des ludothèques naissent dans le Bas-Rhin, à Walff, à Eckbolsheim et à Strasbourg.

En 1993, Michèle Gicquel de la ludothèque de Bantzenheim, devient présidente de la fédération départementale qui regroupe à ce moment là 15 ludothèques. Dans les années 90, des ludothèques apparaissent dans le Bas-Rhin à Haguenau, Sarre-Union, Dingsheim, Sarrebourg, mais certaines sont fermées aujourd'hui. En 2000 une maison des jeux naît à Strasbourg et s'intègre au réseau ludothèques. Puis ce sont les ludothèques de Wissembourg, Bartenheim, Illkirch Graffenstaden...qui voient le jour.

La mise en place de formations a été poursuivie régulièrement dans le Haut-Rhin avec le soutien financier du département qui a également pris en charge des formations ponctuelles de ludothécaires. La fédération départementale a constitué des malles de jeux, réalisé une plaquette de présentation des ludothèques et entrepris des actions diverses.

Dans les 10 premières années quelques ludothèques du Haut-Rhin étaient adhérentes à l'ALF. Par la suite, le lien entre elles et le national s'est fait essentiellement à travers Myriam Champeau, conseillère à la DDJS, très impliquée dans le mouvement des ludothèques depuis le début, et la présidente de la fédération. En 1997 une relation privilégiée s'est instaurée entre la fédération départementale et le national. Ainsi, en attendant qu'une association régionale voie le jour, l'ALF a fonctionné à partir de cette année là avec cette dernière de la même façon qu'avec une association régionale : l'adhésion a été partagée par moitié entre les 2 instances.

A ce jour 25 ludothèques, 3 ludobus et 1 maison des jeux sont recensés dans la région Alsace.

21 ludothèques et 2 ludobus sont adhérents à l'ALF en 2004.

Implantation

• 21 ludothèques dans le Haut-Rhin :
1 à Colmar, 1 à Illzach, 1 à Pfastatt, 1 à Sainte Marie aux Mines, 1 à Rixheim, 1 à Horbourg-Wihr, 1 à Mulhouse, 1 à Dannemarie, 1 à Wittenheim, 1 à Andolsheim, 1 à Masevaux, 1 à Saint-Louis, 1 à Kunheim, 1 à Soultz, 1 à Bantzenheim, 1 à Hombourg, 1 à Guebwiller, 1 à Lapoutroie, 1 à Uffholtz, 1 à Bartenheim et 1 à Réguisheim.

• 4 ludothèques dans le Bas-Rhin et 1 maison des jeux :

1 ludothèque à Wissembourg, 1 à Illkirch Graffenstaden, 2 à Strasbourg ainsi qu'1 maison des jeux.

• 3 ludobus :

2 dans le Haut-Rhin : 1 à Lapoutroie, 1 à Soultz.

1 dans le Bas Rhin : à Wolfisheim.

2 d'entre eux ne proposent pas de prêt.

• 1 ludothèque à Munster " en sommeil ", qui doit rouvrir.

L'implantation des ludothèques dans le Haut-Rhin est essentiellement rurale, alors qu'elle est uniquement citadine dans le Bas-Rhin.

Les Ludothèques

Date de création des structures existantes :

1980-1989 : 8

1990-1999 : 8

2000-2004 : 13

Statut :

Toutes les structures sont associatives, sauf 1 ludothèque municipale et 1 intercommunale.

Fonds de jeux :

Ce sont 23 492 jeux gérés par l'ensemble des ludothèques.

30 449 jeux empruntés dans l'année, soit une moyenne de 16 jeux empruntés par famille.

Superficie moyenne : 66 m² (de 25 à 220 m²).

LETTRES DE LA ALSACE

Services offerts

- 82% proposent du jeu sur place.
- 80% proposent du prêt de jeux et jouets.
- 86% proposent des manifestations régulières.

Le Personnel

14 ludothèques ont des salariés dont beaucoup sont des emplois aidés (emplois jeunes, CES, CEC). De nombreuses équipes sont bénévoles. 88% sont des femmes.

Les usagers

81% des ludothèques reçoivent un public intergénérationnel, de la naissance à 80 ans. Ce sont 2 160 familles adhérentes, soit environ 9 000 personnes, auxquelles se rajoutent les personnes touchées ponctuellement par les animations ou les collectifs.

Ouverture

Les ludothèques ouvrent en moyenne 3 fois par semaine.

- 69% d'entre elles ouvrent le samedi.
- 83% sont ouvertes pendant les vacances de la Toussaint, de février et de Pâques.
- Pendant les vacances d'été, 81% sont ouvertes en juillet et 36% en août.

Les collectivités

- 83% accueillent des collectivités.
- 410 collectivités fréquentent les ludothèques.

La région Alsace est composée de 2 départements :
Le Haut-Rhin (Strasbourg)
Le Bas-Rhin (Colmar)
Superficie : 8 280 km²
Nombre de communes : 900
Nombre d'habitants : 1 600 000,
soit une densité de 189 h/km².

Cependant, vu les statuts, la fédération départementale ne pouvait être représentée au CA de l'ALF. Après bien des sollicitations du national pour inciter à la création d'une association régionale en Alsace, l'élection en 2000 de Marie-Noëlle Peguet au conseil d'administration de l'ALF comme représentante de la ludothèque de Pfastatt a fait avancer ce projet. En effet, elle a vu que quelque chose d'important était en train de se jouer pour les ludothèques françaises, à savoir l'écriture d'une charte de qualité, à laquelle la plupart des associations régionales avaient déjà travaillé. Elle a demandé que ce travail soit réalisé en Alsace. Et c'est ainsi que la déléguée générale, Alice Lucot, s'est déplacée en 2001 pour diriger le travail sur la charte de qualité, et en même temps participer à la construction de l'association régionale ALF Alsace. L'écriture de la charte de qualité a permis aux ludothécaires des deux départements de se rencontrer, de réfléchir ensemble et de décider de se constituer en association régionale pour partager les expériences de l'Alsace avec les autres associations régionales.

Plusieurs réunions ont donc eu lieu avec cet objectif. C'est ainsi que **l'ALF Alsace, association régionale des ludothèques d'Alsace, est née le 20 avril 2002** avec comme présidente Marie-Noëlle Peguet. La fédération départementale des ludothèques du Haut-Rhin continue à fonctionner, en étroite collaboration avec l'ALF Alsace, où elle apporte sa précieuse expérience et son savoir-faire. Depuis sa création cette association régionale dynamique anime le réseau, organise des journées de formation, travaille activement à la reconnaissance des ludothèques. Lors de sa dernière assemblée générale en avril 2004, outre les représentants des ludothèques, l'assemblée était composée de dix élus territoriaux. Qui dit mieux ?

L'ALF Alsace est représentée au conseil d'administration de l'association nationale depuis 2003 par Agnès Girardin.

Longue vie à cette association et " alles güete fir's verein ALF-Alsace, à lang làwà un immer güete stimming ".

► Eclairage sur des ludothèques de la région

La ludothèque de la Meinau, une association active

La ludothèque de *la Meinau* à Strasbourg est la plus ancienne ludothèque d'Alsace. Elle voit le jour en 1980, créée par des mamans du quartier. Son équipe, formée actuellement d'une salariée à plein temps, de 4 vacataires et de 21 bénévoles, propose des animations variées, accueille de nombreuses collectivités et prête chaque mois 1500 jeux aux familles adhérentes.

Au mois de mai dernier, lors de la mise en place du centre socioculturel dans le quartier, a été organisée la semaine de la famille. Petits et grands se sont rencontrés autour de jeux présentés pour l'occasion par la ludothèque. Devant le succès remporté par cette opération, la ludothèque a décidé de renouveler ces temps d'échanges entre parents et enfants. Un samedi par mois, elle met en place au centre socioculturel une animation " jeux en famille ". Un espace est aménagé pour les tout petits, des jeux surdimensionnés côtoient des jeux très divers auxquels se livrent les plus âgés. Chaque fois les familles se retrouvent un peu plus nombreuses.

Le ludobus, un prolongement de la ludothèque de Lapoutroie

Le ludobus de la communauté de communes de la vallée de Kaysersberg est le premier en Alsace à fonctionner comme une ludothèque itinérante.

La ludothèque associative de Lapoutroie, créée en 1988, est gérée par une équipe de bénévoles, aidée par une personne mise à disposition à tiers temps par la mairie de Lapoutroie.

Au fil des ans, et grâce à l'impact de la fête nationale du jeu que la ludothèque met en place depuis 3 ans à Kaysersberg, une réelle demande d'accès aux jeux s'est fait sentir dans l'ensemble de la vallée. Parallèlement la communauté de communes de la vallée de Kaysersberg, dont fait partie Lapoutroie, souhaitait étoffer ses actions destinées aux jeunes.

Ainsi est née l'idée d'une ludothèque intercommunale itinérante. Le ludobus a pu voir le jour en 2003, grâce à la signature d'un contrat temps libres avec la CAF du Haut-Rhin et d'un contrat jeunesse avec la DDJS.

C'est un trafic Renault appartenant à la communauté de communes, aménagé sur tout un côté de façon à empiler et ranger les caisses contenant des boîtes de jeux. Cela permet, sur le lieu d'action du ludobus, de sortir les caisses et de présenter les jeux de société comme sur des étagères. Le bus a été décoré par des " graffs " colorés, réalisés par des jeunes lors d'un atelier. Le ludobus propose à ce jour le prêt de jeux toutes les trois



© ALF ALSACE

Ludothèque de Lapoutroie (68).

semaines dans les dix villages de la communauté de communes. Les jeux et jouets sont déchargés et installés dans une salle mise à disposition par les mairies. Deux ludothécaires, rémunérées en vacation, conseillent, présentent et font jouer les enfants et les adultes, enregistrent les prêts, et ceci pendant 1h30 dans chaque village.

La ludothèque pass'aux jeux, une démarche éducative et collective

La ludothèque *pass'aux jeux* est née en 1999, à l'initiative d'un groupe d'habitantes de Wittenheim et des environs, soucieuses de créer un lieu permettant la rencontre entre les générations.

C'est autour du jeu et de ce qu'il génère que la ludothèque donne du sens à son projet dans une démarche éducative et collective. Elle organise chaque année une manifestation d'envergure autour d'un projet collectif mobilisant de nombreux partenaires. Les thèmes traités et les objectifs sont multiples. " A rebrousse temps " et " Il était une fois le jeu " abordaient la rencontre entre les générations, tandis que " Le voyage d'Emeline " proposait une découverte de différentes cultures.

" Le labyrinthe ", jeu dont le but était de reconstruire une cité en ruine, faisait la promotion des valeurs de

respect d'autrui, de la complémentarité des individus et de la coopération. Les joueurs évoluaient en équipe dans un labyrinthe installé dans les murs de la ludothèque. A eux de relever les défis proposés par les personnages rencontrés dans le dédale, de récupérer les éléments nécessaires à la reconstruction de la cité et de s'entraider pour mener leur équipe vers la victoire !

Des animations ludiques dans les écoles

La caverne d'Ali Baba, ludothèque gérée par l'association *enfance éveil*, a ouvert ses portes en janvier 2001, dans un cadre rural des alentours de Colmar. Elle propose plus de 800 jeux à 140 familles adhérentes.

Des animations sont organisées à destination des centres de loisirs, d'associations locales et des écoles.

" Nous réalisons des animations ludiques dans les écoles de la ville, auprès de 2 écoles maternelles de manière régulière et d'écoles primaires plus ponctuellement. Ces animations, intégrées dans le projet d'école, se déroulent dans la classe ou à la ludothèque. Elles ont pour objectif de proposer une diversité de jeux à tous les enfants et de venir compléter une thématique abordée dans le cadre des apprentissages (découverte de la nature, du monde de la ferme, des couleurs...). Des animations de découverte de jeux sont proposées au collège pendant la pause méridienne 1 à 2 fois par mois. Au fur et à mesure des animations, les collégiens sélectionnent des jeux qui seront acquis, à terme, par le foyer du collège afin qu'ils puissent en disposer quotidiennement.

Un partenariat avec un lycée agricole va aboutir à la création d'un jeu qui servira à la prochaine fête du jeu, ainsi qu'aux portes ouvertes du lycée. La thématique n'est pas encore définie, mais elle devrait graviter autour du thème de l'horticulture.

Ce lycée avec internat adhère cette année à la ludothèque afin de proposer un large choix de jeux à ses pensionnaires. "

Accueil des bénévoles à la ludosphère de Pfastatt

Dans une ludothèque, lorsqu'une équipe de bénévoles fonctionne bien à 2, 10 ou 20 personnes et qu'un travail exceptionnel s'annonce, il est opportun de penser au recrutement de nouveaux bénévoles.

Un nouveau bénévole est une espèce rare et protégée qui demande tous nos soins. Pour lui :

- tous les médicaments "autoritaires" et "arbitraires" doivent être interdits,
- tous les médicaments "toujours plus" sont vivement déconseillés,
- toutes les ambiances "travail" lui rappelant son activité professionnelle sont à bannir,
- tout ce qui n'est pas "aisé" n'aura pas de raison d'être

fait et les stress sont proscrits.

Peuvent être administrés à petites doses :

- les temps de travail "variés, animés, collectifs et parfois solitaires",
- les temps de débat et "prises de décisions", de "responsabilités" non dangereuses,
- les temps "d'échanges" divers et variés, et les "services à autrui" suivant son intérêt.

Sont à administrer journellement et à forte dose :

- les temps de plaisir, de bien-être, de jeu seul, avec, pour, par...,
- les notions d'importance du service rendu, et les complicités sociales,
- les participations de toute la famille aux fêtes et réjouissances,
- les pots pour ceci et pour cela, les mots pour parler de rien...et...rire de tout,
- les reconnaissances, les articles et photos dans la presse.

Fort de ce savoir *la ludosphère* de Pfastatt, qui compte plus de 400 familles adhérentes et 60 collectivités, peut fonctionner avec une équipe de 25 bénévoles, qui vient soutenir quotidiennement 2 salariées, une ludothécaire diplômée et une aide ludothécaire.

Qui sont ces bénévoles ?

Des papas, des mamans, des grands-parents, qui ont souvent un métier à plein temps et qui fréquentent déjà la ludothèque pour leur propre famille.

Le bénévole est une eau vive indispensable "rare et bienfaisante".

" Que représentent les ludothèques pour leurs adhérents ? "

Paroles de ludothécaires...

- Une équipe de bénévoles, mille jeux, mille initiatives pour s'épanouir dans nos différences. (*Ludothèque mille jeux de Guebwiller*)
- Un endroit où les personnes apprécient de trouver des professionnelles du jeu. (*Ludothèque de Lapoutroie*)
- Un lieu de rencontres accessible à tous, une structure à la fois ludique et éducative où règne ambiance et bonne humeur. (*Ludothèque pass'aux jeux de Wittenheim*)
- Un endroit magique pour découvrir de nouveaux jeux et rencontrer des copains. C'est aussi un lieu thérapeutique où l'enfant a le droit d'exprimer ses émotions. (*Ludothèque jeux joue de Colmar*)
- Un espace accueillant qui regroupe des jeux amusants pour les petits et les grands. (*Ludothèque de Wissembourg*)
- Une caverne d'Ali Baba. (*Ludothèque de la Meinau à Strasbourg*)
- Des premiers pas ludiques aux joueurs avertis, tous aiment y venir étancher leur soif de jeu et profiter de la convivialité. (*Ludothèque la caverne d'Ali Baba d'Horbourg-Wihr*)
- Un havre de paix à la porte duquel les soucis sont relégués. (*Ludothèque de Saint-Louis*)
- Un lieu de détente, de découverte de jeux et d'échanges à consommer sans modération. (*Ludothèque jeu j'aime de Bantzenheim*)
- Un lien entre les générations et les enfants du village. (*Ludothèque les petits pandas d'Hombourg*)

Ce Pleins Feux a été réalisé avec la collaboration de Marie-Noëlle Peguet et Agnès Girardin de L'ALF Alsace et des ludothécaires de la région.

Extraits de l'intervention
de Georges Reddé,
professeur émérite, université de
Bordeaux II, lors de la *Rencontre
nationale des ludothèques
municipales et intercommunales*
le 18 novembre 2003
à Issy-les-Moulineaux.

LA LU UN EQUIP

La ludothèque est à considérer comme un équipement culturel, dans un contexte aménagé de présences adultes et enfantines, proposant un ensemble organisé d'éléments - matériaux, matériels, outils, instruments, objets, jouets et supports ludiques - avec lesquels on peut " bricoler " avec plaisir selon les traditions et avec la joie des innovations. Le contexte humain et cet environnement matériel composent un cadre stable et diversifié, dans lequel le processus ludique peut se construire et se déployer : l'auto-organisation est ainsi indissociable de " la rencontre avec nos codes socioculturels " (Brougère).

Un lieu où l'on donne à jouer

Nathalie Roucous, dans son beau travail sur les ludothèques, dit que " la ludothèque c'est le lieu où l'on donne à jouer ". L'expression " on donne à jouer " est précise et heureuse : la ludothèque est une institution socioculturelle, une structure dynamique au service du plaisir que l'on prend à jouer. Donner à jouer, c'est non seulement répondre à une demande, mais susciter cette demande par une offre. C'est engager une évolution adaptative, c'est-à-dire la construction d'une liberté grâce à une rencontre. L'expérience d'un plaisir éprouvé conduit à l'auto-organisation à partir d'un dialogue et d'un support d'action. L'enfant va " de l'acte à la pensée " (Wallon).

La ludothèque est un espace dans lequel l'enfant rencontre des adultes et trouve d'autres enfants qui peuvent être ses partenaires de jeu. Pour les adultes ludothécaires, ils peuvent non seulement prêter les jeux et les jouets, mais ils connaissent les règles des jeux et ils savent entretenir le matériel. Ils participent de près ou de loin, non seulement au prêt de jouets, mais encore à l'utilisation des jouets. Enfin, ils contribuent à ce que Winnicott a appelé " la relation à l'objet ", c'est-à-dire un mode de relation qui n'est pas simplement de l'ordre du " rapport à l'objet ", mais un engagement relationnel grâce à la dimension symbolique des objets proposés. Ceci ne saurait aller sans la relation entre les ludothécaires et l'enfant, entre l'enfant et ses pairs. La ludothèque met à disposition des moyens matériels, voire plus récemment virtuels. C'est le ludothécaire qui a composé l'assortiment

des jouets, selon son attention aux caractéristiques de la population des adhérents, et en fonction de sa sensibilité aux traits les plus marquants du moment. C'est lui qui présente ces supports de jeu, et sa compétence professionnelle, sa personnalité, sont engagées ainsi que ses aptitudes et son attitude - une attitude non directive, une neutralité bienveillante, une disponibilité affectueuse.

L'enfant, dans ces conditions, peut jouer seul ou avec les autres, avec ou sans matériel ou support virtuel. Il peut se consacrer à un jeu libre, à un jeu orienté, à un jeu contrôlé, à un jeu dirigé - selon ses vœux et selon les moments. Il peut emprunter ce qui est mis à sa disposition, il peut prendre du plaisir à ce dont il n'a pas la propriété.

Un pôle d'auto-organisation des conduites

Reconnaître dans l'activité ludique une forme d'activité indispensable à l'auto-organisation de la personne, n'est en aucune manière cautionner l'affirmation de l'isolement de l'enfant qui joue, ou l'insularité de l'activité ludique.

À la ludothèque, l'enfant, en relation avec les adultes, avec les autres enfants, avec les supports culturels matériels ou virtuels, peut engager et entretenir le processus du développement personnel grâce à ses implications dans le jeu.

Le jeu n'est pas une activité spontanée, mais relève de " l'organisation de la spontanéité " (Château), c'est-à-dire que le jeu est de l'ordre d'une activité non-contrainte. Ni expression brute des pulsions internes, ni soumission à des pressions et exigences extérieures, le jeu est plaisir à la réalisation et à l'affirmation de soi, avec ou sans emprunt d'un support humain, matériel, virtuel - dont la présence dans un environnement proche et tolérant est cependant appréciable.

Qu'il s'agisse du jeu en ludothèque ou en famille, le jeu est toujours une activité culturelle dans laquelle l'enfant est à la fois - ou successivement - solitaire et solidaire. Le jeu est l'expérience existentielle de la condition humaine. L'individu est solitaire et solidaire car la symbiose - l'unité dyadique enfant-mère - précède la séparation des éléments du couple et constitue le lieu originel de la personnalisation en voie de constitution. La ludothèque permet la poursuite de l'activité culturelle engagée dans les " interactions précoces " sous des formes

LUDOOTHÈQUE MÈRE-ENFANT CULTUREL



© ALF ALSACE

Ludothèque de Lapoutroie (68).

très spécifiques, car elle est la métaphore de la relation mère-enfant.

Erikson a vu dans l'activité ludique " l'effort de l'enfant vers la synthèse ", c'est-à-dire le plaisir attaché à la quête de l'identité qui porte au recueillement personnel, à partir d'une expérience interpersonnelle, et selon les moyens qu'offre le développement socioculturel.

Château a affirmé judicieusement de ce point de vue la " valeur morale du jeu ", qui est effort personnel vers des valeurs reconnues au sein des modèles et valeurs proposés.

L'offre, dans une attitude non directive, de supports culturels attractifs induit un phénomène original d'expérience de soi dans un monde social. La ludothèque donne à jouer, et contribue à l'appropriation de la culture, dans un contexte interpersonnel, et avec le moyen

spécifique du " système des objets " dont dispose le monde contemporain, et dont les jouets sont les représentants auprès des enfants. L'accueil par les enfants des offres culturelles proposées par les adultes, les conduit à des demandes et à des besoins culturels. Les expressions de la tradition suscitent alors les initiatives et les innovations, la créativité et ses manifestations.

Une institution récente indispensable

C'est un lieu commun de dire que les ludothèques ont des implantations diverses, qu'elles sont de création relativement récente et ont connu un développement vertigineux, qu'elles ont des expressions protéiformes. Il s'agit de reconnaître là une institution mouvante, et ce caractère évolutif ne signifie pas l'indécision ou l'indétermination de sa vocation et de ses pratiques. Il tient au fait que la ludothèque s'inscrit dans le temps qui est le lieu du mouvement.

Les ludothèques existent sous des formes et en des lieux identifiables mais très divers - en ville, en banlieue, à la campagne (en implantation fixe et parfois itinérante avec les ludobus). Définitions approximatives et formes diverses ne sont pas signes d'infirmité et ne sauraient les disqualifier. Il s'agit là des indices mêmes de la créativité dans le cadre d'une incontestable vitalité.

Les ludothèques sont des lieux de communication, d'échanges, accordés au travail du temps et aux créations sociales qui en égrènent le cours. Elles sont un espace social festif dans lequel la personne se sent bien et est invitée à s'épanouir, à faire l'expérience de sa responsabilité, en utilisant les supports matériels ou virtuels qu'elle choisit parmi ceux qui lui sont offerts. Ces supports lui permettent de contribuer à la construction de sa personne, et de communiquer avec les autres et les objets qui lui sont immédiatement contemporains. Les ludothèques sont indispensables parce qu'elles sont des institutions créées pour répondre aux caractéristiques du monde moderne. Elles laissent s'orienter les modes de communication vers des formules inédites mais nécessaires, dans lesquelles se rencontrent des interlocuteurs qui prennent du temps et entretiennent leurs expériences du plaisir à une activité non contrainte, gratuite, relationnelle et instrumentée, c'est-à-dire pleinement culturelle et opportunément actuelle. ►

► La ludothèque : un espace d'appropriation joyeuse de la culture

La ludothèque est une institution qui prend en considération les caractéristiques du monde post-industriel, du monde technico-social, et de la civilisation de l'image. Elle est le lieu où l'on peut assumer les contradictions propres à notre société, grâce à des professionnels compétents dans leurs connaissances et leurs pratiques des jeux et des jouets. Les ludothécaires, par leur attitude à l'égard des joueurs et par leur représentation du rôle des supports de l'activité dans la genèse des valeurs, et dans la réalisation des projets, contribuent à une " éducation informelle " (Pain). Ils le font à partir d'un système des jouets conçu comme une base matérielle culturelle, susceptible d'amorcer et d'entretenir l'auto-construction du sujet, dans un contexte socioculturel stimulant.

La ludothèque est confrontée à une alternative qui est au principe d'une ambivalence. On demande aux individus d'accéder le plus tôt et le plus rapidement possible aux connaissances les plus savantes au sein d'une " société d'apprentissage ". Les individus ont ainsi un devoir d'instruction selon des programmes affichés. Ils doivent acquérir un haut développement des fonctions cognitives. Par ailleurs, on les invite par les produits, les espaces, les temps, les modes de vie, à la jouissance, au plaisir, à la délectation à partir de la consommation des biens, de leur accumulation dans une " civilisation des loisirs " (Dumazedier). Les individus participent ainsi à la culture grâce à leur pratique des objets, suivant une éducation informelle, au cours d'activités de loisirs. Leur participation est à la fois réceptive et active. Ils développent les fonctions relatives à leurs besoins, leur affectivité et leur sociabilité, dans la mesure où ils partagent ces expériences au sein de groupes ou de communautés intéressés aux mêmes produits culturels, et aux valeurs qu'ils proposent, ou en fonction desquelles ils sont construits. La ludothèque connaît ces orientations contrastées et leur dimension conflictuelle ainsi que l'ambivalence des demandes qui lui sont adressées, et elle les assume.

La ludothèque est également confrontée à un paradoxe. On reconnaît volontiers que l'on va " de l'acte à la pensée " (Wallon), de la manipulation à la réflexion. On reconnaît l'importance des supports matériels, des " pivots " (Vigotsky), comme médiateurs de l'action, et l'intérêt des jouets comme médiateurs culturels chez les enfants. On multiplie la production et les types de jouets que l'on se représente comme expressions du monde, et comme réalités imaginaires susceptibles de maniement mental et de manipulation physique, permettant de participer à la culture et d'innover, par sa propre créativité. Par ailleurs, on note une tentative tenace de contestation du temps consacré au jeu, et une représentation du jouet comme support futile - la société contemporaine est ainsi " anti-ludique et



© LUDOCLEP

Ludothèque Ludoclep à Laval (53)

anti-fantasmatique " (Bruner). Etant une société d'apprentissage et de rendement, elle conteste le jeu (dont elle multiplie néanmoins les moyens de jeu - les jouets) et elle s'offre à la rêverie, à la libre satisfaction des désirs au niveau des représentations et des scénarios intimes.

La ludothèque assume ce paradoxe. Le sujet vient fonctionner selon le principe de plaisir et participe aux produits issus des " industries culturelles ". Ceux-ci lui permettent d'être en relation avec le modèle de développement, les valeurs et les thèmes de son temps et, librement, à partir de ses choix, de contribuer à sa propre créativité en découvrant ses besoins culturels au sein de contextes aménagés par des professionnels du jeu.

La ludothèque est une structure dynamique souple, lieu d'appropriation de la culture par une éducation informelle, soutenue par la pratique du jeu et le parc des jouets composé, proposé et entretenu par des professionnels animés par une attitude de disponibilité affectueuse, et susceptible de partager le jeu.

L'apprentissage par " appropriation " est un mode de formation et d'acquisition socioculturel dialogué. A côté des êtres humains qui y contribuent, il y a lieu de reconnaître le rôle des objets dans ce phénomène.

" Les enfants doivent pouvoir utiliser l'activité de penser et la culture que les adultes mettent à leur disposition, et accéder ainsi à la compréhension et à la pratique des significations, à partir des différentes institutions de la société " (Vigotsky).

L'enfant a affaire à différentes institutions - la famille, l'école, la ludothèque... Celles-ci ne se recoupent ni dans leurs buts ni dans leurs moyens et c'est cet écart, voire cette dissonance, entre les exigences respectives qui rendent conflictuel le cheminement du sujet, et nourrissent le débat qu'il entretient avec lui-même.



L'enfant reçoit une instruction scolaire et rencontre les interdits et les exigences que lui signifie la famille. Dans l'expérience quotidienne il rencontre d'autres institutions, d'autres personnes et s'éduque par des voies étrangères aux institutions, du fait des ressources fournies par le monde extérieur et l'environnement, sans intention proprement éducative.

La ludothèque est sensible à l'accélération des changements du monde contemporain et elle assume ces changements dans sa représentation de l'enfance, du jeu, des apprentissages et du loisir.

L'enfance est une structure particulière, irréductible à la fonction de préparation à l'état d'adulte.

L'enfant est un apprenti culturel qui

a ses moyens propres pour comprendre et maîtriser le monde physique et social - tâtonnement expérimental, pensée divergente, démarche d'apparence aveugle sans être aléatoire. Membre de la culture générale, il a sa culture propre de références et des valeurs partagées avec ses pairs. Il a besoin de stimuli manipulables dans une société d'information et de communication.

L'activité ludique s'enracine dans les interactions précoces mère-enfant. Elle en est la métaphore au cours des réalisations symboliques ludiques où l'enfant s'engage librement dans ses initiatives, fait semblant dans un espace qui procède d'une " suspension de réalité " (Husserl) et permet une action sans conséquences pratiques dans la réalité.

Les apprentissages ne relèvent pas seulement de l'instruction mais d'une éducation plus générale et informelle au cours de loisirs - le loisir étant le temps libre pour les apprentissages - et dans les institutions qui en ont le souci et les moyens. La manipulation des objets, des images et du langage, le tutorat et le partenariat contribuent à l'auto-construction de l'individu dans une perspective de co-construction culturelle.

La ludothèque est une institution propre à la civilisation des loisirs. Elle considère l'attractivité des produits culturels, de l'action au service des plaisirs (plaisir de fonctionnement, plaisir aux interactions, plaisir d'être cause de), l'attractivité des lieux de loisirs pour l'édification de stratégies individuelles souples, et pour l'adhésion à des groupes et à des communautés qui partagent des valeurs et des pratiques.

Il y a un temps nécessaire de loisirs. L'auto-organisation du sujet est favorisée lorsque les pressions externes sont relativement peu importantes, le matériel à disposition plus varié et plus cohérent entre ses composants, les modes d'engagement et de communication plus diversifiés.

Ludothécaire : une profession exigeante

Le métier de ludothécaire est riche et difficile. Les compétences requises sont déjà multiples dans le choix du matériel - la diversité et la cohérence s'expriment dans la composition du stock de jouets. Il faut prendre le pouls du temps, une information précise des productions, de leur diffusion, de leur consommation. Les ludothécaires ont des talents d'aménageurs d'espaces, de détecteurs des tendances et des intérêts, de prestataires de services, d'acheteurs, de réparateurs et de magasiniers !

La profession est délicate parce que cette exigence des compétences et d'informations s'accompagne d'une exigence relative aux modes d'être et de faire. Il faut assurer une réceptivité active et un suivi qui ressemblent à ce que l'on nomme ailleurs une attitude non directive, une mentalité bienveillante parfois, une disponibilité lorsqu'elle est demandée et un plaisir à participer, une capacité à l'empathie.

Le ludothécaire doit être compétent pour présenter des règles de jeux et prendre plaisir au jeu. S'il s'agit d'enfants, il convient qu'il reconnaisse à chacun le droit à son enfance. S'il s'agit d'adultes, il doit retrouver avec eux leurs plaisirs et émotions d'enfance évoqués par le jeu qu'ils pratiquent.

Sans doute faut-il encore qu'il sache que les motivations naissent à l'occasion des communications et des émotions au cours des interactions. Elles sont essentielles pour l'affectation d'un sens à sa vie et pour le plaisir à vivre. Les ludothécaires - comme les parents, les éducateurs, les psychologues praticiens - sont des personnes qui fonctionnent plus ou moins au creux des secrets, et le jeu est particulièrement évocateur, ce qui impose la discrétion et le tact. Les ludothécaires nourrissent un champ de liberté lorsqu'ils proposent, sans en imposer un usage instrumental ou un rapport symbolique anonyme, les supports matériels culturels qui sont investis parce qu'ils se situent encore dans un souvenir des relations maternelles.

Les ludothécaires rencontrent les joueurs dans leur expérience marquée au sceau du plaisir, mais qui implique sentiment d'effort et sentiment de confiance en soi. Le plaisir au jeu est indissociable de la recherche de l'épanouissement de soi et il suppose un effort et la certitude que l'échec pourra être occasion de reprendre et de réussir.

Si le jeu est loisir c'est dans la mesure où le loisir n'est pas entendu comme désœuvrement, disponibilité oisive, torpeur ou abandon. La ludothèque assume les ambivalences et les paradoxes de la société contemporaine et prend en considération ses caractéristiques.

Elle est une institution de loisirs culturels qui coopère à l'épanouissement du joueur en lui proposant, dans une attitude non-directive, la compagnie et les moyens qu'il choisit pour son plaisir.

SÉLECTION DE J POUR DES PERSONN

Suite de la Sélection Jeux de *La Lettre* n°32. Sélection réalisée avec les conseils des ludothécaires Mathieu Dachicourt de la ludothèque *le vaisseau fantôme* de Villeneuve d'Ascq (59), Maïtena Marcos y Celada de la ludothèque municipale d'Issy-les-Moulineaux (92) et Séverine Zéraoulia de la ludothèque *la malle à jouer* de Saint André Lez Lille (59).

Dans la précédente lettre, Laurent Thomas, directeur de la Fédération Loisirs Pluriel, proposait une sélection de jeux et jouets pour personnes handicapées. Nous poursuivons cette sélection, en nous appuyant à nouveau sur son approche : « la notion de *jeu adapté* n'existe pas (...). En revanche, certains jeux présentent des caractéristiques qui vont faciliter, sur tel ou tel point, l'utilisation ou la compréhension. D'autres vont pouvoir faire l'objet d'adaptation ». Sont donc ici présentés des jeux et jouets qui vont permettre de stimuler les sens et surtout de donner accès à tous au plaisir de jouer.

JEUX À DOMINANTE SENSORIELLE

TRAIN

Distributeur : WESCO
Prix : 44,60 euros



Une fois l'un des personnages placé dans la locomotive, le train commence son trajet tout en

musique. L'enfant peut ainsi comprendre les relations de cause à effet et prendre conscience qu'il peut agir sur son environnement. Ce jouet est également intéressant pour la poursuite visuelle, l'enfant suivant du regard le parcours du train et de ses petits passagers sur les rails.

MALETTE VETERINAIRE

Distributeur : Fnac éveil & jeux
Prix : 29,95 euros

Ce petit chien est présenté dans sa mallette avec de nombreux éléments qui permettent de jouer au vétérinaire. Une simple pression de la patte le fait aboyer, au plus grand plaisir de l'enfant. Ce jouet interactif, doté d'une dimension affective, constitue une expérience sonore et tactile intéressante. Il convient particulièrement bien aux enfants ayant des déficiences mentales ou visuelles.



TORTUE VIBRANTE

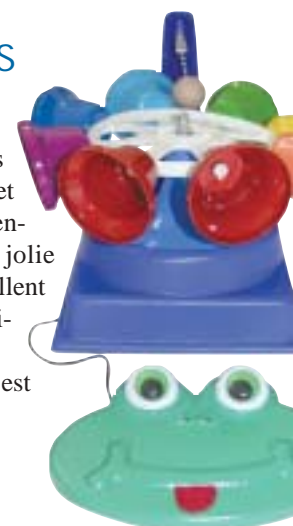
Distributeur : Hop'Toys
Prix : 15,95 euros

Cette tortue multi-activités vibre quand on tire son cou et ses pétales s'allument quand on les touche. Elle constitue un excellent stimulant tactile grâce aux nombreuses textures qui la composent. A noter également l'effet calmant des vibrations sur la plupart des gens.

CARROUSEL A CLOCHES

Distributeur : Hop'Toys
Prix : 159,95 euros

L'enfant active le jouet et les cloches se mettent en mouvement. Un maillet vient frapper tour à tour chacune d'entre elles, produisant ainsi une jolie mélodie. Ce jouet constitue un excellent outil d'éveil auditif et convient particulièrement aux non voyants. Par ailleurs, le carrousel à cloches est



JEUX ET JOUETS PERSONNES HANDICAPÉES

pré-adapté aux branchements de contacteurs. Ceux-ci offrent une surface de pression plus étendue et permettent aux personnes à mobilité réduite de déclencher elles-mêmes le mouvement des cloches. Elles peuvent ainsi assimiler la relation de cause à effet.

PLAQUES TACTILES

Distributeur : Hop'Toys

Prix : 65,95 euros



Ces plaques tactiles pour les pieds ou pour les mains sont l'occasion de jeux variés : jeux de mémorisation, de perception, parcours d'équilibre sensoriel... Les joueurs sont invités à découvrir différentes textures et à les décrire. Ces plaques en

caoutchouc stimulent tout à la fois le sens tactile et l'expression orale.



BALLE HERISSON

Distributeur : Hop'Toys

Prix : 2,95 euros

Cette petite balle qui tient dans la main est pourvue de petits picots en caoutchouc. Elle offre une meilleure prise en main et des stimulations tactiles. La balle hérisson peut également être roulée entre les paumes de la main ou sur le corps et apporte de grands moments de détente.

JEUX DE DÉVELOPPEMENT SENSORI-MOTEUR

BALLON CRISTAL MUSICAL

Distributeur : WESCO

Prix : 21 euros

Ce gros ballon transparent, au travers duquel on peut



se voir, contient quatre grelots. Ceux-ci tintent au moindre mouvement et permettent de localiser le ballon lorsqu'il roule ou est lancé. Il constitue une expérience motrice et sonore intéressante, et plus particulièrement pour les non et malvoyants.

MOBIDOUX

Distributeur : Playskool

Prix : 29,90 euros



Ces peluches toutes douces s'animent dès qu'on met en marche. Elles incitent ainsi l'enfant qui avance à quatre pattes à suivre ces animaux. Deux vitesses sont proposées pour adapter le jouet à l'enfant. On peut également les utiliser avec des contacteurs.



MARELLE SONORE

Distributeur : WESCO

Prix : 30,90 euros

En posant le pied sur l'empreinte dessinée, on active des effets sonores. Les couleurs vives et la texture douce en relief en font un parcours de stimulations sensorielles accessible aux personnes malvoyantes. La marelle permet également de développer ses capacités motrices, en marchant et sautant d'une empreinte de pied à l'autre. ▶

SÉLECTION JEUX ET LIVRES

► JEU DE MANIPULATION

TOURNE BOULE

Distributeur : Ouaps

Prix : 29,90 euros

Cette toupie est munie d'un miroir, de trois balles blanches avec des motifs noirs et des lumières roses, mauves et jaunes. Elle s'active par simple pression sur la fleur au sommet du jouet. Par un effet de double rotation, la toupie tourne sur elle-même tout comme les boules qui se trouvent à l'intérieur. Stimulant visuel, ce jouet permet également de bien comprendre le principe de répétition ainsi que les relations de cause à effet.



leurs forces pour habiller Léon le chat avant que Gaston le chien ne cache ses vêtements. Pour deux à quatre joueurs, ce jeu permet à chacun de s'identifier à son personnage, de mieux intégrer le schéma corporel et les différentes couleurs.



LE PETIT LYNX

Editeur : Educa

Prix : 24 euros

Le petit Lynx est le petit frère du célèbre jeu d'observation et de rapidité Lynx. Il comporte deux séries d'images, l'une est posée sur la table, l'autre constitue la pioche. Le but est d'être le plus rapide à repérer sur la table l'image tirée au sort, afin de reconstituer des paires.

Ce jeu d'association permet une stimulation visuelle, développe l'esprit d'observation et exerce les réflexes.

JEUX DE SOCIÉTÉ

VITE HABILLONS LEON

Editeur : Vilac

Prix : 24,90 euros

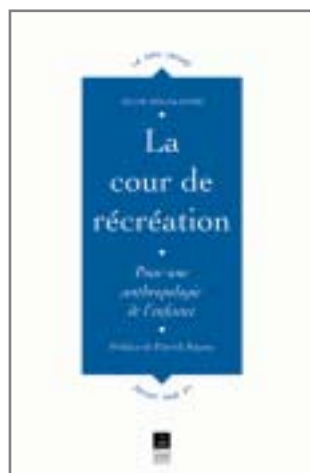
Ce jeu de coopération propose aux joueurs d'unir

SÉLECTION LIVRES

LA COUR DE RÉCRÉATION. Pour une anthropologie de l'enfance.

Julie Delalande

Editions PUR (Presses Universitaires de Rennes) - coll. *Le sens social* - 2002 - 278 pages - 18 euros



Qui ne connaît la cour de récréation pour l'avoir fréquentée étant petit ? Le brouhaha qui s'y installe quand les enfants sortent, les jeux qu'on y pratique chaque jour et les histoires qui s'y passent ? Pourtant, peu d'études s'attachent à approfondir l'importance fondamentale de ce temps partagé entre pairs dans le quotidien

de l'enfant. Julie Delalande propose ici une approche novatrice de la cour d'école et montre qu'elle fonctionne comme une micro-société où les élèves

mettent en place des règles de vie qui dépassent largement celles qu'impose le jeu commun. Grâce à un travail minutieux d'observation basé sur la méthode ethnographique, elle décortique les formes de sociabilités enfantines et fait apparaître l'école comme un lieu de perpétuation d'un savoir enfantin. Loin de déboucher sur une situation chaotique parce que non organisée par les enseignants, le temps de la récréation révèle l'établissement par les enfants de règles et valeurs qu'ils reprennent des adultes et s'approprient pour structurer leurs relations.

Ce livre a aussi pour ambition de penser une anthropologie de l'enfance encore quasi inexistante. Il propose pour ce faire une réflexion sur le statut des enfants dans notre société en regard de celui qu'ils avaient autrefois, et le compare à celui qu'on leur donne dans d'autres cultures. Il participe par conséquent à une meilleure connaissance de l'enfance et à l'ouverture d'un nouveau champ de recherche. Le travail de Julie Delalande pose un regard original sur le monde enfantin qui stimulera la réflexion des professionnels de l'enfance en sortant des problématiques habituelles de la psychopédagogie.

(4^{ème} de couverture)

HANDICAPÉS OU NON, ILS JOUENT ENSEMBLE. Pratiques d'intégration en centres de loisirs.

Laurent Thomas

Editions Yves Michel - coll. *Acteurs sociaux* - 2003
- 139 pages – 12,96 euros



La peur de la rencontre avec une personne handicapée, l'appréhension de ne pas savoir quoi dire ou quoi faire, la difficulté à maîtriser son émotion devant un corps d'enfant marqué par la déficience, sont des sentiments que nous éprouvons tous. Force est de constater qu'aujourd'hui bien des enfants handicapés sont mis à l'écart dès le plus jeune âge des espaces de vie ordinaire.

(...) Pourtant, au même titre que les autres, l'enfant porteur d'un handicap, quelque soit l'origine de son atteinte, a besoin de vivre des temps avec des enfants de son âge. C'est le projet de l'association Loisirs Pluriel, créée en 1992 par Laurent Thomas, pour proposer des centres de vacances et de loisirs ouverts aux enfants handicapés et valides. (...) Sans nier la réalité du handicap et des attentions spécifiques qu'il nécessite, l'auteur montre au travers d'exemples vécus et d'anecdotes, l'authenticité de relations qui peuvent se créer entre enfants handicapés et valides autour d'un jeu.

(Extrait de la 4^{ème} de couverture)

LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO : RÉALITÉ OU VIRTUALITÉ ?

Mélanie Roustan (sous la direction de)

Editions L'Harmattan - coll. « *Dossiers Sciences Humaines et Sociales* » - 2003 - 224 pages -
18,50 euros



Les jeux vidéo constituent aujourd'hui un phénomène social massif, qui vaut d'être étudié par les sciences humaines. Il implique aussi bien la construction du sujet que celle du lien social ou de la culture. En choisissant comme clef d'entrée le virtuel, cet ouvrage permet à différentes disciplines

d'aborder le jeu vidéo sans catastrophisme, en tenant compte de la diversité de ses contenus et de ses pratiques. Anthropologie, sociologie, psychanalyse, psychologie, ergonomie, histoire, esthétique ou sciences du sport, les points de vue et les échelles d'observation se croisent pour dresser le portrait composite d'un loisir ancré au cœur de notre société, qui la modifie autant qu'il en constitue désormais un pilier.

(4^{ème} de couverture)

LES ASTUCES DES LUDOTHÉCAIRES

Édité par l'ALF

Réactualisation 2004 – 14 pages - 4,50 euros port compris – à commander à l'ALF



« Comment vérifier le contenu des jeux ? », « comment fabriquer des accessoires de jeux ? », « comment conditionner des jeux ? »,

« comment renforcer la solidité des jeux ? », « comment responsabiliser les adhérents ? »... Les réponses à certaines questions que vous vous posez sont réunies dans ce petit livret. Réactualisé, il rassemble de nombreuses astuces de ludothécaires classées par thème.

LE MÉTIER DE LUDOTHÉCAIRE

Édité par le DESS en Sciences du Jeu

Université Paris 13 - 2003 - 7,50 euros port compris – à commander à l'ALF



Réalisée sous la direction de Gilles Brougère et de Nathalie Roucoux, en partenariat avec l'ALF, cette étude pose la question de la spécificité du métier de ludothécaire à partir de l'exploration des pratiques d'accueil et de mise en jeu des objets ludiques. Elle combine

entretiens et observations des différents acteurs de la ludothèque. Elle montre qu'au-delà des difficultés de la construction d'une identité et d'un métier, les professionnels qui exercent en ludothèque se retrouvent autour d'un certain nombre de pratiques, de conceptions et de représentations de l'activité ludique. Ils se rejoignent également à propos de leur relation à l'enfant et plus largement aux usagers.

Formation " Fête du Jeu "

Le collectif national Fête du Jeu, dont l'ALF est un membre très actif, organise une journée de formation le **21 janvier 2005**, à Paris. Celle-ci s'adresse aux initiateurs d'une fête du jeu, adhérents à une association membre du collectif. Au programme, une réflexion sur les partenariats possibles et des ateliers reprenant les thèmes suivants : " comment réaliser un plan de communication adapté à son projet local ? ", "comment financer son projet ? ", "quelles animations proposer ? ".

Renseignements à l'ALF.

Exposition " Histoire de l'illustration des jeux de société "

Du **2 février au 4 mars 2005**, au centre culturel d'Odysseus à Blagnac (31).

Réalisée par Catherine Watine et Maylis Thuret, cette exposition est présentée par la ludothèque d'Odysseus. Elle se terminera par une table ronde avec des illustrateurs, des auteurs de jeux et un historien des jeux.

Renseignements :

Josette Hospital

Tél : 05 61 71 75 30

j.hospital@mairie-blagnac.fr

www.odysseus.com

Festival des jeux de Cannes

Du **23 au 27 février 2005**, le 19^{ème} festival international des jeux investira les 20 000 m² du Palais des Festivals de Cannes pour les transformer en un immense terrain de jeu. Événement ludique désormais classique, le festival conjugue animations grand public et compétitions, pour le plaisir

des champions de notoriété internationale, des initiés de haut niveau et des passionnés.

Démonstrations, tournois, championnats, défis... Cinq jours pour s'initier et jouer ! Ce festival est l'occasion de découvrir les 10 jeux sélectionnés pour le prix As d'Or - Jeu de l'Année. A signaler que les deux prix As d'Or et Jeu de l'Année (auquel l'ALF et les ludothèques adhérentes étaient étroitement associées), viennent de fusionner pour ne faire qu'un. Durant le festival, vous retrouverez l'ALF PACA sur son stand avec de nombreuses animations.

Renseignements :

Tél : 04 92 99 33 83

www.cannes.fr

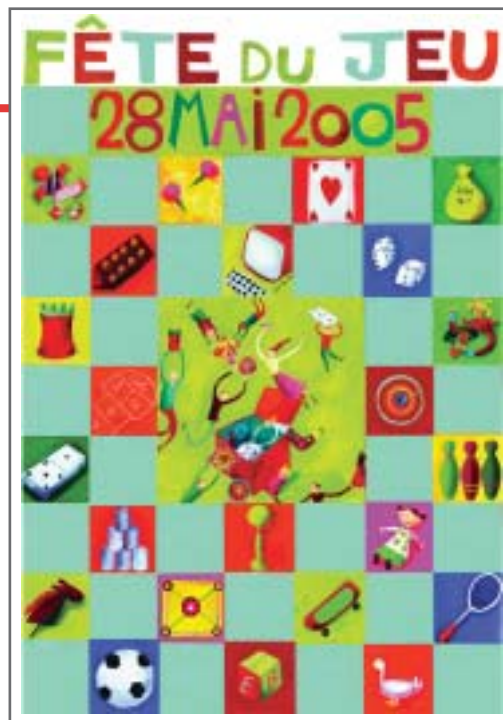
Faites vos jeux !

Du **14 au 27 février 2005**, les quatre ludothèques de Saint-Herblain, ville de l'agglomération nantaise, organisent la 14^{ème} édition du festival *Faites vos jeux !*, en partenariat avec l'ALF Pays de la Loire. Cette année encore, vous pourrez découvrir et jouer à toutes sortes de jeux partout dans la ville, y compris dans le tramway ! A noter la présence d'un créateur de jeux espagnol, venu représenter l'Espagne, invitée d'honneur du festival. Et, pour la 2^{ème} fois, un jeu d'auteur francophone édité en 2004 recevra le prix du public. Celui-ci sera décerné par un jury composé de personnes volontaires, ainsi que par le vote du public recueilli dans les ludothèques de la région. Avis à ceux qui souhaitent devenir membre du jury !

Renseignements :

Tél : 02 28 25 27 29

omj@mairie-stherblain.fr



Foire internationale du jouet de Nüremberg

La foire internationale du jouet de Nüremberg en Allemagne présente du **10 au 15 février 2005** les nouveautés en matière de jeux et jouets. Avec ses 78 000 visiteurs en 2004 et ses 2 700 exposants de 62 pays, elle confirme sa place prépondérante dans le monde du jeu et du jouet.

Renseignements :

Tél : 49 911/998130

www.spielwarenmesse.de

" L'exposition où l'on joue... avec les jeux de Dominique Ehrhard "

Du **8 décembre 2004 au 5 février 2005**, le musée français de la carte à jouer met à nouveau les auteurs de jeux à l'honneur. Après une 1^{ère} exposition consacrée à Philippe des Pallières (auteur de *la guerre des moutons, les loups-garous de Thiercelieux...*), le musée

propose une nouvelle exposition " où l'on joue ". Il s'agit cette fois de mettre en lumière les talents d'artiste-peintre, d'illustrateur, de concepteur de livres pour enfants et surtout d'auteur de jeux du très prolifique Dominique Ehrhard (*Méditerranée, Crazy Circus...*).

Lieu : Issy-les-Moulineaux (92)

Renseignements :

Tél : 01 41 23 83 60

www.issy.com/musee

Congrès international des ludothèques

Du **19 au 23 septembre 2005** en Afrique du Sud.

ITLA (International Toy Libraries Association) organise à Pretoria, en collaboration avec l'association nationale des ludothèques sud-africaines, le 10^{ème} congrès international des ludothèques sur le thème " les ludothèques : construire un monde meilleur par le jeu ".

Renseignements :

www.itla-toylibraries.org

Assemblée Générale ALF

L'Assemblée Générale annuelle de l'ALF aura lieu le **18 mars 2005** à Paris. Retenez bien cette date et venez nombreux !