

C'était for_mi_da_ble !



JOUEZ AVEC ESAR !

PAR ROLANDE FILION, CO-AUTEURE DU SYSTÈME ESAR

CE PETIT JEU S'ADRESSE AUX UTILISATEURS
DU SYSTÈME ESAR OU AUX PERSONNES
AYANT SUIVI UNE FORMATION SUR CE SYSTÈME.
IL S'AGIT DE RÉSOUDRE UNE ÉNIGME.
DEVINEZ LE NOM DU JOUET DONT IL EST QUESTION
À PARTIR DES DESCRIPTEURS PSYCHOLOGIQUES
ET DU TEXTE EXPLICATIF.



Rolande Filion

De quel jouet s'agit-il ?

- A-401 Jeu d'association
- B-303 Différenciation de couleurs
- B-305 Différenciation de formes
- B-309 Association d'idées
- C-402 Acuité visuelle
- C-408 Rapidité
- C-411 Concentration
- D-103 Jeu individuel et compétitif
- E-203 Appellation verbale
- F-402 Reconnaissance sociale

Vous ne trouvez pas ?

Plusieurs jeux correspondent à

cette analyse mais un seul de la
façon suivante.

L'analyse psychologique ESAR
qui accompagne les descripteurs
va peut-être vous aider, sans
évidemment donner la réponse.

Réponse dans le prochain Ludo !

La réponse à l'énigme précédente
est : *Poupée garçon de race noire,
nouveau-né de 43 cm avec couche,
bandage pour l'ombilic et bracelet
d'hôpital fixé au poignet.*

Populaire auprès de plusieurs groupes d'âge, ce jeu répond au besoin de rire, de se concentrer, de courir et de se contorsionner. À tour de rôle, les joueurs lancent les dés, l'un des dés indique l'action à réaliser et l'autre de l'indique où placer les Les joueurs simultanément doivent associer l'image représentée sur le dé et exécuter rapidement l'action, c'est-à-dire crier, se tordre, courir ou prendre un pour ensuite le placer sous le menton, à l'épaule, sous le bras, etc. Le but du jeu est de réussir à en récupérer le plus grand nombre sans qu'ils tombent. Cette compétition se termine lorsque un joueur les laisse tomber au sol.

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 – Commission paritaire : 67214 – ISSN : 1951-2384 – Tirage : 2000 exemplaires – Directrice de la publication : Cindy Piété – Rédactrice en chef : Alice Lucot – Rédaction : Alice Lucot, Rose-Marie Loréal, Sophie Castelneau – Conception graphique et illustrations : Anne Bullat (voiture14.com) – Photo de couverture : jeu en tissu réalisé par l'association des ludothèques japonaises – Photogravure, imprimerie : Cédill@

HABA®

Créateur pour enfants joueurs

Qui joue, gagne !



3342

A vos trésors, prêts, partez!

Seul celui qui sera courageux, habile et rapide deviendra le plus grand chercheur de trésors de tous les temps. Pour cela, il lui faudra réussir différentes actions (construction, mimes, mémoire, etc).

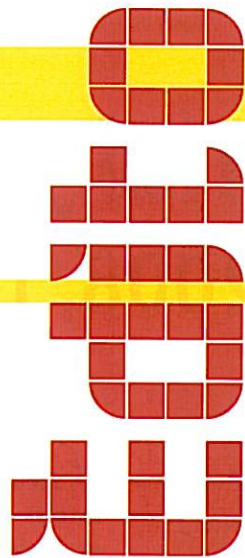
Un vrai défi à relever par 2 à 4 aventuriers.

Age
5-99

HABA FRANCE
Tél: 01 60 81 63 63
Fax: 01 60 81 63 33
haba@haba.fr
www.haba.fr



SOMMAIRE



Dans la dynamique du Congrès !

Ce 11^{ème} Congrès International des Ludothèques aura été un grand succès, tout d'abord en terme de participation : 613 congressistes et 26 pays représentés ! Les photos qui illustrent ce numéro de Ludo et vos témoignages montrent la vitalité du mouvement des ludothèques. Dans un décor fantastique et une ambiance conviviale, tout le monde a pu apprécier la richesse des conférences, tables rondes, ateliers... échanger et jouer avec des collègues du monde entier.

Ce congrès nous aura apporté à tous beaucoup d'énergie pour poursuivre notre travail vers une meilleure reconnaissance par les pouvoirs publics de l'institution ludothèque et du métier de ludothécaire. Nous y avons fait le point sur l'avancée des ludothèques dans le monde et tout particulièrement sur le métier de ludothécaire. Il est d'ailleurs intéressant de constater que le travail engagé en France par l'ALF sur l'écriture d'un référentiel métier de ludothécaire se trouve en complète adéquation avec celui d'ITLA, l'association internationale des ludothèques. Que ce soit dans ce domaine, ou dans d'autres comme la Journée Internationale du Jeu/Fête du Jeu, nous allons conjuguer nos efforts pour renforcer la lisibilité des ludothèques.

Etape importante dans la vie de notre association, ce congrès aura été un défi relevé avec brio et enthousiasme par l'ALF. Il se situe dans la continuité de nos actions. Il nous ouvre des perspectives. Il nous a donné l'occasion de communiquer haut et fort sur ce que les ludothèques apportent à la société. Merci à tous ceux qui ont permis sa réalisation.

Tous mes vœux de bonheur pour 2009 aux ludothécaires du monde, et plus particulièrement aux brésiliennes qui accueilleront dans trois ans le 12^{ème} Congrès International des Ludothèques.

Cindy Piété, Présidente

paroles



• Témoignages de congressistes

> PAGE 4 à 5

pleins feux



• Le Congrès International des Ludothèques en images

> PAGES 6 à 9

formation



• Synthèse des travaux du 11^{ème} Congrès International des Ludothèques

> PAGES 10 à 13

jeux livres



• Palmarès du concours national 2008 «Invente-moi un jouet» 3^{ème} édition

> PAGES 14 à 15

• Sur la ludothèque géante

> PAGE 16 à 17

reportages



• Les échos du Congrès

> PAGE 18

INFOS

> PAGE 19



Merci à toutes les personnes qui au long de la semaine ont aidé et participé à l'organisation du congrès, en particulier les membres du conseil d'administration de l'ALF (François Briançon, Cyrienne Bridonneau, Françoise Cunin, Bernadette Derue, Annie Lagrange, Brigitte Martinez, Gilles Mézière, Annie Minaret, Danielle Villepoux), les membres du comité d'organisation et du comité scientifique, les nombreux adhérents, amis et partenaires de l'ALF que nous ne pouvons tous citer ici.



Témoignages de

PARIS - OCTOBRE 2008, LE CONGRÈS

ILS SONT VENUS, ILS ÉTAIENT LÀ. ILS ONT VÉCU CES MOMENTS EXTRAORDINAIRES, SI RARES DANS UNE VIE PROFESSIONNELLE, SI FORTS QU'ILS RESTENT MARQUÉS POUR TOUJOURS DANS VOTRE MÉMOIRE. ILS VOUS LES FONT PARTAGER.

TÉMOIGNAGES DE CONGRESSISTES

« Un congrès à la croisée des chemins entre la théorie et la pratique, un thème unique et la diversité, la réflexion et la fête dans le plaisir de se revoir ou de se rencontrer !

Certes on pourrait toujours espérer davantage ou autrement, plus de ceci, moins de cela, mais autant de personnes réunies autour d'un même intérêt, d'une même passion, dans la simplicité et la joie de vivre, là franchement c'est difficile de trouver mieux ! Ce congrès fut l'occasion d'entendre et d'échanger sur nos pratiques et réflexions autour du jeu. Un temps pour consolider ou créer des liens durables et profitables, pour initier des projets de collaboration ou créer un réseau de contacts et d'échanges pour sa propre ludothèque, pour sa région ou pour le réseau des ludothèques à travers le monde. J'ai rencontré plusieurs personnes ravies de trouver tantôt des moyens concrets pour raffiner leur action, tantôt de découvrir des initiatives ou des recherches leur permettant de promouvoir nos valeurs collectives face au jeu en ludothèque.

Dans cet esprit, l'ALF a relevé avec brio le défi de cette organisation ! Entre autres, par la diversité dans l'unicité du thème des communications et posters, par le nombre de pays représentés, par la création de comités de travail importants pour poursuivre cette réflexion sur le jeu. Sur le plan international, des personnes provenant de divers continents se sont rencontrées afin de nommer des représentants. Avec l'arrivée de nouveaux délégués et l'expérience de ceux qui sont demeurés en poste, l'ITLA poursuivra les réalisations déjà bien engagées.

À nos amis/es du Brésil, je dis au plaisir de vous revoir en octobre 2011 pour continuer cette démarche. Je vous incite donc à inscrire dès maintenant à votre agenda ce congrès et j'espère que nous serons nombreuses et nombreux à cet incontournable rendez-vous à ne pas manquer. Bravo au comité organisateur pour nous avoir permis ce ressourcement de qualité ! »

• *Rolande Filion,*
co-auteure du système
ESAR, St Foy, Québec,
Canada, représentante
de l'Amérique du Nord
au sein d'ITLA.

« Lieu de partage des savoirs, où l'on échangeait en anglais, espagnol, français et langage universel des mains (très pratique pour

confectionner un criquet façon indienne!), ce 11^{ème} Congrès International des Ludothèques nous a permis de nous retrouver autour de notre métier de ludothécaire. Que d'encouragements à poursuivre notre travail personnel et collectif au travers des rencontres riches d'échanges, de connaissances et de projets ! Il en découle l'importance d'avancer vers la reconnaissance de notre métier, de proposer le référentiel métier afin de se positionner auprès des financeurs et institutionnels. C'est aussi se regrouper, coordonner nos efforts et démarches autour d'une association nationale, l'ALF. Ainsi, Monsieur Jeanneteau, député de la 1^{ère} circonscription angevine, après s'être intéressé aux actions de la ludothèque angevine, s'est déplacé sur le congrès. Sa rencontre avec Cindy Piété nous conforte et nous laisse espérer un soutien plus appuyé aux ludothèques. Nous l'en remercions. »

• *Cyprienne Bridonneau,*
représentante de la ludothèque angevine (49) au conseil d'administration de l'ALF.

M. le député Jeanneteau et Cindy Piété.



congressistes...

INTERNATIONAL DES LUDOTHÈQUES PAR CEUX QUI L'ONT VÉCU.

« Bravo le congrès! Beaucoup de rencontres, d'échanges et **une fraternité des ludothèques qui fait chaud au cœur et donne envie de s'investir encore plus.** Ancienne instit, je suis ludothécaire bénévole depuis 20 ans, et si c'était à refaire, j'en ferais mon métier... »

• *Marie-Paule Hirlimann, bénévole à la ludothèque de Remiremont (88) et vice-présidente du conseil d'administration.*

« Participant à l'accueil des congressistes, j'ai vu arriver des gens du monde entier qui, pour beaucoup, se re-trouvaient 3 ans après le précédent congrès, s'embrassaient, étaient émus de se revoir. Tous ne parlaient pas forcément la même langue mais étaient animés du même enthousiasme. Pour faire partager son expérience, une brésilienne est arrivée avec deux grosses valises pleines de jouets créés à partir de matériaux de récupération. Un bolivien nous a fait découvrir son action sur l'Altiplano à 3500 m à travers un film émouvant sur le bonheur de jouer quand il n'y a rien autour. Je peux vous parler aussi d'une dame anglaise, pas très jeune, mais qui lorsqu'elle a fait partager son savoir en animation avait 15 ans! Sa joie était formidable! J'ai ressenti très fort ce lien créé par le jeu qui dépasse les frontières et les océans. Ce fut pour moi une très belle expérience. »

• *Annie Lagrange, bénévole à la ludothèque de l'association des familles de Cournon d'Auvergne (63), représentante de l'ALF Auvergne au conseil d'administration de l'ALF.*

« J'ai voyagé cette semaine avec le jeu en Asie, en Colombie, au Canada, en Afrique du Sud, en France, en Italie, au Portugal... **C'était For-mi-da-ble!** Un grand merci pour ces moments d'exception, d'encouragement, d'échange, de compétence, de valorisation et de cohésion à travers le monde. »

• *Corinne Corneil, ludothécaire à la ludothèque du PNR de la Brenne à Douadic (36).*

« Pour les enfants qui apprennent des métiers difficiles et dangereux avant d'apprendre à jouer, le fait qu'il existe dans le monde, notamment en France, des organisations qui se consacrent aux enfants et au jeu, est **un motif d'espérer que le monde peut être plus humain,** plus solidaire et plus joyeux. Merci pour vos expériences et votre hospitalité. »

• *Alvaro Cordoba Obando, responsable de la ludothèque Inder à Medellin, Colombie.*

« M Khanna nous a présenté des jouets faits de rien mais très poétiques et féériques. Michel Manson a replacé le jouet dans son contexte historique et Stephen Kline a évoqué les dérives du marketing. Le temps était compté et il y avait tant de choses à faire que des choix s'imposaient. J'ai pour ma part privilégié les rencontres informelles : discussion qui se continue après un atelier ou une intervention, retrouvailles... »

• *Michelle Gramme, ludothécaire à la ludothèque municipale de Meudon-la-Forêt (92).*

Le mercredi, nous avons accueilli à la ludothèque les congressistes avec le public. Ce fut une grande joie de partager le concret de nos pratiques professionnelles, d'autant plus que le groupe était international : japonaises, malaisienne, suisse, belge, québécoises, africaines du sud, colombien, et bien sûr des collègues de toute la France! Je suis aussi très heureuse d'avoir pu accueillir chez moi des sud-africaines. Nous avons vécu des moments privilégiés ensemble à parler de leur quotidien et à partager le mien. Ce fut une grande richesse, une ouverture au monde qui me donne encore plus envie de voyager et de perfectionner mon anglais. Il me reste plein de questions pour accompagner encore mieux les enfants et leurs parents à la ludothèque et une grande passion d'être ludothécaire, même si la reconnaissance de notre profession est encore un long chemin à parcourir. »

« J'ai trouvé l'espace d'exposition absolument fantastique et très créatif. **Ce congrès était très motivant et j'y ai beaucoup appris.** Cette expérience m'encourage pour ouvrir des ludothèques dans mon pays. »

• *Isik Kamaraj, professeur au département de l'éducation préscolaire de Marmara Université Atatürk à Istanbul, Tur-*

...Suite des témoignages dans le prochain Ludo avec, entre autres, ceux des ludothécaires sud-africaines invitées, de Josette Serbource et Florence Arvengas de la ludothèque La boîte à jouets de Vincennes (94), de Martine Dottax de la ludothèque municipale d'Antony (92), de Josette Hospital de la ludothèque de Blagnac (31)...



Le Congrès des

LE 11^{ÈME} CONGRÈS INTERNATIONAL DES LUDOTHÈQUES A REFERMÉ SES PORTES LE 17 OCTOBRE DERNIER, APRÈS UNE SEMAINE DE RENCONTRES, DE JEUX ET D'ÉCHANGES ENTRE LUDOTHÉCAIRES VENUS DU MONDE ENTIER. DES ATELIERS AUX SOIRÉES FESTIVES EN PASSANT PAR LES VISITES DE LUDOTHÈQUES FRANCILIENNES, DIFFICILE, VOIRE IMPOSSIBLE DE RÉSUMER OU DE DÉCRIRE L'ATMOSPHÈRE DES LIEUX, L'AMBIANCE DE L'ÉVÉNEMENT EN QUELQUES LIGNES. LAISSONS DONC PLACE AUX PHOTOS POUR VOUS PLONGER (OU VOUS REPLONGER) QUELQUES INSTANTS AU CŒUR DU CONGRÈS. ATTENTION LES YEUX !

LES TEMPS FORTS DU CONGRÈS.

Cindy Piété entourée des membres du conseil d'administration d'ITLA.



Lancement de la soirée festive d'ouverture en présence des partenaires et d'une représentante du Ministère de la Santé, de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative.



La présidente d'ITLA, Cynthia Morrison, ouvre le congrès.



Le passage de relais : RV au Brésil en 2011.



Soirée d'ouverture.



La Ville d'Issy-les-Moulineaux accueille les congressistes pour une soirée ludique au Musée Français de la Carte à Jouer.

Ludothèques EN IMAGES

UN CONGRÈS PROFESSIONNEL PORTÉ PAR UN PROGRAMME SCIENTIFIQUE TRÈS RICHE.

Le programme.

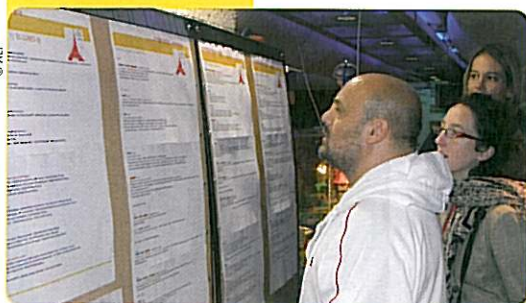


Table-ronde sur la conception et la fabrication des jouets animée par des fabricants partenaires du congrès.

Jean-Louis Deroussen, président de la CNAF et André Santini, Ministre, maire d'Issy-les-Moulineaux, lors de la table-ronde sur la reconnaissance des ludothèques.



QUELQUES CHIFFRES ...

- **Des objectifs de fréquentation atteints :** 613 participants en tout dont 430 inscrits à la semaine.
- **Le réseau des ludothèques de France fortement mobilisé :** 221 ludothèques françaises et 21 régions représentées ; 377 ludothécaires français présents.
- **Un congrès cosmopolite :** 191 délégués étrangers, soit 31% des participants. 26 pays représentés : Afrique du Sud, Belgique, Bolivie, Brésil, Canada, Cap Vert, Chili, Chypre, Colombie, Corée du Sud, Danemark, Espagne, France, Grèce, Inde, Italie, Japon, Malaisie, Mexique, Pays-Bas, Portugal, Roumanie, Royaume-Uni, Suède, Suisse, Turquie. 3 langues officielles : français, anglais et espagnol.
- **Un programme riche et diversifié :** 4 conférences et 6 tables rondes ; 107 communications lors de 36 ateliers ; 18 posters ; 27 ludothèques franciliennes et 3 lieux ludiques (le FunPark Playmobil, la Cité des enfants et la médiathèque de la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette) visités. 2 soirées ludiques et festives : l'une au centre des congrès, l'autre au Musée Français de la Carte à Jouer d'Issy-les-Moulineaux (92). Des ateliers de fabrication de jeux et jouets et des animations ludiques toute la semaine.
- **Partenariats :** 46 partenaires ont soutenu le congrès.

Amphithéâtre Gaston Berger qui accueillait les séances plénières traduites en 3 langues.



Présentation des posters.



Une salle d'atelier bien remplie.



Cléo Gougoulis pendant sa conférence sur « la vie sociale des jouets ».





.../...

MERCREDI : DÉCOUVERTE DES LUDO- THÈQUES FRANCILIENNES.

UN CENTRE DES CONGRÈS LARGEMENT INVESTI PAR LES CONGRESSISTES.

Départ pour le circuit avec
le FunPark.



© ALF

Espace documentation
et bornes Internet.



© ALF

Les congressistes accueillis
dans des ludothèques
franciliennes.



© Ludo - Fontenay-aux-Roses (92)



© ALF

L'accueil, le point névralgique
du congrès où se sont
relayés membres du CA ALF
et adhérents.

La parade d'Eric Brossier
qui a accompagné les
congressistes le temps
d'une semaine.



© ALF



© Ludo - Montreuil (93)

Des ateliers très vivants où les congressistes se sont pris au jeu.



Une déclinaison ludique du logo du congrès, encore une belle initiative d'un congressiste de la région Centre.

Les pauses repas.



Association des ludothèques japonaises, un stand débordant de créativité très prisé des congressistes.



Les ateliers de création de jeux de Sudarshan Khanna ont émerveillé les congressistes.





Synthèse DES TRAVAUX DES LUDOTHÈQUES :



PAR GILLES BROUGÈRE,
PROFESSEUR EN SCIENCES DE L'ÉDUCATION
À L'UNIVERSITÉ PARIS NORD, OÙ IL DIRIGE LE CENTRE
DE RECHERCHE EXPERICE.
AUTEUR DE NOMBREUX OUVRAGES SUR LE JEU ET LE JOUET,
PRÉSIDENT DU COMITÉ SCIENTIFIQUE DU CONGRÈS.

**NOUS AVONS ÉTÉ FACE À L'ABONDANCE DES INTERVENTIONS
COMME DES ENFANTS DEVANT DES JOUETS TROP NOMBREUX
POUR POUVOIR TOUS LES ESSAYER. ET CHACUN A VÉCU SON
PROPRE CONGRÈS, L'OBJECTIF DE CELUI-CI ÉTANT DE METTRE
LE JOUET, L'OBJET LUDIQUE AU CENTRE, MAIS EN Y LAISSANT
LA LUDOTHÈQUE. NOUS POUVONS DONC SUIVRE LES TRAVAUX
DE CE CONGRÈS EN PRENANT LE JOUET COMME FIL DIRECTEUR,
MAIS EN LE METTANT EN RELATION AVEC CE QU'EN FAIT
LA LUDOTHÈQUE.**

**CERTES LA LUDOTHÈQUE FAIT VIVRE JEUX ET JOUETS, FAIT
VIVRE LES OBJETS LUDIQUES, MAIS QU'EST-CE À DIRE ?**

**IL Y A SANS DOUTE BIEN DES FAÇONS DE LES FAIRE VIVRE,
IL Y A BIEN DES CONCEPTIONS DU JOUET ET DU RÔLE QU'IL DOIT
AVOIR DANS UNE LUDOTHÈQUE, EN FONCTION DES MISSIONS
QU'ON LUI ASSIGNE¹. CES QUELQUES JOURS AURONT PERMIS
DE MIEUX COMPRENDRE CE QU'EST UN JOUET, MAIS TOUT
AUTANT CE QU'EST UNE LUDOTHÈQUE, CE QU'ELLE FAIT DU
JOUET, CE QU'ELLE FAIT AU JOUET. POUR LE DIRE AUTREMENT,
CE QU'EST UNE LUDOTHÉCAIRE², CE QU'ELLE FAIT DU JOUET,
CE QU'ELLE FAIT AU JOUET.**

LE JOUET, UN PRÉTEXTE, UN SUPPORT DE JEU AU SERVICE DES OBJECTIFS DE LA LUDOTHÈQUE

« On a des jouets à la ludothèque, mais nous voulons que les enfants comprennent que l'on n'a pas besoin de jouets pour s'amuser. On peut avec un verre en plastique faire un jeu formidable » nous dit une intervenante. Le jouet peut ainsi être un prétexte, un support, dont on peut se passer parce que c'est autre chose qui est visé, à savoir le jeu. On perçoit une tension entre le jeu entendu comme jouer, activité ludique, et le jouet.

La position extrême (comme dans le conte d'Hoffmann, *L'enfant étranger*) consiste à considérer que le jouet (tous les jouets, certains jouets au moins) vont contre le jeu, voire détruisent le jeu ou certaines formes de jeu. Face à la consommation, à la marchandisation du jeu à travers le jouet ou certains d'entre eux³, la ludothèque peut se donner comme mission de valoriser le jouer, de le restaurer, de résister. Jouer et non consommer du jouet, valoriser des jouets (plus simples, traditionnels ou non) qui permettent vraiment de jouer, de jouer à plusieurs, de concevoir un lien entre générations. C'est une dimension qu'il ne faut pas négliger, et qui peut inciter certains à ressentir un malaise quand des fabricants évoquent, à l'occasion des tables rondes organisées pour mieux les connaître, les efforts déployés pour exister sur le marché.

Mais sans aller dans cette logique radicale, une autre position consiste à dire que peu importe le jouet. Si le jouet a bien un rôle, l'essentiel est ce qu'il permet d'obtenir quant aux objectifs de la ludothèque, objectifs divers, objectifs qui peuvent aller au-delà du jeu, dans un rôle social ou culturel, éducatif, lié à la parentalité. Le jouet est un moyen, et il serait peut-être inutile de s'en trop préoccuper, au risque de sous-estimer l'effet du choix des jouets. Resterait à se demander, ce que certains font, comment choisir les jouets pour atteindre ces objectifs. Par exemple, si l'on veut une fréquentation d'enfants plus âgés, d'adolescents pour que la ludothèque ne concerne pas que de jeunes enfants, certains ont pu faire appel au jeu vidéo,

DU 11^{ÈME} CONGRÈS INTERNATIONAL FAIRE VIVRE JEUX ET JOUETS EN LUDOTHÈQUES

moyen d'attirer ceux qui risqueraient de quitter la ludothèque.

L'aspect financier peut ici intervenir comme une contrainte forte. Les jouets sont chers, peu accessibles, ou tout au moins certains d'entre eux, aux ludothèques dotées de faibles moyens financiers. D'où des alternatives : récupération de jouets, fabrication (mais comme il a été remarqué la législation de certains pays concernant les règles de sécurité peut rendre impossible une telle stratégie), utilisation d'objets ou de matériaux détournés, etc.

Comme l'a souligné Michel Manson, on trouve un discours influent qui fait du jouet un outil (de développement, d'apprentissage, d'éducation), discours rejoignant celui qui au XIX^{ème} siècle va changer en profondeur la vision du jouet, le considérant comme moyen éducatif (alors qu'auparavant c'était plutôt la frivolité qui l'emportait). Le jouet va devenir sérieux, perçu comme un des outils de construction du futur adulte (en général dans une vision très marquée selon le sexe). Avec le développement de l'éducation préscolaire inspirée de Fröbel, puis de la psychologie de l'enfant, le jouet devient le support d'un apprentissage plus complexe, plus difficile à percevoir, plus technique, mais pour lequel, de ce fait, des professionnelles (éducatrices de jeunes enfants, ludothécaires) vont servir de médiateur. On retrouve une des trois rhétoriques (entendues comme systèmes de justification et d'argumentation) mises en avant par Stephen Kline, celle du jeu et de l'éducation.

1 Pour simplifier le texte, je dirais jouet, mais dans la plupart des cas, il faudra entendre objets ludiques, tous les matériels, jeux de société, jeux vidéo, jouets de toutes origines, sans aucune discrimination.

2 J'emploie le féminin pour désigner une profession qui comprend des hommes et des femmes, mais où les femmes, comme le public du congrès le montrait à l'évidence, sont largement majoritaires. Ce n'est pas par démagogie que j'utilise le féminin (pour répondre à une réaction de la salle) mais pour éviter que l'emploi systématique et non réfléchi du masculin (prétendument neutre) ne cache la réalité de la situation. Il s'agit également de refuser l'idée que l'emploi du masculin serait plus valorisant.

3 On peut renvoyer ici à la conférence de Stephen Kline.

LE JEU, UNE FIN EN SOI OU LE JEU POUR LA SOCIALISATION ?

Mais, cette vision du jeu conduit à de multiples contradictions. S'agit-il de toutes les formes du jeu ou de certaines ? Faut-il orienter les enfants ou les laisser aller spontanément vers ce qui leur plaît ? Cette vision est prise entre deux pôles extrêmes : transformer le jouet pour qu'il devienne éducatif (exemple du logiciel ludoéducatif par opposition au jeu vidéo), ou considérer que tout jouet va faire l'affaire pour autant que l'enfant y joue. Mais à ce moment-là, pourquoi parler d'outil puisqu'il suffit d'admettre que chacun apprend ou peut apprendre de toute situation.

Cela peut conduire à une autre vision du jeu et de la ludothèque, où l'important est de permettre à l'enfant de jouer sans projeter autre chose que plaisir et divertissement (ce qui renverrait à la 3^{ème} rhétorique de Stephen Kline). La ludothèque ne se donne pas d'autre objectif, le jeu est une fin en lui-même et, dans certains cas, le jouet y est essentiel dans la mesure où il permet une autonomie de l'enfant.

Entre les deux, on trouverait la rhétorique de la socialisation ou sociabilité, le jeu et parfois le jouet apparaissant comme le support de cette interaction sociale recherchée.

Ce qui rend le problème complexe est que les perceptions du jeu sont elles-mêmes diverses, ainsi que celles des relations entre jeu et jouet (nécessaire, important, secondaire, inutile, voire à refuser) et tout autant celles du jouet.

Il me semble que, face à cette complexité de la situation, le jouet a été souvent oublié de la réflexion, d'autant plus que les recherches sur le jouet ne sont pas nombreuses, bien moins nombreuses que celles concernant le jeu. Pour penser le jouet, ce qui me semble important, même si on choisit la plus grande distance possible avec cet objet, ou ses formes les plus commerciales, ou les plus contemporaines, les ludothécaires ont peu de ressources.

Or, c'est un objet passionnant, qui mérite d'être regardé de près dans sa diversité, dans sa richesse, mais aussi en ce qu'il témoigne du changement de notre monde : culture matérielle et société de consommation, mondialisation et internationalisation, nouvelles techniques et nouvelles logiques de production, place de l'enfant dans la société et relation avec ses parents, rôle de la télévision et des médias. C'est tout cela que l'on peut approcher par le jouet, et nous en avons eu des aperçus d'une grande variété. Je vais rappeler brièvement quelques étapes de notre voyage à travers le jouet durant ce congrès.





LE JOUET, UN OBJET PASSIONNANT, TÉMOIN DU CHANGEMENT DE NOTRE MONDE

Dès le début, le jouet s'est invité et a suscité émerveillement, surprise, grâce à Sudarshan Khanna. Il continue à avoir un effet sur les adultes : jouet simple, mais l'action produit une surprise, et même quand on l'attend, elle continue à émerveiller. Il y a bien quelque chose dans le jouet qui n'est pas réductible au jeu, qui renvoie au rapport à un objet, de la conception à l'usage, jouet simple et sophistiqué à la fois. Ceci peut être analysé dans les termes du système ESAR comme un jeu d'exercice produisant un effet de surprise. Il éveille les sens par le plaisir de l'effet produit.

Reste qu'au-delà de l'émerveillement produit par le jouet, autre thème que l'on trouve chez les romantiques, et cette fois c'est au célèbre *Casse-noisette* et *Le Roi des rats* du même Hoffmann qu'il faut se référer, la question est celle de savoir comment peut s'insérer le jouet, non pas dans la vie de l'enfant, mais dans la logique même de la ludothèque.

En effet, bien des éléments qui caractérisent le jouet, consommation, appropriation, individualisation, bedroom culture sont en porte-à-faux avec la ludothèque. Et c'est ce qui est passionnant dans cette rencontre. Le jouet contemporain centré autour d'une logique de consommation au sein de la famille, avec l'individualisation que cela suppose, n'est pas spécialement fait pour la ludothèque. Que se passe-t-il quand il arrive en ludothèque : hors de la chambre, dans un espace public orienté vers la rencontre, la sociabilité, le partage ? Faut-il alors des jouets spécifiques, ou bien sommes-nous en face d'une autre façon d'entrer en contact avec les jouets, façon pouvant en révéler des potentialités.

Ce que je veux dire par là c'est que la tension est structurelle, car le jouet n'est pas fait pour la ludothèque, ou tout au moins certains ne le sont pas. Cela ne serait pas le cas du jeu de société, ce qui expliquerait, tout au moins en France, l'importance qu'il a dans ces structures, mais aussi la plus grande facilité et légitimité des fabricants de ces secteurs, chacun ayant besoin de l'autre (faire vivre ses jeux pour l'éditeur, avoir accès à de nouveaux jeux intéressants pour la ludothèque). La tension est donc plus ou moins forte selon les produits, mais aussi les objectifs de la structure. La tension est liée à ce qu'est devenu le jouet. Elle est moindre avec le jouet d'avant le nouveau régime inauguré aux Etats-Unis dans les années 1960. Elle est liée à la télévision qui a largement changé la donne ; d'où la nostalgie que l'on peut trouver ici ou là à l'égard de ces jouets d'antan. On peut ainsi évoquer des réserves quant aux transformations de Lego s'éloignant de la brique de base (même si la compagnie dit y revenir), ou à celles de Brio dotant son train en bois de puces électroniques, train aujourd'hui fabriqué en Chine (pour des raisons économiques qui disparaîtront peut-être demain). Mais on peut aussi parler de la distance qu'il ne peut manquer d'y avoir entre le monde de la ludothèque et la logique commerciale de la culture enfantine et des produits dérivés, de la saturation par immersion de l'enfant au sein des multiples objets mettant en

scène un thème, un film, une émission de télévision, bien éloignée de ce qui constitue la valeur du jouet. D'un côté la jouabilité est au centre, de l'autre on peut voir surtout le moyen de diffusion d'une culture de masse qui s'affiche au cinéma, à la télévision. Mais l'opposition n'est pas si simple dans la mesure où la question de la jouabilité est aussi prise en compte dans la conception du produit (la vision est-elle la même ?) et est même au centre, à travers la notion de *gameplay* dans la programmation d'un jeu vidéo. C'est bien ce que nous a montré Stephen Kline dans son analyse. On peut questionner ces transformations au nom de valeurs du jeu, quitte parfois à idéaliser le passé. Par exemple, le caractère sexué du jouet n'est pas nouveau, même si le fait qu'il subsiste est une question que l'on peut se poser. Je propose une interprétation : le jouet n'est pas plus sexué mais la mise en scène du « genre » liée à la médiatisation y est plus spectaculaire. Pourquoi ? Parce que l'on y applique les recettes du marketing (bien cibler son client), mais aussi parce que les identités sexuées étant moins nettes, plus fragiles, il faut les exagérer (mais le jouet exagère sur de nombreux autres points) pour les reproduire dans un monde imaginaire où les hommes et les femmes sont plus différents que dans le monde réel. Et si c'était le chant du cygne ! Bien entendu, les ludothécaires doivent se situer par rapport à cela en refusant des jouets trop « genrés » ou en permettant leur détournement. Et si la ludothèque idéale n'était pas celle sans Barbie, mais celle où les garçons peuvent jouer avec Barbie, essayer la diversité des identités sexuées sans risquer la critique, la censure, voire l'homophobie.

Mais, nous avons aussi regardé le jouet autrement à travers sa biographie analysée par Cléo Gougoulis, celle des jouets possédés dans le cadre familial et qui continuent à vivre sous divers aspects : décoration, transmission intergénérationnelle, don à un autre enfant (pas si souvent que ça), don à un musée. Il y a des jouets qui vivent toute leur vie dans une ludothèque (mais quelle vie, passant d'enfants à enfants !), et d'autres qui sans doute viennent d'ailleurs ou iront ailleurs. C'est

mettre l'accent de façon très forte sur la culture matérielle, sur les jouets et leur histoire (*Toy Story*, les deux films de Pixar-Disney sont d'une grande richesse si l'on accepte de les regarder de près).

EN LUDOTHÈQUE, UNE APPROCHE SPÉCIFIQUE DU JOUET

Bien entendu, ces jouets, en particulier les jeux vidéo, ne sont pas toujours faciles à aborder, et nous avons besoin d'analyses pour les comprendre, les classer, les faire vivre dans les meilleures conditions. Mais la ludothèque, à partir du moment où elle accepte le jouet, en fait quelque chose de particulier, dont nous avons vu que c'était, partiellement au moins, en décalage avec la logique sous-jacente aux jouets les plus contemporains. C'est une autre vie qui y est inventée. Et là il faut souligner la richesse et la variété du mouvement des ludothèques. Je n'essaierais pas d'en rendre compte tant les logiques sont différentes. Qu'y a-t-il en commun entre une ludothèque d'hôpital, une ludothèque dans une école, une ludothèque dans un quartier d'extrême pauvreté, une ludothèque pensée pour découvrir les jeux de société, une autre qui met l'accent sur la parentalité avec la rencontre et le jeu entre jeunes parents et enfants par exemple, une autre qui va mettre au centre des événements culturels ?

Faire vivre jeux et jouets certes, mais de façons différentes, en mettant l'accent sur le pur plaisir du jeu (on m'a fait remarquer que cela semblait être le cas quand il s'agissait d'accorder une place au jeu vidéo), ou bien en orientant l'activité ludique vers l'éducation (ou des éducations différentes, plutôt scolaires ou plutôt sociales), ou la rencontre, ou tout autre objectif.

A plusieurs reprises il a été question de métier, de formation, car faire vivre jeux et jouets est un travail, demande des compétences que l'on a essayé de circonscrire, avec une nouvelle tension qui peut apparaître entre bénévoles et professionnelles (et secondairement entre pays où les professionnels dominent et pays où les bénévoles dominent). Il s'agit de produire une expérience sans pour autant ôter à l'enfant



Gilles Brougère en compagnie de Vera Barros de Oliveira, présidente de l'association des ludothèques brésiliennes et Alice Lucot, déléguée générale de l'ALF.

initiative et capacité d'agir ; enrichir son expérience sans lui ôter la maîtrise que lui permet le jeu. C'est loin d'être facile et c'est le paradoxe du ludothécaire de faire du jeu son travail, mais aussi de transformer son travail en jeu pour autrui.

A été ainsi soulignée l'importance d'une pratique ou de pratiques, variées, qu'il faut documenter pour comprendre ce qu'il en est. La ludothèque est ce qu'en font les pratiques des ludothécaires. Faut-il normer cela ou essayer d'en comprendre la logique ? Faut-il dire comment faire vivre jeux et jouets ou aller voir comment les ludothécaires les font effectivement vivre ? L'intérêt d'un tel congrès est de pouvoir exposer, montrer ces pratiques, échanger, s'enrichir, ne surtout pas transformer cela en normes que chacun devrait appliquer. Si le jeu est reproduction interprétative (selon le sociologue américain William Corsaro), je crois que la pratique des ludothécaires est de même nature. S'il importe de reproduire, car on ne peut à chaque instant recommencer comme au premier jour, il faut tout autant interpréter ou réinventer.

Ce qui nous conduit à la question de la reconnaissance des ludothèques parfois difficile, question où viennent s'affronter les tensions déjà évoquées. Car, on peut parfois craindre que, s'il ne s'agit que du plaisir de jouer, la reconnaissance soit moindre que si l'on donne un objectif social, éducatif, culturel. Faire reconnaître la frivolité du jeu (et du jouet), autant abandonner ! Pourtant, pourquoi dans le monde aussi profondément frivole qu'est celui dans lequel nous vivons, ne serait-il pas possible de reconnaître les lieux qui donnent à jouer ? Pourquoi des jeux qui se déroulent pendant trois semaines tous les quatre ans seraient légitimes, et ceux qui ont lieu toutes les semaines dans les ludothèques ne le seraient pas autant ?

Un tel congrès permet d'être sensible à la diversité du mouvement des ludothèques qui ne répondent pas toutes aux mêmes besoins, aux mêmes intérêts, qui n'œuvrent pas dans le même contexte, qui ne peuvent donc pas proposer la même chose partout. Cela permet à chacun de repartir avec de nouvelles questions et de nouvelles interrogations sur le jouet et son rôle en ludothèque et non pas avec des réponses.



PALMARÈS DU CONCOURS

« INVENTE-MOI

LE CONCOURS A CETTE ANNÉE ÉTÉ LANCÉ UN PEU TARDIVEMENT, AU DÉBUT DE L'ÉTÉ 2008.

ORGANISÉ PAR L'ASSOCIATION LE JOUET ET L'ENFANT EN PARTENARIAT AVEC L'ALF, LES CANDIDATS AVAIENT JUSQU'AU 20 SEPTEMBRE POUR ENVOYER LEUR PROJET. LE LAPS DE TEMPS DE RÉALISATION TRÈS COURT EXPLIQUE À LUI SEUL QUE NOUS AYONS REÇU MOINS DE PROJETS QUE LORS DES DEUX PREMIÈRES ÉDITIONS. EXCEPTIONNELLEMENT CETTE ANNÉE, EN RAISON DE L'ORGANISATION DU CONGRÈS INTERNATIONAL DES LUDOTHÈQUES QUI S'EST TENU À PARIS DU 13 AU 17 OCTOBRE, LES RÉSULTATS DU CONCOURS ONT ÉTÉ ANNONCÉS LE MARDI 14 OCTOBRE SUR LE CONGRÈS PAR FRANCK MATHAIS DE L'ASSOCIATION LE JOUET ET L'ENFANT. LES JEUX CRÉÉS PAR LES LAURÉATS ONT ÉTÉ EXPOSÉS PENDANT TOUTE LA SEMAINE AU SEIN MÊME DE L'ESPACE LUDOTHÈQUE GÉANTE DU CONGRÈS À LA CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE DE LA VILLETTE.

CATÉGORIE 5-8 ANS : « MON MARCHÉ AU POTAGER »

• *Ludothèque municipale Ludochouette de Cagnes-sur-Mer (06).* Pour la 2^{ème} année, la ludothèque de Cagnes-sur-Mer est récompensée sur ce concours. Ce prix a donné lieu à une cérémonie à la ludothèque, en présence de Louis Nègre, sénateur-maire. Le projet a été dirigé par Anne-Marie Kogan-Chaminade, responsable de la ludothèque, et réalisé par Dina Aitousnousse, Daho Laumghi, Théo Rompteau, Rémy Leclerc, Théo Fony, 5 petits cagnois âgés de 6 à 8 ans, durant le mois de juillet, puis poursuivi en septembre.

Contenu :

1 règle de jeu, 1 plateau de jeu, 5 paniers de 5 couleurs différentes, 1 dé, 4 boîtes en plastique transparent, 15 variétés de fruits et légumes (10 de chaque), 5 listes de courses, 10 cartes « aromates », 10 cartes « fleurs ».

But du jeu :

Etre le premier à remplir son panier du producteur à l'aide de sa liste de courses.

Règle du jeu (pour 5 joueurs).

Au commencement du jeu, chaque joueur choisit un panier qui lui servira de pion sur le plateau de jeu. Les joueurs avancent sur le plateau à l'aide du dé. Si le jet du dé tombe sur :

- la case fruit ou légume : le joueur le dépose dans son panier,
- la case animal : le joueur recule de 3 cases,
- la case intempérie : il rend un aliment,
- la case jardinier : il peut prendre l'aliment qu'il veut,
- la case aromate ou fleur : il prend une carte correspondante qui lui permet de changer un fruit ou un légume avec un autre joueur.

Si la case est occupée, il faut passer à la première case libre. A la fin de chaque tour du potager, on peut procéder « au troc » (échange d'une carte « aromate » ou « fleur » contre un aliment au choix). La partie se termine dès qu'un joueur a rempli son panier contenant tous les éléments de sa liste de courses.

À QUI S'ADRESSE CE CONCOURS ?

Ce concours s'adresse aux enfants de 5 à 15 ans, fréquentant les ludothèques, et leur propose de concevoir le jeu ou le jouet de leurs rêves.

3 catégories d'âges ont la possibilité de concourir, les 5-8 ans, les 9-11 ans et les 12-15 ans, encadrés par un adulte, qui a pour charge de les aider dans l'accomplissement de leur projet.

Les enfants gagnants et leur ludothèque ont reçu une dotation de jeux sous forme de chèques cadeaux (600 € pour la ludothèque et 30 € pour chaque enfant).

Cette année, seules 2 catégories d'âges ont été représentées au concours : les 5-8 ans et les 9-11 ans.

national 2008

UN JOUET » - 3^{ÈME} ÉDITION

CATÉGORIE 9-11 ANS : « LES TRÉSORS DU ROI IGOR »

• **Ludothèque Planet ludo d'Angoulême (16).** Le projet a été mené par la responsable de la ludothèque, Christelle Courtat, avec 5 élèves d'une classe de CM2 de l'école René Défarge d'Angoulême (âgés de 10 à 11 ans) : Soline Flevaud, Fanny Renaudin, Coline Viollier, Héloïse Seugé, Astrid Pontaillier, tout au long de l'année scolaire 2007-2008 à raison de 2 séances par mois. Se basant sur les éditions précédentes du concours, Christelle Courtat avait lancé le projet dès le début de l'année scolaire.

Contenu :

1 règle du jeu, 1 plateau de jeu, 5 arbres, 1 escalier (1 tige de bois + 6 marches), 1 tour, 4 chevaliers, 1 dé, jetons « pierres précieuses », 92 cartes « questions ».

But du jeu :

Dans la forêt se cachent des pierres précieuses ; chaque joueur doit en trouver 5 différentes et se hâter de les rapporter au roi Igor. Le chevalier qui arrivera en premier en haut de la tour épousera la fille du roi.

Règle du jeu :

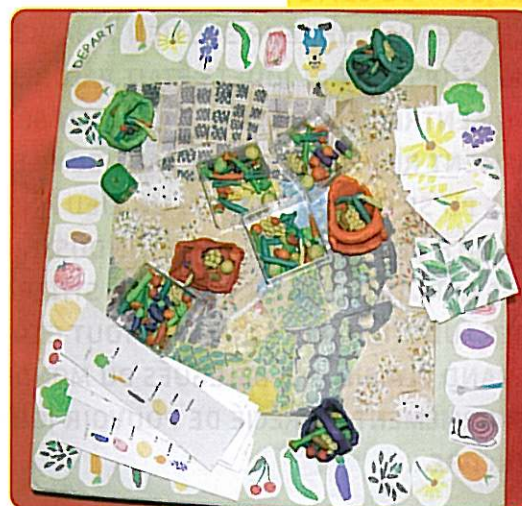
Avant de commencer, chaque joueur choisit un chevalier et le positionne sur la case départ.

Tous les joueurs jettent le dé. Celui qui a le plus de points commence. Il lance le dé et avance du nombre de points obtenus. Une case peut recevoir plusieurs chevaliers. Lorsqu'un chevalier s'arrête sur une case « pierre précieuse », le joueur à sa gauche lui pose une question. En cas de bonne réponse (une seule est possible), il gagne la pierre correspondante.

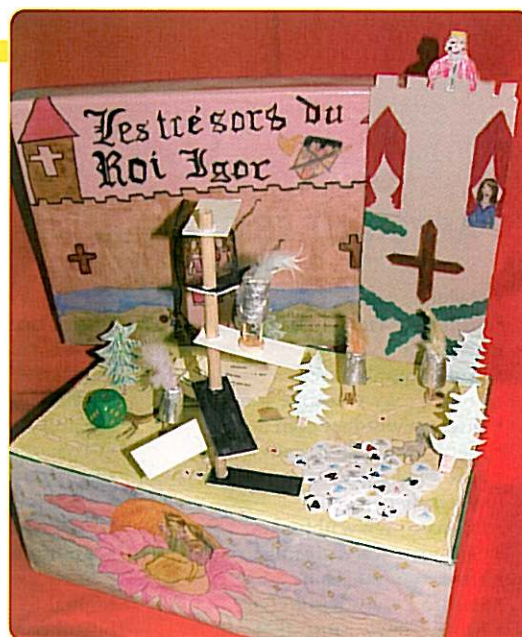
Un arrêt sur la case ? permet au joueur dont c'est le tour de rejouer s'il répond correctement à la question posée par l'adversaire qui se trouve sur sa gauche. Si un chevalier tombe sur une case déjà occupée, il peut voler la pierre de son choix au joueur déjà présent sur la case (à condition que ce dernier en possède). Les chevaliers se trouvent à l'abri des vols de leurs adversaires lorsqu'ils sont sur la première marche de l'escalier. Les joueurs devront faire le nombre exact de points sinon ils devront redescendre.

Le chevalier qui gravit la dernière marche en possession des 5 pierres est déclaré vainqueur et peut ainsi épouser la fille du roi.

Mon marché au potager.

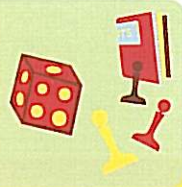


© ALF



© ALF

Les trésors du roi Igor.



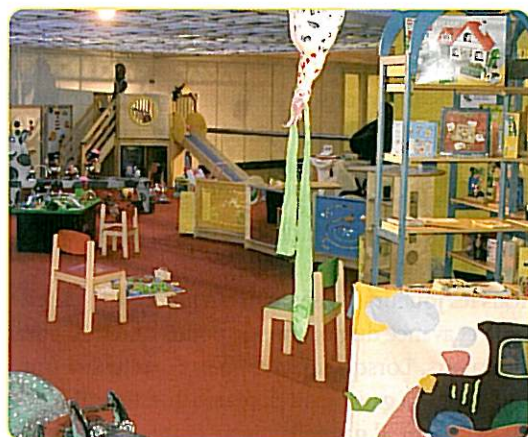
SUR LA Ludothèque JEUX ET JOUETS

INSTALLÉE AU SEIN DES DÉCORS SORTIS DE L'IMAGINATION DÉBORDANTE DU PLASTICIEN ÉRIC BROSSIER, LA LUDOTHÈQUE GÉANTE A FORTEMENT MARQUÉ LES ESPRITS DES CONGRÉSISTES ET DONNÉ À CE CONGRÈS UNE SIGNATURE ET UNE DIMENSION TOUTE PARTICULIÈRE.

ILS SONT EN TOUT 28 PARTENAIRES À AVOIR ACCEPTÉ DE « JOUER LE JEU » DE CETTE MISE EN SCÈNE.

EN ÉCHANGE DE LEUR SOUTIEN FINANCIER, UNE SÉLECTION DE LEURS JEUX ET JOUETS ÉTAIT VALORISÉE SUR LES 1500M² DU CENTRE DES CONGRÈS. QU'ILS EN SOIENT ICI CHALEUREUSEMENT REMERCIÉS ! CAR, SANS EUX LE CONGRÈS N'AUROIT PAS PU SE DÉROULER DANS UN LIEU AUSSI PRESTIGIEUX QUE LA CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE QUI, DE PLUS, PAR SES ACTIVITÉS, EST EN COMPLÈTE SYNERGIE AVEC LE MONDE DES LUDOTHÈQUES ET DU JEU. TOUT CELA POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DES DÉLÉGUÉS DU MONDE ENTIER QUI ONT ÉNORMÉMENT APPRÉCIÉ DE POUVOIR JOUER ENCORE ET ENCORE...

ESPACE JEUX SYMBOLIQUES



PARTENAIRES EXPOSANTS

- Abalone : www.abalone-edition.com
- Arthur et Marie : www.arthur-et-marie.com
- Brio : www.brio.se
- Corolle : www.corolle.com
- Diset : www.diset.com
- Djeco : www.djeco.com
- Fnac éveil & jeux : www.eveiletjeux.com
- Funkeys : www.ubfunkeys.com
- Gigamic : www.gigamic.com
- Haba : www.haba.fr
- Hasbro : www.hasbro.fr
- Isimat : www.isimat.fr
- Kapla : www.kapla.com
- La Bacane : www.labacane.com
- La Grande Récré : www.la-grande-recre.com
- Lego : www.lego.com
- Le Panache Blanc : www.lepanacheblanc.fr
- Maxamec - BMB Diffusion : berthon.b@wanadoo.fr
- Piatnik : www.piatnik.com
- Playmobil : www.playmobil.fr
- Ranabag : www.risquit.com
- Ravensburger : www.ravensburger.com
- Sentosphère : www.sentosphere.fr
- Smart : www.smartgames.com
- Spiral Billard : www.spiral-billard.com
- Vilac : www.vilac.com
- Vtech : www.vtech-jouets.com
- Winning Moves : www.winningmoves.fr

g ante

EXPOS S PENDANT LE CONGR S...

ESPACE JEUX DE CONSTRUCTION



  ALF

CAF  JEUX OYA

Le Caf  Jeux anim  par l' quipe d'Oya a  t  pris d'assaut par les congressistes. Passant outre les barri res de la langue, ils ont pu  changer de fa on tr s conviviale autour de jeux de soci t , tandis que s'est tenu pendant toute la semaine le tournoi Abalone   l'occasion des 20 ans du c l bre jeu de strat gie.



  ALF

ESPACE JEUX D'ADRESSE



  ALF



  ALF



LES ÉCHOS

DU CONGRÈS

LE 11^{ÈME} CONGRÈS INTERNATIONAL DES LUDOTHÈQUES A SUSCITÉ L'INTÉRÊT DES MÉDIAS ET C'EST UNE BONNE NOUVELLE POUR LA RECONNAISSANCE DES LUDOTHÈQUES. PLUS DE 80 RETOMBÉES MÉDIAS ONT ÉTÉ RECENSÉES. CE SONT DES ARTICLES DE LA PRESSE SPÉCIALISÉE, NATIONALE, RÉGIONALE OU WEB ET DES RÉFÉRENCES TV ET RADIOS. NOS PARTENAIRES MÉDIAS ONT JOUÉ LE JEU EN RELAYANT LARGEMENT L'INFORMATION. VOICI QUELQUES EXTRAITS D'ARTICLES PARUS EN AMONT OU DANS LE SILLAGE DU CONGRÈS.

L'équipe de tournage du film sur le congrès.



© ALF

« Cette semaine se déroule à la Cité des Sciences de la Villette (à Paris), le congrès international des ludothèques. L'occasion de faire redécouvrir les vertus du jeu et du jouet. Ils sont indispensables au développement de l'enfant, renforcent le lien social et familial... » **C. Legrand – La Croix – 15 octobre 2008**

« Ce congrès est l'occasion de donner un coup de projecteur sur cet équipement culturel unique en son genre. L'infinie variété de l'utilisation du matériel ludique sera déclinée toute la semaine lors des interventions et des visites de lieux ludiques franciliens. » **www.culture.gouv.fr – septembre 2008**

« Le thème retenu cette année, *Faire vivre jeux et jouets en ludothèques*, prendra la culture matérielle des jeux et jouets comme point d'ancrage en tenant compte des situations culturelles et sociales les plus variées : les enfants utilisent-ils les jeux et jouets de manière différente à la ludothèque et dans d'autres lieux ? Quelle relation existe-t-il entre les ludothèques et les jouets ou jeux plus contemporains comme les jeux vidéo, le multimédia ? Quels sont les enjeux pour l'organisation des ludothèques, la formation des ludothécaires ? »
L'école des parents - n°574 – octobre/novembre 2008

« Paris, capitale des ludothèques. Parallèlement au déroulement du congrès, une vaste exposition sera mise en place pour recréer une ludothèque géante de 1500 m² transformés en terrain de jeu, avec une multitude de jeux et jouets présentés et animés par des ludothécaires. Cette exposition sera divisée en plusieurs espaces dédiés à l'enfance, aux jeux, aux jeux d'adresse et jeux de

construction, sans oublier les vitrines Playmobil, les jeux géants, les tournois d'Abalone, etc. » **B. Bokanowski – La revue du jouet - n°419 – mai 2008**

« Deux ludothèques d'Antony participent depuis hier et jusqu'à vendredi au 11^{ème} Congrès International des Ludothèques qui se déroule à la Cité des Sciences de la Villette à Paris. Pas moins de 600 participants, venus de 25 pays, ont fait le déplacement. » **Le Parisien – 15 octobre 2008**

« Le congrès accueillera sur 1500 m² une exposition où seront présents les acteurs du secteur jeux et jouets. » **S. Alperovitch-Mikolajczak – Infocrèche Pro – juillet 2008**

« Faisant étape pour la première fois en France, ce congrès international a suscité autant d'intérêt que de fréquentation. » **O. Collin – Jeux Pro - n°36 – novembre 2008**

« Les ludothécaires à la recherche d'une identité commune. Selon l'Association des Ludothèques Françaises (ALF), ils sont aujourd'hui 6000 ludothécaires à exercer dans les 1160 ludothèques de France, où ils proposent jeu libre, prêt et animations ludiques à des publics de tous âges. Mais si l'on en croit les débats qui ont agité le 11^{ème} Congrès International des Ludothèques, organisé en octobre dernier à Paris, ce titre dissimule en fait des situations professionnelles très variées. » **S. Lampert – Gazette Santé Social – n°46 – novembre 2008**

« Conférences, ateliers, tables rondes, ce sont 5 jours où les ludothécaires ont pu échanger aussi sur leur difficultés, leur reconnaissance, les façons de mieux travailler, etc. » **M. Phal – www.trictrac.net – 29 octobre 2008**

« Les objectifs du congrès atteints ! Lorsque l'on défend les valeurs du jeu, sous toutes ses formes, on ne peut que souhaiter la multiplication de ce type d'événements, de discours et d'analyses pour amener de plus en plus de personnes à se prendre au jeu ! » **J. Bejo & V. Vandelli – Jeux Pro - n°36 – novembre 2008**

! **Plus d'infos : Retrouvez ces articles dans leur intégralité sur le site de l'ALF www.alf-ludotheques.org**

48^{ÈME} SALON DU JOUET ET DU JEU

Du 25 au 27 janvier 2009 à la Grande Halle de la Villette à Paris.

Nouveau lieu, nouvelles dates, nouvelle identité.



Rendez-vous sur le stand de l'ALF avec des animations, des rencontres et l'édition 2009 du prix **Le coup de cœur des ludothécaires**.

JOURNÉE INTERNATIONALE DU JEU FÊTE DU JEU

• Le 30 mai 2009

Inscrivez-vous dès à présent sur le site Internet de l'ALF, rubrique Fête du Jeu pour apparaître sur la carte de France des animations.

www.alf-ludotheques.org

À NE PAS MANQUER !

• du 5 au 10 février 2009

Salon International du Jouet de Nuremberg

- www.spielwarenmesse.de

• du 11 au 15 février 2009

Festival International

des Jeux de Cannes - www.festivaldesjeux-cannes.com

FORMATIONS ALF

Université d'Été des ludothécaires 2009

> Du 6 au 10 juillet à Cholet (49).

Programme disponible en mars sur le site de l'ALF.

Stages Esar 2009

> Animés par Rolande Filion, co-auteure du système ESAR

• Stage de base > 22, 23 et 24 juin à Paris.

• Stages de perfectionnement > 18 et 19 juin ; 29 et 30 juin.

Journées de formation

> 1^{er} semestre 2009

• L'accueil du public handicapé en ludothèques > 9 mars avec Séverine Zeraoulia et 26 mars avec Pat Atkinson.

• Montage de dossiers de demande de subventions et communication > 12 mai avec Alice Lucot et Rose-Marie Loréal.

• D'autres journées thématiques seront programmées en fonction des demandes.

Renseignements et inscriptions à l'ALF.

« INVENTE-MOI UN JOUET » 2009

Le concours « Invente-moi un jouet » organisé conjointement par l'Association des Ludothèques Françaises et l'association Le Jouet et l'Enfant est ouvert.

Vous avez jusqu'au 4 mai 2009 pour envoyer vos projets. Il s'agit d'encadrer des enfants de 5 à 15 ans dans la création du jeu ou jouet de leurs rêves. Plus de détails sur le site Internet de l'ALF.





NOUS REMERCIONS TOUS NOS PARTENAIRES POUR LEUR CONTRIBUTION À LA BONNE RÉUSSITE DU 11^{ÈME} CONGRÈS INTERNATIONAL DES LUDOTHÈQUES PARIS 2008.

PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



PARTENAIRES PRIVILÉGIÉS



AUTRES PARTENAIRES



PARTENAIRES MÉDIAS



PARTENAIRES EXPOSANTS

