

alf

LA LETTRE



N°7 ISSN : 1158 - 016X

LETTRE TRIMESTRIELLE : OCTOBRE - NOVEMBRE - DECEMBRE 1994

EDITORIAL

LA PREMIERE DE "CITÉS EN JEU"

Le 21 novembre à Paris, le Ministère des Affaires Sociales, de la Santé et de la Ville, nous accueillait pour la présentation publique du documentaire vidéo produit par l'ALF, "Cités en Jeu - des ludothèques au cœur des quartiers". **Plus de 200 personnes ont participé à cet événement.**

Cette journée a été l'aboutissement d'un partenariat où nous avons pu apprécier tout au long de la réalisation de cette vidéo, le soutien financier et moral des institutions et des ministères, sans lesquels ce projet n'aurait pu voir le jour.

La présence et l'engagement des représentants du Ministère des Affaires Sociales (Direction de l'Action Sociale et Délégation Interministérielle à la Ville), du Ministère de la Jeunesse et des Sports, de la CNAF, du FAS (Fonds d'Action Sociale), de la Fondation de France, est une étape importante dans l'histoire des ludothèques. Cela démontre l'intérêt grandissant des pouvoirs publics pour ces nouvelles structures sociales et culturelles que sont les ludothèques.

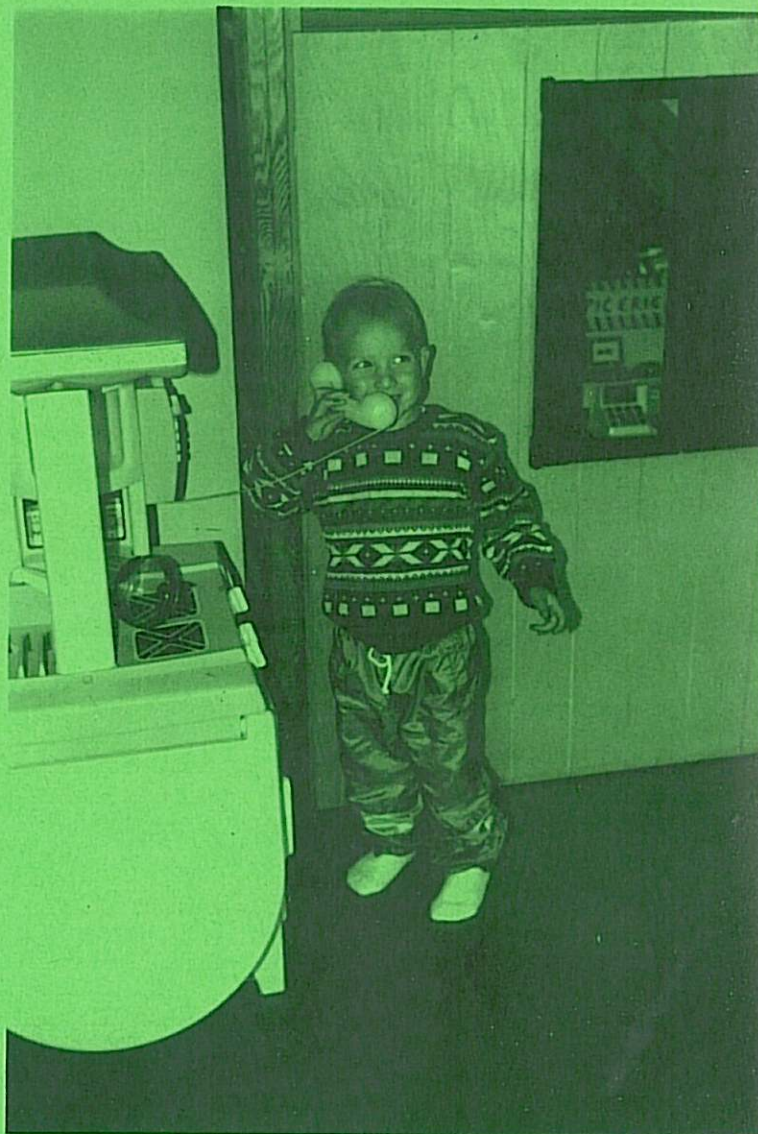
Cette reconnaissance est le résultat de l'action de l'ALF, mais aussi de celle que chacun ou chacune mène au sein de la ludothèque de son quartier ou de sa ville. Elle doit nous encourager, en sachant que c'est par la qualité de notre travail et notre professionnalisme que nous progressons vers une plus grande crédibilité.

La prochaine étape de cette dynamique est la consolidation des projets de formations diplômantes pour lesquelles l'équipe du conseil d'administration se mobilise.

L'ALF par la production de ce film vidéo, met à la disposition des ludothèques qui le souhaitent un argumentaire qu'il appartient à chacun d'utiliser.

En présentant "Cités en Jeu" aux décideurs de votre commune ou de votre structure, vous vous donnez les moyens de valoriser votre action et participez à l'évolution de la profession en laquelle vous croyez.

La présidente
Roselyne Juliot



Ludothèque du Marché, Vandœuvre - Photo Florence Saffroy

SOMMAIRE

- Paroles p 2
- Formation
Université d'été des ludothécaires 1994 :
Intervention de Georges Reddé p 3 et 7
- Pleins Feux sur les Ludothèques
La région Nord p 4 et 5
- A lire p 6
- Annuaire des Associations Régionales p 7
- Infos
AG ALF du 28 janvier 95
Stand ALF Salon du Jouet 95
"Cités en Jeu" en cassette vidéo p 8

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Composition du C.A. 94

Présidente : Roselyne Juliot
 Vices Présidentes : Martine Muller et Florence Ginguéné
 Secrétaire : Françoise Soulat
 Secrétaire Adjointe : Madeleine Haguet
 Trésorière : Liliane Blais
 Trésorier Adjoint : Yves Roig
 Membres : François Briançon, Annie Chiarotto, Claude Frigiotti, Jean Marquet, Marie-Dominique Martin, Dominique Montjoie, Jean-Marie Nazarenko, Nelly Pasquier, Colette Vigoureux, Danielle Villepoux.

Qui sont les membres du C.A. ?

Chaque trimestre, des membres du C.A. se présentent et exposent leurs motivations.

• **Marie-Dominique Martin** : "Je travaille depuis 20 années dans l'animation pour la ville de Villeneuve d'Ascq, mais c'est en 1986 que j'ai découvert les ludothèques en devenant responsable de la 2ème ludothèque municipale qui ouvrait sur la ville.

Après 5 années d'activités, la ludothèque a acquis ses lettres de noblesse notamment grâce aux animations extérieures qui au fil des saisons ont eu lieu sur la chaussée piétonne située au cœur du quartier de La Cousinerie. De plus, il fallait faire connaissance avec le "monde du jeu" et toutes les personnes qui travaillent pour son développement et sa reconnaissance.

C'est en 1991 que je prends la fonction de trésorière au sein de l'association régionale des ludothèques Nord Pas de Calais. Puis, ressentant un grand besoin de formation, je suis celle de ludothécaire à l'INFOREC de Bordeaux, et j'ai aussi le désir de retransmettre autour de moi tous les acquis.

Mon dernier engagement fut d'entrer au Conseil d'Administration de l'ALF. Etre partie prenante d'une équipe qui a le souci de faire le maximum pour le développement qualitatif et quantitatif des ludothèques ainsi que pour la reconnaissance du jeu et de ses valeurs était pour moi un de mes grands objectifs."

• **Claude Frigiotti** : Responsable de la ludothèque associative "Les Enfants du Jeu" à Saint Denis, dans la banlieue nord de Paris.

Diplômes : DEUG ECA, BAF, BAFD, BEATEP option ludothèque.

"La ludothèque a ouvert ses portes depuis le mois de mai 1988. L'apport de jeux de récupération par l'intermédiaire du centre social de Garges les Goneses et le prêt de locaux par l'OPHLM pour l'été, a permis de faire démarrer le projet. Cette première expérience a montré la nécessité d'un lieu tel que la ludothèque, au cœur d'un quartier dit "sensible".

D'abord bénévole, je me suis investi dans cette structure et ce quartier. A force de travail, nous avons fait nos preuves, obtenu des finances et nous avons acquis la confiance des familles.

Notre association favorise l'autonomie, la responsabilisation de l'enfant. Notre travail s'articule autour de la prévention de la pré-délinquance et l'insertion sociale.

Ma candidature au Conseil d'Administration de l'ALF était destinée à comprendre les raisons des perpétuels différents existant entre l'ALF et l'ALIF."

• **Madeleine Haguet** : "Je suis responsable de la ludothèque du Foyer des Jeunes Travailleurs «Les Abeilles» à Nancy (créée en 1986) et présidente de l'ALF Lorraine.

En janvier 1991, je me rends à l'Assemblée Générale de l'ALF : 1^{er} prise de contact. Ma voisine de réunion, Martine Muller, me conseille de me présenter au Conseil d'Administration pour faire connaître les ludothèques de Lorraine et pour obtenir des moyens pour la création et le développement de nouvelles ludothèques. J'ai découvert l'ALF en entrant au CA, donc de l'intérieur.

Pour moi c'est avant tout un moyen de formation, un lieu d'échanges, un lieu où l'on peut faire reconnaître et les ludothèques gérées par des bénévoles (coup de chapeau à la ludothèque de Thionville gérée par 15 bénévoles qui défendent leur bénévolat), et les ludothèques gérées par des salariés (souvent aidés par des bénévoles).

Cela m'intéresse de participer à une association nationale qui promeut les 2 types de fonctionnement en mettant en place des formations telle que l'Université d'Eté, ouverte à tous, permettant aux uns et aux autres de s'enrichir. Promouvoir les ludothèques de bénévoles aussi bien que celles de professionnels n'empêche nullement de travailler à la reconnaissance de la profession, à la mise en place de formations qualifiantes.

Pourquoi un deuxième mandat au vu du temps investi dans les transports ?

C'est une histoire d'équilibre. C'est la balance de la ludothèque : on prend, on rend.

• 1^{er} mandat pour m'informer, me former, absorber les repères de notre association nationale et ceux du monde du jeu et du jouet et transmettre les informations, les demandes de notre région.

• 2^{ème} mandat pour faire fructifier ces acquis et participer davantage aux décisions, au montage de projets et à leur réalisation.

En tant que présidente de l'ALF Lorraine, je trouve dans l'ALF une aide précieuse pour le montage de dossiers pour notre région.

• **Yves Roig** : "Le jeu, les jeux, les jouets, le "jouer" nous en ressentons tous l'existence... et le besoin. Nous savons par notre expérience d'enfant que par le jeu nous sommes devenus adulte..."

Mais après, tout cela se perd, se dilue, s'interprète, se galvaude. Les ludothèques sont là pour en parler, pour lui redonner un sens et pour le vivre. C'est pour cela que j'adhère à l'ALF., que je suis ludothécaire à la ludothèque "du Puits qui Chante" à Perpignan. Formateur en techniques éducatives et de loisirs à l'U.F.C.V., je suis actuellement engagé dans une recherche sur la fonction sociale du jeu dans la petite enfance.

Je me suis présenté au Conseil d'Administration de l'ALF afin de mettre mes compétences au service des ludothèques et de leurs adhérents pour que puisse émerger à moyen terme une véritable identité nationale de notre mouvement".

UNIVERSITÉ D'ÉTÉ DES
LUDOTHÉCAIRES 1994

SYNTHÈSE DE L'INTERVENTION

"Activité ludique - Jouets et Environnements" par Georges REDDÉ

L'enfant va «de l'acte à la pensée». Il a besoin d'un environnement aménagé adéquat à ses «compétences». Les apprentissages se font «en contexte». L'enfant a donc besoin de «cadres» et de contenants de pensée pour son «appropriation» des savoir-faire au sein de la culture.

Nous assistons aujourd'hui à un développement considérable des ludothèques. Elles se multiplient et elles se diversifient à mesure qu'elles répondent plus aisément à des environnements (eux-mêmes différenciés) par des formules d'aménagement de lieux et des modalités de fonctionnement accordées à la diversité de ces demandes.

Nous trouvons également dans l'opinion une image plus favorable qu'elle ne fut du jeu et des jouets et une conception plus ouverte du rôle du jeu et des jouets dans le développement de l'enfant.

Enfin, les chercheurs ont accrédité l'idée que l'enfant va «de l'acte à la pensée» (Wallon), qu'il a besoin d'un environnement aménagé adéquat à ses «compétences», que les apprentissages se font «en contexte» et que l'enfant a donc besoin de «cadres» et de contenants de pensée pour son «appropriation» des savoir-faire au sein de la culture.

Trois questions sont posées :

- Si l'activité est nécessaire au développement de l'enfant, quels sont les caractères propres à l'activité ludique et quelle est sa portée ?

- Si l'activité a pour condition de son développement des contextes aménagés avec des équipements ludiques mis à la disposition des enfants, quel est le rapport que ces supports matériels et ces espaces entretiennent avec les images de l'enfance, du soin à donner aux enfants et avec les conditions de vie actuelle ?

- Si les ludothèques sont des environnements socio-culturels supports de l'édification des conduites et de la personnalité de l'enfant, comment théoriciens et praticiens, chercheurs et ludothécaires, peuvent-ils coopérer à l'aménagement et à la gestion des pratiques socio-culturelles des enfants ?

I - L'enfant se construit à travers son action parce-que la vie elle-même se présente comme «d'explication de l'être vivant avec le milieu», le rapport évolutif de l'organisme à l'environnement. L'activité ludique prend place dans l'activité d'un être immature en relation avec des adultes qui prennent en charge ses conditions biologiques de survie.

- L'activité ludique est une **activité non contrainte** de «mise en ordre de la spontanéité» (Château), une activité de plaisir.

- L'activité ludique est **étayée et instrumentée**. Les jouets introduits comme éléments tiers dans la relation, initialement de contacts mère-enfant, engagent des interactions différenciées et un travail mental d'élaboration. La séparation se fait sans perte grâce à ces supports d'affects.

- L'activité ludique est **gratuite** c'est-à-dire qu'elle ne poursuit pas des intérêts biologiques et des fins pragmatiques. Elle n'est pas utilitaire.

II - L'activité ludique prend des caractères spécifiques suivant les environnements dans lesquels elle se poursuit ou suivant les environnements auxquels on la réfère : la société contemporaine, l'institution familiale, la ludothèque.

a - Dans le monde «technico-social», il s'établit une **communication par les objets culturels**.

Les jouets représentent un «microcosme» culturel (J. Bruner) et assurent une circulation de la culture en tant que représentants, au sein de l'environnement que constitue «le parc des jouets», des techniques, des sciences, des arts et des croyances.

La «société post-industrielle» est une «société d'apprentissage» (J. Bruner). Les connaissances scientifiques sont à la base des réalisations techniques comme elles sont à la base des pratiques sociales et des conduites personnelles.

La société «post-moderne» met en place des rapports nouveaux entre les institutions et des pratiques nouvelles dans les institutions. Les enfants ont à faire à de nombreuses institutions (famille, garderie, crèche, école, ludothèque, ...). De très nombreux changements sont intervenus dans la famille.

Les enfants doivent pouvoir accéder à la connaissance et à la pratique des codes sociaux. Cette transmission se fait en grande partie grâce à l'activité ludique et à travers l'utilisation des jouets, des «objets socialisés», des «œuvres culturelles» (Ph. Malrieu).

b - L'activité ludique trouve dans le **cadre familial** son lieu de naissance. C'est dans le plaisir partagé des interactions précoces mère-enfant que l'enfant découvre le jouet, l'investit et accepte la séparation d'avec la mère et l'utilisation du temps où il est seul pour jouer avec ses jouets. Le développement des activités ludiques est à référer à la famille.

- Les caractéristiques du jeu de l'enfant sont en relation avec le type d'éducation, l'image du jouet et la représentation de l'enfance et du jeu dans le développement de l'enfant qu'ont les parents. (Les enfants de parents anxieux ont une activité ludique, en général, assez réduite. Les enfants de milieux sociaux les plus modestes ont, fréquemment, un jeu symbolique très élémentaire.)

c - Quelles sont les caractéristiques spécifiques de la ludothèque et de l'activité ludique dans ce cadre institutionnel ?

La **ludothèque** est un espace culturel, un espace culturel contemporain, une institution socio-éducative.

Espace culturel :

• Des ludothécaires animent de leur présence d'adultes ce lieu. Présence d'enfants qui viennent emprunter des jouets ou jouer. Des parents le fréquentent et peuvent y jouer avec les enfants.

• Des matériels culturels, un équipement matériel culturel - sorte d'équivalent du «parc des jouets» dans la famille - c'est-à-dire un stock de jouets «en état de vie» disponible au prêt, stock en partie représentatif, dans sa composition, de la représentation que les ludothécaires ont du développement de l'enfant. Un espace de jeu où jouer.

• Une règle de fonctionnement, celle du prêt, de l'échange, de la restitution de ce qui est emprunté - contrat qui fonde la vie sociale qui ne saurait reposer sur le don ou sur le mythe du Père Noël offrant sans retour !

La ludothèque est donc une institution, un espace culturel procédant à la diffusion de la culture par la circulation des objets culturels.

Espace culturel contemporain :

• La ludothèque répond à une demande sociale de moyens (en personnes, en matériel, en espaces, en règles de fonctionnement) qui permettent aux enfants de se développer en pratiquant le jeu libre, le jeu orienté, le jeu dirigé. En ce sens elle est inséparable d'une conception de l'enfant, des modes de garde et des modalités éducatives.

• Elle est inséparable des représentations relatives au rapport du travail et du loisir et aux conditions de leur exercice.

• Elle correspond à une conception éducative et pédagogique où les rapports des adultes aux enfants sont moins coercitifs, où les lieux de vie sont multiples, où la pédagogie implicite prend place à côté de la pédagogie explicite de l'école.

(suite page 7)

PLEINS FEUX SUR LES LUDOTHEQUES DE LA REGION NORD

Le Nord, c'est

3 965 058 habitants (I.N.S.E.E. 1990),

2 départements : Le Nord, Le Pas-de-Calais

78 ludothèques

- 63 dans le Nord
- 15 dans le Pas-de-Calais

HISTORIQUE

La première ludothèque de la région est créée en 1978 à Villeneuve d'Ascq, à l'initiative de la municipalité.

Puis, très vite, de nombreuses ludothèques voient le jour pour atteindre rapidement un nombre conséquent: environ 45 en 1982, 52 en 1988, 78 aujourd'hui. Il est vrai que la plupart de ces ludothèques ont été créées par des bénévoles et sont encore pour beaucoup aujourd'hui gérées par des équipes fonctionnant essentiellement sur le bénévolat, bien que certaines ludothèques associatives aient des salariés sur des temps partiels.

Toutefois, les ludothèques municipales montrent la voie en salariant des personnes à plein temps, depuis déjà plusieurs années. Cette voie commence à faire de plus en plus d'émules. C'est ainsi que 3 ludothèques municipales viennent d'ouvrir ces derniers mois : une à Bruay la Buissonnière, en juin dernier, une autre en octobre à Lambersart (3^{ème} ludothèque pour cette municipalité) et une dernière à Ronchin en novembre, toutes trois dans le cadre de Contrats Enfance. Des perspectives somme toute encourageantes pour la région Nord.

LES CARACTERISTIQUES DES LUDOTHEQUES DU NORD

Il y a un très grand nombre de ludothèques associatives dont beaucoup fonctionnent uniquement avec des bénévoles. Le handicap est souvent le nombre d'heures d'ouverture très réduites et le peu d'espace, ce qui les amènent à ne faire que du prêt.

Les statuts

La région comporte :

- 14 ludothèques municipales
- 57 ludothèques associatives dont 16 intégrées dans des centres sociaux, 6 en MJC, 3 en centres culturels, 7 au sein d'associations familiales, 2 en IME (Institut Médico-éducatif), plusieurs associées à des bibliothèques et un grand nombre dépendant d'associations diverses.
- 6 en écoles, 1 en hôpital.

L'implantation

La quasi totalité sont en milieu urbain, centre ville et quartiers. Néanmoins, quelques unes se situent dans de gros bourgs du secteur rural.

La superficie

Elle varie de 18m² à 260m².

Les ludothèques qui ne font que du prêt ont de très petits locaux.

Les équipes

Les salariés se trouvent essentiellement dans les ludothèques municipales, beaucoup avec des plein temps. En ce qui concerne les ludothèques associatives qui ont des salariés, ce sont des temps partiels, avec quelquefois très peu d'heures et des CES (Contrat Emploi Solidarité). Ces salariés sont aidés par des bénévoles. La majorité des ludothèques associatives sont composées uniquement de bénévoles avec pour certaines de grosses équipes (20 pour l'une d'entre elles).

L'ouverture

Selon les Ludothèques de 2h/semaine à 35h/semaine y compris les temps d'accueil des collectivités. Beaucoup de ludothèques, environ les 3/4 ouvrent le samedi.

La ludothèque de l'association des familles de Verlinghem est ouverte exclusivement le dimanche.

Les adhérents

Les adhésions sont familiales, sauf pour une ludothèque qui pratique l'adhésion individuelle (ludothèque municipale de Grande-Synthe).

Les ludothèques qui ne font que du prêt reçoivent en général uniquement les familles. Les autres ludothèques ont également des adhésions de collectivités : écoles, CLSH, centres de handicapés, IME, crèches, jardins d'enfants, ainsi que des associations locales agissant dans des domaines très divers. Certaines ludothèques interviennent dans les salles d'attente PMI et travaillent avec les assistantes maternelles.

Les tarifs

Adhésion entre 25F/an/famille et 100F/an/famille.

Prêts de 3F à 20F/jeu pour 15 jours. A la ludothèque de Grande-Synthe le prêt est gratuit. En principe aucune participation n'est demandée pour le jeu sur place.

L'A.L.F. NORD

Créée en 1982, ce fut la première association régionale de ludothèques. Elle regroupait déjà à ce moment-là plus de 40 de ludothèques qui, à ce jour, se sont bien multipliées. C'est à Marie-Claude DRUEL -sa première présidente- et à son équipe que l'on doit cette initiative. Elle a beaucoup travaillé pour développer les ludothèques, favoriser les échanges et dynamiser les rencontres sur la région et avec nos voisins belges. Un jumelage a d'ailleurs existé avec la Fédération des Ludothèques Bruxelloises, donnant lieu à un écrit commun. Depuis quelques années une nouvelle équipe a pris le relais avec Ariane MARQUET, présidente. Elle a pour objectif de donner un nouvel élan aux ludothèques. Le point qui semble très important actuellement est la formation, le besoin de reconnaissance de la profession. Avec les moyens dont dispose l'association, et à partir des besoins, elle fait en sorte d'apporter à tous ce qu'ils attendent de l'association même si la tâche n'est pas simple. Il y a environ 4 rencontres dans l'année. En 1993 et 1994, l'ALF Nord a organisé des journées de formation qui ont regroupé 25 personnes, ainsi qu'un voyage collectif au Salon du Jouet en janvier 94 (18 personnes).

Avec les nouvelles adhésions, et toutes les idées qu'elles apporteront à l'association, l'évolution s'avère certaine et constructive.

VILLENEUVE D'ASCQ : 4 LUDOTHEQUES

Dans cette ville nouvelle de la banlieue de Lille, une municipalité dynamique a parié sur le jeu. "Jouons dans la ville", telle est la devise de Villeneuve d'Ascq, une ville qui aime innover, et pour cela 2 ludothèques et 2 "salles de jeux" (ludothèques ne faisant pas de prêt) offrent du loisir aux Villeneuvois de tous âges. 11 ludothécaires dont 10 à plein temps et 1 à mi-temps y accueillent la population.

"La Boîte à Jouer": Quand on approche de la salle de jeux "La Boîte à Jouer", une entrée d'immeuble, peinte par les enfants, attire la curiosité... On pénètre dans une pièce unique au mobilier de bois clair et remplie des chaudes couleurs des jouets et des boîtes qui s'entassent sur les étagères. Une maison fort accueillante occupe 1/3 de la salle, et fait briller tous les yeux des enfants. La salle de jeux offre aux enfants -de la naissance jusqu'à l'âge de 12/13 ans- le loisir et le plaisir de jouer, mais elle a plein

PLEINS FEUX SUR LES LUDOTHEQUES DE LA REGION NORD

d'autres fonctions.

10 classes différentes passent chaque semaine pour "travailler" à partir du jeu, en fonction d'un projet pédagogique établi entre les enseignants et les animateurs. Puis viennent les IME qui suivent les progrès des enfants en les intégrant à des classes "normales". Et voilà que depuis quelques mois de petites frimousses ébouriffées des enfants du voyage ont pointé leur nez à la porte. Quelle merveille que de voir s'ouvrir une porte alors que tant d'autres se ferment ! Mal connus, tous ces enfants du voyage représentent une mine de richesses. Ils sont désireux de tout connaître, de tout découvrir, dans un esprit de coopération que l'on ne connaît que chez eux. **Accompagnés des enseignants qui les suivent sur leur terrain de stationnement, ils viennent chaque semaine, les yeux pétillants de joie, et la promesse de revenir souvent.** Pour rassurer d'autres initiatives de ce genre, les jeux ne disparaissent pas, ne se détériorent pas plus qu'avant, et les ludothécaires se trouvent enrichis par ces échanges tellement spontanés et enthousiastes. **Pour remercier de l'accueil offert, ces enfants ont voulu animer de cabrioles et de jonglages les fêtes du quartier du centre ville.** Du vrai spectacle de rue à l'étonnement de tous !

UNE LUDOTHEQUE EN M.J.C., A SAINT-ANDRE LEZ LILLE

La ludothèque "La Malle à Jouer" de Saint-André travaille en étroite collaboration avec la bibliothèque "Histoire de lire". En effet, ludothèque et bibliothèque sont deux activités de la M.J.C., située en centre ville, qui a même inventé un nom pour relier les deux : "Bibliothèque".

Les espaces de la ludothèque et de la bibliothèque se rejoignent avec une ouverture qui permet de passer très facilement de l'un à l'autre. Il y a un 1/2 temps salarié sur la ludothèque assuré par Ariane MARQUET (présidente de l'ALF Nord), et un 1/2 temps salarié sur la bibliothèque jeunesse. 7 bénévoles interviennent sur les 2 espaces. La Ludothèque fait à la fois du prêt et du jeu sur place. Elle travaille beaucoup avec les écoles, dans le cadre d'animations -soit directement en milieu scolaire ou lorsque les écoles se déplacent à la ludothèque.

Cette expérience d'interventions régulières en milieu scolaire du type "Heure du Conte" et "Ateliers jeux de société" a suscité chez les animatrices de la "Bibliothèque" l'envie d'une nouvelle pratique.

DU JEU AU LIVRE

Expositions

Comme il leur paraissait inconcevable de séparer le livre du jeu, le jeu du livre, les animatrices ont décidé de monter des expositions utilisant les deux. Depuis octobre 1992, elles organisent 2 manifestations par année scolaire : la 1^{ère} en octobre dans le cadre de la Fureur de lire (actuel temps des livres), la seconde au printemps. Chaque manifestation dure 15 jours et comprend une exposition avec panneaux et volumes, une sélection de livres et de jeux se rapportant au sujet choisi, une animation jeu au sein de l'exposition qui permet aux enfants d'être actifs dans la visite.

Les thèmes choisis sont des thèmes porteurs qui suscitent le goût des livres, le plaisir et l'émotion du jeu.

Octobre 92 : Exposition en forme de labyrinthe avec découverte de l'expression "marionnettes" (réalisation atelier 44 - Loire Atlantique)

Avril 92 : La Maison d'Arthur, "beau jouet" conçu pour accompagner une action de sensibilisation au livre pour les tout-petits (réalisation OMJC- Villeneuve d'Ascq).

Octobre 93 : Le chocolat, aliment de plaisir, aliment

"affectif", proposé sous différents angles et aspects jusqu'à la dégustation ! (Réalisation BPT Neuville en Ferrain).

Avril 94 "Les Sorcières", personnage riche et profond, omniprésent dans les contes et albums contemporains (Réalisation Bidothèque St André Lez Lille).

Octobre 94 : Animation-Jeu sur la ville (écoles, commerces, Bidothèque) autour du genre littéraire "Les livres noirs" (Réalisation Bidothèque St André Lez Lille).

A partir d'une sélection de livres "noirs", des indices (objets insolites) numérotés de 1 à 14 et correspondant à un de ces livres étaient exposés dans les bibliothèques des écoles, dans les vitrines de certains commerçants et à la Bidothèque. Le but du jeu était de retrouver le maximum de titres de livres comportant les indices.

Les animatrices habillées en détectives (imper mastic, lunettes noires, chapeau et loupe grandeur nature) faisaient irruption dans toutes les classes primaires et des collèges de la ville pour inviter sur le mode ludique les enfants à jouer.

Avril 95 : En projet : "L'Enfant et le Jeu" exposition en volumes sollicitant les 5 sens et axée sur le développement moteur + un colloque pour fêter les 10 ans de la ludothèque (Réalisation : Bidothèque St André Lez Lille).

Toutes ces animations donnent aux enfants à explorer le livre et le jeu dans une dynamique ludique en leur ouvrant les portes de l'imaginaire.

LA LUDOTHEQUE, CENTRE J. PIAGET A GRANDE-SYNTHÉ

Créée en 1987, à l'initiative d'un groupe de mamans bénévoles, elle bénéficie d'un contrat D.S.Q.

Ludothèque associative, son activité s'est poursuivie grâce aux subventions de la commune, de Jeunesse et Sports et de la Caisse d'Allocations Familiales.

En 1991, la ludothèque devient municipale et emménage dans une structure rénovée de 360m², comprenant une salle de prêt informatisée, 2 salles de jeu et 1 atelier de réparation des jouets. Implantée dans l'agglomération dunkerquoise (200 000 habitants), les salariés (3 postes mi-temps et 2 en 3/4 temps) y reçoivent 40% d'extérieurs à la ville.

La ludothèque propose le prêt de jeux aux familles et aux professionnels, le jeu sur place aux adhérents et aux collectivités (centre aérés, ...), l'accueil des scolaires.

Elle organise par ailleurs Festijoux tous les 2 ans, une manifestation autour du jeu qui draine un public de 10 000 personnes.

En 1995, une animatrice nouvellement recrutée interviendra en consultations de nourrissons, halte-garderie, crèche familiale et autres structures petite enfance, dans le cadre d'un projet issu du Contrat Enfance, signé entre la commune et la CAF.

LES ASTUCES DES LUDOTHECAIRES

• La ludothèque du Centre Ville à Villeneuve d'Ascq.
Les boîtes de LEGO sont vidées sur les étagères. Au moment de la sortie du jeu on y ajoute un sac contenant les pièces réparties par couleurs -que l'adhérent s'engage à nous restituer rangé de la même manière. Un gain de temps incontestable pour la vérification.

• La ludothèque "La Malle à Jouer" MJC St André Lez Lille.

Plutôt que de pénaliser les enfants lors de pertes de pièces en réclamant une amende, "La Malle à Jouer" offre 2 jeux gratuits en prêts, ceci au bout de 5 locations de date à date, sans retard et sans perte de pièces. Cette démarche qui responsabilise les enfants, et les parents est acceptée avec plaisir par tous.

LES JEUX VIDEO

Pierre Bruno

Syros - L'Ecole des Parents (139 pages - 75 F)

Nouveau loisir de masse, les jeux vidéo occuperaient à eux seuls le tiers du marché des jeux et jouets. Cette "passion" inquiète les parents et suscite questions et critiques. Les jeux vidéo véhiculent-ils pas des valeurs fascisantes ? Ne conduisent-ils pas à un repli sur soi, voire à un certain autisme ? Angoisse d'un côté et discours rassurant de l'autre... certains psychologues vantent a contrario les qualités de ces jeux développant adresse et rapidité d'esprit. Mais qu'en est-il vraiment ?

Cet ouvrage donne aux parents des clés pour se repérer dans une production où le pire côtoie le meilleur : typologie des jeux, analyse des contenus et des pratiques, guide d'achat.

QUI A PEUR DES JEUX VIDEO ?

Alain et Frédéric Le Diberder

La Découverte - Essais (224 pages - 110 F)

En l'espace de quelques années, sans crier gare, les jeux vidéo sont devenus la distraction préférée d'une centaine de millions de jeunes occidentaux. Parents et éducateurs s'inquiètent : ces jeux rendent-ils idiots ? S'agit-il du nouvel opium des jeunes ?

Ce livre a d'abord été conçu pour répondre à cette inquiétude : il propose un guide clair et sans équivalent pour comprendre l'univers foisonnant des jeux vidéo, et, surtout, n'élué aucune des attaques dont il fait l'objet (incitation à la violence, risque d'épilepsie, effets psychiques à long terme...). Mais, grâce à leur longue expérience pratique de ces jeux et à une parfaite maîtrise des rares études sociologiques ou économiques sur le sujet, les auteurs apportent également une foule d'informations passionnantes pour les joueurs et les producteurs. Ils montrent que les jeux vidéo, lointains héritiers du cinéma, ouvrent une ère nouvelle de l'audiovisuel d'une singulière richesse. Et que le risque principal qu'ils font naître est sans doute celui couru par les cultures européennes, si elles laissent l'Amérique parler seule à leurs enfants.

LES TEMPS DE L'ENFANCE ET LEURS ESPACES

Navir enfants-adultes-environnement

(256 pages - 280 F + 35 F de frais d'envoi)

Expériences pratiques et exemples de création, d'aménagement et d'architecture des lieux d'accueil de la petite enfance.

Crèches, haltes, ludothèques, centres de loisirs... Comment en concevoir l'architecture et l'aménagement ou les adapter par rapport aux besoins et rythmes des tout-petits ? Ceci, en tenant compte non seulement du fonctionnement et du projet pédagogique souhaités par le personnel, mais aussi du contexte et des besoins d'un quartier.

Cet ouvrage tente, à travers des réflexions, des pratiques et de nombreux exemples illustrés de photos, plans et organigrammes, d'apporter des réponses à tous ceux, municipalités, architectes, professionnels petite enfance et parents, qui sont confrontés à cette problématique.

A commander à : Navir - 56, rue de la Réunion - 75020 Paris
Tél. 43 70 45 41

Ces présentations d'ouvrages sont les textes des 4^{èmes} pages de couverture

DU GOUVERNEMENT DES ENFANTS

Alain Vulbeau

Desclée de Brouwer - Epi (157 pages - 95 F)

Comment situer justement le rôle de l'adulte, parent ou éducateur, dans le développement de l'enfant ?

Au cours du siècle dernier, orthopédie et pédagogie ont cherché à définir davantage cet enjeu central de la relation éducative. A partir d'une perspective historique, Alain Vulbeau présente ici les conceptions de l'éducation induites par ces deux disciplines. Si l'une vise à "redresser" l'enfant comme le tuteur contraint la plante, l'autre tend davantage à le "dresser" à l'instar de l'animal domestique. Une double approche de la relation éducative que l'auteur évalue ici dans une démarche critique et stimulante.

QUE FAIRE AVEC LES JEUX VIDEO ?*

Evelyne Esther Gabriel

Hachette Education - Pédagogies Pour Demain

(159 pages - 89 F)

Les jeux vidéo sont partout, nous menacent : il faut s'en débarrasser. Mais tout n'est pas joué. Au contact d'enfants souffrants de troubles affectifs et psychiques, Evelyne Esther Gabriel, psychomotricienne de formation, a découvert la richesse de l'univers informatique. Elle nous guide pas à pas à travers l'ordinateur et les jeux vidéo, réhabilitant tant le joueur que l'esprit du jeu. Du ludique au pédagogique, l'enseignant y gagnera des atouts supplémentaires : une meilleure connaissance des enjeux et des pistes d'exploitation, notamment vers l'intégration.

*Sorti en septembre 1994.

LES JEUX AU ROYAUME DE FRANCE

Du XIII^e au début du XVI^e siècle

Jean-Michel Mehl

Fayard (631 pages - 198 F)

Jeux de paume et jeux de dés, jeux d'adresse et de société, jeux d'armes, jeux de tables et de marelles, cartes, échecs, les jeux ont une histoire qui dépasse de beaucoup la description de leur matériel et de leurs règles.

Qui joue ? Où et quand ? Le portrait des joueurs met en évidence les rapports du jeu avec la vie sociale, même si les joueurs, par définition, pensent y échapper. Car les jeux sont des gestes qui traduisent l'organisation d'une société. Face aux jeux la société réagit en même temps qu'elle se révèle : réprimés ou tolérés, organisés ou spontanés, les jeux sont l'objet d'innombrables jugements qui se modifient au fil du temps.

Pendant la fin du Moyen Age et le début de la Renaissance une vie de cour plus raffinée où s'élaborent de nouveaux codes de comportement favorise les jeux. Mais cet essor traduit aussi la disponibilité croissante en temps et en argent. Les jeux prolifèrent comme en témoigne l'interminable liste des jeux pratiqués par le jeune Gargantua. En fait, une hiérarchie s'établit : les jeux sportifs et intellectuels sont encouragés, ce qui a pour contrepartie obligée le développement des jeux de hasard, régulièrement condamnés. Ainsi s'explique le succès sans précédent des cartes, ce jeu qui combine les incertitudes du sort et le plaisir intellectuel d'une tactique préméditée ou élaborée au fur et à mesure de la partie.

La passion des Français pour les jeux ne cessera plus. "Les Français naissent une raquette à la main. Il y a plus de jeux de paume que d'églises", notait un voyageur anglais dans les premières années du XVII^e siècle.

(suite de la page 3)

- Elle s'accorde à une réévaluation contemporaine de la compétition et de la performance qui se voient discutées tandis que se dessinent des pratiques plus associatives et coopératives.

Institution socio-éducative :

- La ludothèque se présente comme une sorte «d'espace intermédiaire d'expérience», un espace régulateur aménagé nécessaire dans la société et la famille contemporaines. Elle permet une forme moderne importante de médiation. L'enfant peut passer d'un espace à contraintes plus grandes à un espace de liberté plus importante, et ce, grâce à la présence de cadres et de contenants.

- La ludothèque entretient l'activité étayée de l'enfant, c'est-à-dire accompagnée par les adultes et les autres enfants et mobilisée par les jouets qui en sont des supports privilégiés.

- La ludothèque crée chez l'enfant des besoins culturels tout autant qu'elle répond à ses besoins culturels. Elle constitue un environnement spécifique approprié aux exigences que présente le développement d'activités ludiques, avec des matériels sémiotisés à la mesure des enfants. Grâce à son personnel, au partenariat, à l'équipement, au contrat qu'elle propose, la ludothèque permet aux enfants de s'approprier les avantages de la culture.

III - Si à la ludothèque, l'activité ludique est «saturée culturellement dans son contenu et dans sa structure», comment peut-on penser que s'effectue cette transmission de la culture au cours de l'activité ludique ?

a - Grâce au «cadre», c'est-à-dire à «ce qui demeure permanent pour que le changement puisse se produire» (R. Kaës), l'enfant trouve la **sécurité** qui lui permet de **s'aventurer** dans les explorations, les manipulations, les découvertes que les jouets lui permettent de renouveler ou de varier.

- Grâce au «contexte», c'est-à-dire aux représentations, aux valeurs, aux pratiques auxquelles on initie l'enfant dans le prêt, dans le jeu, dans l'entretien des jouets, on permet à l'enfant de découvrir la **signification de la situation, de l'objet, de la tâche** qui le concernent.

- Grâce au processus de «l'appropriation» (Vygotsky), l'enfant échappe au conditionnement animal et se comporte en **être culturel**, en «apprenti culturel». En effet, dans le contexte socio-culturel de la ludothèque et du fait des relations interpersonnelles qui s'y déroulent, l'enfant a une **participation active**. Il peut dialoguer avec les personnes et avec les objets matériels sémiotisés mis à sa disposition. Il prend plaisir à ces dialogues et peut s'épanouir grâce à cette activité non contrainte mais étayée culturellement.

b - Dans l'espace de sécurité de la ludothèque, «environnement lieu d'action» (Ferrarotti), selon ses **intérêts, ses moyens** et à son **rythme**, l'enfant peut «tâtonner» (Freinet), associer dans l'exercice d'une «pensée divergente» (Guilford), conduire une action «d'apparence aveugle sans être pour autant aléatoire» (Bruner).

Il développe par là même sa **flexibilité mentale**, son **activité combinatoire**, sa **pensée symbolique**. Il acquiert et confirme son «sentiment de confiance» et son «sentiment de continuité de soi» (Winnicott), son «contrôle interne» (Rotter) et il est créatif de son expérience personnelle dans un contexte socio-culturel où il entretient des relations interpersonnelles.

c - La fréquentation de la famille, de l'école, de la ludothèque et des autres institutions est d'autant plus enrichissante que les **codes** qui y sont pratiqués ne sont pas exclusifs les uns des autres mais **complémentaires** et seulement assez différents pour inciter l'enfant à «**conflictualiser**» leurs **dissonances** et pour trouver intérêt à dépasser leurs contradictions.

ANNUAIRE DES ASSOCIATIONS REGIONALES

AQUITAINE

Association des Ludothèques d'Aquitaine "Mosaïque"
Présidente : Annie Chiarotto
Domaine Dumanieu
33360 Camblanes
Tél. 56 20 77 22

HAUTE-NORMANDIE

ALF Haute-Normandie
Président : François Briançon
69, rue Saint Germain
27400 Louviers
Tél. 32 25 09 12

ILE-DE-FRANCE

Association des Ludothèques d'Ile-de-France
Présidente : Nicole Deshayes
21 bis, rue des Plantes
75014 Paris
Tél. 40 44 53 33

LIMOUSIN

ALF Limousin
Présidente : Jacqueline d'Hollander
Ludothèque "La Joie de Jouer"
19 rue Montmailler
87000 Limoges
Tél. 55 79 81 06

LORRAINE

ALF Lorraine
Présidente : Madeleine Haguet
58 rue de la République
54000 Nancy
Tél. 83 28 76 88

MIDI-PYRENEES

ALF Midi-Pyrénées
Président : Bruno Marques
80, avenue Jean Chaubet
31500 Toulouse
Tél. 61 99 24 69

NORD

ALF Nord
Présidente : Ariane Marquet
MJC Maison Pour Tous - Ludothèque "La Malle à Jouer"
23 rue Alsace-Lorraine - BP 21
59871 Saint-André Cedex
Tél. 20 51 66 67

PROVENCE-ALPES - COTE D'AZUR

ALF PACA
Présidente : Christine Astruc
Maison de la Vie Associative
Bâtiment Le Ligoures
Place Romée de Villeneuve
13090 Aix-en-Provence
Tél. 42 17 97 46 (jeudi matin)

PAYS DE LOIRE (dernière née des associations régionales ALF)

Association régionale des ludothèques Pays de Loire
Présidente : Michelle Martin
Ludothèque de la Maison de quartier Méan-Penhouët
86, rue de Trignac
44600 Saint-Nazaire
Tél. 40 66 04 50

POITOU-CHARENTES

ALF Poitou-Charentes
Présidente : Marie Guillet
Ludothèque Médiathèque Municipale
Place Georges Picard
79200 Parthenay
Tél. 49 94 90 42

**L'ALF INVITE SES ADHÉRENTS À
L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE**

le
Samedi 28 janvier 1995
Centre André Malraux
112, rue de Rennes
75006 Paris

Ordre du jour :

9h	Accueil
9h 15	En histoire, dans le noir ou en coopération, étonnez-vous en jeu x de société ! Une animation à regarder et à écouter, de Pascal Deru (Casse-Noisettes -Bruxelles)
10h 30 / 13h	Rapport moral, rapport d'activités, rapport financier. Vote. Projets 1995. Budget prévisionnel 1995. Election du Conseil d'Administration.
14h	Rencontre avec les représentants des associations régionales ALF.
15h	Projection du documentaire vidéo ALF : CITÉS EN JEU - des ludothèques au cœur des quartiers Débat.
17h	Clôture de l'Assemblée Générale

Salon du Jouet 95

du mercredi 25 janvier au lundi 30 janvier
L'ALF vous y accueille sur son stand, tous les jours
sauf le samedi 28 janvier.

CITÉS EN JEU

**des ludothèques au cœur des quartiers
EST DISPONIBLE À L'ALF
en cassette vidéo VHS Secam**

La rue, autrefois lieu ouvert investi par l'enfant, est souvent aujourd'hui le terrain d'affrontements et de tensions. Depuis quelques années, des ludothèques ont vu le jour au pied des immeubles, au cœur même des quartiers. Elles proposent un nouvel espace au jeu, activité première de l'enfant et médiateur de socialisation. Lieux privilégiés de rencontres au-delà des cultures et des générations, ces ludothèques ouvrent la porte à l'imaginaire. Elles amènent aussi à la règle : règle du jeu, règle du lieu. Le plaisir et la règle sont ainsi les mots clefs de ces ludothèques.

Avec la participation de :

- ludothèque "Arc en Ciel", quartier Beaubreuil à Limoges
- ludothèque "Les Enfants du Jeu", quartier le Franc Moisin Bel-Air à Saint-Denis
- ludothèque du Foyer des Jeunes Travailleurs "Les Abeilles" à Nancy
- ludothèque "du Marché" à Vandœuvre

Documentaire vidéo (26'), format VHS Secam et guide d'accompagnement	350 F
Frais de port	25 F
Total	375 F

Nous demander un bon de commande.

Attention : Pour continuer à recevoir la Lettre ALF, vous devez vous acquitter de votre adhésion 1994.

✂ -----
FICHE D'ADHESION A L'ASSOCIATION DES LUDOTHEQUES FRANCAISES

Ludothèque :	Nom du responsable :
Adresse :
.....	Fonction ou profession :
Tél. :

J'adhère à l'Association des Ludothèques Françaises, et joins le montant de mon adhésion, soit
Signature du responsable :

Joindre votre règlement ou bon de commande (règlement administratif)
à l'ordre de : ALF - 7 impasse Chartière - 75005 Paris

ATTENTION : Les tarifs d'adhésion ont changé. Décidés lors de l'AG 93, ils sont applicables en 1994.

Le prix de l'adhésion comprend l'abonnement à La Lettre de l'ALF.

ADHESIONS 1994

Adhésion Individuelle : 150 F • Adhésion Ludothèque : 300 F
Adhésion Comité d'Entreprise : 500 F

L'adhésion se prend auprès de votre association régionale (s'il y en a une dans votre région) ou auprès de l'ALF, au Siège Social, dans les autres cas. Pour tout renseignement, tel. 43 26 84 62.

ALF - Siège Social : 7 impasse Chartière - 75005 PARIS - Tél. 43 26 84 62 - Fax 43 26 81 73