

DANIEL AUTEUIL, PARRAIN DE LA FÊTE MONDIALE DU JEU !



L'AS D'OR – JEU DE L'ANNÉE 2010 A ÉTÉ DÉCERNÉ AU JEU « IDENTIK ».

À tour de rôle, chaque participant décrit une illustration insolite que les autres devront reproduire en même temps. Le meneur de jeu donnera le maximum de détails sans savoir lesquels seront requis pour obtenir des points. On n'a que 90 secondes pour s'exécuter avant d'échanger ses dessins. Plus les croquis comportent les critères mentionnés sur l'illustration, plus on remporte de points. Des critères qui ne sont connus qu'après avoir terminé de décrire ou de réaliser le dessin. Le jeu se termine avec une comparaison des «œuvres» entre joueurs. Se joue en compétition mais dans une ambiance de coopération. Ce jeu d'énigme s'appuie sur des compétences verbales telles que le décodage de mots et de phrases précises en utilisant entre autres des notions spatiales pour situer les objets sur le dessin. Néanmoins, il faut qu'au moins un joueur sache lire les critères imposés pour chaque illustration.

Descripteurs ESAR

- A 401 jeu d'association
- A 410 jeu de langue
- B 308 différenciation spatiale
- B 309 association d'idées
- B 310 raisonnement intuitif
- C 317 créativité productive
- C 315 orientation spatiale
- D 301 jeu compétitif
- E 304 décodage de mots
- E 305 décodage de phrases

Comprend 120 cartes représentant des scènes insolites, 6 bulletins de score, 1 cache carte, 1 dé à 10 faces, 6 crayons à papier, 1 sablier, 1 livret de règles.

Editeur : Asmodee

Auteurs : William P. Jacobson et Amanda A. Kohout

A partir de 8 ans - Pour 3 à 99 joueurs

Durée d'une partie : 45 minutes

Jouons avec Esar !

Réponse à l'énigme du Ludo n°30 :

Le hochet

Éditeur : ALF, Association des Ludothèques Françaises – 14, rue Domat – 75005 Paris – Tél. : 01 43 26 84 62 – Fax : 01 43 26 81 73 – www.alf-ludothèques.org – e-mail : courrier@alf-ludothèques.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 : Fête Mondiale du Jeu à Morières-lès-Avignon (84) – Photogravure, imprimerie : Cédill@



Agir pour la valorisation du Jouet

Depuis 2006, l'association «Le Jouet et l'Enfant» organise en partenariat avec l'Association des Ludothèques Françaises le concours national «Invente-moi un Jouet» qui s'adresse aux enfants de 5 à 15 ans encadrés par leurs ludothécaires.

De septembre à mai, les projets sont conçus et réalisés par les équipes participantes. Les résultats sont annoncés lors de la Fête Mondiale du Jeu, dont l'association «Le Jouet et l'Enfant» est l'un des partenaires.

Fédérer les professionnels du Jouet et de l'Enfant



Créée en 2003, l'association «Le Jouet et l'Enfant» agit pour la protection et l'éducation de l'Enfant et la valorisation du Jouet. Elle met en oeuvre des actions qui fédèrent les acteurs du monde du Jouet et de l'Enfant.

Les projets de l'association sont soutenus par la majorité des enseignes spécialistes de jeux et jouets et des produits de l'enfant : Club Sajou, Disney Store, Fnac Eveil & Jeux, Jouetland, Joupri, King Jouet, La Grande Récré, PICWIC, StarJouet, Toys 'R' Us.

Retrouvez-nous sur le site www.lejouetetlenfant.com



COMBO COMBO Grand Prix 2010



ludothèque les 3 D - Cholet

Félicitations à toutes les ludothèques participantes. Rendez-vous en 2011.

SOMMAIRE



Daniel Auteuil aux côtés de l'ALF !

Cette année la Fête Mondiale du Jeu a été marquée par le soutien d'une des personnalités les plus appréciées des français, l'acteur Daniel Auteuil. Il a fait preuve encore une fois de sa générosité à l'égard de belles causes, mettant son image au service de l'ALF, en acceptant d'être le parrain de la Fête Mondiale du Jeu, événement qui invite à la convivialité, à la rencontre, à la solidarité et au respect des autres.

J'ai eu le très grand plaisir, en ce samedi 29 mai, d'inaugurer en sa compagnie la Fête Mondiale du Jeu de Morières-lès-Avignon avec Joël Granier, maire de la Ville, et Catherine Tridot, responsable de la ludothèque.

Ainsi, après avoir répercuté en 2009 dans notre réseau la dimension mondiale de la Fête du Jeu des ludothèques, déclinaison du « World Play Day » coordonné par ITLA, l'Association Internationale des Ludothèques, l'ALF a poursuivi cette année son action pour valoriser cette manifestation de grande envergure, afin d'œuvrer à la reconnaissance des ludothèques auprès des pouvoirs publics. Bravo à vous tous qui vous êtes mobilisés un peu partout, dans les villes, les villages, les quartiers, les diverses institutions et tous les lieux publics où le jeu fut particulièrement à l'honneur !

Après cette belle fête, notre prochain rendez-vous important est l'Université d'Été des Ludothécaires, début juillet à Cholet, où encore une fois nous serons accueillis par la Ville, et j'espère vous y retrouver nombreux. Je vous souhaite un très bel été plein de jeux !

Cindy Piété, Présidente

paroles



• La Validation des Acquis de l'Expérience

> PAGES 4 À 5

pleins feux



• Les ludothèques municipales et intercommunales

> PAGES 6 À 9

formation



• Le jeu de construction

> PAGES 10 À 13

jeux & livres



• Le coup de cœur des ludothécaires 2010 > PAGE 14

• Invente-moi un jouet > PAGE 15

• Jeux vidéo > PAGE 16

• Sélection livres > PAGE 17

reportages



• La Fondation Fnac éveil & jeux récompense... > PAGE 18

• INFOS

> PAGE 19

Erratum

Une erreur s'est glissée dans le texte de la rubrique Formation « Le jeu vidéo en ludothèques » p 10 du Ludo n°30.

Ce sont 29% et non 19% des ludothèques interrogées dans le cadre de l'enquête qui sont équipées de jeux vidéo.



La Validation des

UNE OPPORTUNITÉ POUR

LA VAE DONNE ACCÈS À TOUT OU PARTIE D'UN DIPLÔME PROFESSIONNEL OU À UN CURSUS DE FORMATION. SEULE CONDITION POUR ACCÉDER À LA VAE : JUSTIFIER D'UNE EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE D'AU MOINS 3 ANS, EN RAPPORT AVEC LE DIPLÔME VISÉ, EXPÉRIENCE QUI PEUT AVOIR POUR CADRE UNE ACTIVITÉ SALARIÉE OU BÉNÉVOLE. LA VAE RELÈVE DE LA FORMATION PROFESSIONNELLE CONTINUE. L'AUTORITÉ ATTRIBUANT LE DIPLÔME PAR LA VOIE CLASSIQUE, LE DÉLIVRE AUSSI VIA LA VAE.

TÉMOIGNAGES DE LUDOTHÉCAIRES S'ÉTANT ENGAGÉES DANS LA VAE

« Jusqu'en 2005 mon CV attestait de diplômes tels que le BEATEP, le BAFD et de formations diverses. En 1995, dans le cadre du projet de création de la ludothèque, j'ai suivi une formation de ludothécaire dirigée par Annie Chiarotto à l'Inforec de l'université Bordeaux III. Elle n'était pas diplômante et je souhaitais vivement que mes compétences soient attestées par un diplôme : la licence professionnelle des métiers du jeu et du jouet option ludothécaire. En 2003 les centres sociaux ont redéfini, dans le cadre de leur convention collective, les postes des salariés. Mon employeur me reconnaissait la fonction et les capacités de gestion de l'équipement ludothèque créé en 1999, en terme de projets, de relation aux partenaires, de gestion des locaux et du budget, en classant mon poste sur l'indice de responsable de secteur. Le niveau de qualification correspondant étant bac + 3, d'un commun accord avec lui, j'ai convenu de m'engager dans un processus qualifiant pour attester de ce niveau.

La politique de formation du centre social dans lequel je travaille depuis 1981, quoique incitative pour chaque salarié, privilégie les personnes en contrats aidés ou non diplômées. Elle rend donc plus difficile les départs en formation des autres personnes. Ce choix explique que je n'aurai pas pu envisager de suivre la formation se déroulant à Cholet. Je pensais que la licence professionnelle des métiers du jeu et du jouet option ludothécaire valorisait mon expérience professionnelle acquise en situation de travail. Un tel diplôme pouvait aussi dans l'avenir m'ouvrir des perspectives d'évolution professionnelle. Voici des raisons qui peuvent pousser une ludothécaire à entreprendre une démarche de VAE. La VAE permet une véritable reconnaissance de la personne à travers ses compétences professionnelles car il s'agit de les prouver en rapport avec le diplôme. Pour ma part, enca-

• **Gismonde Laroche,**
responsable de la ludothèque *du lac* du centre social de Villeneuve les Salines à La Rochelle (17)

drée et soutenue par un tuteur, j'ai choisi de présenter le dossier demandé en 3 grandes parties. D'abord j'ai exprimé ma motivation pour cette démarche, puis relaté la création de la ludothèque et explicité son projet. J'ai décrit le contexte et listé les compétences nécessaires à son bon fonctionnement en termes de management d'équipe, de gestion de la collection de jeux et jouets, de la mise en place d'actions autour du jeu, de gestion financière... Il s'agissait de faire un descriptif précis des tâches pour toutes les facettes du métier avec justificatifs en annexe : par exemple décrire le travail effectué pour créer la plaquette de communication et la joindre ou mettre en annexe un compte-rendu de réunion avec les partenaires. La troisième partie de mon dossier a été l'analyse d'une situation « problème ». J'ai choisi d'évaluer l'événement Fête du Jeu que je pilote sur le quartier. Le sujet « problème » doit éclairer le jury sur les compétences et le savoir-faire du candidat. Le dossier finalisé comportait 150 pages. Il a été validé et suite à la soutenance le diplôme m'a été décerné.

S'engager dans une démarche de VAE peut paraître long ; il faut le savoir avant de se lancer. Mais la VAE est une chance pour ceux qui, pour différentes raisons, ne peuvent pas suivre la formation. Il faut d'abord bien comprendre ce qu'attend le jury. Et c'est un projet qui demande de la maturation. Pour ma part, j'ai finalisé mon dossier au bout de 2 ans. C'est parfois fastidieux parce que l'on travaille seul et non dans une dynamique de formation en groupe. C'est riche parce que cela nous pousse à identifier notre métier, à le décortiquer et surtout à l'écrire. Au final, ce travail est une sorte d'auto-évaluation et il nous enrichit. Cela m'a donné envie de pousser plus loin... mais ceci est une autre histoire ! »

Des formations diplômantes adaptées au métier de ludothécaire ont vu le jour ces dernières années. Pour en savoir plus : www.alf-ludotheques.org/les_ludotheques/formations_diplomantes.

Acquis de l'Expérience [VAE]

LES LUDOTHÉCAIRES

« Créatrice de la ludothèque associative *La Ribambelle* à Lagny sur Marne (77) en 1997, j'ai suivi la formation de ludothécaire de Caravansérail à Paris en 1999/2000 qui était à ce moment là non diplômante. De 2002 à 2006 j'ai été ludothécaire à la MJC de Noisiel (77) et mon contrat se terminant, je décide d'en profiter pour commencer une VAE afin d'obtenir le BPjeps animateur culturel. Car, entre temps la formation de ludothécaire que j'avais suivie est devenue diplômante sous forme d'un BPjeps animateur culturel, mais l'effet n'est pas rétroactif. Je trouve que ce diplôme viendrait valider une formation sans cesse approfondie, et je me sens capable d'entreprendre cette démarche nécessitant beaucoup de travail personnel.

Dans la foulée je m'inscris auprès de la DDJS et participe à une réunion d'information où j'apprends que le dossier se compose de 2 parties. La première m'est facile à obtenir : il s'agit de justifier d'au moins 36 mois d'activité sur un poste salarié ou non. Cette partie du dossier est rapidement validée par la DDJS qui m'autorise à poursuivre la démarche VAE. Reste à s'atteler au deuxième volet pour lequel il faut décrire 2 actions mettant en avant des compétences professionnelles dans les domaines technique, pédagogique, d'organisation et de sécurité. Il est indispensable pour cette partie d'avoir une aide à la rédaction et un regard extérieur ayant connaissance de nos pratiques. Dès le début, les Assedic proposent la prise en charge du financement du suivi de l'écrit qui sera fait par la coordinatrice de Caravansérail, les autres centres de formation proposés n'ayant aucune filière axée sur le jeu. Pour elle comme pour moi, il s'agit d'une expérience nouvelle et motivante. Comment écrire une pratique professionnelle en la détaillant suffisamment afin qu'un jury, uniquement à la lecture du document, puisse valider mes compétences en qualité d'animateur culturel en ludothèque ?

• **Dominique Cattiau,**
ludothécaire à la ludothèque municipale de la maison de la famille de Saint Mandé (94)

La mairie de St Mandé, mon nouvel employeur, trouve la démarche de la VAE très constructive et, avant même que les Assedic aient entamé ce dernier, prend alors à sa charge les frais du suivi. J'ai 18h de décharge sur mon temps de travail pour faire 6 écrits de 20 pages chacun. Après un choix délicat quant aux actions à décrire afin qu'elles correspondent à la demande, je progresse par paliers et surtout en fonction de mon temps disponible. Le premier écrit sera le plus difficile à finaliser, les autres s'enchaîneront plus facilement car je cerne mieux les objectifs. L'essentiel est d'expliquer par écrit, de façon détaillée le pourquoi et le comment de chaque activité abordée : tels seront les maîtres mots jusqu'au rendu final. Un certain nombre de dimanches devant mes brouillons, une utilisation optimale de mon temps de trajet en RER ainsi que 4 rendez-vous avec ma tutrice m'auront permis de remettre la totalité du dossier en un an. Cela fait un an et demi que j'ai obtenu le BPjeps, il m'offre la possibilité de passer le concours externe d'animateur de catégorie B. Mais, avant tout ce temps de réflexion et de rédaction m'a permis de me poser afin d'analyser mes connaissances, mes compétences ainsi que ma pratique professionnelle. J'encourage les personnes hésitantes à entreprendre ce type de démarche. »

« Depuis 1988 mon lieu de travail s'appelle ludothèque et ma porte d'entrée dans ce monde - à la ludothèque du Carré Amelot de La Rochelle - a été un diplôme de monitrice éducatrice avec un mémoire centré sur le jeu. Dans la fonction publique depuis mes débuts, en catégorie C, filière animation, il m'est à un moment donné apparu indispensable d'acquérir un diplôme permettant une meilleure reconnaissance de notre métier de ludothécaire. J'ai opté en premier lieu pour un BEATEP en 2006, afin de monter en catégorie B, en choisissant la VAE, et quelques mois plus tard j'avais rendu le travail demandé. Cette expérience m'a donné le goût d'aller plus loin. Puisqu'une licence professionnelle des métiers du jeu et du jouet option ludothécaire était née à Cholet, près de chez moi, j'ai tenté cette même année une nouvelle aventure, cette fois-ci en VAP : Validation des Acquis Professionnels, dispositif pour faciliter l'accès à la formation, particulièrement en l'absence des diplômes préalablement requis pour y accéder. J'ai choisi cette formule car je souhaitais compléter mon expérience professionnelle par une formation théorique. La VAP m'a permis de faire cette licence en cours d'emploi, avec tous les frais pris en charge par mon employeur, la mairie de La Rochelle, en étant dispensée d'une partie des cours grâce à mes acquis professionnels. Cette formation intensive s'est conclue en 2007 par un diplôme universitaire, ce qui était inimaginable pour moi jusque là. Cette licence va me permettre, je l'espère, d'accéder à la catégorie A de la fonction publique. C'est vraiment une chance !

• **Claudine Nouraud-Bernard,** responsable de la ludothèque municipale de Chatellerault (86)

SUR 1197 LUDOTHÈQUES, L'ALF RECENSE 434 LUDOTHÈQUES MUNICIPALES ET INTERCOMMUNALES. ELLES REPRÉSENTENT 36,12% DU RÉSEAU ET CE POURCENTAGE VA EN S'ACCROISSANT. POUR COMPRENDRE CETTE TENDANCE NOUS AVONS INTERROGÉ LES DÉCIDEURS LOCAUX.

CRÉATION D'UNE LUDOTHÈQUE MUNICIPALE OU MUNICIPALISATION D'UNE LUDOTHÈQUE ASSOCIATIVE, EN QUARTIER OU EN ZONE RURALE, EN MÉDIATHÈQUE OU DANS UN SERVICE PETITE ENFANCE : PANORAMA D'UN ÉQUIPEMENT QUI S'ADAPTE AU PROJET SPÉCIFIQUE DE CHAQUE COLLECTIVITÉ TOUT EN GARDANT UNE IDENTITÉ FORTE.

LA LUDOTHÈQUE : UN ÉQUIPEMENT INCONTOURNABLE AUX YEUX DE PLUS EN PLUS DE COLLECTIVITÉS LOCALES

La première ludothèque municipale a vu le jour en 1977 (la première ludothèque française a été créée en 1967). Depuis, leur nombre n'a cessé d'augmenter très régulièrement. En 2003 elles représentaient 28,5% des ludothèques françaises. De plus en plus de communes font la démarche de créer une ludothèque sur leur territoire. Pour certaines le projet apparaît comme une évidence. À Enghien-les-Bains (95), bien connue pour ses champs de courses hippiques et son casino, la future ludothèque pensée dans le cadre de la politique éducative locale est en cohérence avec une ville dont le slogan est « Enghien, Ville de Jeu ». Ailleurs, force est de constater qu'il s'agit souvent de la volonté d'un élu convaincu des vertus de ce type de structure. À Billy-Berclau (62), où une ludothèque est en création, pour Francine Charlet, adjointe à la culture et à la communication, il a fallu convaincre : « je ne parlerais pas de réticences, mais plutôt d'une méconnaissance des apports du jeu à tout âge ». Comme tout investissement municipal, la ludothèque engage la responsabilité de la ville, son image et ses finances, d'où un travail de communication pour rassurer et faire comprendre l'intérêt d'un service municipal autour du jeu. À Thann (68), commune de 8000 habitants, c'est le conseil municipal des enfants qui a voté la création d'une ludothèque. Mme Homrani, conseillère municipale déléguée à la jeunesse, explique : « les enfants sont partis du double constat qu'ils se lassaient vite de leurs jeux et jouets et que toutes les familles n'avaient pas les moyens d'en acheter de nouveaux. Une ludothèque permet d'essayer de nouveaux jeux à moindre coup et sans gaspillage ». Ce concept à la fois solidaire et écologique a séduit le conseil municipal des adultes et la ludothèque ouvrira ses portes en juin.

On assiste également à la municipalisation tous les ans de ludothèques associatives. L'exemple de la ludothèque intercommunale de Loudéac (22) illustre ce phénomène. Joseph Collet, maire de Trévé, vice-président du Centre Intercommunal d'Action Sociale et référent ludothèque pour la Communauté Intercommunale pour le Développement de la Région et des Agglomérations de Loudéac, témoigne : « la ludothèque a été créée en 1991 par l'antenne Familles Rurales. Le passage au statut intercommunal a été progressif. L'intercommunalité a d'abord contribué à son financement dès 2004 et malgré tout la ludothèque s'est retrouvée en difficulté. À cela s'est ajouté le fait que la CAF veuille agrandir le multi-accueil qui partageait ses locaux avec la ludothèque. Pour clarifier la situation, et ne pas laisser vivoter cette structure, finalement, en 2009 l'intercommunalité a choisi de reprendre le flambeau. Mais cette reprise n'aurait pas eu lieu si nous n'avions pas cru au potentiel de la ludothèque et à la qualité du service qu'elle propose ».

EN BREF !

Sur 434 ludothèques, 86% sont municipales et 14% intercommunales. Elles sont ouvertes, d'une part aux individus et aux familles, et d'autre part aux collectivités. Les classes d'âge majoritaires sont les 0-6 ans accompagnés de leurs parents et les 6-12 ans. Les collectivités accueillies ou vers lesquelles les ludothèques se déplacent le plus fréquemment sont les écoles maternelles et primaires, les crèches et les structures d'accueil de la petite enfance, les centres de loisirs, les institutions spécialisées, les centres sociaux et les maisons de retraite. Le temps moyen d'ouverture s'élève à 22h/semaine. L'accueil des publics peut se dérouler sur toute la semaine, les mercredis et samedis étant des jours privilégiés.

MUNICIPALES ET INTERCOMMUNALES

UNE IMPLANTATION MAJORITAIREMENT EN QUARTIERS ET EN PROGRESSION DANS LES ZONES RURALES

47% des ludothèques municipales et intercommunales sont implantées en quartiers. Ces ludothèques sont très majoritairement urbaines (73%). Par exemple, la ludothèque de Tourcoing (59), installée en ZUP, a vu le jour en 2001. Sa création, pensée dans le cadre d'un Grand Projet Urbain, est issue d'une réflexion sur les axes de circulation et l'aménagement dans le but de rendre attractif un quartier enclavé et stigmatisé. Ainsi, la ludothèque couvre tout le territoire municipal et fait venir vers elle les habitants du centre ville, mais aussi des communes alentours.

Néanmoins, on remarque que la proportion de ludothèques municipales et intercommunales implantées en milieu rural (communes de moins de 10 000 ha.) progresse. Ce phénomène est en partie lié au développement de l'intercommunalité, et notamment à la mise en place des communautés de communes depuis 1992. Dans certaines zones isolées, la ludothèque est envisagée comme un service public à destination des familles dédié à l'animation d'un territoire. Par exemple, la ludothèque intercommunale de Douadic (36), intégrée au parc naturel régional de la Brenne, attire des familles de tout le département, et même des départements limitrophes qui viennent emprunter jeux et jouets, et participer aux animations ludiques organisées régulièrement.

Mais, le meilleur moyen de toucher les publics situés en milieu rural est de se déplacer vers eux. Les ludothèques ont de plus en plus tendance à étendre leur périmètre d'actions en mettant en place des services itinérants pour aller vers de nouveaux publics. La ludothèque de Loudéac (22), grâce à son fonctionnement itinérant couvre un territoire de 20 communes et permet de briser l'isolement de sa population.

UNE MAJORITÉ DE LUDOTHÈQUES INTÉGRÉES À UNE STRUCTURE SUPPORT

59,8% des ludothèques municipales ou intercommunales dépendent d'une structure « support » dont elles sont un des secteurs. Les collectivités territoriales misent sur des équipements multi-activités, des pôles thématiques autour de l'enfance ou de la culture. Cette logique permet de faciliter le montage d'un projet et de faire des économies d'échelle, tant sur la construction que sur les dépenses de fonctionnement. Grâce à leur capacité à accueillir tous les publics et à travailler en partenariat avec des collectivités très diverses, les ludothèques s'intègrent particulièrement bien dans ces équipements où elles deviennent des lieux ressources pour les différents services. À Sète (34), la ludothèque travaille en partenariat avec la médiathèque, un musée, l'école des beaux-arts et le conservatoire de musique, et pour les responsables on parle « d'une synergie fructueuse autour du jeu entre structures pour favoriser la mixité sociale et culturelle ». Les ludothèques sont positionnées à la frontière du social, de l'animation et du culturel. Claire Pallières, première adjointe au maire de Saint-Mandé (94) en convient : « c'est une structure d'une grande souplesse à laquelle on peut donner un projet vraiment adapté à chaque ville. Pour les crèches, nous sommes très contraints par la loi pour la formation des professionnels, les horaires, les locaux. En revanche, la ludothèque, on peut lui donner une orientation petite enfance ou culture en fonction des besoins, car l'apport du jeu est valable dans de nombreux domaines ».

Les ludothèques intégrées à une structure dédiée à l'enfance et la petite enfance représentent 21% des ludothèques municipales et intercommunales. À Saint-Mandé, la ludothèque est intégrée à la maison de l'enfance dont elle partage les locaux avec le relais d'assistantes maternelles.

18,4% des ludothèques municipales sont intégrées à des équipements à vocation sociale de type centre social. À Sète, la ludothèque dépend du centre social Villefranche et est considérée comme l'un de ses « outils incontournables » dont les missions sont « en adéquation avec la finalité de la structure ». Les ludothèques municipales sont, depuis leur développement sur le territoire, fortement implantées dans les quartiers sensibles. C'est donc tout naturellement qu'elles ont trouvé leur place dans des équipements de proximité à vocation sociale soutenus par la politique de la ville.

17,4% des ludothèques municipales sont intégrées dans des équipements culturels. Une part importante des municipalités conçoivent donc la ludothèque comme une offre de loisirs culturels. Françoise Laborde, adjointe au maire de Blagnac (31), déléguée à la culture, rappelle les conditions de création de la ludothèque : « c'est en partant du principe que la ludothèque met à disposition jeux et jouets, comme la bibliothèque le fait pour les livres, que Josette Hospital est allée frapper à la porte du service culturel de la mairie de Blagnac en

.../...

1981 pour présenter son projet de ludothèque ». Pour elle « le jeu, et de ce fait la ludothèque, est située sur la première marche d'accès à la culture ». Des propos qu'elle illustre régulièrement par l'organisation d'expositions offrant une vision culturelle du jeu. La ludothèque de Blagnac est intégrée au complexe culturel *Odyssud* regroupant une salle de spectacles et une médiathèque. Sylvie Lagarde, responsable de la ludothèque de Tourcoing (59), convient également que le choix d'associer la ludothèque à un équipement culturel, en l'occurrence une médiathèque, a une réelle incidence sur la perception du jeu par des regards extérieurs. Tout en brassant le même public, petite enfance et familles, que de nombreuses ludothèques qui ne sont pas intégrées en médiathèque, la ludothèque bénéficie d'une aura culturelle et rend accessible un équipement culturel à une catégorie de public qui n'aurait pas osé en pousser la porte. Des arguments corroborés par Gilles Gudin de Vallerin, directeur du réseau des médiathèques de Montpellier agglomération (34) : « la médiathèque étant implantée dans un quartier sensible, la ludothèque, qui en est un des secteurs, s'avère une passerelle pour des publics qui ne fréquentent pas la médiathèque, en pensant que ce n'est pas un lieu pour eux ».

LES MOYENS HUMAINS ET MATÉRIELS

La moyenne de salariés par ludothèque se situe à 2,75, la fourchette d'écart étant de 1 à 20 salariés. Cependant, 10% des ludothèques fonctionnent avec 1 seul salarié à temps partiel, parfois aidé de bénévoles ou d'animateurs de centres de loisirs mis à disposition ponctuellement. En moyenne, les ludothèques disposent d'un budget annuel d'achat de jeux et de jouets de 3900 €, et le fonds est de 1500 jeux et jouets. La superficie moyenne des locaux est actuellement de 162 m² mais on observe une progression rapide qui, si elle se poursuivait, permettrait un meilleur déploiement des activités, ainsi qu'un meilleur accueil des publics à la ludothèque. À Blagnac (31), la ludothèque *Odyssud*, qui dispose de 150 m², bénéficiera bientôt de 350 m². La ville d'Issy-les-Moulineaux (92) qui possède déjà une grande ludothèque (400 m² de surface ouverte au public, 3000 adhérents, 9 salariés à temps plein) va ouvrir une deuxième ludothèque en septembre. Implantée près d'une importante zone commerciale fréquentée par les familles le week-end, elle proposera des ouvertures le dimanche. La ville de Fontenay-sous-Bois (94) a inauguré en 2009 sa 6^e ludothèque dans le quartier des Parapluies. À Sète (34), selon le maire, François Commeinhes, « ce sont les excellents résultats enregistrés en terme d'objectifs par la ludothèque qui ont été déterminants pour la création d'une seconde ludothèque qui vient d'ouvrir sur le quartier à forte proportion de jeunes de l'île de Thau où la ludothèque a un véritable intérêt social ».

UNE EXPERTISE EN TERMES D'ANIMATIONS LUDIQUES

Les ludothèques pratiquent 2 activités de base : le jeu sur place et le prêt, que cela soit pour les familles ou les collectivités. Par ailleurs, elles mettent en place des animations. À Evreux (27), où la ludothèque est intégrée dans la section jeunesse de la médiathèque, les animations à destination du public permettent d'utiliser le jeu comme outil privilégié de détente dans la relation parents-enfants et de rencontre avec les autres. Des actions menées hors les murs par les ludothèques valorisent le jeu à destination de différents publics (ados, familles, personnes âgées, publics handicapés...).

On se situe ici aussi au cœur du métier des ludothécaires qui ont su développer une réelle expertise en la matière. On relève une très grande diversité dans les exemples d'animations proposées. Les plus courantes sont : les soirées jeux et les ateliers de fabrication de jeux et jouets, la mise en place de festivals, de ludothèques éphémères dans les quartiers, la participation aux manifestations de la ville. Cette créativité dénote une certaine adaptabilité des équipes qui se mobilisent souvent le soir, le week-end pour mener à bien ces animations, tout en étant mobiles sur un territoire. La ludothèque municipale de Cagnes-sur-Mer (06) est une de ces ludothèques qui participent tout au long de l'année aux manifestations organisées par leur commune : salons, meetings hippiques, Fête de la musique, Jazz au château, Journées du patrimoine, foires...

L'été, 50% des ludothèques mettent en place des animations spécifiques pour apporter des jeux et des jouets aux pieds des immeubles et dans les parcs. Enfin, 56% des ludothèques municipales et intercommunales participent aux manifestations annuelles coordonnées au niveau national par l'ALF, la Fête Mondiale du Jeu en mai et la Semaine du Jeu de Société en novembre, pour lesquelles elles proposent un programme spécifique.

S'OUVRIR À DE NOUVEAUX PUBLICS

Les ludothèques affirment avec force leur conception intergénérationnelle du jeu et 73% des ludothèques municipales et intercommunales sont ouvertes aux publics de 0 à 99 ans. Les animations pour les seniors ainsi que les déplacements dans les maisons de retraite sont en plein développement. À Issy-les-Moulineaux (92) on mise sur des pratiques ludiques attractives pour les adolescents, comme les jeux vidéo. Preuve d'une volonté d'aller vers de nouveaux publics et de ne pas cantonner le jeu uniquement à l'univers de l'enfant.

Cette vocation à être une structure qui s'adresse au plus grand nombre et qui favorise les relations intergénérationnelles est un des points qui revient le plus souvent au fil des témoignages que nous avons pu recueillir. À Saint-Mandé (94) « c'est la famille au sens large que l'on accueille. Cela implique la notion d'échanges entre parents, enfants, mais aussi grands-parents, frères et sœurs. La ludothèque se veut donc également un espace convivial et intergénérationnel ».

Les publics spécifiques ne sont pas en reste : 65% des ludothèques municipales accueillent les publics handicapés moteurs ou mentaux, soit lors de l'accueil tout public, soit dans le cadre d'ateliers avec un groupe venant d'une institution spécialisée. Aujourd'hui, les activités de la plupart des ludothèques municipales s'étendent de l'animation en salles d'attentes PMI à l'accueil des assistantes maternelles, des écoles, des centres de loisirs, en passant par les déplacements en maisons de retraite. À Loudéac (22), la ludothèque intervient pour la communauté de communes auprès de 12 écoles, maternelles et primaires, 2 lycées professionnels, 5 centres de loisirs, 2 classes d'IME, 1 hôpital de jour et 1 maison de retraite. Elle accueille également 30 assistantes maternelles.

L'augmentation régulière du nombre de ludothèques municipales et intercommunales, leur professionnalisation croissante en termes d'équipe et de qualité de l'équipement, toute cette progression est le signe d'une reconnaissance accordée par les collectivités territoriales à la ludothèque. C'est ainsi que les élus locaux apprécient son rôle dans l'accueil des familles, et particulièrement de la petite enfance, le maintien du lien social, le soutien à la parentalité, l'animation des territoires. Même s'il reste encore un long chemin à parcourir avant que tous les élus aient entendu prononcer le mot « ludothèque », l'avancée, depuis l'ouverture de la première ludothèque municipale il y a maintenant plus de 30 ans, est considérable.

Ludothèque Les 3D à Cholet (49)



© Mathieu Mitschke

LA LUDOTHÈQUE MUNICIPALE DE CHOLET FÊTE SES 10 ANS !

Avec l'arrivée de la nouvelle municipalité, la ludothèque Les 3D de Cholet voit le jour en 2000, sous l'impulsion du député-maire Gilles Bourdouleix. Financée par la ville, elle a développé de nombreuses activités depuis le projet initial porté par sa directrice, Patricia Oger. Ses 700 m² lui permettent de proposer des espaces pour tous les âges. Des mises en jeux, sans cesse renouvelées, sont organisées autour de thématiques et une large place est laissée à l'expression des publics. Une programmation, inscrite dans un projet de médiation culturelle, faite de spectacles et d'ateliers ludiques avec des artistes vous attend toute l'année 2010 à la ludothèque. En octobre, les dessins d'enfants et les textes réalisés au cours des animations « dessine la ludothèque de tes rêves » et « raconte-moi ta ludothèque » seront exposés. 2454 adhérents profitent de cet équipement culturel doté d'une collection de 7000 jeux et jouets. Cette ludothèque fait référence en France et des communes viennent la consulter pour des projets de création : celle de Loudéac s'est appuyée sur cette expertise pour le développement de sa ludothèque.



SON HISTOIRE, SON INTÉRÊT

• PAR VÉRONIQUE
ANDERSEN, HISTORIENNE
DE L'ART, CHARGÉE D'ACTIONS
CULTURELLES, AUTEURE
JEUNESSE CHEZ ACTES SUD
JUNIOR. EXTRAITS DE L'IN-
TERVENTION À L'UNIVERSITÉ
D'ÉTÉ DES LUDOTHÉCAIRES
2009.

**EN GÉNÉRAL DÉMONTER POUR EN CONSTRUIRE UN AUTRE.
C'EST UN JEU QUI DÉVELOPPE L'IMAGINATION, LA PLANIFICATION
DES ÉTAPES DE CONSTRUCTION ET L'HABILETÉ MANUELLE. »**

**QU'EST-CE QU'UN JEU DE CONSTRUCTION ?
L'ENCYCLOPÉDIE WIKIPÉDIA LE DÉFINIT
AINSI « LE JEU DE CONSTRUCTION EST
CONSTITUÉ D'ÉLÉMENTS PRÉFABRIQUÉS
QUE L'ENFANT ASSEMBLE À SON GRÉ OU
EN SUIVANT LES DIRECTIVES D'UN CAHIER
DE MODÈLES. IL RÉALISE AINSI DE SES
MAINS UN JOUET ORIGINAL QU'IL DEVRA**

**LE JEU DE CONSTRUCTION :
UNE INVENTION DES LUMIÈRES**

Les jeux de construction n'ont jamais réellement fait l'objet de recherches, d'où une certaine difficulté à identifier leurs ancêtres. Pourtant, dès le XVI^e siècle les indices d'enfants jouant à construire se multiplient. Mais c'est à la fin du XVIII^e siècle qu'apparaît l'ancêtre du jeu de construction actuel.

Vers 1750, en Europe l'intérêt pour l'éducation des enfants se fait jour et des penseurs qu'on appellera les pédagogues s'intéressent à l'utilisation des jeux dans l'éveil des petits. Grâce à eux le jeu commence à acquérir un certain renom. Le début de sa commercialisation coïncide avec cette période. En 1787, en Allemagne, pays d'origine du jeu de construction, dans le journal de vente d'une entreprise de Nuremberg, une publicité présente un jeu susceptible d'être construit, démonté puis reconstruit.

Les pères de la pédagogie, Jean-Jacques Rousseau (1712-1778), Henri Pestalozzi (1746-1827) et Friedrich Fröbel (1782-1852) mettent en avant le statut essentiel du jeu de construction dans le processus éducatif de l'enfant. Pour eux, il s'agit de jeux aux formes élémentaires colorées et sans décoration comme des cubes, des prismes, des cylindres, des parallélépipèdes rectangle qui permettent de nombreuses combinaisons. Ils doivent être simples, formés de matériaux naturels et au service de l'apprentissage. Dans leur première version, les éléments sont ajustables l'un à l'autre permettant de construire des modèles basiques sans système d'accroche ou d'emboîtement particulier.

Ludothèque municipale de Cagnes-sur-Mer (06)



© Cagnes-sur-Mer (06)

Cet article est très largement inspiré de l'ouvrage « Construire, une passion. Les jeux de construction de 1850 à nos jours » de Flavio Santi et Antoine Wasserfallen. Editions QuiQuandQuoi.

ÉDUCATIF ET PÉDAGOGIQUE

LE VÉRITABLE PÈRE DES JEUX DE CONSTRUCTION : FRÖBEL

Ce pédagogue, fondateur en 1837 des kindergarten ou jardins d'enfants, se concentre sur les moyens d'éducation par le jeu. Disciple de Pestalozzi qui emploie dans son école une méthode active basée sur des activités manuelles, des leçons de choses et le dessin considéré comme essentiel, Fröbel élabore à son tour un programme scolaire pour les tout petits. Pour lui, parmi les besoins naturels de la petite enfance devant être pris en compte par les kindergarten, figurent les activités qui développent la dextérité manuelle, la motricité, l'observation, la compréhension du sens caché des choses, l'activité spontanée constitue la base du processus d'apprentissage. C'est l'activité libre, menée à l'initiative de l'enfant poussé par sa curiosité, qui le pousse à agir et à explorer.

Pour Fröbel la découverte du monde passe par le jeu. Il va créer du matériel pédagogique sous forme de jeux dont certains sont considérés comme les premiers jeux de construction. Son but était de procurer aux enfants des objets à partir desquels ils pouvaient créer des formes, des images ou des structures appartenant soit à l'univers de la nature, des sciences (mathématiques, géométrie...) ou des arts. Ses jeux reposent sur des formes élémentaires comme la sphère, le cube et le cylindre dont l'appréhension expérimentale apparaît capitale pour l'enfant. Selon Fröbel, le jeu de construction fait appel à 3 exigences : la précision, la concentration et un ordre minutieux, la disparition d'une pièce empêchant le tout de fonctionner. Ses jeux sont constitués de blocs en bois proches de nos cubes de construction. Jusqu'à là les jeux de construction réunissaient des pièces décoratives manquant de logique géométrique. C'était davantage des objets de collection que des jeux. Fröbel rejette ces jeux qui découragent la découverte et la créativité pour revendiquer la modularité comme l'in-

térêt même du jeu de construction. Il commence par créer en 1826 une boîte avec 500 pièces colorées carrées ou rectangulaires dont les dimensions sont multiples d'un inch (pied) de côté. Il en fera plusieurs séries sur le même principe dont les objectifs sont de faire découvrir la relation de l'un au tout, la notion intérieur/extérieur, l'échelle, la divisibilité, les formes complémentaires.

L'ESSOR DES JEUX DE CONSTRUCTION

Au temps de la révolution industrielle, la reconnaissance de ces théories se répand chez les éducateurs et le jeu de construction conquiert ses lettres de noblesse. Ces jeux sont reconnus pour leur contribution à la création inconsciente chez l'enfant des concepts d'ordre, de régularité et de proportion. Ces qualités vont être reprises et encensées par la production industrielle et commerciale et la publicité s'en empare. Cette nouvelle mode se répand rapidement en Allemagne, puis en Europe, et en 1833 apparaît la première confirmation officielle de l'existence du jeu de construction. Le prix élevé de ces jeux restera longtemps un frein à leur démocratisation.

LE JEU ANKER : L'ARCHITECTURE DE PIERRE

Les jeux Anker sont les plus anciens jeux de construction commercialisés encore aujourd'hui. Ils s'inspirent des théories de Fröbel. C'est la création des frères Lilienthal qui mettent au point en 1885 la recette d'une pierre reconstituée écologique : la pierre Anker. Ils veulent abandonner le bois, matériau dominant dans les jeux de construction parce que bon marché, facile à travailler, léger, solide, présentant peu de risques pour les enfants avec l'inconvénient de n'être pas toujours très stables. Leur but est de rapprocher le monde du jeu et de l'art. Leur formule de fabrication sera vendue à Richter, un industriel qui va créer le premier empire mondial du jeu de construction. Ce jeu va convaincre son public par la très bonne adhésion entre les blocs grâce à leur précision, leur poids et leur structure. Richter lance la production des jeux et fonde un centre où des artistes, des illustrateurs, des architectes conçoivent les plans de construction joints aux boîtes. Les modèles reproduisent des architectures civiles et religieuses d'époques différentes : temple grec, église romane, palais... Commercialisés en 1887, ces produits obtiendront de nombreuses récompenses. Le joueur est motivé par des explications claires, des coupes transversales favo-



.../...

risant le montage des bâtiments, et des instructions assorties aux échelons de montage et aux matériaux. Il est question d'attirer l'œil des pédagogues en accompagnant l'enfant des étapes les plus faciles aux plus difficiles, en développant chaque étape à partir de l'étape précédente.

LES JEUX DE CONSTRUCTION EN PAPIER

Les jeux en papier se développent avec l'apparition de l'imprimerie. Jean-Charles Pellegrin fonde son imprimerie en 1796, publie par la suite sa série « Imagerie d'Épinal » et se lance dans l'impression de feuilles de papier qui, découpées et assemblées, représentent des poupées, des trains... En 1862 la série très connue « Le petit architecte » présente, en plus des bâtiments français les plus populaires, des constructions du monde entier dont la statue de la Liberté. Elle est remarquable dans le passage qu'elle propose entre la seconde et la troisième dimension. Ces planches ressemblent à des plans d'architecte, mais dès qu'il y a pliure l'espace est créé, la feuille prend du volume et la surface plane se transforme en construction. Outre ces planches, il y avait les cartes à jouer pour construire des châteaux de cartes. Le fabricant de jouets Wisley décide au XIX^e d'améliorer le principe en fabriquant un jeu plus solide avec un système d'assemblage à pattes et à entailles. Il décore ses cartes d'images éducatives représentant animaux et lettres de l'alphabet. En 1952 le designer américain Eames réinvente la maison de cartes, présentant des motifs très contemporains ornés de dessins abstraits et d'objets familiers, dont certains sont des jouets. Ce jeu est toujours réimprimé et vendu dans les musées du monde entier.

LES JEUX DE CONSTRUCTION EN MÉTAL : L'EXEMPLE DE MECCANO

Son inventeur, Franck Hornby de Liverpool, eut l'idée d'utiliser des pièces perforées unies entre elles par un système de vis et d'écrous. En 1901 il commercialise son jeu sous le nom *Mechanics Made Easy* (la mécanique rendue facile) qui devient plus tard Meccano. Les lamelles en cuivre du début sont vite remplacées par l'acier plus rigide, mais le métrage fixé au départ ne sera jamais modifié. L'architecture, les machines, les avions, les grues seront les thèmes des modèles. Le succès est tel qu'en 1916 il crée la revue *Meccano magazine*, mensuel vendu à 70 000 exemplaires. Les modules standards préfabriqués étaient des lames métalliques perforées dont la collection d'éléments très étendue comportait des cornières, des plaques, des axes, des roues, des engrenages. Plusieurs usines Meccano ont vu le jour, à Liverpool en 1907, puis Berlin et en France à Belleville remplacée par celle de Bobigny qui en 1951 produit plus de 500 000 coffrets par jour. En 1959 une nouvelle usine est construite à Calais, aujourd'hui encore site de production principal de Meccano dont l'offre est désormais basée sur deux systèmes de construction générique, le métal et le plastique, destinés à des tranches d'âges différentes. Dans les années 20, les innovations se multiplient mais le cursus scolaire a du mal à intégrer l'enseignement des techniques. Ces jeux sont alors introduits dans l'enseignement des futurs ingénieurs et mécaniciens. D'autres jeux en métal verront le jour reposant sur le principe des pièces perforées à trous équidistants. Puis des moteurs seront ajoutés au dispositif. Après la guerre l'arrivée du plastique marque le déclin des jeux métalliques.

LES JEUX DE CONSTRUCTION EN PLASTIQUE : LA RÉVOLUTION LEGO

Dès la fin de la seconde guerre mondiale, le développement du plastique dans l'industrie du jouet ouvre la porte à une matière première moins chère. Avec le baby boom et l'explosion du pouvoir d'achat, le jouet connaît une progression spectaculaire, et les parents voient dans le jeu de construction une source de développement pour l'enfant.

L'allemand Joseph Dehm invente Idema, la première brique de plastique dur qu'il stabilise par un système d'attache en introduisant des chevilles cylindriques à travers des plots. En 1949 c'est un grand succès commercial particulièrement pour les petits plots dévolus aux écoles maternelles. La diversité (plots de 2 à 8 chevilles), le prix, la qualité, les couleurs, la résistance, la facilité du nettoyage, les emballages transparents... tout est hautement apprécié. Puis, Dehm invente les plots géants. Mais la maladie met un terme à ses inventions. Son plus sérieux concurrent, arrivé tardivement sur le marché, va lui damer le pion. L'entreprise Lego, qui signifie « bien jouer », est créée en 1934 au Danemark par Ole Kirk Christiansen. Dans les années 1940 il considère que les qualités de base d'une bonne pièce de jeu sont une matière résistante à la morsure enfantine, des couleurs durables

et la propreté, ce que lui offre la matière plastique. En 1949 il édite la brique Lego, identique à celle de Dehm, mais privée de chevilles. Tout d'abord ça ne fonctionne pas, mais son fils poursuit les recherches et a une idée géniale en 1957 : il place 8 cylindres mâles au dessus et 3 femelles au dessous. Les plots s'emboîtent désormais de manière extrêmement stable. Une nouvelle génération de jeux est arrivée qui sera à l'origine d'un empire. En 1969 le plot géant Duplo, huit fois plus grand que le plot de base, est créé pour les tout petits et ils peuvent s'emboîter ensemble. Le système d'emboîtement simple et rapide donne des perspectives infinies d'assemblage et permet de construire des œuvres de grande dimension sans l'aide des parents. Avec une stratégie marketing exemplaire Lego a apporté une véritable démocratisation du jeu de construction, et en 1968 ouvre Legoland, un parc d'attraction, véritable monde miniaturisé.

LES DERNIERS NÉS : KAPLA, K'NEX, SUPERMAG.

Les planchettes Kapla de l'architecte hollandais
Kapla (planchettes de lutin en hollandais), jeu de construction fondé sur un seul élément qui se répète permettant de construire sans point de fixation, a été créé par Tom van der Bruggen. A 25 ans il s'attelle à réaliser un rêve : construire un château en France. Il fait des plans et des maquettes à base de cubes qu'il eut vite l'idée de remplacer par des planchettes. En 1981 le premier prototype a des dimensions basées sur la progression des chiffres impairs 1, 3, 5 : 3 épaisseurs pour 1 largeur et 5 largeurs pour 1 longueur. Il le met sur le marché en 1987, fabrique les planchettes en bois dans son atelier et les diffuse. C'est 400 boîtes la première année et dès 1988 on passe à 8 000 boîtes. Les planchettes de couleurs apparaissent en 1999. En 2006, Tom van der Bruggen invente TomTect, un nouveau jeu fait de planchettes plus longues mais surtout de systèmes d'attaches. Avec Kapla les enfants comme les

adultes peuvent bâtir toutes sortes d'architectures, d'animaux, de créatures extraordinaires. Kapla stimule la créativité, les capacités de concentration, l'ingéniosité ; c'est un outil pédagogique utilisé comme tel par les écoles.

K'nex, un jeu américain sorti sur le marché en 1993

Son inventeur, Joël Glickman, pour tromper son ennui lors d'un mariage, se mit à jouer avec des pailles en les tordant, les pliant, les emboîtant... ainsi est né K'nex. C'est un jeu de construction pour petits et grands dont le principe repose sur des connecteurs et des tiges de plastique semi-rigides qui s'emboîtent les uns dans les autres pour former des constructions en 3 dimensions. Les longueurs des tiges permettent, à l'aide de connecteurs aux angles rigides multiples de 45° répartis sur un cercle entier, 1/4, 1/2 ou 3/4 de cercle, de construire aisément des triangles rectangles et isocèles. Au début les pièces étaient peu diversifiées, mais très vite le code couleur est apparu pour distinguer les éléments entre eux. Il est possible de réaliser rapidement des constructions de grande dimension, d'obtenir des courbes car certaines tiges sont souples. Il y a différentes façons de clipper la tige à son connecteur, et d'autres pièces comme des poulies, des moteurs, des rails... se sont ajoutées aux premières. Tout cela donne un grand potentiel avec comme intérêt supplémentaire d'introduire du vide. Une version existe aussi pour les tout petits : Kid K'nex.

Supermag

Dérivé de Geomag, jeu de construction inventé en 1998, Supermag est un jeu technique créé en 1999 par un italien, Edoardo Tusacciu, permettant d'assembler des barrettes magnétiques et des sphères aimantées. Au départ il s'agit de faire un jeu scientifique pour représenter l'univers atomique de la matière. Très vite on s'aperçoit que ce système d'éléments modulaires permet de représenter aussi bien la géométrie, l'architecture que des univers imaginaires, des animaux, des véhicules. Ce jeu est utilisé dans des présentations scientifiques et mathématiques pour les assemblages et destructions rapides.

Depuis son invention au siècle des Lumières, le jeu de construction n'a cessé de se renouveler grâce tout d'abord à des inventeurs de génie. Employant des matériaux et des techniques différents, il a traversé les siècles au service de l'éducation et de la formation. Le jeu de construction est une formidable entrée en architecture. Il permet de développer la créativité, l'imagination, l'esthétique, l'expérimentation, la motricité fine, l'observation, la logique, l'abstraction, l'attention, la patience, l'anticipation... Le jeu de construction procure un sentiment de satisfaction quand le résultat est atteint et un plaisir croissant au fur et à mesure des étapes accomplies, y compris celle de la démolition. Ce plaisir est partageable car le jeu de construction peut se faire en groupe, il concerne tous les âges et il devient facilement un objet magique dans les relations intergénérationnelles.



LE COUP DE ♥ DES LUDOTHÉCAIRES 2010

LA 5^E ÉDITION DU PRIX « LE COUP DE CŒUR DES LUDOTHÉCAIRES » A RÉCOMPENSÉ LE MEILLEUR JEU ET LE MEILLEUR JOUET PRÉSENTÉS AU SALON DU JOUET ET DU JEU DE PARIS DU 24 AU 26 JANVIER 2010. MAIS POUR QUI LE CŒUR DES 92 LUDOTHÉCAIRES VOTANTS A-T-IL BATTU CETTE ANNÉE ?



« Le coup de cœur des ludothécaires » est organisé par l'Association des Ludothèques Françaises en partenariat avec le Salon du Jouet et du Jeu et la FJP (Fédération Française des Industries Jouet Puériculture).

La remise du prix « Le coup de cœur des ludothécaires » 2010



© ALF



KAKUZU « Le coup de cœur » jeu



Le camion grue de MOOVER « Le coup de cœur » jouet



DANS LA CATÉGORIE **JEU**, « LE COUP DE CŒUR DES LUDOTHÉCAIRES » A ÉTÉ DÉCERNÉ À ...

Kakuzu

- Editeur : Gigamic
- Prix : 30 €
- Contact : Mathilde Spriet
mathilde@gigamic.com
<http://www.gigamic.com>

Premier jeu de Sudoku multijoueurs ! Il s'agit d'affronter ses adversaires autour d'une même grille dont les chiffres sont cachés par 81 pierres.

Les joueurs piochent un chiffre qu'ils doivent ensuite retrouver dans la grille en retirant une des pierres. Le plus perspicace est celui qui aura récupéré le plus de pierres en fin de partie. Joué seul, **Kakuzu** offre une nouvelle manière de pratiquer le Sudoku. Au delà du phénomène de mode Sudoku, c'est l'intérêt ludique de **Kakuzu** qu'ont plébiscité les ludothécaires !



DANS LA CATÉGORIE **JOUET**, « LE COUP DE CŒUR DES LUDOTHÉCAIRES » A ÉTÉ DÉCERNÉ À ...

La game Moover Toys

- Distributeur : la Frog Compagnie
- Prix : 42 € le camion grue (tarif spécial ludothèques)
- Contact : Pascal Rinaldi
prinaldi@neuf.fr
<http://www.moovertoys.com>

Cette gamme de jouets en bois classique a été pensée pour que l'enfant développe ses facultés motrices en s'amusant en toute sécurité ! Le design de **Moover** a séduit un grand nombre de ludothécaires, mais c'est

le caractère innovant de cette gamme qui a fait la différence. Livrés en kit dans des emballages plats, les chevaux à bascule ou camions **Moover** peuvent être assemblés facilement et sans outil grâce à leur système unique « click key system ». Plus tard l'enfant sera en mesure de les construire lui-même !

! Plus d'infos sur www.alf-ludotheques.org

INVENTE-MOI un jouet

DANS LE CADRE DE LA FÊTE MONDIALE DU JEU, L'ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES ET L'ASSOCIATION *Le Jouet et l'Enfant* ONT ORGANISÉ LA 5^E ÉDITION DU CONCOURS « INVENTE-MOI UN JOUET ».

Ce concours propose à un groupe d'enfants âgés de 5 à 15 ans encadrés par un ludothécaire de concevoir le jeu ou le jouet de leurs rêves. Nous tenons à féliciter tous les participants - 19 projets reçus impliquant 175 enfants - pour le soin porté à la réalisation des prototypes, mais aussi pour leur capacité à s'emparer de l'actualité afin d'en tirer une déclinaison ludique. Parmi les critères de choix du jury, une grande attention est donnée à la mécanique ludique du jeu et à sa conception plastique. Les enfants gagnants et leurs ludothèques ont bénéficié d'une dotation de jeux sous forme de chèques cadeaux.

LES GAGNANTS SONT :

GRAND PRIX TOUTES CATÉGORIES

Combo-Combo :

Pilotes du projet : Myriam Pinson, étudiante à Cholet en licence animation, l'équipe de la ludothèque et en particulier Véronique Gauvrit. Adaptation en braille : Marie-Odile Octave. Auteur de l'idée : Benjamin.

À la réalisation (catégorie 12-15 ans) : Benjamin, Jessy et Candice (non-voyante).

Magnifique réalisation adaptée en braille, voyants et non-voyants peuvent ainsi se réunir autour d'un même jeu de plateau. Ce jeu de combat s'inspire des cartes Naruto® et s'adresse à un public adolescent, fait remarquable, car peu de jeux s'intéressant à cette tranche d'âge sont actuellement disponibles en braille.

1^{ER} PRIX CATÉGORIE 5-8 ANS

Le Lototouche

Projet dirigé par la ludothécaire Morgan Belec et l'institutrice Claudia Chapele, réalisé par les classes de moyenne et grande section de l'école Saint-Joseph au Conquet. Un grand Memory tactile avec de belles pièces à toucher réalisées par les enfants.



> Ludothèque
Les 3D de Cholet (49).



> Ludothèque
CBPT du Conquet (29).

AU TOTAL 8 PRIX ONT ÉTÉ DÉCERNÉS. RETROUVEZ LE PALMARÈS COMPLET DU CONCOURS « INVENTE-MOI UN JOUET » SUR WWW.ALF-LUDOTHEQUES.ORG

1^{ER} PRIX CATÉGORIE 9-11 ANS

Le monde de Tschudor

Projet dirigé par Matthieu Cerutti et Amandine Le bot et réalisé par Saba, Jade, Eva, Fatima, Nihad, Nourimane, Anissa, Mehdi, Linda, Sami, Sihem, Sofiane, Louis Philippe, Liana, Kenza, Aïcha, Zehra, Shérazade et Saïd. Ogres, elfes et farfadets ont pour mission de ramener la paix sur le royaume. Un jeu de rôle magnifiquement illustré.

> Ludothèque *Le Jules Verne* à Montbéliard (25).

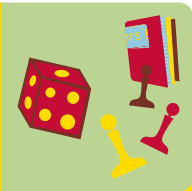
1^{ER} PRIX CATÉGORIE 12-15 ANS

Évolumania

Projet dirigé par Pierrot Fieschi et réalisé par Rémi, Marjorie, Anne-Sophie, Virginie et Floriane. L'évolution de l'habitat, de la préhistoire aux temps modernes, la mécanique de jeu est originale et la réalisation soignée.



> Ludothèque *Jeukado*
à Kaysersberg (68).



QUELS JEUX VIDÉO PROPOSER EN LUDOTHÈQUE ? COMMENT RÉPONDRE AU PLUS PRÈS DES DEMANDES DES JOUEURS ? EN TENANT COMPTE D'UNE ACQUISITION DES JEUX SOUMISE À DES DROITS DE PRÊT ET DE CONSULTATION*, VOICI UNE SÉLECTION DE JEUX À PROPOSER AU SEIN DE VOTRE LUDOTHÈQUE. Sélection réalisée par Emilie Becq, ludothécaire à la ludothèque municipale d'Issy-les-Moulineaux (92).

Ludothèque municipale d'Issy-les-Moulineaux (92)



© Issy-les-Moulineaux (92)

LE CLAVIER DES BÉBÉS (PC / MAC)

Clavier simplifié adapté aux plus jeunes. 3 niveaux de jeux : découverte des formes et des couleurs, identification des actions et reconnaissance des sons, initiation à la souris en complément du clavier grâce à des jeux de pointer-cliquer. Un atelier de créativité : coloriage, dessin et initiation à la musique. Enfin, sont proposées en 5 langues (français, anglais, espagnol, russe et chinois) des comptines, l'apprentissage des premiers nombres et des noms d'objets familiers. Le clavier des bébés incite les parents à utiliser le jeu virtuel avec leur enfant. Ainsi, une touche spéciale « Parents » propose des idées pour continuer à jouer, explorer, créer avec l'enfant !

Ce jeu, très apprécié en ludothèque par les parents, les enfants et les ludothécaires, est très simple à installer sur un ordinateur. Son aspect attrayant pour les enfants mais également pour les parents, permet une première approche du jeu vidéo. *Le clavier des bébés* est souvent conseillé aux familles à la recherche d'un premier jeu virtuel.

- Editeur : Génération 5 2009
- Prix public* : 49,90 €
- Prix fournisseur* : 59 €
- Age : dès 3 ans

STREET GEARS

Jeu massivement multijoueurs dans un univers « urbain et manga ». Rollers aux pieds, les joueurs s'affrontent dans le cadre de courses de vitesse endiablées, ou de concours de figures acrobatiques, leur ouvrant l'accès à de nouveaux environnements dans le jeu. Articulé autour de PackTown, la cité centrale du jeu, les « riders » se lancent défis et challenges sur les 8 circuits du jeu. Chaque circuit affiche ses particularités (acrobaties, vitesse...) ou son environnement (villages, bord de mer...). Au fil des victoires, les joueurs vont apprendre de nouvelles figures ou acquérir de nouveaux équipements. Comme l'ensemble des titres du portail européen GPotato, Street Gears, distribué gratuitement, est uniquement financé par la commercialisation d'objets virtuels (équipements des personnages).

- Editeur : GPotato
- Jeu Massivement Multijoueurs Online
- <http://fr.sg.gpotato.eu/>
- Prix : gratuit
- Age : dès 7 ans

Installation en ludothèque : création d'un compte sur le site <http://fr.sg.gpotato.eu/> et téléchargement du jeu sur vos postes en tenant compte de la configuration requise.

Techniquement aisé à mettre en place sur des postes en accès libre, ce jeu est très apprécié en ludothèque par son aspect interactif. Il permet de mettre en place du jeu en réseau et suscite de grandes discussions entre joueurs.

CARNIVAL FÊTE FORAINE Wii

Carnival Fête Foraine se joue sur une console Wii et propose des mini-jeux d'adresse et de précision exclusivement jouables à la Wiimote. Le titre propose une trentaine d'activités qui permettent aux joueurs d'emporter de nombreux lots virtuels : jeux de bowling, fléchettes, le traditionnel test de force ou les variations sur le thème du jeu du chamboule tout transportent les joueurs dans une multitude de recoins de la fête foraine. Après avoir créé leurs propres personnages, les joueurs s'aventurent dans le monde ludique de Carnival où il est possible de jouer à plusieurs.

- Editeur : Nintendo
- Prix public* : 20 €
- Prix fournisseur* : 36 €
- Age : dès 8 ans

Par sa diversité de jeux, *Carnival Fête Foraine* s'adresse à différentes tranches d'âges. Véritablement interactif, il se joue seul ou jusqu'à 4 joueurs. Très prisé en ludothèque, il a l'avantage d'attirer un public familial où se côtoient petits et grands.

* Retrouvez la réglementation spécifique applicable aux jeux vidéo en ludothèques sur le site Internet de l'ALF, rubrique Actualités de l'ALF. www.alf-ludothèques.org

SÉLECTION Livres...

DOLTO, SI TU REVIENS, J'ANNULE TOUT

Dans cet ouvrage plein d'humour, caustique, engagé et enlevé, l'auteur revisite « la cause des enfants » à partir des propos de Françoise Dolto. Il met en résonance certains des concepts et énoncés de cette grande dame de la psychanalyse française avec les discours et les actes d'autres personnalités de notre actualité, dont le Président de la République. Que penserait et que dirait Dolto de notre monde « libéral », occidental et avancé qui pratique si violemment l'économie de marché et la mondialisation ? Françoise Dolto est convoquée ici pour nous « réveiller » de cette grande liturgie néolibérale et pour nous rappeler que frémit encore en bon nombre d'entre nous une part vivante et créatrice de... Mai 68 ! > [editions-eres.com]

- **Auteur :** Patrick Ben Soussan
- **Editeur :** Erès - 2008 - 190 pages
- **Prix :** 10 €



PRATIQUER LE JEU - UN ART POPULAIRE !

Des jeux inédits à fabriquer

Le jeu, art populaire, s'adresse à tous, mais doit se développer encore un peu plus auprès des moins favorisés. À travers son travail en faveur des personnes handicapées, ses formations en direction de ceux qui ont en charge les personnes âgées, les jeunes de banlieues, les familles en difficulté, l'auteur nous propose, ici, quelques pistes à suivre. Vous trouverez dans ce livre de nombreux jeux inédits, faciles à fabriquer pour un budget modeste. Chacun vous apportera des centaines d'heures de plaisir et d'amusement. > [4^e de couverture]

- **Auteur :** Alain Bideau
- **Editeur :** Chronique Sociale
- **Prix :** 12 €



DITES-MOI À QUOI IL JOUE JE VOUS DIRAI COMMENT IL VA

Votre enfant de la naissance à 7 ans

L'auteur a créé pour vous le *ludomètre*, qui permet de comprendre et de prendre soin de l'équilibre et de l'évolution psychologiques et émotionnels de votre enfant. Comment ? En le regardant jouer. Jouer avec sa bouche à 4 mois pour devenir curieux ; jouer à cacher-coucou à 12 mois pour apprendre à se séparer ; jouer à transgresser à 2 ans pour comprendre les limites ; jouer à cache-cache à 3 ans pour dé-

passer la peur de perdre l'autre ; jouer à se déguiser à 4 ans pour affirmer sa personnalité ; jouer à « faire semblant » à 5 ans pour stimuler son imaginaire ; jouer à créer des histoires à 6 ans pour développer son langage indispensable à l'équilibre relationnel et jouer à des jeux de société à 7 ans pour se confronter à soi et aux autres... C'est en jouant que le bébé, l'enfant, se construit et jette les bases de sa sécurité intérieure, équilibre sa vie affective, affirme sa personnalité. Il en gardera le plaisir de découvrir qui lui sera si utile dans sa vie d'écouler puis d'adulte. > [4^e de couverture]

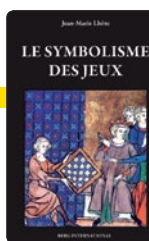
- **Auteur :** Sophie Marinopoulos
- **Editeur :** Les Liens qui libèrent
- **Prix :** 17,90 €



LE SYMBOLISME DES JEUX

Le Symbolisme des jeux de Jean-Marie Lhôte était depuis longtemps introuvable. Cette édition reprend fidèlement le texte paru en 1976 (à quelques modifications près, très mineures). En particulier, le texte d'origine étant rédigé à la première personne, cette singularité a été conservée, comme si le « jeu » était aussi le « je ». Le mot « symbolisme » est à prendre ici au sens large, avec légèreté ; les jeux sont regardés avec sympathie, analysés dans leurs formes, comparés entre eux et mis en résonance entre l'homme et le monde. Ce voyage à travers les jeux comporte quatre étapes – « L'ordre du monde » : jeux considérés selon la forme de leurs supports dans l'affrontement et la compétition ; « Le sort des rêves » : jeux le plus souvent soumis au hasard, ouverts parfois sur la divination ; « Le plaisir d'être ensemble » : jeux de masques et d'illusion en relation avec la fête ; « La magie des objets » : jouets enracinés dans le mystère des origines. Encadrant ce périple, une introduction, « L'espace croisé des jeux », donne une idée de l'univers des jeux dans leur ensemble et une conclusion, « La mémoire des sources », permet de se repérer dans le foisonnement des écrits antérieurs, à la fois populaires et savants. Le livre se termine avec une histoire où l'auteur se trouve confronté à un jeu secret, une curieuse énigme. > [4^e de couverture]

- **Auteur :** Jean-Marie Lhôte
- **Editeur :** Berg International
- **Prix :** 22 €





LA FONDATION FNAC ÉVEIL & JEUX

récompense...

LE 25 JANVIER DERNIER, LA LUDOTHÈQUE *Le Petit Poucet* DE L'ACSRV (ASSOCIATION DES CENTRES SOCIAUX DE LA RÉGION DE VALENCIENNES) RECEVAIT UN PRIX *Lauréat de bronze 2009* DE 4000 EUROS DE LA FONDATION FNAC ÉVEIL & JEUX, SUR LE STAND DE L'ALF AU SALON DU JOUET ET DU JEU, POUR SON PROJET *Semaines du Jeu* DANS 5 CENTRES SOCIAUX. SÉLECTIONNÉE PARMIS DES CENTAINES DE DOSSIERS, L'INITIATIVE DE CETTE LUDOTHÈQUE DU NORD-PAS DE CALAIS A SÉDUIT LE JURY PAR SA QUALITÉ ET SON ORIGINALITÉ. IL ÉTAIT UNE FOIS UN *Petit Poucet* QUI SEMAIT... DES JEUX !

UNE SEMAINE COMPLÈTEMENT LUDIQUE !

Le projet de la ludothèque est de démultiplier une action expérimentée avec succès dans le centre social où elle est implantée. Le principe est simple : le temps d'une semaine, le centre social qui accueille le projet est entièrement placé sous le signe du jeu ! Cela passe aussi bien par une scénographie ludique que par la mise à disposition de jeux en tout genre.

DES FAMILLES QUI JOUENT LE JEU !

Les publics qui fréquentent le centre social sont invités à devenir acteurs de l'organisation. Choix d'un thème « fil rouge », fabrication de jeux géants, participation à l'accueil de classes, l'idée est de capter les apports de chacun et de solliciter une implication forte des familles au delà de la simple aide logistique. La ludothèque organise par exemple en juin prochain une *Semaine du jeu* dans le centre social de Condé sur l'Escaut sur le thème de l'arc-en-ciel. Sur proposition du comité de pilotage composé de bénévoles du centre, 7 salles de jeux de 7 couleurs vont être animées pendant 7 jours !

UN SAVOIR-FAIRE LUDIQUE CONTAGIEUX

Pour Emmanuel Varin, responsable de la ludothèque : « notre rôle est d'impulser et de coordonner le projet en apportant notre savoir-faire en terme d'animations ludiques. Pour que ça vive, nous mobilisons au maximum les écoles alentours et ça marche : la dernière édition a réuni 600 personnes ! ». Mais la réussite de l'action se mesure aussi à la dynamique créée au delà de la semaine : « c'est très satisfaisant de voir des parents formés à l'animation d'un jeu prolonger l'expérience, ou des enseignants redécouvrir l'intérêt du jeu. Ça répond à notre devise : *Passé le jeu à ton voisin !* ».

Spécialiste de l'animation itinérante, *Le Petit Poucet* rayonne aujourd'hui sur près de 50 collectivités en proposant des actions innovantes qui lui valent une reconnaissance dont ce prix est une belle illustration.

LA FONDATION FNAC ÉVEIL & JEUX

La Fondation Fnac éveil & jeux, placée sous l'égide de la Fondation de France, a consacré depuis sa création en 2000, près de 500 000 euros au soutien de projets liés à l'éveil des enfants et aux activités parents/enfants, ceci auprès de publics défavorisés. Ces projets peuvent concerner l'éveil par le jeu mais aussi par le livre, la musique, l'art. Pour être retenus, ils doivent répondre à des critères précis comme :

- le déroulement de l'action dans un quartier en CUCS ou en zone rurale défavorisée,
- l'implication des parents dans une démarche éducative,
- l'encadrement par une équipe expérimentée, mais également la capacité à mobiliser des bénévoles,
- des actions comme l'aide à l'apprentissage de la langue française à travers le jeu auprès de familles de primo-arrivants...

Votre ludothèque mène un projet correspondant à ces critères ? N'hésitez pas à déposer un dossier auprès de la fondation avant le 30 septembre 2010. Pour tout renseignement, rendez-vous sur : <http://www.eveiletjeux.com/fondation/home.html>

A noter que, depuis sa création, près de 20 projets portés par des ludothèques ont été soutenus par la Fondation Fnac éveil & jeux.

La remise du prix



LA SEMAINE DU JEU DE SOCIÉTÉ EN LUDOTHÈQUES, DU 13 AU 20 NOVEMBRE 2010.

L'évènement ludique de la fin de l'année ! Inscrivez votre manifestation dès à présent sur le site Internet de l'ALF, rubrique Semaine du Jeu de Société en Ludothèques, pour apparaître sur la carte de France des animations.

www.alf-ludotheques.org

FORMATIONS ALF 2^E SEMESTRE 2010

16^e Université d'Été des Ludothécaires

> Les 5, 6, 7, 8, 9 juillet 2010 à Cholet.

Journées de formation

- Montage de dossiers de subventions et communication
- > Lundi 20 septembre à Paris.
- Fabriquer des jeux surdimensionnés
- > Mardi 21 septembre ou lundi 18 octobre à Paris.
- Le jeu incluant les publics handicapés et valides
- > Jeudi 18 novembre à Paris.
- L'accueil du public handicapé en ludothèques
- > Lundi 6 décembre à Paris.
- Le jeu vidéo en ludothèques
- > Jeudi 9 décembre à Issy-les-Moulineaux.

Stage ESAR de base

> Du lundi 25 au mercredi 27 octobre à Paris avec Rolande Filion.

Consultez le programme détaillé sur :

www.alf-ludotheques.org



ITLA À LA RECHERCHE D'UN NOUVEAU LOGO !

ITLA (International Toy Library Association), l'association internationale des ludothèques, lance un concours pour changer de logo, avec à la clé pour le gagnant une inscription gratuite au prochain congrès. L'objectif est de faire évoluer le logo actuel pour le rendre plus moderne et plus signifiant. Le sigle ITLA doit être conservé et les aspects suivants transparaître : international, ludothèque, jeux et jouets, le jeu pour tous.

Les règles précises de ce concours seront prochainement sur le site d'ITLA : <http://www.itla-toylibraries.org>

Alors, à vos crayons !

12^E CONGRÈS INTERNATIONAL DES LUDOTHEQUES, DU 11 AU 15 OCTOBRE 2011.

- **Lieu** > São Paulo au BRESIL
- **Thème** > les ludothèques aujourd'hui
- **Langues** > portugais, espagnol, anglais

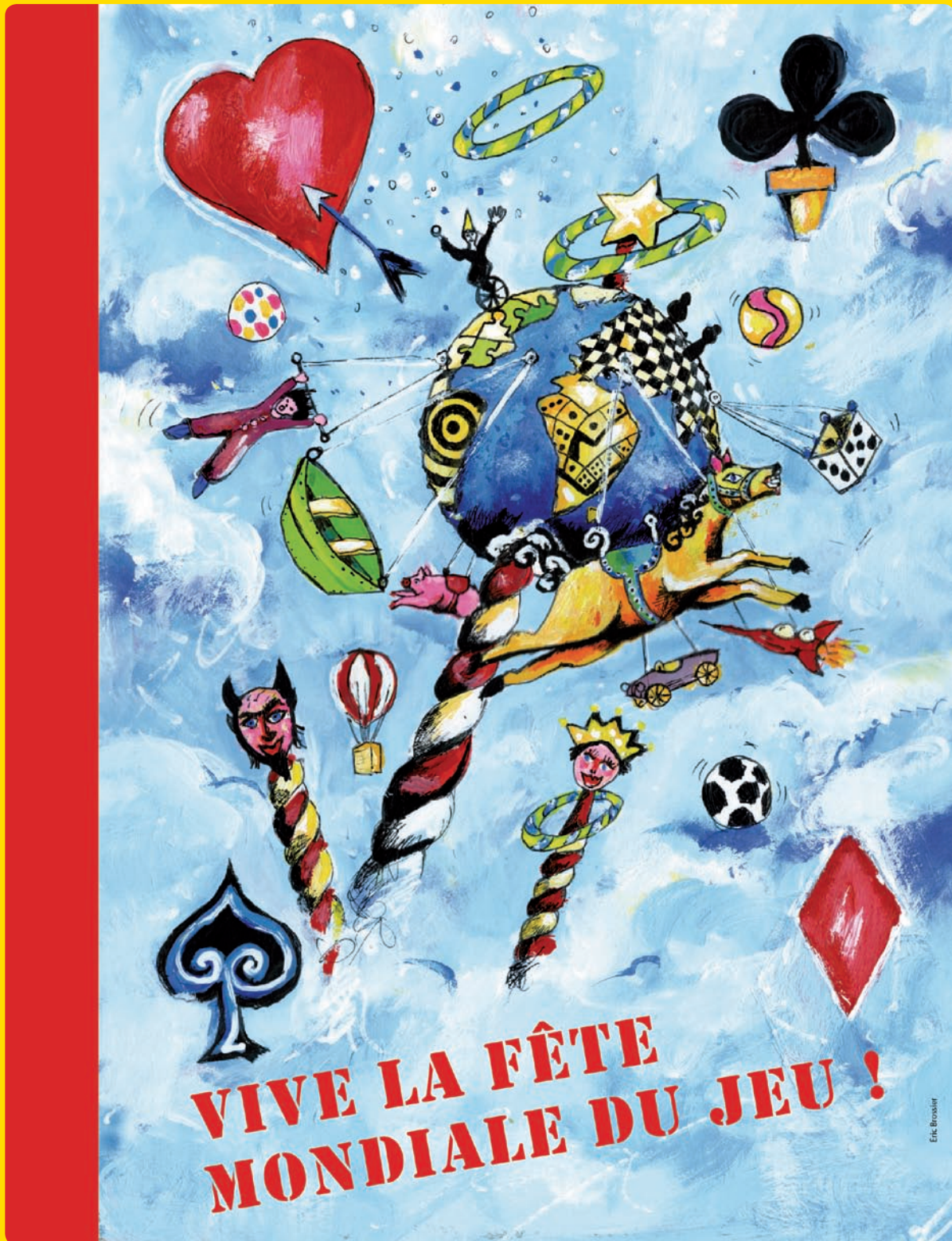
D'ici là nous vous conseillons de faire quelques économies et de vous mettre aux langues étrangères !

! Une nouvelle page d'accueil pour le site de l'ALF, c'est en juillet sur : www.alf-ludotheques.org

Avec le visuel créé pour l'ALF par Eric Brossier

LES LUDOTHÈQUES DU MONDE ENTIER ONT FÊTÉ LE JEU :

En Espagne, en Belgique, en Suisse, en Italie, au Japon, en Corée, en Malaisie, au Brésil, en Argentine, en Colombie, au Mexique, en Afrique du Sud...



En France la Fête Mondiale du Jeu du 29 mai 2010
a obtenu un très grand succès !

elle est organisée par

soutenue par

sous le patronage de

