

la lettre



N° 35 novembre 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

Tant d'atouts

« **L**a ludothèque offre des conditions favorables pour que l'art d'être parent puisse se déployer. Cet équipement au carrefour du social, de l'éducatif et du culturel, dispose d'atouts exceptionnels... pour peu que les institutions reconnaissent tout l'intérêt qu'il représente... ». Ainsi parlait Luce Dupraz au colloque national du 13 juin à Paris, au ministère des solidarités, de la santé et de la famille. Près de 200 personnes – des ludothèques, des CAF, des DDASS, des conseils généraux... – ont écouté la présentation de l'étude sur la place des ludothèques dans le soutien à la fonction parentale qu'elle a réalisée pour l'ALF, mais aussi les témoignages d'acteurs de terrain, dont des ludothécaires impliquées dans les REAAP*.

En conclusion, j'ai ce jour là lancé un appel aux financeurs (les collectivités locales, les CAF...) afin qu'ils reconnaissent ce rôle irremplaçable des ludothèques, en leur donnant les moyens de vivre, de se professionnaliser, d'ouvrir leurs portes plus longtemps... c'est-à-dire les sortir de leur précarité actuelle. Il est grand temps – la première ludothèque date de 1967 et on en dénombre 1150 aujourd'hui – d'obtenir des pouvoirs publics une véritable reconnaissance de ces équipements souples et innovants, qui possèdent une capacité indéniable à consolider ou restaurer le lien social et, en premier lieu, le lien familial. En effet, le soutien financier dont ils disposent, essentiellement lié aux contrats enfance, reste très inégal sur l'ensemble du territoire. Cette reconnaissance et un meilleur développement passent, nous en sommes convaincus, par la création d'une prestation de service « ludothèque ». A ce propos, nous demandons à la CNAF d'engager avec nous une réflexion sur la création d'une telle prestation.

Début juillet, l'Université d'Eté des Ludothécaires a été accueillie à Cholet, associée au premier festival de créateurs

Cholet jeux ! Notre formation est toujours l'objet d'un vif intérêt avec des participants de toute la France et même de l'étranger, le Brésil cette année !

Concept universel, les ludothèques sont implantées dans 50 pays ! Le congrès international des ludothèques du 19 au 23 septembre à Pretoria, en Afrique du Sud, pays aux 500 ludothèques, en aura été une belle illustration. L'ALF y a porté sa

candidature pour l'organisation du prochain congrès à Paris en 2008. J'ai le plaisir de vous annoncer qu'elle a été retenue et que nous aurons l'honneur de recevoir dans 3 ans les représentants des ludothèques du monde entier.

Toutes les nouvelles ne sont pas aussi bonnes et la baisse importante de nos subventions est très préoccupante. Cependant, tout en recherchant des solutions, nous continuons à mettre en place de nouveaux projets. Ainsi, nous avons participé du 4 au 6 novembre à la première fête des transports, au Grand Palais à Paris, qui a reçu 45000 visiteurs.

Nous serons présents le 23 novembre au salon des maires et des collectivités locales, et cette année nous proposerons

aux élus de venir présenter la Fête du Jeu dans leurs villes.

Enfin, vous trouverez avec cette *Lettre* des invitations pour le salon Univers d'Enfants de janvier.

Je vous donne rendez-vous au stand ALF où nous ferons appel à votre professionnalisme pour décerner « le coup de cœur des ludothécaires ». En attendant de vous rencontrer, je vous souhaite de bonnes fêtes de fin d'année.

Cindy Piété, Présidente

* Réseaux d'Ecoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents



Cindy Piété visite une ludothèque à Johannesburg.

© PAT ATRINSON

SOMMAIRE

Editorial	Tants d'atouts	1
Paroles	L'ALF fête les Transports	3
	Quoi de neuf au salon Univers d'Enfants en 2006 ?	
Pleins Feux	Voyage au cœur d'une fête du jeu	4
	Le 28 mai 2005 : Laval fête le jeu.	
Formation	La place des ludothèques dans le soutien à la fonction parentale	8
	Synthèse de l'étude réalisée par Luce Dupraz.	
Sélection	Palmarès de l'As d'or - Jeu de l'année 2006	12
	Présentation des jeux du palmarès de l'As d'or - Jeu de l'année 2006.	
	Livres	14
Infos	16

LES TEMPS FORTS DE L'ALF

- 5 décembre 2005** : Réunion des représentants des associations régionales ALF à Paris.
- 13 décembre 2005** : Réunion des ludothèques de la région Languedoc-Roussillon à Montpellier (34).
- 15 au 18 janvier 2005** : Salon Univers d'Enfants, au Parc des Expositions de Paris Nord Villepinte (95).
- 2 février 2006** : Formation « Fête du Jeu » à Paris.
- 3 février 2006** : Formation « Le jeu symbolique en ludothèque » à Paris.
- 23 mars 2006** : « Passion Jouet », journée organisée à Paris par l'ALF en collaboration avec la Fédération française des industries du Jouet et de la Puériculture.
- 24 mars 2006** : Assemblée Générale de l'ALF à Paris.
- 20 mai 2006** : Fête nationale du Jeu.
- 19 au 21 juin 2006** : Stage ESAR animé par Rolande Fillion, co-auteure de ce système de classification.
- 3 au 7 juillet 2006** : Treizième Université d'Été des Ludothécaires à Cholet (49).

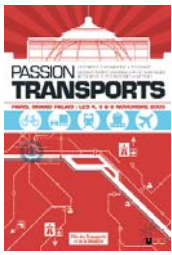
LA LETTRE

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@

Merci aux éditeurs nous ayant aidé à sortir *La Lettre* :
Gigamic, Haba, Territoire d'Outre Mondes et Drei Magier Spiele.
Merci également aux éditeurs nous ayant offert des jeux :
Gigamic, Days of Wonder, Tiltsit.

L'ALF FÊTE LES TRANSPORTS !



Qu'ils soient à moteur, à voile, à vapeur, qu'ils volent, flottent ou roulent, nombreux sont les jeux et jouets qui racontent les transports. Nourrissant l'imaginaire des petits comme des plus grands, ces objets ludiques se retrouvent dans toute ludothèque.

C'est la raison pour laquelle l'ALF a souhaité participer à la première édition de la Fête des Transports, du développement durable, de la solidarité, des métiers et de la mobilité. Parrainée par le ministère des transports, de l'équipement, du tourisme et de la mer, la manifestation s'est déroulée du 4 au 6 novembre 2005 dans toute la France. Des sites industriels de transport et une exposition *Passion Transports* ont été ouverts au public.

A un événement de grande ampleur convient un cadre prestigieux : c'est à Paris, sous la voûte magnifique du Grand Palais qu'a pris place cette exposition. Grâce à une scénographie ludique le public a découvert différents types de transports.

Un espace simulation a ainsi permis à tout un chacun de conduire des trains, piloter des avions, naviguer...

C'est au cœur de cette exposition que l'ALF a invité les visiteurs à observer les transports sous une autre dimension, celle de jeux et jouets. Petits et grands ont pu se prendre au jeu, découvrir Les Aventuriers du Rail, Sputnik, Captain Clever, Manilla, Niagara, Atlantic Star... et retrouver le plaisir de jouer avec des Playmobil ou le 1000 Bornes.

18 ludothèques de différents coins de France se sont associées à l'événement. Elles ont ainsi organisé des animations spécifiques sur le thème des transports dans leur ludothèque, le temps d'une soirée jeux, d'une journée, d'un week-end ou parfois même d'une semaine.

L'ALF a profité de l'occasion pour proposer une sélection de jeux et jouets sur ce thème, que vous pouvez retrouver sur son site Internet jusqu'à la fin décembre.

Cette belle aventure devrait être reconduite l'an prochain. Avis aux amateurs ! ■

QUOI DE NEUF AU SALON UNIVERS D'ENFANTS EN 2006 ?



Le salon Univers d'Enfants, salon des professionnels du jeu et du jouet se déroulera du 15 au 18 janvier, au Parc des Expositions de Paris Nord Villepinte. Voici un petit aperçu de ce que vous pourrez y découvrir côté ALF :

Le stand de L'ALF

Il prendra cette année la forme d'une ludothèque éphémère. Un espace sera consacré aux jouets de la petite enfance, un autre aux jeux de société. Nous mettrons en lumière la réflexion des ludothécaires sur l'aménagement de l'espace et la mise en jeu des objets ludiques. Des animations « événements » seront proposées aux visiteurs, tous les jours, de 15h à 16h sur l'espace jeux de société. Le public pourra ainsi découvrir des nouveautés, présentées par des ludothécaires.

Le prix « Le coup de cœur des ludothécaires »

Nous faisons appel à votre regard exigeant pour récompenser le meilleur jeu et le meilleur jouet présentés au salon.

Mais pourquoi un tel prix ?

Celui-ci a pour objectif de mettre en valeur le

regard et l'expertise des ludothécaires en matière de jeux et jouets, mais également de devenir au fil du temps un label de qualité reconnu comme tel, à la fois par le secteur professionnel mais aussi par le grand public.

Plusieurs prix du jeu ou du jouet existent déjà en France. Leurs jurys sont composés de distributeurs, de journalistes, de joueurs... mais aucun d'entre eux n'est exclusivement constitué de ludothécaires. Vous avez pourtant beaucoup à raconter sur ces objets ludiques. C'est votre expérience, votre professionnalisme que valorisera le prix, mais également la qualité et l'originalité de la création en matière de jeux et jouets.

Et comment cela fonctionne-t-il ?

Vous serez invité à venir chercher un bulletin de vote sur le stand de l'ALF. Vous pourrez ensuite sélectionner un jeu et un jouet selon des critères de qualité, d'innovation, d'esthétique, d'intérêt ludique, de sécurité et de fonctionnalité. Les produits remportant le plus de suffrages seront récompensés par le prix « Le coup de cœur des ludothécaires » lors de la remise des prix qui aura lieu le 18 janvier 2006 à 12h sur le stand de l'ALF.

Pour plus d'informations, contactez Clémence Richard : tél : 01 43 26 84 62
email : clemence.richard@alf-ludotheques.org. ■

VOYAGE AU COEUR D'UNE FÊTE DU JEU...

LE 28 MAI 2005 :

LAVAL FÊTE LE JEU

Le 28 mai dernier, en Espagne, en Belgique, en Suisse, en Grèce et ailleurs, les ludothèques ont célébré le World Play Day ou journée mondiale du jeu.

En France, nombreuses sont celles qui ont répondu à l'appel ludique lancé par l'ALF en participant activement à la 7^{ème} édition de la Fête du Jeu. Ce ne sont pas moins de 326 ludothèques qui ont mis à l'honneur toutes sortes de jeux, en proposant à tout un chacun de jouer dans les lieux les plus insolites, partout et gratuitement.

Cette année la Fête du Jeu nous a mené à Laval, très jolie petite ville de Mayenne de 54 370 habitants, à mi-chemin entre Rennes, Le Mans et Angers.

La Fête du Jeu est devenue un temps fort du calendrier des lavallois. Depuis 5 ans déjà, la ville voit les choses en grand : pas moins de 10 pôles jeux qui accueillent un public tous les ans plus nombreux. Cette année encore, petits et grands, soit environ 6 000 personnes, se sont pressés de rejoindre les différents espaces ludiques. Il faut dire que cette fois le soleil était de la partie, ce qui n'était pas pour gêner le jeu. Les raisons d'un tel succès? Une organisation sans faille, mise sur pied dès le mois de septembre 2004, mais également une longue expérience.

Mais comment tout cela a-t-il commencé ?

Il était une fois... Pascal Bisson.

Responsable de la ludothèque du Centre Lavallois d'Education Populaire (LUDOCLEP), Pascal organisait tous les deux ans un festival du jeu. Ayant contacté la mairie à plusieurs reprises, celle-ci ne souhaitait pas s'investir dans le projet. Le festival n'a finalement pas pris l'ampleur escomptée et a fini par s'arrêter.

L'ALF initia alors la Journée du Jeu, en 1999 puis en 2000, à laquelle ont répondu présent la ludothèque du C.L.E.P. ainsi que la ludothèque municipale. Les structures ouvraient leurs portes au public pour l'occasion, mais chacun dans son

coin. L'idée émergeait pourtant de monter un projet ensemble, chacun étant convaincu qu'il fallait réveiller le potentiel ludique qui dormait à Laval...

Pendant ce temps, à la mairie...

Un grand carnaval de quartier était mis en place par la municipalité tous les ans depuis 1996. De nombreuses associations, et notamment l'équipe d'animation du C.L.E.P., y participaient. Mais petit à petit, le public s'est montré moins nombreux, les bénévoles moins motivés, en quelques mots, le carnaval s'essouffait. En 2000 la dernière édition eut lieu.

C'est alors que Pascal Bisson et Ginette Février, responsable de la ludothèque municipale, ont présenté à un rédacteur territorial, Thierry Saporito, le projet de la Fête du Jeu. C'était en 2001, et la manifestation venait de recevoir le soutien du Ministère de la Jeunesse et des Sports. Thierry a répondu BANCO! Il s'est saisi du dossier et a convaincu les élus. Depuis, la Fête du Jeu est devenue un projet important du service animation territoriale de la ville et un élément inscrit au calendrier des lavallois.

Et cette année...

Avec un budget prévisionnel global de 25 336 euros, demandés en Contrat Educatif Local (CEL), la fine équipe, constituée de Pascal Bisson et de



«Jouer partout !» : des jeux vidéo sous le kiosque à musique d'un square.

Thierry Saporito, travaille d'arrache pied pour mettre en place le projet. Pour vous donner une idée du temps investi, sachez que Thierry consacre en moyenne, entre octobre et juin, entre 2h et 5h de sa semaine à la Fête du Jeu. Et oui, le jeu ça peut aussi être du travail !

Ainsi, dès le mois de septembre, rendez vous est pris avec les partenaires. Cette année, ils n'étaient pas moins de 30 ! Les professionnels du Laval historique, les Francas de la Mayenne, le comité départemental d'échecs, les magasins multimédia Ultima, Unité Centrale et Web-Center, l'association ludique *Créajeux 53*, le conseil municipal des enfants, l'association de jeux bretons *la Jaupitre*, pour n'en citer que quelques uns, qu'ils soient institutionnels, associatifs ou commerçants, se sont rencontrés tous les deux mois, puis tous les mois au fur et à mesure qu'approchait le jour J. Ces réunions, pilotées à chaque fois par un élu, permettent aux différents partenaires de mieux se connaître. C'est aussi l'occasion de se fédérer autour d'un projet ludique commun, comme en témoigne Romuald, membre de l'association *Créajeux 53* : « *Il y a ici un bon réseau local, on se connaît tous plus ou moins. Il y a des réseaux, mais ils se limitent un peu à leur champ d'action. Il n'y a qu'au moment de la Fête du Jeu que l'on puisse se retrouver et bosser tous ensemble. Sinon chacun fait son truc dans son coin.* »

Et le 28 mai, ce sont ainsi 150 personnes qui se sont

Une fois les partenaires réunis, comment faire venir le public ?

La communication, chacun le sait, est essentielle. Ici, rien n'a été négligé dans ce domaine : le service de la mairie s'est approprié les outils nationaux et les a transformés en affiches et dépliants aux couleurs de la ville.

Pour vous donner une petite idée de l'ampleur que prend une campagne de communication à Laval, voici quelques chiffres :

10 : c'est le nombre de kakémonos « Fête du Jeu ».

30 : c'est le nombre d'affiches format 120x176 imprimées.

200 : c'est le nombre d'affiches format A3 imprimées.

300 : c'est le nombre d'affiches format 40x60 imprimées.

5 600 : c'est le montant du budget total consacré à la communication.

10 000 : c'est le nombre de tracts de quatre volets imprimés et distribués, notamment dans les écoles.

Le tout est placé sur les vitrines des magasins de la ville, sur les murs, dans les rues..., environ trois semaines avant la manifestation.

Egalement compris dans le budget communication, les cartons d'invitation, les dossiers de presse, la conférence de presse, le pot d'ouverture de la manifestation, le photographe, le vidéaste, et les visio-bus. Mais qu'est-ce donc? Il s'agit d'un petit texte qui informe les passagers du bus de la tenue prochaine de la Fête du Jeu en diffusant sa date et son visuel.

Et si les lavallois n'avaient pas encore compris que la Fête du Jeu investirait le centre ville le 28 mai, France Bleu Mayenne, partenaire de l'évènement, a diffusé une nouvelle fois le message. Et cela quatre fois par jour, tous les jours pendant la semaine qui précède la fête! Egalement sur les ondes, au même moment, une interview et des sons pris pendant la conférence de presse. Et le jour J, on pouvait voir des journalistes arpenter les espaces ludiques, micro à la main.

On ne peut qu'être impressionné par ce travail de communication. Pour coordonner ce bel édifice, une personne de la mairie travaille à temps plein sur le projet au moment de la mise en place de la manifestation. Et tout cela, bien sûr, en lien avec Pascal Bisson, chargé d'une partie de la communication et du lien avec le milieu associatif.

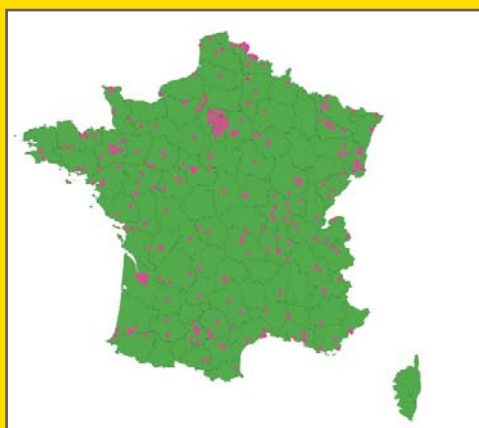
► réunies pour permettre à tout un chacun de jouer, les bénévoles venant en nombre renforcer l'équipe des quelques 50 professionnels.

Des espaces de jeux insolites

La ville est truffée d'espaces ludiques. Rues, places, bars, tentes, squares... sont investis, tout comme l'hôtel de ville! Le choix des pôles d'animations est stratégique : les lieux de passage sont privilégiés, permettant aux joueurs comme aux badauds de se laisser prendre aisément au jeu.

Mais comment rendre cohérent les différents espaces entre eux? Il ne s'agissait pas de proposer de nombreux pôles jeux disséminés dans toute la ville sans qu'un lien solide les unisse. Les organisateurs ont trouvé la solution en détournant le petit train touristique de Laval. Véritable fil rouge de la manifestation, il invite le public à bord. « *Il repasse par ici, il repassera par là, s'en va à gauche vers le square de Boston, c'est très aéré, c'est climatisé, c'est très confortable !* » fanfaronne l'animateur au micro. Et c'est parti pour un voyage de 30 minutes, avec escales ludiques pour ceux qui le souhaitent. Tout cela est gratuit, bien sûr!

De la même façon, un parcours de billes situé le long d'une rue permet de relier deux grands pôles jeux et guide naturellement le public d'un endroit vers un autre.



La Fête du Jeu en 2005

en France c'est :

305 manifestations* organisées par 339 ludothèques.

105 402 joueurs.

184 articles parus dans la presse nationale, régionale et locale.

(éléments recensés par l'ALF au 24/10/2005)

Votre manifestation n'a pas été comptabilisée?

N'hésitez pas à nous envoyer bilan, photos et articles de presse.

***Une manifestation comporte souvent plusieurs éléments : les événements se déroulant le 28 mai et ceux organisés en amont et en aval du jour J.**

A noter également l'appropriation insolite des lieux. On a ainsi vu des tout petits manipuler et construire, le tout dans le bureau d'un conseiller municipal, transformé ce jour là en espace baby jeu! La salle du conseil municipal prend, quant à elle, la forme d'une salle de jeux informatiques reliés en réseau. Les élus sont venus repérer les lieux : « *voilà, ça c'est ma place au conseil, moi je suis ici* »! Ce cadre imposant et original n'a pas l'air d'émouvoir les joueurs, très concentrés. Ils se retrouvent à plusieurs autour d'un poste, et jouent tous ensemble dans un même environnement. Deux types de jeux sont proposés : des jeux d'action et des jeux de voiture. L'animateur nous décrypte les actions en cours : « *les uns se courent après et se tirent dessus, les autres sont en voiture, se poursuivent et se rentrent dedans!* ». Et tout cela se déroule le plus sérieusement du monde et se poursuit même dans la rue, sous tente ou sous singulier, sous le kiosque à musique d'un square, où d'autres espaces jeux vidéo sont proposés.

Les animations

En amont du jour J

A Laval, la Fête du Jeu ne se résume pas à une seule journée. Les classes de CM2 font ainsi partie des chanceux pour lesquels la manifestation dure une semaine : des animations « Les écoles jouent le jeu » prennent place la semaine qui précède l'évènement.

Egalement au programme, des soirées échanges-débats et multi-jeux organisées en amont du jour J. Des temps de réflexion autour de thèmes comme « l'impact des jeux vidéo sur les jeunes », « quels jeux, quels jouets, pour quel âge? »... permettent à tout un chacun de réaliser l'importance du jeu dans la société.

Enfin, l'évènement est lancé en grande pompe dès le vendredi soir par un jeu de piste nocturne et médiéval dans les rues du Vieux-Laval, animé par l'équipe d'animation du service patrimoine de la ville. Toutes ces petites choses qui ouvrent l'appétit et donnent un avant goût de ce qui se prépare pour le grand jour!

Le jour J

Tous types d'animations et de jeux sont proposés aux petits comme aux grands. Des jeux de cartes aux jeux de figurines, en passant par les jeux sportifs, les jeux du cirque, les jeux traditionnels, les jeux de plein air, les jeux du monde ou jeux d'adresse, il y en a pour tous les goûts! Et nouveauté de l'année, une déambulation de personnes costumées montées sur des échasses dans les rues de la ville, ce qui, bien entendu, ne manque pas d'attirer l'attention.

Voici quelques uns des coups de cœur de la journée :

« Qui veut gagner des maillons? » et autres jeux à dimensions humaines

Pour un jour comme celui-là, il s'agit de voir les choses en grand. On retrouve donc des jeux clas-

Le parcours de billes en folie : saurez-vous relever le défi et mener votre bille au bout des 46 mètres du circuit ?



© PASCAL BISSON

siques surdimensionnés, comme les échecs, Puissance 4, Batik, Jumping Jack. Mais aussi ces jeux traditionnels, parfois façonnés par les enfants de la ludothèque du C.L.E.P. « *La tradition est d'en fabriquer pendant l'année pour la Fête du Jeu* » explique Pascal Bisson. Notons au passage qu'à Laval, la Fête du Jeu est déjà une tradition! Les enfants sont ainsi guidés par des modélistes très patients et réalisent des jeux en bois de grande taille. Le résultat est superbe, comme en témoignent des quilles, magnifiquement tournées, que plusieurs enfants s'évertuent à faire tomber à l'aide d'une boule.

Ici, petite originalité de la manifestation, sont présentés des jeux à dimensions humaines, réalisés par des centres de loisirs lavallois. On citera par exemple le jeu des Kangourous gourmands : les bouts de chou revêtent les tenues de ces grosses bêtes et évoluent sur un plateau de jeu géant. A leur tour, ils lancent un dé, presque aussi gros qu'eux! Succès garanti!

Un peu plus loin, sous une tente, prend place un autre jeu : « Qui veut gagner des maillons ? ». Cette version lavalloise du jeu télévisé est des plus réussies. Chacun est invité à participer et revêt le rôle du spectateur ou celui du candidat. Ils sont ainsi plusieurs à s'affronter sur scène, grimés, sous le regard d'un public hilare. Il faut dire que l'animateur à la perruque blonde mène le show de main de maître.

Le parcours de billes en folie

La curiosité est soumise à vive épreuve : que se passe-t-il derrière cette troupe qui se presse autour d'animateurs revêtus de tenues rouges et jaunes très voyantes? En se frayant un chemin à travers cette foule, on parvient, non sans mal, à l'objet de toutes les attentions : un parcours de billes de 46 mètres de long! De quoi en faire rêver plus

d'un! Construits au fil des ans par le service animation territoriale de la ville, les modules composant le parcours (1 mètre chacun), s'assemblent selon l'envie du moment. Ils permettent ainsi de renouveler les combinaisons et le plaisir du jeu.

Le principe est simple : il s'agit de faire avancer sa bille d'un bout à l'autre du circuit. Mais attention aux obstacles ! Ceux-ci sont plus pervers qu'ils n'y paraissent! Néanmoins petits et grands relèvent le défi, chacun à son rythme.

L'animatrice nous confie : « *Ce qui est bien sur ce jeu là, c'est que ça intéresse aussi bien les papas, les mamans, que les enfants. Il y a un petit challenge qui s'instaure entre les papas et les garçons. Et ce ne sont pas toujours les papas qui gagnent d'ailleurs ! A leur grand désespoir souvent!* ».

Et le public, dans tout ça ?

A voir les enfants, parents, grands-parents se prendre au jeu, on réalise à quel point le 2^{ème} point de la charte de la Fête du Jeu (« *le jeu pour tous* ») prend ici tout son sens. Comme en témoigne une mère de famille « *ça plaît aux enfants, même aux parents. Ça permet de voir des jeux qu'on n'a pas l'occasion de voir ailleurs, sauf si on va en ludo...* ». Et c'est cette découverte des jeux qui séduit le public et qui est mise en avant par nombre de personnes interrogées.

En quelques mots, la Fête du Jeu « ça permet de voir les enfants heureux » comme le dit une grand-mère.

Mais pas seulement les enfants. Les parents et les grands-parents, eux aussi, ont l'air ravis. A ce moment là, on se dit qu'après toutes ces heures de travail et ces mois de préparation, eh bien, le jeu en vaut la chandelle ! ■

LA PLACE DES DANS LE SOUTIEN À LA

Par Luce Dupraz, chargée d'études pour l'ALF.

Synthèse de l'étude (disponible à l'ALF) réalisée sur la place des ludothèques dans le soutien à la fonction parentale et présentée lors du colloque du 13 juin 2005 à Paris, au ministère des solidarités, de la santé et de la famille.

Cette étude joue avec un double paradoxe :
1. Pourquoi faut-il aujourd'hui un espace spécifié, organisé, régulé pour le jeu libre qui, par définition, peut se déployer partout, s'organise tout seul et s'autorégule ?

Pour pouvoir garder dans notre société sa place au jeu libre, voire la garantir, paradoxalement il faut prévoir et rajouter une organisation supplémentaire, celle de la ludothèque.

2. Pourquoi le lien parental se présentant à priori comme la chose la plus naturelle du monde a-t-il besoin d'être soutenu aujourd'hui ? Pourquoi l'appui à la parentalité a-t-il été intégré par nombre d'institutions de l'enfance et de l'éducation qui ont à cœur de le faire prendre en charge, notamment par les structures et leurs professionnels ?

L'analyse des circulaires interministérielles sur le soutien à la fonction parentale, qui s'échelonnent chaque année depuis 1999, révèle les préoccupations sociales et politiques actuelles dues notamment à la montée des incivilités et d'une délinquance juvénile de plus en plus précoce. « Conforter les compétences des parents : responsabilité et autorité, confiance en soi, transmission de l'histoire familiale, élaboration de repères... » paraît pour les institutions un moyen important de prévention. Doivent s'en saisir les équipements et les professionnels qui accueillent enfants et/ou parents. Quel peut être alors le rôle de la ludothèque dans le soutien à la fonction parentale ?

Il est d'abord à chercher dans le droit fil de son identité et ce, pour une double raison. La première est que la ludothèque n'a pas à s'égarer dans des formes d'actions étrangères à sa nature au risque de mal les exercer, de faire double emploi, de brouiller son image (par exemple animation de groupes de parole). La seconde est que ses partenaires, notamment les politiques, puissent identi-

fier clairement ce qu'ils peuvent attendre de la ludothèque.

Comme la ludothèque est « une structure très orientée par l'informel » (Gilles Brougère), les formes d'appui à la parentalité ne peuvent être directes. Elles sont à chercher dans deux directions :

1. L'offre de conditions favorables aux parents, respectueuse tant de leurs diversités socioculturelles que de leurs attentes, pour qu'ils puissent s'exercer à l'art d'être parent.

2. Les effets éducatifs induits dans une ludothèque, sachant que ces effets confortent l'éducation donnée par les parents. La ludothèque participe ainsi implicitement à une réappropriation collective de l'éducation.

L'entité ludothèque

L'entité « ludothèque » est composée de quatre éléments : l'activité ludique, la structure, les professionnels qui l'animent, le partenariat qu'elle établit. L'étude analyse en quoi chacun de ces quatre éléments participe aux deux formes d'appui à la parentalité ci-dessus énoncées.

Le jeu est un outil très souple, adaptable à nombre d'actions et de situations. Les bénéfices du jeu libre pour l'enfant sont nombreux. Il entretient « l'espace potentiel », celui du rêve, de la créativité qui protège l'enfant, tant de la poussée de ses pulsions internes que des pressions du réel exercées en particulier par la famille et l'école.

Il contribue à construire le sentiment d'estime de soi puisque le jeu est une fiction qui permet une expérimentation sans risque. Il n'y a ni échec, ni jugement, ni évaluation.

LUDOTHÈQUES

LA FONCTION PARENTALE



Un moment de plaisir partagé entre parents et enfants à la ludothèque.

Le jeu développe l'esprit de responsabilité, l'autonomie, la prise de décision, la persévérance, les facultés intellectuelles, langagières et motrices. Il permet à l'enfant de se confronter aux règles, d'entrer en relation avec d'autres joueurs, enfants ou adultes, de ritualiser la violence.

Pour les parents le jeu est un moyen de communication avec leurs enfants qui se situe sur un autre registre, celui du plaisir et du temps partagé, de l'évasion du quotidien aux échanges souvent plus tendus (autour de l'école, du fonctionnement de la vie familiale avec leurs contraintes). Il leur permet de poser un œil neuf sur les capacités de leur enfant.

La structure ludothèque offre aux parents la possibilité d'exercer des facultés qu'ils ne mettent pas en œuvre ordinairement, et de conforter la plus problématique d'entre elles : leur autorité. Pour cela la ludothèque dispose de nombreux atouts : des possibilités d'ouverture qui correspondent aux temps libres familiaux (week-end, vacances, soirées) s'ajoutant à des horaires plus traditionnels, la liberté d'esprit et la liberté concrète attachées à sa fréquentation, la double possibilité qu'offrent le prêt et le jeu sur place. Les adultes peuvent se poser en toute tranquillité, jouer ou pas, lâcher prise par rapport à leurs

enfants, prolonger en famille les plaisirs des jeux empruntés. Ils s'appuient sur les règles du lieu pour les faire respecter par leurs enfants, peuvent s'en saisir pour les transcrire chez eux. Ils bénéficient d'un lieu d'informations, d'échanges et de débats. Ils disposent d'un lieu intéressant d'observation de la diversité des modèles familiaux, des modes de relation aux enfants, enrichissant ainsi leur expérience. La ludothèque est un des rares lieux où les pères sont à l'aise. Les enfants sont confrontés aux règles du respect des objets, des personnes et des locaux avec une sanction à la clé (exclusion temporaire de l'aire de jeu, voire de la structure) d'autant plus durement ressentie qu'elle les prive du plaisir et de la compagnie.

Enfin, ce lieu intergénérationnel est une microsociété où les enfants, trop souvent par ailleurs cantonnés dans des fréquentations de leur âge, peuvent faire l'expérience de la diversité humaine dans toutes ses composantes d'âges, de milieux sociaux, de cultures.

L'exercice professionnel centré sur le jeu qui n'est « ni un prétexte pédagogique, ni un outil annexe, ni un élément accessoire » (Nathalie Roucoux) sert d'appui aux parents et d'éducation aux enfants. L'accueil est primordial, les qualités d'écoute, de disponibilité nécessaire pour offrir les conditions optimales de jeu et favoriser les échanges conviviaux. Le discernement est indispensable pour s'adapter aux différentes catégories de parents (les réticents, les consommateurs d'un service, les parents avides d'échanges pour sortir de leur isolement, les parents joueurs pour eux-mêmes, les parents conscients de l'importance du jeu et de la socialisation pour leur enfant, les parents intégrant le jeu dans une stratégie de réussite scolaire, les parents acteurs de la vie de la structure).

Le ludothécaire est tour à tour arbitre, régulateur, observateur, attentif au maintien des règles du lieu. Ses modes d'intervention auprès des adultes, des enfants, dans la relation enfant/parent se doivent d'être légers. Il joue le rôle de conseil tant dans le cadre du jeu sur place qu'au moment du

► prêt. Ainsi les parents peuvent étayer et affiner leurs décisions d'emprunt ou d'achat de jeux.

Le partenariat coule de source pour une ludothèque pensée comme un élément d'un ensemble d'équipements et de services offert à la population d'un territoire. Elle affirme ainsi une vocation généraliste d'ouverture à tous les publics. Elle bénéficie d'être une institution nouvelle mouvante, évolutive, plastique. La variété des partenariats qu'elle noue, adaptés à la diversité des territoires sur lesquels elle est implantée, ne cesse pas d'étonner (équipements petite enfance, centres de loisirs, écoles, foyers d'hébergement, établissements spécialisés, maisons de retraite...).

La ludothèque offre des conditions favorables pour que l'art d'être parent puisse se déployer

Ces conditions présentent l'avantage d'éviter une intervention directe sur la pratique parentale. C'est refuser la thématique appuyée « soutien à la fonction parentale » pouvant être reçue par les professionnels comme un mot d'ordre malgré toutes les précautions des prescripteurs. C'est se défendre ainsi du ciblage sur des catégories de parents présumés disqualifiés ou risquant de l'être. C'est refuser une normalisation non souhaitable et de toute façon irréalisable. C'est enfin reconnaître l'importance sociale de la fonction éducative, reconnaître qu'elle ne se réduit pas à une relation interpersonnelle parent – enfant.

Enumérons ces conditions favorables :

- Un accueil dénué d'arrière-pensées dans un espace aménagé.
- La possibilité pour les parents de prendre du temps pour eux et pour leur(s) enfant(s), ce qu'ils ne s'autorisent pas forcément chez eux, prendre du plaisir avec leur(s) enfant(s), sans rien chercher d'autre. C'est du temps partagé soustrait à la télévision qui réduit entre parents et enfants le temps commun de l'échange, en durée et en qualité, au profit du seul langage fonctionnel et utilitaire.
- L'occasion d'observer son enfant évoluer dans un lieu collectif.
- Des conseils judicieux pour éclairer les choix d'achat ou d'utilisation des jeux et jouets.
- La possibilité d'observer le style d'intervention éducative du ludothécaire envers l'enfant, ni autoritaire, ni permissif, à la fois souple et ferme. C'est sans doute le style le plus adapté à la situation éducative d'aujourd'hui, qui refuse tant l'autoritarisme traditionnel que « l'interdit d'interdire » du modèle soixante-huitard.
- L'opportunité de rencontrer d'autres parents, d'échanger avec eux, d'obtenir des informations, de se renseigner pour les nouveaux habitants sur les possibilités locales.
- La possibilité de rompre sa solitude pour le parent isolé, en congé parental ou déraciné. Les échanges, le plus souvent sur les questions de l'en-



Le jeu, un moyen de communication entre parents et enfants.

fance et de l'éducation, suscitent des confrontations de points de vue. On peut ainsi s'interroger, réfléchir, voire réajuster sa pratique.

- L'intérêt de trouver, sans l'avoir eu comme objectif de départ, une aide, un conseil pertinent, proposer ou bénéficier de l'entraide d'autrui.
- Le respect des finalités que les parents, dans leur diversité, assignent à la ludothèque : lieu de loisirs, lieu de délasserment, lieu de sociabilité, outil dans une stratégie éducative, lieu culturel, alternative à la rue...

La ludothèque, un lieu et un outil d'éducation

La ludothèque est aussi un lieu et un outil d'éducation où l'enfant passe du principe de plaisir au principe de réalité. Si nous reprenons les trois visées de l'éducation, nous pouvons dire que la ludothèque répond en partie à la première, c'est à dire au besoin de développement de l'enfant. En partie seulement, car il manque la confrontation au réel, au milieu naturel. De même, la ludothèque prépare l'enfant à la vie en société par l'intégration de règles, l'aptitude à négocier, ce qui est la deuxième visée. Troisièmement, la ludothèque promeut des valeurs comme la tolérance et le respect de l'autre, tout en laissant aux parents le soin de fixer les finalités qu'ils souhaitent à l'activité ludique, comme la recherche de l'excellence ou la coopération.

Parmi les effets éducatifs, nous retiendrons que la ludothèque :

- Contribue aux apprentissages de manière aléatoire et informelle.
- Place l'enfant dans une attitude active, en capacité de faire des choix, de prendre des responsabilités car elle est un remède à l'ennui, à la torpeur.
- Réhabilite l'autorité qui n'est pas suspecte de subjectivité, car elle émane des règles du jeu, des règles du lieu.

- Fournit à l'enfant l'occasion de lui apprendre la patience (attendre qu'un autre ait fini le jeu convoité), le partage (laisser les jeux à la ludothèque après utilisation sur place), voire à se déprendre des choses.
- Nourrit l'imaginaire de l'enfant par ses choix esthétiques de jeux et de jouets.

Limites et points de vigilance

Tel quel, cet exposé justifie la reconnaissance financière que les institutions peuvent apporter au titre du soutien à la fonction parentale.

Néanmoins, il nous faut noter un certain nombre de points qui limitent l'impact de la ludothèque dans sa fonction d'appui à la parentalité, et souligner ceux sur lesquels il convient d'être vigilant.

On ne peut que déplorer, au vu des atouts exposés, que la ludothèque soit une structure empêchée de les déployer. Son financement insuffisant et précaire limite son amplitude d'ouverture et donc réduit ses possibilités de toucher plus de familles et d'enfants, et de produire davantage d'effets en profondeur. Pour peu que la politique tarifaire décourage l'accès des familles gênées financièrement, et voici la ludothèque empêchée dans ses capacités d'action.

La ludothèque doit affirmer sa vocation culturelle en se dégageant des pressions de la consommation marchande. C'est dans la politique d'acquisition des jeux et jouets, notamment grâce aux circuits parallèles d'approvisionnement, dans les propositions équilibrées entre jouets électroniques, jeux virtuels, objets très simples, jouets de tout temps, dans l'aménagement non encombré de l'espace, que se joue sa petite musique particulière.

De même, en puisant dans l'univers ludique de notre société rurale multiséculaire, elle se dote des moyens de rejoindre les parents d'origine immigrée issus de sociétés traditionnelles. L'ouverture aux jeux d'autres cultures, le souci de transmettre le patrimoine ludique, la réserve critique à l'égard du déversement des nouveautés, l'attention à desserrer l'étau de l'immédiateté, concourent à inscrire la ludothèque dans la longue durée et à la placer résolument du côté culturel et éducatif. Ainsi, elle contribue à pallier les manques constatés dans notre société dont pâtissent enfants et parents. Elle fournit en partie un modèle éducatif adapté à notre époque et propose des valeurs de respect et de tolérance sur lesquelles peuvent s'appuyer les parents.

Pour assurer un appui à la fonction parentale, la ludothèque doit vérifier le caractère véritablement intergénérationnel de son public, ainsi que sa diversité. Elle doit s'assurer de la justesse de ses interventions vis-à-vis d'enfants en présence de leurs parents, et réciproquement. Cette délicate situation triangulaire devrait être réfléchie comme elle l'est en permanence dans les lieux d'accueil enfants-parents. Sa gestion ne peut être laissée à la seule intuition des professionnels et doit être intégrée en formation initiale et continue.

Une ludothèque peut se doter d'un projet explicite d'appui à la parentalité sans pour autant trahir son identité, grâce à la souplesse inventive. Elle sollicite et facilite l'initiative et la participation de ses usagers dans le choix, l'acquisition, le test de nouveaux jeux. Elle ménage des possibilités pour que les parents puissent faire la preuve de leurs talents dans la fabrication, la réparation de jeux, l'organisation et l'animation de manifestations ludiques, la participation au conseil d'administration de l'association...

La mise en œuvre est délicate. Cela suppose que les professionnels acceptent une forme de retrait, de se laisser surprendre sans être déstabilisés, de ne pas forcer dans la volonté à tout prix de faire participer les adultes, d'offrir des possibilités dont les parents se saisissent ou non.

La ludothèque dispose d'atouts exceptionnels

La ludothèque, outil de la modernité d'une société riche et ludique, dispose d'atouts exceptionnels pour représenter auprès des parents un appui culturel et éducatif de premier ordre.

La ludothèque constitue un établissement au carrefour du social, de l'éducatif et du culturel, à l'heure où l'on remet en cause les cloisonnements administratifs, où l'on favorise les recompositions institutionnelles autour des familles considérées dans leur globalité, pour mieux répondre aux besoins de celles-ci.

La ludothèque est un équipement où les parents d'aujourd'hui, notamment ceux des classes moyennes, accèdent de plein pied, se sentent immédiatement en accord ; où les pères peuvent s'autoriser de nouvelles façons d'agir, plus proches de l'enfant dans l'échange et le plaisir, conformément à une nouvelle représentation de la paternité qui s'élabore.

A la ludothèque les enfants, tous les enfants, sont à l'aise. En effet, face à l'abondance et à la variété des jeux et jouets, ils y trouvent les faciles ressorts de notre société : le plaisir, la jouissance, la satisfaction pulsionnelle immédiate, le goût du nouveau, la liberté.

Mais la ludothèque est une invitation à dépasser ces facilités. Elle recèle des atouts pour contrebalancer les déficits éducatifs de notre société relatifs à l'autorité, à la transmission, au respect des règles et des limites, à l'attitude active.

La ludothèque remédie à certains maux de notre société, comme la solitude, le stress, les fractures socioculturelles et générationnelles.

Alors que ce n'est pas prémédité, ni intentionnel, tout se passe comme si, en prenant les enfants « dans le sens du poil », la ludothèque disposait d'astuces, d'amorces pédagogiques pour développer une stratégie culturelle et éducative qui conforte les parents, pour peu qu'elle reste vigilante aux écueils énoncés et que les institutions reconnaissent tout l'intérêt qu'elle représente. ■

PALMARÈS DE L'AS D'OR-

Un jury composé de 8 professionnels du jeu avait la lourde tâche de tester l'ensemble des nouveaux jeux de société proposés sur le marché français au cours de l'année écoulée. Et tout cela en vue d'établir une liste de 10 nominés, présentée au public le 9 mai 2005 lors du festival des jeux de Saint-Ouen, au nord de Paris.

La mission du jury ne s'arrêtait pas là. Il a encore fallu départager ces 10 jeux pour désigner non pas un mais **deux** lauréats ! En effet, la petite nouveauté de l'année réside dans l'attribution d'un prix As d'Or - Jeu de l'Année Enfant.

Le jury a choisi le jour de la Fête du Jeu, le 28 mai dernier, pour mettre fin à nos attentes et nous dévoiler les noms des lauréats.

Trêve de bavardage... découvrons plutôt ce palmarès !

L'As d'Or - Jeu de l'Année Enfant 2006 a été décerné à ...

Splash Attack

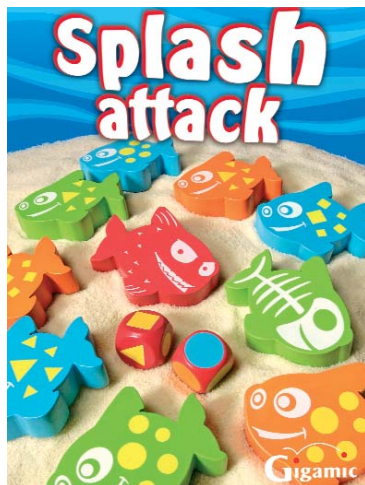
Auteur : Thierry Chapeau

Editeur : Gigamic

Prix : 19 euros

Jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Durée d'une partie : 10 minutes



Jeu d'observation et de rapidité, Splash Attack permet aux petits comme aux plus grands de partir à la pêche. Soyez le plus rapide à saisir le poisson dont la couleur et la forme des écailles sont indiquées par les dés. Dès que cette combinaison apparaîtra à nouveau, vous devrez taper sur le piranha pour pouvoir le croquer. A moins qu'un joueur ne soit

plus rapide que vous, et dans ce cas, le poisson retournera au centre du jeu. Trois poissons croqués et c'est gagné !

Un sac vous permet d'y glisser poissons et dés. Vous pourrez ainsi jouer partout !

L'As d'Or - Jeu de l'année 2006 a été attribué à ...

Time's up !

Auteur : Peter Sarrett

Editeur : Repos Production - R&R Games - Asmodée

Prix : 34,95 euros

Jeu pour 4 à 12 joueurs à partir de 12 ans

Durée d'une partie : 45 minutes

Time's up ! est un jeu de course contre la montre, qui promet de grands moments d'hilarité ! A classer, donc, dans la catégorie ambiance.

Il vous faudra faire deviner à vos partenaires le plus de personnalités possibles. Cela vous paraît simple ? Attention, il ne s'agissait que de la première manche ! Lors des deux autres étapes, vous devrez d'abord n'utiliser qu'un seul mot pour dévoiler l'identité de la personnalité, puis ensuite la mimer !

Les autres nominés sont...

Akaba

Auteur :

Guido Hoffmann

Editeur : Haba

Prix : 33 euros

Jeu pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Durée d'une partie : 20 minutes

Un petit tour en tapis volant, ça vous dit ? Ce jeu, aux illustrations magnifiques, vous emmènera au pays des 1000 et une nuits. Faites voler votre tapis à l'aide d'un soufflet jusqu'au bazar et tentez de récupérer cinq cadeaux. Il vous faudra faire preuve d'adresse pour mener votre tapis à bon port, mais également solliciter votre mémoire pour retrouver les bonnes marchandises. La qualité du matériel tout comme le mode de déplacement original charmera les joueurs de tous âges.



Bug Bluff

Auteur : Jacques Zeimet

Editeur : Drei Magier Spiele

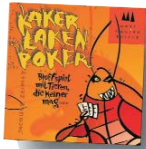
Prix : 12 euros

Jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans

Durée d'une partie : 15 minutes

Vous aimez les cafards, les crapauds, les scorpions et les rats? Non? Et bien raison de plus pour vous

JEU DE L'ANNÉE 2006



en débarrasser en donnant vos cartes à vos adversaires. Mais attention, ici le bluff est requis. Il faut savoir convaincre

vos voisins que la carte « araignée » qui encombre votre main est en fait une punaise. Le joueur peut accepter la carte en reconnaissant qu'il s'agit bien d'une punaise, la refuser, ou encore ne pas se prononcer et la proposer à d'autres. S'il s'est trompé, il place la carte devant lui. Celui qui se retrouve avec 4 bestioles identiques a perdu.

La qualité des illustrations, qui sont toutes différentes, va même finir par vous faire aimer ces petites bêtes !

Les Chevaliers de la Table Ronde

Auteur : Bruno Cathala et Serge Laget

Editeur : Days of Wonder

Prix : 49,90 euros

Jeu pour 3 à 7 joueurs à partir de 10 ans

Durée d'une partie : 60-90 minutes

Les Chevaliers de la Table Ronde vous invitent à une belle aventure héroïque : saisissez votre plus belle armure et rejoignez Arthur, Gauvain, ou Perceval dans leurs quêtes contre le Mal. Défendez Camelot, remportez des épées blanches et vous trouverez le chemin du Bien. Mais attention un félon est peut-être parmi vous. Saurez-vous le démasquer ?

A noter que ce jeu de coopération et d'ambiance prend toute sa dimension à 5 ou plus.



s'affronter en tentant de placer leur bille sur la ligne de départ de leur adversaire. Pour cela, déplacements et passes seront nécessaires, et un habile système de défenses-attaques est à mettre en place. D'une grande finesse tactique, ce jeu séduit par la simplicité de ses règles et son très beau matériel.

A noter qu'il existe également en version surdimensionnée, au prix de 140 euros H.T. pour les ludothèques.

Dungeon Twister

Auteur : Christophe Boelinger

Editeur : Asmodée

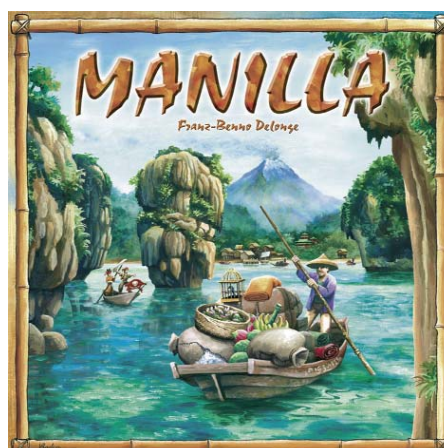
Prix : 29 euros

Jeu pour 2 joueurs à partir de 10 ans

Durée d'une partie : 60 minutes

Dungeon Twister s'adresse plutôt à des joueurs expérimentés. Chacun d'entre eux incarne une équipe de 8 aventuriers pris au piège dans un labyrinthe mécanique. Dans l'aventure qui les mènera vers la sortie, ils découvriront des salles, les feront pivoter, déplaceront leurs personnages et engageront des combats avec leurs adversaires.

Ce jeu très tactique peut être complété par ses nombreuses extensions, qui accroissent alors encore les possibilités et les scénarii de jeux.



Manilla

Auteur : Franz-Benno Delonge

Editeur : Zoch - Gigamic

Prix : 31 euros

Jeu pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Durée d'une partie : 60 minutes

Embarquez sur les jonques de Manille, entrez dans l'ambiance du trafic et du marché noir! Pariez sur



Diaballik

Auteur : Philippe Lefrançois

Editeur : Territoires d'Outre Monde

Prix : 39 euros

Jeu de stratégie pour 2 joueurs à partir de 8 ans

Durée d'une partie : 20 minutes

Ce jeu de stratégie abstrait reprend le principe des jeux sportifs, tels le football, le handball ou d'autres. Les deux joueurs vont

SÉLECTION JEUX ET LIVRES

► les bateaux chargés de marchandises qui arrivent au port, infiltrer les quais de vos complices, qu'ils soient marchands, pilotes, agents d'assistance ou pirates, pour qu'ils vous rapportent fortune. Jeu de hasard, de paris et de prise de risques, Manilla séduira les joueurs de tous âges par l'ambiance particulière qu'il dégage.

Non Merci

Auteur : Thorsten Gimmler

Editeur : Amigo - Gigamic

Prix : 9 euros

Jeu pour 3 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Durée d'une partie : 20 minutes



Non merci est un petit jeu simple et rapide, qui devrait plaire à plus d'un joueur.

Le principe du jeu repose sur la prise de risques et la question suivante : prendre ou ne pas prendre la carte ?

L'objectif est d'obtenir le

moins de points de pénalité, qui correspondent aux chiffres inscrits sur les cartes (numérotées de 3 à 35). Pour cela, me direz-vous, il suffit de ne pas prendre les cartes qui sont proposées, une à une, à chaque joueur. Mais cela n'est pas si simple ! Pour passer son tour, il faut poser 1 jeton sur la carte mise en jeu. Or ces jetons sont en nombre limité. Et une fois sa réserve personnelle épuisée, on ne les obtient qu'en acceptant des cartes ! Par ailleurs,

les jetons comptent à la fin de la partie comme points de bonus.

Autre subtilité du jeu, les suites. Si vous cumulez les cartes 20, 21 et 22, seule la plus petite carte compte. Vous n'aurez que 20 points de pénalité.

A vous, donc, de savoir dire Merci ou Non Merci au bon moment.

Puerto Rico

Auteur : Andreas Seyfarth

Editeur : Tilsit - Alea

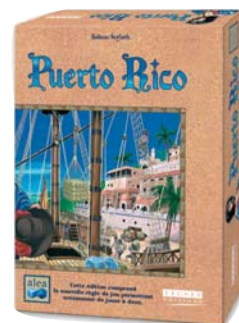
Prix : 39 euros

Jeu pour 2 à 5 joueurs à partir de 12 ans

Durée d'une partie : 90 minutes

L'île de Puerto Rico n'attend que vous ! Gérez votre plantation, développez les cultures, construisez des bâtiments, faites fructifier votre fortune ! Pour cela, soyez tour à tour planteur, marchand, artisan, intendant ou capitaine en fonction de vos besoins. Faites preuve de stratégie, choisissez le bon personnage en prenant garde à ne pas avantager les autres joueurs.

Les parties de Puerto Rico se suivent sans se ressembler et cela grâce à une excellente mécanique, qui permet de jouer aussi bien à 2 qu'à 5.



SÉLECTION LIVRES

EXCITATION, JEU ET GROUPE

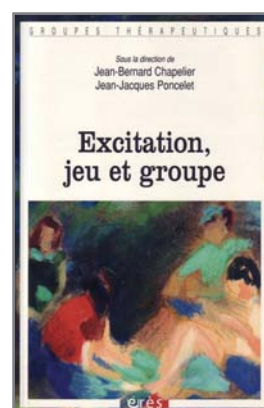
Jean-Bernard Chapelier et Jean-Jacques

Poncelet (sous la direction de)

Editions Erès – 2005 – 250 pages – 23 euros.

Dans les groupes d'enfants et d'adolescents, l'excitation, médiatisée par le jeu et contenue par le cadre groupal, se transforme en représentations de plus en plus élaborées. Les jeux collectifs peuvent revêtir des formes très variées : chahut, jeu sur les fantômes (*play*), jeux d'apprentissage, jeux organisés (*games*), jeux de rôle, etc. Ils atteignent les différents niveaux de la symbolisation permettant ainsi des progrès thérapeutiques certains.

Ce livre analyse et décrit les processus individuels



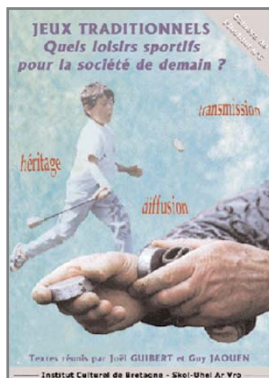
et groupaux qui se développent à partir du jeu ; les expériences cliniques présentées ici en montrent l'intérêt dans diverses situations (psychothérapies de groupe, psychodrame, thérapies familiales, groupes de parents, groupes de formation...) et dessinent des modalités d'utilisation adaptées aux besoins des patients.

(extrait de la 4^{ème} de couverture)

JEUX TRADITIONNELS Quels loisirs sportifs pour la société de demain ?

Joël Guibert et Guy Jaouen (sous la direction de)
Editions Cahiers de l'Institut culturel n°6 – 2005 –
200 pages – 15 euros.

Les 3, 4 et 5 octobre 2002, une manifestation internationale sur les jeux traditionnels était organisée à Nantes par la Confédération FALSAB et l'Institut Culturel de Bretagne (ICB) avec l'aide de l'association européenne des jeux et sports traditionnels. Ces rencontres ont attiré 96 organisations différentes de 7 pays.



Jeux traditionnels constitue les actes de ce colloque. Son objectif majeur était de faire le point sur les enjeux sociétaux au travers des héritages, de la transmission et de la diffusion des jeux et sports traditionnels. Les participants se sont penchés sur ces pratiques identitaires (dont certaines ont disparu et beaucoup d'autres sont en danger) et sur ce que peuvent nous apprendre les jeux et sports traditionnels face aux défis de notre société contemporaine.

Jeux traditionnels constitue les actes de ce colloque. Son objectif majeur était de faire le point sur les enjeux sociétaux au travers des héritages, de la transmission et de la diffusion des jeux et sports traditionnels. Les participants se sont penchés sur ces pratiques identitaires (dont certaines ont disparu et beaucoup d'autres sont en danger) et sur ce que peuvent nous apprendre les jeux et sports traditionnels face aux défis de notre société contemporaine.

L'ENFANT CONSOMMATEUR – Variations interdisciplinaires sur l'enfant et le marché

Valérie-Inés de La Ville (sous la direction de)
Editions Vuibert – 2005 – 314 pages – 27 euros.



L'enfant contemporain naît, grandit et se prépare à vivre dans une société de consommation. Le constat n'est pas nouveau, mais au delà se posent un certain nombre de questions. Comment l'enfant fait-il son entrée dans la société marchande ? Peut-on le considérer comme un consommateur à part entière ? Quel est l'im-

Impact sur les cultures des enfants des pratiques managériales destinées à promouvoir un ensemble de produits ou de services auprès d'eux ? Faut-il renforcer la protection de l'enfant face aux dérives de certaines pratiques commerciales ? Comment valoriser les capacités critiques des enfants et leur faculté d'adaptation – toujours inventive et souvent résistante – aux différentes sollicitations com-

merciales ? Doit-on mettre en place une éducation à la consommation afin d'aider les enfants à devenir des consommateurs compétents et responsables ?

Cet ouvrage résulte des efforts conjoints de chercheurs issus de champs disciplinaires différents – histoire, sociologie, psychologie, communication, sciences de l'éducation, sciences de gestion – et de praticiens afin d'appréhender les enjeux propres à la consommation enfantine dans la société contemporaine. Comprendre ce qui se joue et se noue dans la relation entre l'enfant et le marché réclame un échange interdisciplinaire approfondi et une réflexion critique à laquelle les responsables d'entreprises, soucieux de l'acceptation de leurs pratiques professionnelles, sont invités à apporter leur contribution, tout comme les parents, les associations de consommateurs et les responsables politiques.

(4^{ème} de couverture)

LA PLACE DES LUDOTHEQUES DANS LE SOUTIEN A LA FONCTION PARENTALE

Luce Dupraz
Edité par l'ALF – 2005 – 106 pages –
23 euros + 4 euros de port.



Réalisée par Luce Dupraz à la suite d'une enquête conduite sur trois années avec la participation d'un groupe de travail constitué de ludothécaires expérimentées, à travers des visites de ludothèques et des rencontres multiples, cette étude met en lumière un double paradoxe : celui de l'existence même de

la ludothèque et celui de la notion controversée de « soutien à la fonction parentale ».

Elle montre à travers quelles mutations de la famille contemporaine, liées à la crise de l'éducation, ce dernier thème s'est imposé aux institutions, dont elle expose les orientations et les contraintes à travers l'analyse des circulaires interministérielles. Puis, interrogeant les dimensions de l'activité ludique, et parallèlement le fonctionnement de la ludothèque, son mode d'exercice professionnel, ses limites et son type très particulier de relations avec les parents, elle souligne à la fois l'atout que représente cet équipement culturel dans la vie sociale et les risques qu'il doit éviter - relativement au marché des jeux ou à la tentation d'imposer un modèle éducatif.

Elle révèle le bénéfice indirect bien réel mais "non prémédité ni intentionnel" que la ludothèque apporte aux parents d'aujourd'hui. ■

FORMATIONS

« Le jeu symbolique en ludothèque »

Nadège Haberbush, formatrice, co-directrice de l'association *Les enfants du jeu* (ludothèque-ludomobile-formation) à Saint-Denis (93), interviendra sur le thème « le jeu symbolique en ludothèque » le **3 février 2006** à Paris.

Tarif : 60 euros.

Inscriptions et programme détaillé à l'ALF.

« Fête du Jeu »

Clémence Richard, chargée de mission à l'ALF, animera une formation « Fête du Jeu » le **2 février 2006** à Paris. Celle-ci s'adresse aux initiateurs d'une fête du jeu. Au programme, des ateliers sur les thèmes « comment réaliser son plan de communication adapté à son projet local ? », « comment financer son projet ? », « c quelles animations proposer ? ».

Tarif : 60 euros.

Inscriptions et programme détaillé à l'ALF.

Ne pas manquer !

15 au 18 janvier 2006

salon Univers d'Enfants au Parc des Expositions de Paris Nord Villepinte (95) - www.univers-enfants.com.

25 au 28 janvier 2006

British Toy Fair à Londres (Angleterre) - www.britishtoyfair.co.uk.

2 au 7 février 2006

foire internationale de Nüremberg (Allemagne) - www.spielwarenmesse.de.

15 au 19 février 2006

le festival international des Jeux de Cannes fête ses 20 ans ! - www.festivaldesjeux-cannes.com.

20 mai 2006

8^{ème} édition de la Fête du Jeu.

EXPOSITIONS

« L'Histoire par les jeux et jouets dans les musées d'Ile-de-France »

Le musée Français de la Carte à Jouer invite à un voyage dans le temps du **1^{er} décembre au 24 février**. Découvrez au fil des siècles les objets ludiques qui ont marqué chaque époque. Ils apparaissent dès lors comme des objets culturels, témoins de la société qui les a conçus. Doublés d'une dimension affective, ils évoquent également une autre histoire, plus intime cette fois, celle qui lie chaque jeu ou jouet à celui qui les détient.

Lieu : musée Français de la Carte à Jouer d'Issy-les-Moulineaux (92).

Renseignements : Tél : 01 41 23 83 60.

« Dodo l'enfant do : poupons, poupards et nouveaux nés, 1855-2005 »



Le musée de la Poupée propose une exposition sur le thème « Dodo l'enfant do : poupons, poupards et nouveaux nés, 1855-2005 » du **4 octobre au 15 janvier** à Paris. Découvrez l'évolution des techniques, depuis les premiers modèles de cire, de papier mâché, ou de porcelaine émaillée,

jusqu'au poupon tout articulé qui parle et fait pipi. Au fil du temps, le nouveau né gagne en réalisme et en potentiel ludique. Cette exposition est également l'occasion de retrouver l'univers qui accompagne ces jouets, comme vêtements, mobilier, accessoires et illustrations.

Tarifs : adulte : 6 euros - réduit : 4 euros - enfant : 3 euros.

Renseignements : Tél : 01 42 72 73 11 -

www.museedelapoupeeparis.com.

Ludexpo

La 9^{ème} édition de Ludexpo, salon organisé par l'ALF Ile-de-France, se tiendra les **2 et 3 décembre 2005** à Paray-Vieille-Poste (91). La journée du vendredi, consacrée aux professionnels, sera articulée autour du thème « professionnalisation et nouveaux métiers de l'éducation populaire ». Au programme : conférences, débats et présentation de BDLude. Le samedi, l'espace Tabarly sera transformé en ludothèque géante, avec des espaces spécifiques comme la rue de la Solidarité, le village symbolique ou encore la place des Grands Jeux.

Tarif : adhérents : 7,5 euros - non-adhérents : 25 euros.

Renseignements : Tél : 01 53 62 06 00 - www.alif-ludo.org



Pretoria 2005 : 10^{ème} congrès international des ludothèques

Organisé par l'association internationale des ludothèques (ITLA) en collaboration avec l'association nationale des ludothèques sud-africaines, il s'est tenu du **19 au 23 septembre**.

Un résumé en quelques chiffres :

- 270 délégués venus de 24 pays.
- La France représentée par 4 personnes : Cindy Piété, présidente, et Alice Lucot, déléguée générale de l'ALF, Nathalie Roucoux, enseignante en sciences du jeu à l'université Paris 13 et Dominique Dumeste, responsable du ludobus *Ludambule* de Gap.
- 6 interventions françaises. Nous avons encore une fois mesuré tout l'intérêt porté à la charte de qualité des ludothèques françaises à travers le monde !