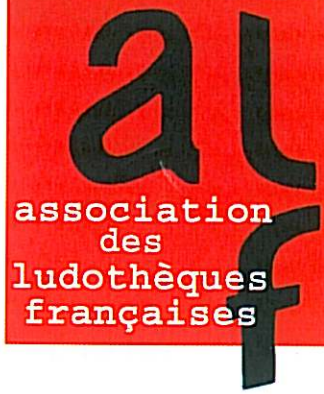


# la lettre



N° 34 mai 2005

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

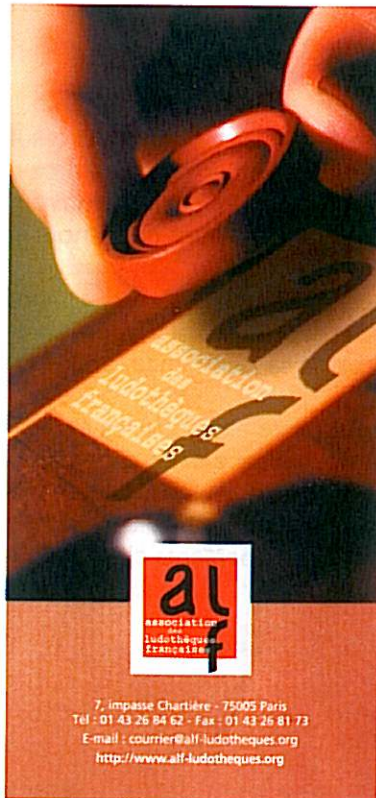
## Nouvel horizon

**U**ne nouvelle plaquette à l'ALF comme pour célébrer une nouvelle année, un nouvel horizon prometteur pour ceux qui œuvrent au quotidien pour le jeu et son métier – ludothécaire. Travail de communication prioritaire en 2004, elle a mobilisé tous les acteurs de l'association. Elle se présente en trois volets, illustrée de manière dynamique par des photos que vous nous avez envoyées. Elle était nécessaire parce que, tout naturellement, le mouvement s'est enrichi en se construisant une identité forte à travers notre charte de qualité des ludothèques, la fête du jeu, le volet international de nos actions...

**N**ouvelle année, qui s'est déjà remplie d'événements forts avec en février un stage sur la classification ESAR à Cahors animé par son auteure, Denise Garon, et la création en mars à Dijon, berceau des ludothèques françaises, d'une nouvelle association régionale, l'ALF Bourgogne. L'assemblée générale de l'ALF a permis de témoigner avant tout de la volonté d'entreprendre et de préparer l'avenir, malgré un budget fragilisé par la baisse des subventions. Dans ce contexte difficile, nous recherchons la meilleure adéquation entre les moyens dont nous disposons, nos missions et les besoins exprimés par nos adhérents. C'est dire que le soutien de tous, adhérents et partenaires, est essentiel ! Pour assumer notre rôle de tête de réseau, des financements importants sont indispensables. C'est pourquoi, la mise en place de partenariats privés est envisagée, en valorisant les ludothèques, le métier de ludothécaire et en respectant notre éthique.

**L'**actualité européenne des ludothèques m'a conduite début avril à vous représenter, avec Alice Lucot, à Lisbonne où s'est déroulée la rencontre annuelle des représentants des associations et réseaux nationaux des ludo-

thèques. Quelques semaines plus tard, à l'assemblée générale de la FJP\*, nous avons pu constater l'intérêt de cette fédération, partenaire de l'ALF depuis de nombreuses années, et de ses adhérents pour notre projet d'organisation du congrès international des ludothèques à Paris en 2008. C'est, je pense, par de telles ambitions que nous pourrions mobiliser les soutiens qui nous sont nécessaires pour continuer à œuvrer au service des ludothèques.



Couverture de la nouvelle plaquette de l'ALF.

**J'**ai beaucoup de plaisir à vous annoncer que la douzième Université d'Été des ludothécaires vous accueillera dans l'ambiance du premier Festival de Créateurs *Cholet Jeux !* Plus nombreux chaque année, les festivals du jeu et du jouet, la plupart organisés par des ludothèques, permettent à un grand public de partager le plaisir de jouer.

Bientôt, le 28 mai, la Fête du Jeu qui est également une fête d'envergure internationale pour le réseau ludothèques, dont l'ampleur et le rayonnement progressent chaque année. On regrettera que le Ministère de la jeunesse, des sports et de la vie associative ne nous fournisse pas d'affiches cette année, et que nous en ayons été informés trop tard pour nous retourner vers des aides privées.

**L**e 13 juin, nous nous retrouverons au Ministère des solidarités, de la santé et de la famille pour le colloque de présentation de notre étude sur la place des ludothèques dans le sou-

tien à la fonction parentale.

C'est au cœur de tous ces beaux projets, qui font vivre le mouvement des ludothèques haut et fort, que je souhaite avoir le plaisir de vous rencontrer.

**Cindy Piété, Présidente**

\* Fédération Française des industries Jouet Puériculture

# SOMMAIRE

---

Editorial	<b>Nouvel horizon</b> . . . . .	1
Paroles	<b>L'aide à l'emploi dans les ludothèques associatives</b> . . . . . Pérennisation des emplois jeunes associatifs et des emplois aidés. Nouveaux dispositifs.	3
Pleins Feux	<b>Les festivals du jeu et du jouet</b> . . . . . Petit tour d'horizon des ludothèques qui organisent des festivals du jeu et du jouet.	4
Formation	<b>Jouets et compagnie</b> . . . . . Présentation et extraits de l'ouvrage <i>Jouets et compagnie</i> par Gilles Brogère.	8
Sélection	<b>Jouer en grand !</b> . . . . . Sélection de grands jeux et de jeux surdimensionnés par Emmanuel Varin.	12
	<b>Livres et revues</b> . . . . .	14
Infos	. . . . .	16

## COLLOQUE ALF

---

### LA PLACE DES LUDOTHÈQUES DANS LE SOUTIEN À LA FONCTION PARENTALE

**Lundi 13 juin 2005 à Paris**

L'objet du colloque est de présenter et de débattre des résultats d'une étude, lancée par l'Association des Ludothèques Françaises en 2002, trois ans après la mise en place des réseaux d'écoute, d'appui et d'accompagnement des parents (REAAP) par les pouvoirs publics, au vu des réactions, à la fois intéressées et très hétérogènes, suscitées par cette nouvelle politique au sein du mouvement des ludothèques.

A partir de la diversité des positionnements de ses adhérents, l'ALF a souhaité réfléchir à la place qu'occupe la ludothèque dans le soutien à la fonction parentale, aux balisages nécessaires au regard de l'identité de la ludothèque et de sa pertinence, en s'appuyant sur une identification des pratiques des ludothèques.

Les résultats de cette étude qualitative ainsi que les échanges qui sont l'objet du colloque, visent à permettre à l'ALF de définir, en cohérence avec la charte de qualité des ludothèques, une position institutionnelle argumentée sur la place des ludothèques dans le soutien à la fonction parentale.

Ils espèrent aussi montrer aux acteurs des REAAP le rôle que peuvent jouer, dans la politique de soutien à la fonction parentale, ces équipements culturels que sont les ludothèques, pour lesquelles le jeu est au centre de tout projet.

## 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  
Ont participé à ce numéro : Anne-Lucie Brossier,  
Gilles Brogère, Céline Chouraki, Christiane  
Despaigne, Fabienne Lamothe, Cindy Piété,  
Emmanuel Varin  
Conception graphique, PAO : Olivier Tragnan  
Photogravure, Imprimerie : Cédill@

# L'AIDE À L'EMPLOI DANS LES LUDOTHÈQUES ASSOCIATIVES

**R**appelons qu'en 1998 l'ALF a signé un accord-cadre " nouveaux services-nouveaux emplois " avec les ministères de l'emploi et de la solidarité, de la jeunesse et des sports, de la culture et de la communication, en vue du développement d'activités pour l'emploi des jeunes au sein des ludothèques existantes et lors de la création de nouvelles structures. La mise en œuvre de cet accord a été formalisée par deux conventions de promotion de l'emploi. En décembre 2003, nous totalisons sur l'ensemble du territoire 277 emplois jeunes répartis sur 211 ludothèques. Bien que dans l'accord-cadre nous ayons envisagé l'écriture de référentiels métiers et de leurs corollaires - des référentiels formations - nous n'avons malheureusement toujours pas trouvé à ce jour, les moyens financiers pour mener à bien cette réalisation.

## Pérennisation des emplois jeunes associatifs et des emplois aidés

En 2004 de nouveaux dispositifs pour accompagner la pérennisation des emplois jeunes ont été décidés par l'Etat et se mettent peu à peu en place. Au-delà des emplois jeunes, ils concernent tous les emplois aidés. Ils visent à constituer un réseau national d'accompagnement de proximité des structures porteuses d'activités d'utilité sociale. Ces dispositifs s'articulent autour des DLA (Dispositif Local d'Accompagnement), des C2RA (Centre Régional de Ressources et d'Animation) et des CNAR (Centre National d'Appui et de Ressources).

### Les DLA (Dispositif Local d'Accompagnement)

Il en existe dans tous les départements (se renseigner auprès de la DDTEFP ou voir la liste sur le site [www.avise.org](http://www.avise.org)). L'objectif des DLA est d'accompagner les associations dans leur démarche de consolidation et de développement des activités et de pérennisation des emplois. Vous pouvez donc faire appel au DLA de votre département. Il vous accueillera, réalisera avec vous un diagnostic afin de repérer les pistes sur lesquelles agir pour consolider vos activités, financera éventuellement des actions d'accompagnement réalisées par des experts, assurera le suivi dans le temps et mesurera l'impact des actions. La proposition d'expertise est en principe retenue conjointement par le DLA et l'association. Elle déterminera la signature d'une convention entre le DLA et le prestataire, convention parfois tripartite en intégrant l'association. Ces interventions visent à soutenir le développement de l'association : recherche d'une meilleure organisation interne, d'une diversification des activités et des ressources, aide à la formu-

lation de stratégies de développement, soutien dans des phases de négociation et de contractualisation.

### Les C2RA (Centre Régional de Ressources et d'Animation)

Le C2RA anime le réseau des DLA de sa région. Lieu d'information et d'échanges, il organise des actions collectives pour les structures de l'économie sociale et solidaire.

### Les CNAR (Centre National d'Appui et de Ressources)

Pour compléter leur compétence généraliste, DLA et C2RA s'entourent d'experts sectoriels, organisés au niveau national au sein des CNAR. Le CNAR réunit les professionnels de son secteur, têtes de réseaux associatives et ministères compétents. Les missions du CNAR sont d'apporter un appui technique aux DLA et C2RA et de diffuser des outils spécifiques à leur secteur d'activité. Cinq CNAR existent dont un sur la culture à la mise en place duquel nous avons participé. Avec le CNAR culture nous avons en 2004 rédigé une fiche " La ludothèque ", outil spécifique pour notre secteur ([www.avise.org](http://www.avise.org) ; [www.culture-proximite.org](http://www.culture-proximite.org)).

## Nouveaux dispositifs

### Le chèque-emploi associatif

C'est un carnet de chèques permettant à l'association employeur de payer un salarié et d'accomplir les déclarations sociales liées à son embauche avec le minimum de formalités. Cette formule est réservée aux associations employant au plus 3 équivalents temps plein par année civile. Pour toutes informations et démarches, contactez votre URSSAF ou le centre national chèque-emploi associatif (tél : 0800190100 [www2.cea.urssaf.fr/cea/home.jsp](http://www2.cea.urssaf.fr/cea/home.jsp)).

### Remplacement des postes NSEJ

Il est désormais impossible de conclure un nouveau CDD de type NSEJ en cas de départ du salarié emploi jeune. La seule exception est celle des postes ayant fait l'objet d'un avenant " épargne consolidée " si le nouveau salarié est recruté en CDI.

### Suppression des CES et CEC et remplacement par les CA et CAE

Les CES et CEC, supprimés au 31 avril 2005, seront remplacés par les CA (Contrat d'Avenir) et CAE (Contrat d'Accompagnement vers l'Emploi). Pour tout renseignement s'adresser à la DDTEFP.

# LES FESTIVALS DU

**Les festivals du jeu et du jouet fleurissent un peu plus chaque année dans les contrées de France. Qu'elles soient situées en milieu rural ou urbain, ces manifestations remportent un succès croissant. Cette dynamique doit beaucoup aux ludothèques. En effet, nombreuses sont celles qui ont souhaité faire connaître leurs actions, permettre au plus grand nombre de découvrir le plaisir du jeu et dynamiser leur région. Pour cela, elles ont mis en lumière jeux et jouets lors d'un festival. Petit tour d'horizon...**

## **" Créon joue la carte ", voyage aux pays des cartes**



**Depuis 5 ans, la ludothèque Kaléidoscope organise le festival " Créon joue la carte ".**

**Petite ville située près de Bordeaux, Créon met la carte à l'honneur pendant 7 jours de juillet.**

L'association *Kaléidoscope* joue la carte du développement de l'activité ludique en milieu rural. Elle gère ainsi le fonctionnement d'une ludothèque, d'un ludobus, propose des animations extérieures et organise, depuis 1999, le festival " Créon joue la carte ".

A l'origine de cette manifestation, la volonté d'établir un trait d'union entre le passé et ses jeux de cartes aux règles " classiques ", et les jeux contemporains, dont la carte est un élément important.

A chaque année son thème. Celui-ci joue alors le rôle de fil rouge et permet d'harmoniser les différents espaces de jeux. Après les animaux, le café international, les jeux de comptoir, le prochain festival sera consacré aux " mondes imaginaires ".

Pendant 7 jours, le public vient, de plus en plus nombreux, participer à l'événement. La semaine est réservée aux structures comme les écoles, centres de loisirs, maisons de retraite... Les soirées et week-ends sont consacrées au grand public, qui peut bénéficier d'animations spécifiques. Au programme : une soirée casino, un après-midi tournois, des initiations de jeux, une exposition... Pour cette période, l'équipe de la ludothèque se voit renforcée par de nombreux bénévoles, dont un groupe d'adolescents.

Le succès de ce festival est aussi lié aux nombreux partenaires dont l'association a su s'entourer. La

mairie de Créon met à disposition le service technique et le centre culturel, alors décoré par des plantes prêtées par les pépinières Coste pour l'occasion. Le conseil général, la caisse d'épargne et l'association des commerçants de Créon participent financièrement.

Le monde ludique est également de la partie : les éditeurs offrent des jeux. Les auteurs, comme Philippe des Pallières, Sylvie Barc, Philippe Moucheboeuf ou Yves Renoux, pour n'en citer que quelques uns, viennent présenter leurs nouveautés au public.

Les retombées du festival sont nombreuses et se font dans la durée. Des enseignants, des responsables de centres de loisirs s'emparent des trésors mis en évidence par la manifestation et les utilisent tout au long de l'année à travers un partenariat efficace avec la ludothèque.

Que ce soit par l'emprunt de jeux à la ludothèque, la mise en place d'ateliers-jeux dans différentes structures ou d'animations " jeux surdimensionnés ", l'impact de cette manifestation est aujourd'hui évident.

Une nouvelle page s'ouvre à présent pour le festival. Pour éviter le croisement avec d'autres manifestations et dans le souci de donner au public l'occasion de participer plus largement à cet événement, l'association a décidé de modifier la date du festival. **La prochaine édition aura donc lieu du 20 au 26 octobre 2005.** Les associations de la communauté de communes du Créonnais seront intégrées au festival, ce qui lui donnera plus d'ampleur encore ! ■

# JEU ET DU JOUET

## " Faites vos jeux " à Saint-Herblain !

Pour la 14<sup>ème</sup> année consécutive, Saint-Herblain, petite ville de l'agglomération nantaise, se lance dans l'aventure d'un festival désormais incontournable.



C'est en 1992 que l'histoire commence. Afin de faire connaître au public les deux ludothèques de Saint-Herblain, Philippe Epron et son équipe décident d'organiser un premier festival des jeux. Celui-ci prend place dans la galerie marchande qui côtoie la ludothèque du Sillon de Bretagne, et se déroule sur une semaine pendant les vacances de printemps. Par la suite *la quinzaine des jeux de société* s'est

comme les plus grands (" de 3 mois à 102 ans ") à se prendre au jeu. Petit tour des animations proposées : les plus jeunes peuvent s'essayer aux Lego-Duplo, se peinturlurer partout, éveiller leurs sens lors d'un parcours ludique, inventer des histoires et faire comme si. Les plus grands ne sont pas en reste : jeux de rôles, jeux de casino, peinture de figurines ou billards de toutes origines, il y en a pour tous les goûts. A citer également l'espace Kapla, qui bénéficie d'une mise en scène intime propice aux plus belles constructions. Sans oublier les ateliers de création de jeux, les soirées thématiques, les lotos, les tournois... et en apart' ! Cette fois ce sont les animateurs qui viennent faire découvrir les jeux chez les joueurs ! Quand on vous dit que le jeu est partout ! Même en attendant le tram' vous pouvez lancer les dés et avancer quelques pions !

Le moment phare du festival reste sans conteste le week-end à la salle de la Carrière. Chacun est invité à jouer dès l'entrée. En 2004, les visiteurs recevaient un morceau de puzzle. A chacun de prendre part au jeu commun ! Cette année, ce sont des lettres de Scrabble qui ont été distribuées. 1800 personnes se sont ainsi rassemblées pendant deux jours autour d'auteurs de jeux, d'une exposition de l'auteur allemand Alex Randolph, des nouveautés, des animations, d'une table ronde.... Le public et un jury composé de neuf personnes volontaires ont départagé les six jeux sélectionnés pour décerner le prix du public 2005.

Le samedi suivant, " samedi fantasy ", a mis à l'honneur les cartes à collectionner, les jeux de rôles ou encore les jeux de figurines. Cette édition a été clôturée par la remise du prix du public.

Le festival est désormais un moment incontournable, attendu par tous. Signe du succès que peut remporter cette manifestation, des demandes émergent : certains souhaiteraient qu'elle dure trois semaines, d'autres aimeraient voir des soirées-jeux programmées tout au long de l'année... Ce moment constitue également une formidable dynamique de réseau. En effet, il exige que les ludothèques et leurs différents partenaires se réunissent régulièrement pour préparer cette manifestation. Cela permet à chacun de mieux se connaître et d'élaborer d'autres projets en commun.

Les organisateurs pensent déjà aux prochaines éditions. Philippe Epron a encore pleins d'idées en tête. Mais surprise, cela sera pour 2006 ! ■



Bruno Cathala au festival de Saint-Herblain teste sa dernière création.

transformée en *festival Faites vos jeux !* et quatre ludothèques y participent.

A chaque édition sa nouveauté. Au départ d'une durée d'une semaine, le festival se déroule maintenant sur quinze jours. Des animations spécifiques ont été mises en place pendant un week-end, puis deux. En 2004 avait lieu le premier prix du public. En 2005, un pays est mis à l'honneur. Il s'agissait cette année de l'Espagne. L'année prochaine sera le tour de l'Allemagne, ce qui promet de beaux moments de jeux...

Pendant quinze jours, la ville se transforme en un immense terrain de jeux, invitant les plus petits

## ► En milieu rural, le festival du jeu de Fontannes

La ludothèque *Brin de Ficelle*, située au cœur du village de Fontannes en Haute-Loire, rentre dans un projet global de dynamisation d'une zone rurale.



En fonctionnement depuis 1998, elle attire de plus en plus de joueurs, enfants comme adultes. Elle est intégrée dans un complexe socioculturel regroupant une halte garderie, un centre de loisirs, un espace multimédia, une bibliothèque, un centre d'accueil périscolaire et un accueil jeunes. C'est dans ce cadre qu'est né le projet d'un festival du jeu à Fontannes. L'idée était de dynamiser un secteur rural en désertification et d'y faire reconnaître le jeu comme outil de relation et d'épanouissement personnel. *Brin de Ficelle* et les associations de Fontannes ont été assez visionnaires : le festival, créé en 2001, a connu un succès immédiat et croissant au fil des trois premières éditions. Il est désormais attendu. Il faut dire qu'avec le concours de tous (diverses associations coordonnées par la ludothèque *Brin de Ficelle*, une cinquantaine de bénévoles et la mairie de Fontannes), la formule a de quoi séduire.

Après une année de veille, le festival est de retour du 13 au 15 mai 2005 pour sa 4<sup>ème</sup> édition et propose une escapade au Moyen Age. Investissant une bonne partie du village, l'événement invitera à découvrir en musique des jeux surdimensionnés, des jeux de rôles, de plateau... Il y aura aussi un espace petite enfance pour l'éveil des plus petits, un espace spectacles, un espace pour les créateurs et fabricants de jeux et jouets régionaux et un espace sportif. Ce dernier sera le lieu

### Et également d'autres festivals organisés par des ludothèques :

- " 1-2-3 jouons " en mars, ludothèque municipale de Moissy-Cramayel (77).
- Festival du jeu de Vire (14) en mai, ludothèque *le jardin de la ludo*.
- Fête des jeux en juin, ludothèque du PAC de Lormont (33).
- Festiludis en juin, ludothèque de Saint Marcel (71).
- Festival du jeu de Rousset (13) en novembre, ludothèque *la marelle*.

### Et si elles ne sont pas à l'origine du festival, cela n'empêche pas certaines ludothèques de s'y investir activement :

- Festival « alchimie du jeu » de Toulouse en mars, ludothèque mobile *tous en jeu* de Toulouse et ludothèque *Odysseus* de Blagnac (31).
- Festival des jeux de Bayeux (14) en mai, ludothèque de l'association familiale ouvrière.
- « Panazol joue » en octobre, ludothèques *la cité des jeux* et *arc en ciel* de Limoges (87).
- Festival des jeux de Vauréal (95) en octobre, ludothèque municipale.
- Ludoland en novembre, ludothèques d'Angoulême et de Saint Yrieix (16).

d'un grand moment de jeu de paume et de soule, ancêtre du rugby. Une conférence sur les jeux du Moyen Age complétera le tout. Mais bien d'autres surprises seront à découvrir.

Les organisateurs du festival tiennent à faire bénéficier tous les publics des bienfaits du jeu. C'est pourquoi la journée du vendredi sera réservée à l'accueil des scolaires, des personnes âgées, des institutions pour handicapés... Et du vendredi soir au dimanche le grand public pourra à son tour profiter des animations de rue, des spectacles et des ateliers divers.

Si le festival promet de grands moments, il permet également de faire connaître l'activité des ludothèques qui créent une émulation autour du jeu tout au long de l'année. Il s'avère être un temps d'échanges intergénérationnels et interculturels, démontrant ainsi que le jeu permet d'abolir les frontières. ■



© LUDO THEQUE D'AVOINE

Festival ludique du Véron.

## Le festival ludique du Véron



Depuis 2001, la ludothèque d'Avoine, petite commune d'Indre-et-Loire, coordonne le festival ludique du Véron, dont la prochaine édition aura lieu du 25 au 30 juillet 2005.

Voici "les 11 vertus du 11<sup>ème</sup> festival ludique du Véron" :

- 1/ Gratuité.
- 2/ Ouvert à tous : de 0 à 99 ans !
- 3/ Tout est jeu : plage, cirque, escalade, jeux de plateau, yoga, jeux sensoriels, multimédia...
- 4/ Accueil de groupes (centres de loisirs, halte-garderies, crèches, clubs ados...).
- 5/ Partenariat avec des associations locales de jeux.
- 6/ Animations dans 4 villages.
- 7/ Animations joyeusement encadrées par des jeunes du Véron.
- 8/ Convivialité.
- 9/ Détente.
- 10/ Pour les tombés du lit et les noctambules.
- 11/ Pour les sportifs, les intellos...et les autres ! ■

## Les « Jeux en Fête » de Boulogne-Billancourt



Bien connue pour son Conservatoire du jeu, véritable caverne d'Ali Baba rassemblant plus de 4700 jeux français et étrangers, et son concours international de créateurs de jeux de société, la ludothèque de Boulogne-Billancourt organise également les « Jeux en Fête ».

La relation entre la ludothèque et les festivals n'est pas récente. A peine créée, en 1979, elle mettait en place son premier festival qui avait pour thème les jeux de parcours. Les suivants, qui se sont succédés régulièrement tous les deux ans, ont abordé les jeux de cartes, les pions et figurines et enfin les jeux d'adresse.

Désormais la formule retenue se déroule pendant un week-end, à la fin du mois de novembre, et avec succès puisque l'aventure dure déjà depuis 9 ans. 4000 joueurs se retrouvent ainsi chaque année, dans trois lieux différents de la ville. Au programme de la 9<sup>ème</sup> édition qui a eu lieu les 20 et 21 novembre 2004 : le championnat de France de Diplomatie, le Maëlstrom 2004, un tournoi de Go, les nuits du jeu de rôle, une bourse d'échange de jeux de société, la remise des prix du fameux concours de créateurs, et plus encore !

Pour résumer : « Des jeux, des jeux et encore des jeux... » !

Rendez-vous en novembre 2005 pour les 10<sup>ème</sup> Jeux en Fête ! ■



© ALF

Au festival de Saint-Herblain, tous les sens sont mis en jeu.

## Le festival du jeu et du jouet de Coutances



En 2001, la ludothèque du centre d'animation *les Unelles de Coutances*, petite ville de Basse-Normandie, organise le 1<sup>er</sup> festival du jeu et du jouet pendant 15 jours de décembre. Interview de Céline Chouraki, responsable de la ludothèque.

" L'idée d'un festival du jeu est née de l'envie d'offrir à tous les participants du plus jeune âge au plus ancien, du milieu scolaire ou non, un moment festif intergénérationnel : deux semaines pendant lesquelles chacun pourrait découvrir ou redécouvrir le plaisir du jeu.

C'est aussi créer un événement sur la ville de Coutances autour du jeu, de plus grande ampleur que les salons organisés les années précédentes. Proposer divers espaces de découverte et des ateliers de jeux structurés afin d'améliorer l'accueil de notre public. "

Céline Chouraki évoque quelques uns des nombreux objectifs de ce festival : " Stimuler l'imaginaire, la créativité chez l'enfant. Sensibiliser le public aux plaisirs de jouer afin de valoriser le jeu comme support de communication et de partage. Créer des animations autour du jeu sur l'ensemble de la ville afin d'impliquer les citoyens... "

Pour cela, le centre d'animation *les Unelles* se transforme chaque année en un immense terrain de jeu. Lors de la dernière édition différents espaces étaient consacrés à la petite enfance, aux jeux traditionnels, surdimensionnés, symboliques, sans oublier les jeux de société, les cartes ou les Kapla. Un atelier bois permettait de découvrir les différentes étapes de la fabrication d'un puzzle ou d'un jeu en bois et une exposition " Les jouets idoles des sixties " emmenait les visiteurs au temps de Casimir et des poupées Bella.

Différentes institutions ont fréquenté la manifestation : crèches, relais assistantes maternelles, écoles, centres spécialisés, maisons de retraite, espace jeunes, ludothèques, centre de formation, maisons de quartier, centre sociaux... et ont découvert l'aspect ludique et éducatif du jeu et du jouet.

" Le festival est pour la ludothèque le moment festif attendu toute l'année par nous mais aussi par nos adhérents. Nous pensons donc déjà au prochain... "

Depuis la création du festival en 2001, **la ludothèque a vu son nombre d'adhérents croître et notre métier en est également valorisé.**

Nous avons un rôle de conseil et de découverte de nouveautés. " ■

Lors de l'Université d'Été des ludothécaires de juillet 2004, Gilles Brougère a présenté son dernier livre *Jouets et compagnie*, paru en octobre 2003 aux éditions Stock. Quelques mois plus tard paraissait la traduction brésilienne de l'ouvrage. Voici la version française inédite de la préface écrite pour *Brinquedos e companhia* (São Paulo, Cortez Editoria, 2004), ainsi que des extraits choisis.

## Préface à l'édition brésilienne de *Jouets et compagnie*

**A**ujourd'hui les mêmes jouets sont proposés partout dans le monde, en Europe, en Asie, aux Amériques. Cet objet comme beaucoup d'autres, plus que d'autres peut-être, s'inscrit dans une logique de mondialisation des échanges. Mais tous les jouets ne connaissent pas le même engouement partout. À côté de succès planétaires que ce livre étudie tout particulièrement, comme Barbie, les Pokémon ou les Power rangers pour n'en citer que quelques uns, il existe des jouets à diffusion plus réduite. Les enfants jouent pour partie avec les mêmes jouets pour autant qu'ils y aient accès, mais dans chaque pays ils sont confrontés avec un ensemble, un parc des jouets qui diffère. De plus l'usage du jouet, de la consommation à sa destruction, en passant par le jeu, s'inscrit dans une culture particulière, qui diffère selon le sexe, le milieu social et bien entendu la culture de l'enfant, culture qui varie entre autres selon les nations. Malheureusement, en dehors d'observations partielles et non coordonnées, nous ne savons que peu de choses de ces variations selon les cultures et les pays. Il s'agit là d'un domaine de recherche important pour l'avenir que de comparer les situations singulières concernant la consommation et l'usage des jouets.

En effet, une étude du jouet et de ses usages ne peut être que située, liée à un contexte culturel spécifique en matière de consommation et d'usage. Celle-ci n'y échappe pas : elle s'inscrit dans l'exemple français en évitant de s'y enfermer. Mon propos est double : certes il s'agit de mieux comprendre la situation française, mais en tant qu'elle permet de construire une théorie sociologique de la relation entre le jouet et la culture enfantine contemporaine. À partir d'un exemple singulier, je propose une analyse qui devrait valoir pour d'autres pays, même si les effets en sont différents. J'ai essayé de confronter mon approche à celle d'autres chercheurs travaillant en Amérique du Nord, et les convergences sont importantes même si la temporalité et l'importance de certains phénomènes peut varier d'un côté à l'autre de l'Atlantique Nord.

Ce qui me semble renvoyer à une transformation culturelle transnationale, c'est le discours même des jouets identiques pour partie dans le monde

# JOUETS

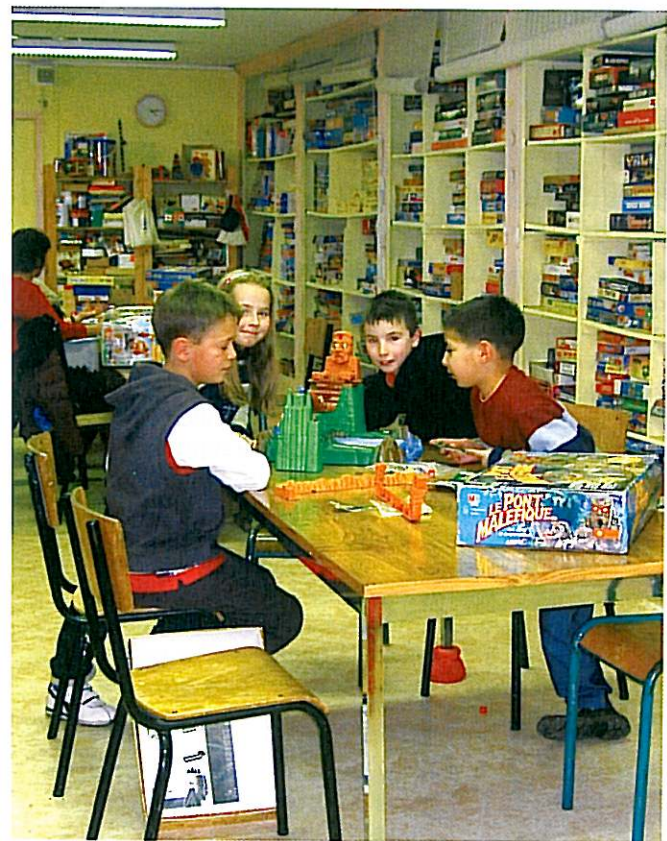
entier. J'ai montré comment ils construisaient une image du monde, du jeu et de l'enfant. Cette triple image n'est peut-être pas lue de la même façon par tous les enfants du monde, tant leur interprétation est liée à leurs références culturelles, mais le message est structurellement semblable. De même, la relation avec la télévision et les autres médias électroniques est devenue centrale, particulièrement en ce qui concerne les jouets qui sont diffusés dans le monde entier. La programmation internationale d'émissions de télévision porte la diffusion tout aussi internationale des produits. Cet univers valorise une consommation marquée par le plaisir fait à l'enfant et le divertissement. Chaque pays dispose de coutumes locales, de modes de consommation spécifiques pour atteindre cet objectif. En France, malgré l'enracinement de la laïcité, la fête de Noël joue un rôle essentiel. D'autres habitudes de consommation conduisent à acheter sans occasions rituelles, ce qui n'est pas le cas en France. De même, la façon dont se définit la relation entre divertissement et éducation dans le jouet est en partie liée au rôle que peuvent jouer les structures préscolaires et l'école. Là encore la France occupe une position singulière.

**M**ais cette singularité, qui se veut volontiers, dans l'image que le Français a de lui-même, une exception valorisée, n'est que partielle. Elle n'arrête pas les succès internationaux du jouet aux frontières. La France accepte les mêmes jouets qu'ailleurs, vit la même logique du divertissement, connaît la même relation entre jouet, jeu et télévision. À la différence d'autres pays, tel peut-être le Brésil, il lui arrive d'imaginer qu'elle y échapperait, que cela ne serait que superficiel. Parce que tel n'est pas le cas, au-delà de sa singularité, la situation française permet d'approcher les changements que connaît à l'échelle du capitalisme mondial la culture enfantine. Elle est très largement liée aux médias, mais elle implique plus que jamais l'enfant, ce qui est peu pris en compte par la critique qui en est généralement faite, ceci à travers la possibilité qu'il a de choisir les produits et la reprise de sa propre culture ludique que traduisent nombre de ses jouets. Je laisse au lecteur le soin de découvrir ces thèses qui sont éloignées d'une vision critique du jouet contemporain.

Il ne s'agit pas pour autant pour moi d'en faire l'éloge. J'essaie d'appliquer ici certains principes que



# T COMPAGNIE



Un mercredi calme à la ludothèque.

© LUDOTHÈQUE EEDF - LE COFFRE À JOUETS, METZ

ne partage pas, loin de là, l'ensemble des sociologues, mais que je retrouve dans les propositions faites par Nathalie Heinich<sup>1</sup> à partir de son travail en sociologie de l'art, espace de controverses plus aiguës que celles du monde du jouet. Il s'agit d'appliquer un principe de suspension du jugement et de relativisme, d'éviter toute posture critique qui conduirait à ériger le sociologue en individu plus intelligent que les acteurs, surtout les enfants, que l'on considère comme incapables de comprendre ce qu'ils font, ce qu'ils sont. Au nom de quoi considérer que les goûts des enfants sont illégitimes et sous influence, tout au moins plus que ceux de celui qui s'érige en juge.

Loin de tout jugement, il s'agit d'utiliser le jouet et les usages des enfants comme un révélateur des formes que prennent aujourd'hui les relations entre adultes et enfants, les évolutions de la culture enfantine. Les controverses, auxquelles il est préférable que le sociologue ne prenne pas part,

sont également intéressantes pour comprendre un tel changement social.

Ce travail se veut une contribution à une sociologie de l'enfance. Ce que nous découvrons, est-ce bon, est-ce mauvais pour les enfants ? J'avoue ne pas avoir les moyens scientifiques de le juger, et ne pas vouloir ériger des opinions personnelles en principes scientifiques. A chacun de se déterminer. Mais sans doute s'agit-il plus d'une question éthique que scientifique. Personne n'est obligé de suivre les logiques dominantes et de contribuer par sa consommation au développement du capitalisme. Il y a d'autres logiques, mais elles me semblent passer par des choix de vie. De cela il ne sera pas question dans cet ouvrage, mais plutôt de la nouvelle place que confère à l'enfant le système médiatique et ludique nouveau, de l'objet comme accès privilégié à la culture contemporaine. Je n'en tirerai aucune prédiction de quelque nature que ce soit sur l'avenir de ces enfants. Qui peut le faire en toute bonne foi ?

On comprendra que cette analyse concerne tout autant le Brésil que la France. Le lecteur retrouvera jouets et émissions de télévision largement diffusés dans ce pays. Il reconnaîtra à travers les jeux des enfants français des activités que l'on peut également rencontrer au Brésil. Il pourra donc en accepter les conclusions comme relevant d'une culture commune internationale en construction, même si elle s'exprime à travers des formes singulières en chaque pays. Au-delà j'espère que cette étude suscitera des recherches au Brésil et ailleurs de façon à compléter, voire nuancer ces analyses.

## Extraits de *Jouets et compagnie*

### Le paradoxe de la ludothèque, pp. 289-294.

" On ne peut pas ne pas évoquer la ludothèque dont la spécificité est justement de mettre des jeux et jouets à la disposition de ses usagers, qu'il s'agisse d'activités sur place ou de prêt à domicile. C'est la seule institution vouée au jeu, alors que pour les autres ce n'est qu'un moyen au service d'un objectif autre (apprentissage) ou bien une nécessité liée au fait que l'enfant passe du temps dans un lieu et se livre à ses activités habituelles. La vocation de la ludo-

► thèque est de promouvoir le jeu pour l'ensemble de son public quel qu'en soit l'âge. Et, pour ce faire, le jouet, le matériel ludique est considéré comme central. Si d'autres institutions encouragent le jeu sans matériel en valorisant des jeux physiques, des jeux sportifs, des jeux traditionnels ou la fabrication de matériel rustique, telle n'est pas l'orientation centrale de la ludothèque en France, même si de telles activités peuvent compléter l'action centrée sur le jouet.

Cela met la ludothèque en situation paradoxale dans mon analyse. Certes, si elle était plus présente, fréquentée par tous les enfants, cela changerait le régime du jouet. Tel n'est pas le cas, et, malgré le développement des structures, seule une minorité d'enfants est concernée et selon des rythmes de fréquentation très variables. La ludothèque ne semble pas aujourd'hui en mesure de changer la logique du jouet, liée aux relations entre fabricants, parents et enfants, mais fonctionne de façon originale, sans doute décalée au sein de ce régime. Les ludothèques font une place plus ou moins grande aux jouets issus de la publicité et produits par des grandes marques. Certains peuvent être bannis par une partie des ludothécaires. Mais le parc de jouets ne répond pas à une logique totalement différente comme c'est le cas pour l'école maternelle. Il n'est pas pour autant identique à celui de la famille, même si cela peut varier selon les endroits. On pourrait penser que l'on est après tout dans un système proche de celui de la famille où les enfants peuvent demander, mais les adultes également proposer au-delà, à côté, parfois à la place de la demande de l'enfant. Effectivement des ludothèques prennent en compte les demandes de leurs adhérents, quel que soit leur âge, et les ludothécaires peuvent également acheter des jouets qui leur paraissent intéressants. Mais un élément change totalement la structure de la relation. La ludothécaire<sup>2</sup> est une professionnelle et doit donc recueillir des informations, justifier l'argent dépensé, lors même qu'elle suit le choix des enfants. Elle a des connaissances que les parents n'ont pas, sauf exception. En général les enfants ont un savoir supérieur à leurs parents sur les jouets qui les intéressent. Ici ce sont les ludothécaires qui possèdent cette connaissance supérieure, à l'exception de quelques brusques phénomènes de mode, et de ce fait elles disposent d'un pouvoir ou d'un contre-pouvoir, comme on voudra, par rapport aux enfants. Les conditions de la négociation changent du tout au tout. Elles peuvent montrer à l'enfant des jouets qu'il ne connaît pas, mettre en évidence les limites ou défauts de jouets qu'il souhaite posséder. Leurs refus sont justifiés et elles peuvent proposer d'autres jouets en contrepartie.

Cette connaissance leur permet de proposer un parc de jouets qui est différent de celui des familles sans retrouver celui de l'école. Les ludothécaires semblent plutôt hostiles aux jouets éducatifs, qu'il s'agisse de ceux destinés au grand public ou aux



© LUDOTHÈQUE ANGEVINE

Ludothèque angevine la roseraie.

écoles. Elles ne souhaitent pas dans leur majorité détourner le jeu vers l'apprentissage, considérant que le jeu est en lui-même éducatif. Leur parc de jouets contient, certes plus ou moins selon les lieux, les jouets à succès ou certains d'entre eux, ceux que l'on va trouver dans les familles. Mais elles cherchent à apporter une richesse supplémentaire en ajoutant des jouets et jeux originaux, peu connus, étrangers, issus de petits producteurs. Tout se passe comme si la ludothèque fonctionnait sur un compromis entre propositions hétérogènes, provenant des adultes responsables, des adhérents (enfants et parents), mais aussi de certains fabricants qui peuvent trouver là, pour les plus petits, un débouché commercial, pour les plus gros, un lieu de promotion.

En ce sens le parc de jouets de la ludothèque n'est pas spécifique en tout, il l'est par son extension et sa diversité, variables selon les lieux et les moyens mobilisables. La ludothèque est sans doute un lieu où s'élabore, à la marge, une autre logique du jouet, lieu d'un partage de pouvoir entre adultes, enfants et fabricants, chacun contribuant à cet univers selon un équilibre sensiblement différent de celui que l'on trouve dans des familles marquées par la logique du cadeau et du plaisir accordés à l'enfant. Ici le plaisir est volontiers différé, de l'objet vers son usage. Le fait qu'il ne soit pas possédé en valorise l'utilisation. Mais il faut bien saisir ici que le jouet en ludothèque ne répond ni à la même logique culturelle, ni à la même fonction sociale que le jouet le plus souvent offert dans le cadre familial. Il est utopique de penser, même si cela peut être l'utopie de certaines ludothécaires, que le régime familial pourrait reproduire celui de la ludothèque, tant les enjeux diffèrent. Là encore il n'y a pas de jouets, encore moins de collection, de parc de jouets, de façon absolue. Jouet et ensemble de jouets ne prennent sens que dans un contexte qui en définit la logique. Posséder des jouets dans sa chambre, les

utiliser à l'école maternelle ou les emprunter à la ludothèque conduisent à produire des activités aux significations variables. Lors même que les jouets sont les mêmes, ils peuvent prendre des sens différents. Ces divers contextes conduisent souvent à des choix de jouets singuliers mais également à la constitution d'offres spécifiques de la part de producteurs ou de distributeurs. Cela ne signifie pas que l'on ne va pas acheter un jouet découvert en ludothèque, mais justement le processus de découverte est ici spécifique, décalé par rapport à d'autres processus de découverte, et traduit ainsi l'influence potentielle de la ludothèque sur l'univers familial. On peut tout autant

considérer que la présence d'un jouet en ludothèque où l'on peut l'utiliser rend inutile son achat.

La généralisation de la ludothèque pourrait-elle changer le régime du jouet ? Rien n'est moins sûr tant le système décrit au sein des familles correspond à une logique sociale spécifique et différente de celle à l'œuvre au sein de la ludothèque. Comme les autres univers professionnels, la ludothèque est porteuse d'une rationalité spécifique liée à l'usage du jouet. L'école oriente le jouet vers l'apprentissage, la crèche vers le développement et la richesse de l'activité, la ludothèque vers le jeu en tant que tel. Le jouet y est vu avant tout comme un support de jeu : il doit permettre un jeu de qualité. Dans le cadre de la famille, d'autres enjeux autour de la relation à l'enfant et du cadeau viennent non pas supprimer mais limiter une rationalité renvoyant aux usages, qu'il s'agisse de jeu, d'éducation ou de développement. On peut penser que certains parents vont s'inspirer des postures de certain(e)s de ces professionnel(le)s pour rationaliser une partie de leur investissement en matière de jouet.

Les professionnel(le)s peuvent ainsi affirmer des valeurs témoignant d'une conception du jeu, de l'éducation ou du bien-être de l'enfant, mais tout autant mettre en avant leur spécificité par rapport aux autres métiers de l'enfance. Il s'agit de conceptions culturelles, fondement de cultures professionnelles hétérogènes, qui peuvent être contestées à partir d'autres situations professionnelles. Ainsi la fréquentation de la ludothèque par une école maternelle peut être un tel moment de confrontation entre ces valeurs, à moins que chaque acteur ne développe une stratégie pour éviter cette confrontation, l'enseignante définissant ce temps comme une récréation et n'investissant pas le lieu avec ses valeurs éducatives ou, à l'inverse, la ludothécaire acceptant le projet pédagogique des enseignants pour satisfaire l'exigence d'ouverture de son institution à une autre

plus forte et reconnue. Entre les deux situations peuvent apparaître débats et compromis entre deux rationalisations du jouet et du jeu.

La ludothèque offre l'exemple du lieu, mais il est vrai que c'est là sa vocation, où le choix des jouets est le plus questionné, le moins évident, car impliquant questions et justification. Sa spécificité est justement dans la présence d'un questionnement d'adultes (plus de professionnels que de parents) autour du jouet. Et la simple présence de ce questionnement modifie les jouets et le sens qu'on leur donne. Autre paradoxe que l'institution centrée sur le jeu et le jouet puisse apparaître encore aujourd'hui comme marginale face aux enjeux qui s'affrontent dans notre société autour du jouet. "

### Affordance et image, p. 84.

"Le jouet est un objet complexe qui ne se laisse pas définir par une fonction précise. Il rend possible le jeu, mais de cela ne résulte pas une définition univoque de ce qu'il doit être. Stimulant, évocateur, il associe images et fonctions variées sans règle préexistante. Le jouet est ainsi marqué par la domination de la valeur symbolique sur la fonction, ou, pour être plus fidèle à ce qu'il est, la dimension symbolique y devient la fonction principale. Cette prévalence de l'image le rapproche de l'œuvre d'art et nous indique la grande richesse symbolique dont il témoigne, mais il n'est pas pour autant non fonctionnel dans la mesure où cette dimension fonctionnelle vient justement se confondre avec sa valeur symbolique, sa signification en tant qu'image. La valeur symbolique est la fonction même.

Le jouet apparaît comme un objet culturel, dans le sens où il transmet des significations. Il est donc média culturel. Tous les objets conçus au sein d'une culture donnée sont porteurs de significations, mais leur fonction n'est pas pour autant de transmettre des significations. Ce que l'on dénomme objet ou média culturel est constitué du sous-groupe des objets qui ne sont pas seulement porteurs d'une signification comme peut l'être une chaise particulière (exprimant un style, des valeurs, une histoire), mais qui visent explicitement à transmettre des significations, comme c'est le cas d'un livre. Au sein de ce groupe, on peut isoler les objets artistiques, qui n'ont d'autre fonction, que de transmettre des significations, des objets culturels les plus communs qui transmettent des significations en fonction d'un but second, dans notre cas le jeu, le divertissement. C'est la raison pour laquelle le jouet est un objet aussi bavard. Pour remplir sa fonction, il doit signifier quelque chose qui sera repris et interprété par le joueur potentiel. Il soumet donc le réel, telle la maison, à des transformations originales, propres à l'univers du jouet. " ■

1. Nathalie Heinich, *Ce que l'art fait à la sociologie*, Paris, Editions de Minuit, 1998.

2. Je n'ignore pas l'existence de ludothécaires hommes, mais la présence massive de femmes dans ce métier m'incite à employer, contre les règles de la grammaire, le féminin.

# JOUER EN

**Par Emmanuel Varin, responsable de la ludothèque *le Petit Poucet d'Anzin, région Nord Pas-de-Calais.***

**Enorme, géant, grandiose... l'idée de sortir le grand jeu pour un temps d'animation ludique hors norme ! Le grand jeu, ou plutôt les grands jeux, puisque nous vous proposons ici une sélection de jeux qui se déclinent non seulement dans leur version standard, familiale, mais aussi dans une version surdimensionnée, sans doute plus à destination des ludothèques et des collectivités.**

L'idée, de prime abord, ne semble pas révolutionnaire : multiplier par 2, 3 ou 4 la taille d'un jeu classique. Bien. Nous obtenons un objet plus lourd, plus encombrant (est-ce pertinent lorsque l'on travaille en ludothèque itinérante ?), plus cher il va de soi... un jeu plus grand au sens propre du terme. Mais ce qui devient intéressant, c'est que **le jeu « grand » devient aussi un « grand jeu », au sens figuré, au sens de possibilités ludiques accrues.** Que ce soit dans le cadre d'une ludothèque, d'un festival, d'une fête du jeu, d'une animation de rue, d'une kermesse, d'un centre de loisirs ou encore d'une intervention en milieu scolaire auprès d'une classe entière..., le jeu surdimensionné, par le simple fait d'occuper copieusement l'espace, surprend, étonne, puis interroge et invite de lui-même, par son volume, sa matérialité, à être saisi, au-delà des règles, à être manipulé, à être joué. Il permet d'augmenter la visibilité que le groupe, le joueur, aura du jeu. Il donne aux plus jeunes, mais aussi aux seniors ou encore aux publics handicapés, davantage de chances de pouvoir prendre part au jeu et s'inscrire dans le plaisir de jouer.

cachée et bien différente, permettra aux petites grenouilles inscrites pour un concours de saut en longueur de réaliser des bonds plus ou moins impressionnants. C'est le principe de la courte paille qui est repris ici, décliné, jeu géant oblige, en celui de la longue paille...



## ROULE COCOTTE

Auteur : Helmut Marx

Editeur : Tilsit

Prix : 76,22 euros

**Jeu de mémoire, pour 2 à 7 joueurs à partir de 3 ans.**



Sur un plateau circulaire et mobile, les poules couvent en secret leurs œufs. Après avoir lancé son dé, le joueur doit trouver la poule qui couve le bon nombre d'œufs. Mémoire et concentration, car le plateau est régulièrement tourné afin de brouiller les pistes et les œufs...

## LE VERGER GÉANT

Auteur : Anneliese Farkaschovsky

Editeur : Haba

Prix : 90 euros

**Jeu de coopération, pour 2 à 7 joueurs à partir de 3 ans.**

Une version géante d'un jeu bien connu des ludothécaires. Sa taille est vraiment de taille, puisque le plateau est si grand qu'il est proposé sur le principe d'un puzzle de quatre belles pièces aux couleurs vives. Les fruits sont aussi remarquables et font de ce jeu un régal !



## DES JEUX POUR LES PLUS JEUNES :

### PLOUF ! PLOUF ! GRENOUILLES ! MAXI

Auteur : Steffen Schulz

Editeur : Tilsit

Prix : 59,90 euros

**Jeu de hasard et de compétition, pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.**

Dans une boîte cylindrique, huit bâtons de bois dépassent de manière semblable. Pourtant, leur longueur,



### RÜSSELBANDE

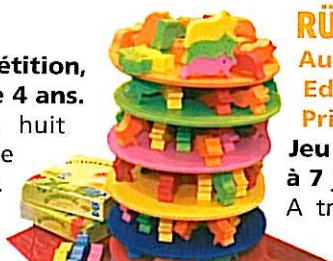
Auteur : Alex Randolph

Editeur : Drei Magier Spiele

Prix : 53 euros

**Jeu de hasard et de tactique, pour 2 à 7 joueurs à partir de 4 ans.**

A travers champs, sur les chemins de



# GRAND !



terre étroits et sinueux, les cochons adorent se livrer à de folles courses ! Mais le sentier est si étroit qu'après avoir lancé le dé, si vous atterrissez sur une case déjà occupée par un cochon, vous grimpez sur son dos pour être pris en stop. De quoi filer plus vite encore vers la victoire ! Les cochons sans le plateau offrent en outre la possibilité de devenir un beau jeu d'équilibre, car le saviez-vous, les cochons adorent aussi jouer les acrobates !

ment ajouter une branche, une feuille ou encore un fruit. Le système d'accroche est surprenant et demande un geste délicat et respectueux. L'arbre prend forme et la forme n'est jamais tout à fait la même d'une partie à une autre : chaque joueur est unique, chaque groupe est unique, chaque partie est unique !

## DES JEUX POUR LES PLUS GRANDS :

### PALEZZO PALETTI

Auteur : Bill Payne

Editeur : Zoch

Prix : 120 euros

Jeu d'adresse, pour 2 à 20 joueurs à partir de 8 ans.

L'architecte Paletti a bien des ambitions pour la construction de son palais.

Malheureusement, il n'a pas l'argent correspondant.

Construire toujours plus haut, toujours plus beau revient donc à retirer

les colonnades des étages inférieurs pour les monter aux étages supérieurs. Un équilibre fait d'une somme d'équilibres, un objet extrêmement beau et « design » dans la pureté de ses formes, un jeu de compétition qui devient facilement jeu de coopération... un très beau matériel !



### PYLOS LUXE

Auteur : David G. Royffe

Editeur : Gigamic

Prix : 59 euros

### QUARTO ! LUXE

Auteur : Blaise Müller

Editeur : Gigamic

Prix : 59 euros

Editeur : Gigamic

Prix : 59 euros

### QUORIDOR LUXE

Auteur : Mirko Marchesi

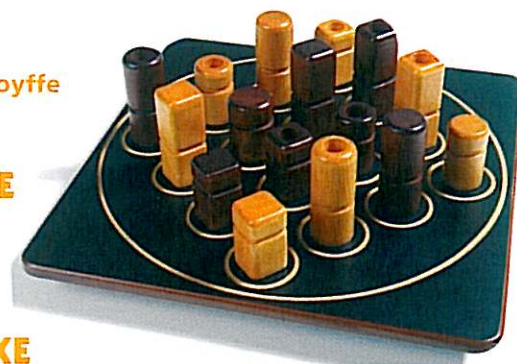
Editeur : Gigamic

Prix : 59 euros

Pylos et Quarto, jeux de stratégie pour 2 joueurs à partir de 8 ans.

Quoridor, jeu de stratégie pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Les grands classiques de la stratégie selon Gigamic revus en version géante. Saisir une boule de Pylos ou encore une pièce stratégique de Quarto est un geste qui prend tout son poids vu les dimensions des pièces en question. Intéressant aussi d'avoir un jeu d'une telle dimension pour une bonne visibilité des spectateurs, qui seront d'autant plus invités à « rattaquer » le gagnant !



### ARBOSSIMO

Auteurs : Martin Arnold - Armin Müller

Editeur : M+A Spiele

Distributeur : Casse-Noisettes

Prix : 100 euros

Jeu de construction, pour 1 à 20 joueurs à partir de 4 ans.

Petit arbre deviendra grand. En début de partie, il y a le tronc, il y a les racines. Aux joueurs, en jouant, de le faire grandir... en venant délicatement

### CHEESE-WIZ

Distributeur : Casse-Noisettes

Prix : 82 euros

Existe en version 1 ou 2 joueurs. Le nombre de joueurs peut être multiplié par deux par des variantes très simples.

Sur le principe d'un télécran vertical, le joueur coordonne le mouvement de ses deux mains afin de déplacer une bille le



# SÉLECTION JEUX ET LIVRES

▶ long d'un parcours percé de trous. La difficulté vient du fait que la bille est maintenue dans une pièce en bois qu'il s'agit de déplacer judicieusement à l'aide de deux cordelettes. Avec un peu d'entraînement...

## DES JEUX INTERGÉNÉRATIONNELS :

### BAMBOLÉO GÉANT

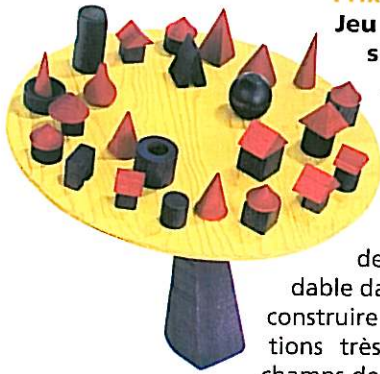
Auteur : Jacques Zeimet

Editeur : Zoch

Prix : 149 euros

**Jeu d'adresse et/ou de coopération suivant la règle retenue, pour 1 à 30 joueurs à partir de 4 ans.**

Un must pour l'animation de groupe (jusqu'à 30 personnes faciles à réunir) basé simplement sur le principe d'un équilibre très incertain et très visible. Chaque joueur joue du jeu de l'autre : l'empathie ludique est formidable dans ce jeu ! Pourtant, il ne s'agit que de construire ensemble un ensemble de constructions très simples, très symboliques (villages, champs de fleurs...)...



### DAMES

Distributeur : WESCO

Prix du tapis de jeu : 305 euros

Prix des pièces : 181 euros

### PETITS CHEVAUX

Distributeur : WESCO

Prix : 178 euros

**Jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans pour les petits chevaux et 8 ans pour les Dames.**

Des petits chevaux géants, voilà de quoi surprendre, et pourtant c'est un

jeu, classique,

comme celui

des Dames.

Ils fonction-

nent bien,

parce que cha-

cun en connaît

déjà les règles,

mais renouvel-

lent le plaisir par

leurs dimensions

imposantes.



# SÉLECTION LIVRES

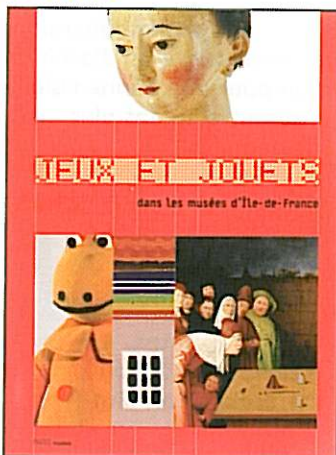
## JEUX ET JOUETS DANS LES MUSEES D'ILE-DE-FRANCE

Marie-Pierre Deguillaume et Pascale Gorguet

Ballesteros (sous la direction de)

Editions Paris Musées - 2004 - 224 pages

34 euros.



Si jeux et jouets pouvaient s'exprimer, que nous raconteraient-ils ? Nous parleraient-ils de ceux qui les ont aimés, manipulés, cassés et réparés, ou encore de ceux qui les ont conçus et fabriqués à l'intention de centaines d'enfants émerveillés ? C'est ainsi que

ces objets familiers sollicitent à la fois notre mémoire affective et notre connaissance du passé.

Inspirée par ce sujet d'étude rarement abordé dans le cadre des musées, hormis par des institutions spécialisées, la section Ile-de-France de l'association des Conservateurs des collections publiques de France propose, ici, un choix d'articles inédits, réflexions de spécialistes du sujet, universitaires et conservateurs de musée. Doté d'une iconographie unique et abondante, cet ouvrage se veut un témoin de l'exceptionnelle richesse des collections de jeux et jouets dans la région d'Ile-de-France, soulignant ainsi un aspect original du patrimoine francilien.

(4<sup>ème</sup> de couverture)

## SELECTION DE REVUES :

### DES JEUX SUR UN PLATEAU

Directeur de la publication : Olivier Arnéodo

Mensuel - 52 pages - 4 euros par numéro -

Abonnement 12 numéros : 48 euros

Créé en décembre 2003, ce magazine s'intéressant aux jeux de plateau s'est vite imposé comme incontournable. Proposant des tests de jeux, des



analyses, des interviews de personnalités du monde ludique, des jeux concours ou des dossiers thématiques, *Des Jeux sur un plateau* permet également de se lancer dans une chasse au trésor initiée par Dominique Ehrhard, ou encore de découvrir le jeu proposé chaque mois en encart et réalisé

par des auteurs renommés.

A noter que le dossier du numéro 17, à paraître le 26 mai 2005, aura pour thème la fête du jeu.

Les ludothèques adhérentes à l'ALF (carte d'adhésion 2005 à l'appui) peuvent bénéficier d'une réduction de 20% sur l'abonnement.

**Pour vous abonner, contactez**

**Olpan Edition - Service Abonnements JSP**  
**181, avenue Victor Hugo - 92140 Clamart**  
<http://www.jsp-mag.com>  
[jsp-mag@wanadoo.fr](mailto:jsp-mag@wanadoo.fr)

## TANGENTE JEUX & STRATEGIE

Directeur de la publication et de la rédaction : Gilles Cohen

Bimestriel - 72 pages - 5,50 euros par numéro  
 Abonnement 6 numéros : 25 euros



Vous connaissez *Tangente Jeux* et *Vox Ludi* ? Ils ne forment désormais plus qu'un seul et même magazine : *Tangente Jeux & stratégie*.

Cette nouvelle formule a l'ambition de "recréer un magazine de jeux généraliste". Vous pouvez donc retrouver tous les deux mois des articles de fond, des analyses de jeux, des sélections... mais encore un dossier thématique présenté dans chaque numéro.

Il s'agit également de jouer : des jeux classiques (Dames, Othello, Go...) aux jeux de grille, en passant par un jeu en encart créé par des auteurs dont la réputation n'est plus à faire.

**Pour vous abonner, contactez**

**Tangente - BP 10214 - 95106 Argenteuil cedex**  
<http://www.jeuxetstrategie.com>  
[redaction@vox-ludi.com](mailto:redaction@vox-ludi.com)

## LE JOURNAL DES PROFESSIONNELS DE L'ENFANCE

Directeur de la publication : Daniel Rodriguez  
 Directeur de la rédaction : Philippe Duval  
 Bimestriel - 72 pages - 5,50 euros par numéro  
 Abonnement 6 numéros : 31 euros (particuliers), 40 euros (institutions)



*Le Journal des Professionnels de l'Enfance* se présente comme une revue pluridisciplinaire d'information sur les réflexions, démarches et apports de l'ensemble des professionnel(le)s de l'enfance. Il propose tous les deux mois, par le biais de dossiers thématiques, d'é-

tablir le lien entre les différents professionnels, offrant ainsi une vision globale de l'enfant.

**Pour vous abonner, contactez**

**Masson - Service Abonnements**  
**21, rue Camille Desmoulins**  
**92789 Issy les Moulineaux cedex 9**  
<http://www.masson.fr> - [infos@masson.fr](mailto:infos@masson.fr)

## 130 JEUX TOUS PUBLICS

Pierre Lecarme (sous la direction de)  
 Hors-série n°8 du *Journal de l'Animation*  
 Editions Martin Media - 2004 - 132 pages  
 8 euros.



*Le Journal de l'Animation* a rassemblé dans ce nouveau hors-série 130 des meilleurs jeux publiés dans ses colonnes depuis cinq ans. Chaque jeu est présenté avec ses variantes, le matériel requis, sa durée moyenne, le nombre de joueurs et l'âge minimum conseillé.

Sont également proposées des fiches techniques qui vous permettront de créer très facilement vos propres supports de jeux ainsi que plusieurs centaines de questions-réponses et devinettes prêtes à l'emploi.

**Pour vous le procurer, contactez**

**Le Journal de l'Animation**  
**10 avenue Victor Hugo - 55800 Revigny**

## Exposition « Le 20<sup>ème</sup> siècle autour d'un plateau de jeu »

Pour fêter ses 25 ans, la ludothèque de Boulogne-Billancourt ne fait pas les choses à moitié ! Elle organise une exposition sur le thème « le 20<sup>ème</sup> siècle autour d'un plateau de jeu », **du 17 mai au 13 juillet 2005**. Unique en son genre, cette exposition propose aux visiteurs de revivre le siècle dernier par le biais de 180 jeux, provenant notamment du fameux Conservatoire du jeu. Témoins de la société qui les a conçus, ils évoquent aussi bien les découvertes scientifiques que les événements qui ont marqué l'histoire, en passant par le cinéma, le sport, le tourisme ou l'immobilier. Des conférences, des animations, des visites et un catalogue accompagneront cette exposition.

Lieu : centre Georges Gorse de Boulogne-Billancourt (92).  
Renseignements :  
Tél : 01 55 18 45 49  
[www.ludothèque.com/Expo2005/AccueilExpo.htm](http://www.ludothèque.com/Expo2005/AccueilExpo.htm)

## 6<sup>ème</sup> édition du salon de la culture et des jeux mathématiques à Paris

Le Comité International des Jeux Mathématiques organise la 6<sup>ème</sup> édition du salon de la culture et des jeux mathématiques **du 2 au 5 juin 2005** place Saint Sulpice. Avec plus de 25 000 visiteurs l'an dernier, le salon propose des animations ludiques, des jeux de société, des casse-têtes, des ateliers et autres activités associant plaisir et réflexion. A noter également une exposition sur le thème « raconte moi les graphes ». Renseignements : [www.jeux-mathematiques.org](http://www.jeux-mathematiques.org).

## Colloque La place des ludothèques dans le soutien à la fonction parentale

Le colloque *La place des ludothèques dans le soutien à la fonction parentale* se tiendra le **13 juin 2005** à Paris, au Ministère des solidarités, de la santé et de la famille.

Après les discours d'ouverture du Ministère, de la CNAF et de la présidente de l'ALF, la matinée sera consacrée à la présentation de l'étude par Luce Dupraz et des ludothécaires.

Au programme de l'après-midi, une intervention sur le thème « la collaboration CAF-ludothèques en Gironde », une table ronde « des ludothèques et des REAAP », des débats et des interventions d'élus.

Renseignements à l'ALF.

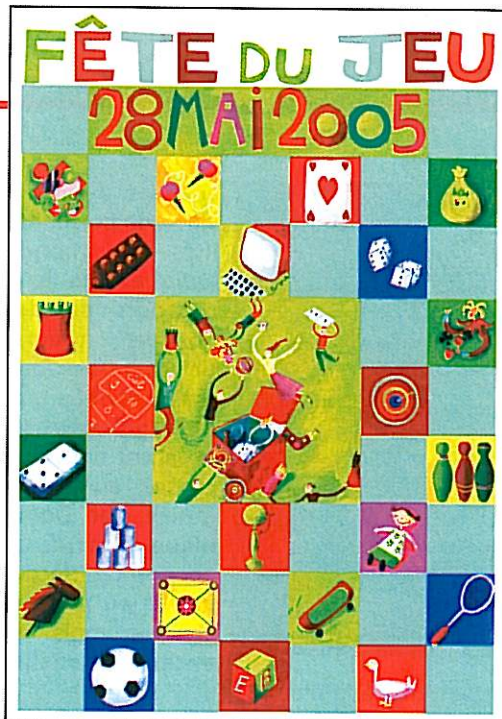
## Stage ESAR les 20, 21 et 22 juin 2005

L'ALF, seul organisme agréé par les auteurs et les éditeurs du système ESAR pour dispenser la formation sur le système ESAR, organise ce stage en collaboration avec l'ALF Lorraine. Animé par Rolande Fillion, co-auteur de ce système de classification, d'analyse et d'organisation d'une collection de jeux et jouets, il aura lieu à la ludothèque du FJT *les abeilles* de Nancy (54).

Renseignements à l'ALF.

## Congrès international des ludothèques Du 19 au 23 septembre 2005 en Afrique du Sud

ITLA (International Toy Library Association) organise à Pretoria, en collaboration avec l'association nationale



**Nous vous souhaitons une très bonne fête du jeu. Pensez à nous envoyer, après la manifestation, des articles de presse, des photos, des bilans...**

des ludothèques sud-africaines, le 10<sup>ème</sup> congrès international des ludothèques sur le thème « les ludothèques : construire un monde meilleur par le jeu ». Il s'articulera autour des sujets suivants : « modèles de ludothèques dans le monde : succès et défis », « les jouets, les jeux et le jeu », « la formation et le statut des ludothécaires », et « reconnaissance publique et politique des ludothèques ». Renseignements à l'ALF et sur le site [www.alf-ludothèques.org](http://www.alf-ludothèques.org).

## Début juillet, les événements ludiques se bousculent dans l'ouest de la France. Au programme :

### 12<sup>ème</sup> Université d'Été des ludothécaires

Organisée par l'ALF **du 4 au 8 juillet 2005** à Cholet (49), elle propose des interventions théoriques, des ateliers, des visites, des rencontres et des soirées jeux.

Renseignements à l'ALF.

### Festival de Créateurs « Cholet jeux ! »

Profitez de votre participation à l'Université d'Été pour découvrir le premier Festival de Créateurs « Cholet jeux ! » **du 2 au 8 juillet 2005**. Pendant une semaine, la ville de Cholet fait la part belle au jeu et à 20 créateurs qui viendront présenter leurs nouveautés. Des animations seront mises en place par la ludothèque municipale *les 3D* et par les associations ludiques choletaises.

Renseignements : Patricia Oger – Tél : 02 41 49 55 15.

### Festival ludique international de Parthenay

Poursuivez votre route ludique, à 78 km plus au sud, vers Parthenay (79), pour fêter les 20 ans du FLIP, **du 6 au 17 juillet 2005**. Cette année encore vous pourrez venir jouer dans les 9 villages thématiques, participer aux tournois, aux animations et découvrir des nouveautés.

Renseignements :  
Tél : 05 49 94 24 20  
[www.jeux-festival.com](http://www.jeux-festival.com).