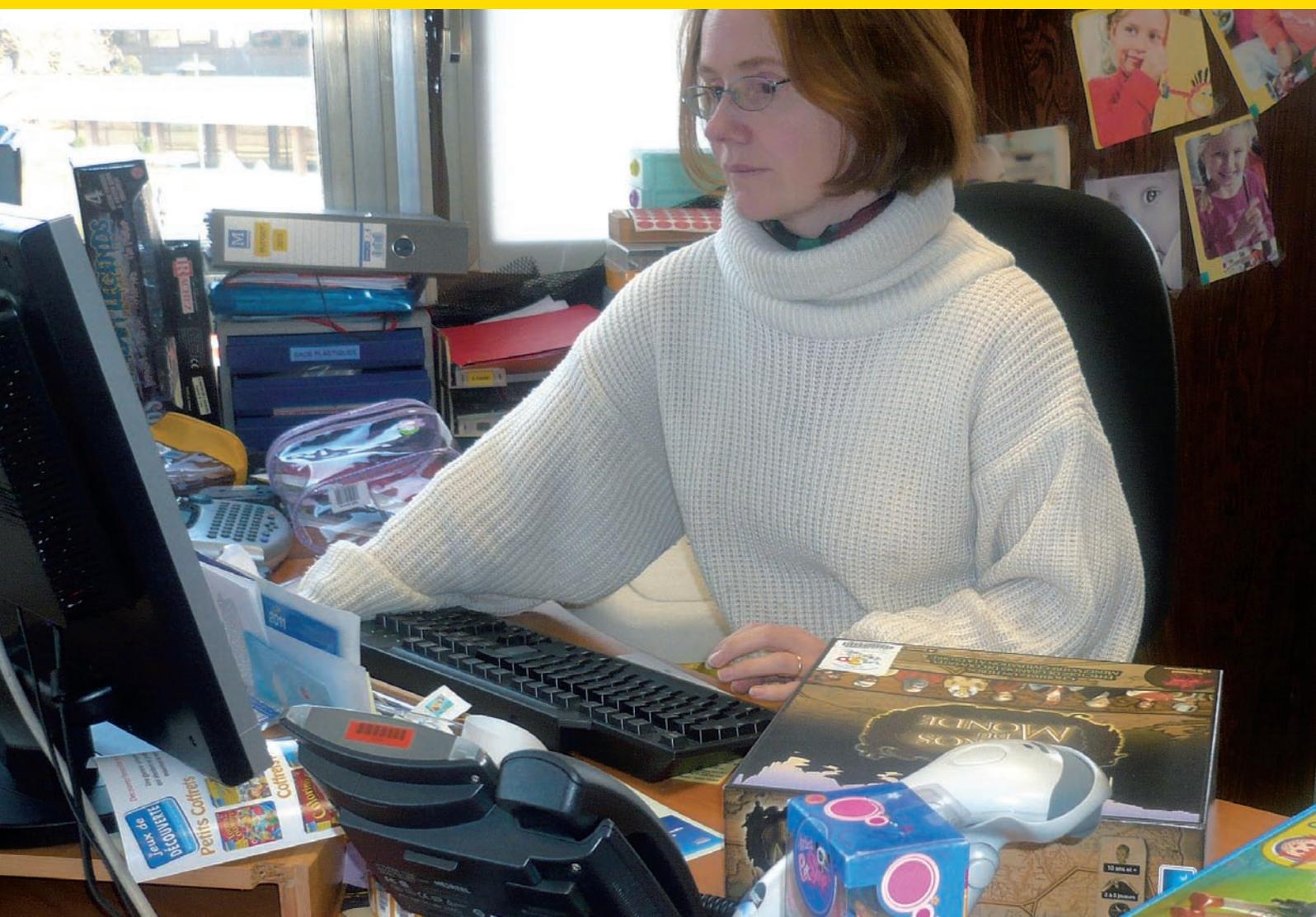


# Ludothécaire

## UNE PROFESSION EN MARCHÉ !



**TIMES UP !** Dans un esprit ludique et de compétition, chaque équipe devra faire deviner à ses coéquipiers un maximum de noms de personnages. Au hasard les joueurs tirent des cartes de noms, ils ont 30 secondes pour les faire deviner à leurs partenaires et le droit de tout dire sauf de donner le nom du personnage à découvrir lors de la 1<sup>ère</sup> manche. En deuxième lieu, on reprend les mêmes cartes mais cette fois-ci celui qui fait deviner ne peut dire qu'un seul mot. En phase 3, ne sont autorisés que les mimes, les onomatopées ou de fredonner. Ce jeu de langage, d'association d'idées et d'énigme invite les joueurs à faire des liens entre le nom recherché et les indices donnés. Ce jeu développe la rapidité d'esprit et oblige à mémoriser les noms révélés puisqu'ils seront à redécouvrir en phase 2 et en phase 3 mais en ayant moins d'indices. Un jeu amusant et convivial où les connaissances générales des joueurs sont utiles pour découvrir rapidement et avec peu d'indices les noms recherchés.

## Descripteurs ESAR

- A 411 jeu d'énigme
- A 401 jeu d'association
- A 410 jeu de langue
- B 309 association d'idées
- B 310 raisonnement intuitif
- C 408 rapidité
- C 411 concentration
- C 412 mémoire logique
- D 402 jeu coopératif et compétitif
- E 304 décodage de mots
- F 401 connaissance personnelle
- F 402 reconnaissance sociale

*Comprend 209 cartes avec 418 personnalités différentes selon la version du jeu, 1 carnet de résultats, 1 sablier, 1 biographie succincte des personnalités du jeu, 1 règle du jeu, 1 sac de transport.*

*Editeur : Asmodée*

*Auteur : Peter Sarrett*

*À partir de 12 ans, pour 4 à 12 joueurs*

*Durée d'une partie : 45 minutes.*

Editeur : Association des Ludothèques Françaises (ALF) – 14, rue Domat – 75005 Paris – Tél. : 01 43 26 84 62 – www.alf-ludotheques.org – Commission paritaire : 67214 – ISSN : 1951-2384 – Tirage : 2 000 exemplaires – Directrice de la publication : Cindy Piété – Rédactrice en chef : Alice Lucot – Rédaction : Alice Lucot, Sophie Castelneau, Anne-Laure Salvarelli – Conception graphique et illustrations : Anne Bullat (voiture14.com) – Photo de couverture : Ludothèque Les 3D Cholet (49) « le catalogage en ludothèque » – Photogravure, imprimerie : Graph 2000



## ASSOCIATION HUMANITAIRE C.I.E.L.O

### COOPÉRATION INTERNATIONALE POUR LES ÉQUILIBRES LOCAUX

C.I.E.L.O est une ONG française qui contribue à lutter contre la pauvreté dans les pays en développement, au moyen de l'éducation par le jeu et par le sport, de la scolarisation des filles et du développement rural. Parmi les actions menées depuis 1995, **LA CRÉATION DE LUDOTHÈQUES** dans des quartiers défavorisés de pays en développement tient la plus grande place.

### OBJECTIFS DES LUDOTHÈQUES C.I.E.L.O :

Renforcer des valeurs telles que le respect, l'entraide, le partage, l'autonomie, l'honnêteté et le sens de la responsabilité, grâce à un système de prêt de jeux conçu en ce sens et basé sur la classification ESAR, approfondir les connaissances et les habiletés des usagers, consolider le lien parent-enfant sans oublier de jouer pour le simple plaisir du jeu.

## VOUS AUSSI, VOUS POUVEZ AIDER C.I.E.L.O !

### ■ DEVENIR DONATEUR

Déduction fiscale de 66% du don.

### ■ PARRAINER UNE LUDOTHEQUE

Votre ludothèque peut soutenir une ludothèque du réseau C.I.E.L.O.

### ■ MOBILISER VOS ADHÉRENTS

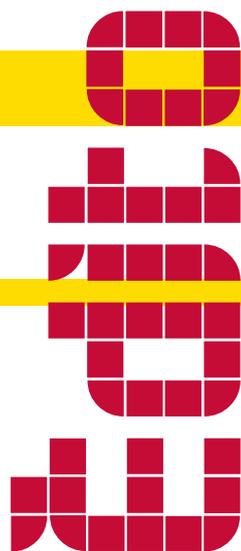
En participant à l'opération "cotisation annuelle + 1 € pour C.I.E.L.O".

### ■ ADHÉRER À C.I.E.L.O

Et recevoir le bulletin semestriel.



# SOMMAIRE



## Une prestation spécifique « Ludothèque »

L'actualité de cette fin d'année a été dense avec de nombreux événements que vous retrouvez sur notre site Internet. La Semaine du Jeu de Société a mobilisé les ludothèques de toutes les régions comme en témoignent les articles de presse et apparitions dans les médias. Dans la continuité du travail effectué par le national sur les relations entre les ludothèques et les Caf, l'ALF Bretagne, en colloque le 10 décembre, a présenté un livret de témoignages de ludothécaires sur ce que vivent parents et enfants dans leurs structures pour démontrer le rôle de la ludothèque dans le soutien à la fonction parentale et le lien social. Monsieur Pepers, directeur de la Caf des Côtes d'Armor, au nom de la Cnaf, y a salué le dynamisme des ludothèques qui rendent un vrai service à la société en étant proches des familles, qui concourent à leur bien-être, notamment grâce à la professionnalisation du métier de ludothécaire. Vous en trouverez une illustration dans ce numéro de *Ludo* avec l'article sur le catalogage. Il a terminé par cette incitation encourageante « la Caf compte sur vous dans sa mission ».

Si nous sommes arrivés à cette reconnaissance, au-delà des démarches et études effectuées par l'ALF, c'est aussi grâce à des hommes et des femmes passionnés par leur métier comme Roselyne Juliot et Philippe Epron qui nous ont quittés en cette fin d'année. Ils auront donné toute leur compétence au service des ludothèques. Roselyne, présidente de l'ALF pendant 5 ans, soulignait en 1994 le rôle de prévention joué par les ludothèques avec le jeu à la base de tant d'apprentissages. Sous sa présidence a démarré l'écriture de la charte de qualité des ludothèques. Philippe a été en 1992 à l'origine du festival des jeux de St Herblain devenu un rendez-vous annuel de premier plan. Tout en développant des ludothèques de quartiers, il aura toujours cherché à être au plus près des familles et à favoriser par le jeu les rencontres interculturelles.

Ainsi, les pouvoirs publics peuvent-ils compter sur les ludothèques et l'ALF dont la priorité est de continuer à travailler avec la Cnaf à l'élaboration d'une prestation spécifique « Ludothèque ». Je vous donne rendez-vous au salon professionnel du jouet et du jeu en janvier et à notre assemblée générale fin mars.

Je vous souhaite une belle année 2011 remplie d'heureux moments de jeux.

**Cindy Piété, Présidente**

paroles



• Le service civique en ludothèques

> PAGE 4

• La place des ludothèques parmi...

> PAGE 5

pleins feux



• Les ludothèques de la région Languedoc-Roussillon

> PAGES 6 à 9

jeux & livres



• Les catalogues en ligne des ludothèques

> PAGES 14 à 16

• Sélection livres

> PAGE 17

formation



• Le jeu symbolique en ludothèque

> PAGES 10 à 13

reportages



• La Semaine du Jeu de Société en Ludothèques > PAGE 18

• INFOS

> PAGE 19

**ALF**

Association des Ludothèques Françaises  
14, rue Domat – 75005 Paris – Tél. : 01 43 26 84 62  
E-mail : courrier@alf-ludotheques.org



# Le Service civique EN LUDOTHÈQUES

## QU'EST-CE QUE LE SERVICE CIVIQUE ?

C'est un engagement volontaire pour les jeunes de 16 à 25 ans pour une mission d'intérêt général sur une période de 6 à 12 mois représentant au moins 24 heures hebdomadaires. Les jeunes peuvent être accueillis dans des associations ou des collectivités et établissements publics. Cet engagement donne droit à une indemnité (442 € net/mois) versée directement au jeune par l'Etat, et assortie d'une aide en nature ou espèces (100 €/mois) de la structure d'accueil correspondant aux frais de repas ou de transports. Les associations bénéficient d'un soutien de l'Etat de 100 €/mois au titre des frais d'encadrement et d'accompagnement du volontaire. Le coût de la protection sociale est à la charge de l'Etat. Le jeune volontaire recevra à l'issue de sa mission une attestation de service civique délivrée par l'Etat décrivant les activités exercées ainsi que les compétences acquises.

Les caractéristiques de ce dispositif sont similaires à celles de l'ancien statut d'objecteur de conscience. Il a l'ambition d'offrir à une génération l'opportunité de s'engager en faveur d'un projet collectif en donnant de son temps aux autres pour le bien commun, en développant la solidarité et la mixité sociale. Le service civique permet d'effectuer des missions dans des domaines très variés dont la culture, les loisirs, l'éducation pour tous, la solidarité, l'action humanitaire à l'international... des domaines qui concernent directement les ludothèques.

## LES OBLIGATIONS DE LA STRUCTURE D'ACCUEIL

Un tuteur doit accompagner le volontaire dans la réalisation de sa mission et l'aider dans sa réflexion sur son projet d'avenir. La mission proposée doit être complémentaire avec les autres activités confiées aux salariés et aux bénévoles de la structure car le volontaire ne doit pas se substituer à un emploi.

## L'ALF DEMANDE UN AGRÉMENT COLLECTIF

Sollicitée par des ludothèques souhaitant disposer d'un service civique, l'ALF a décidé de demander un agrément collectif auprès de l'agence nationale du service civique. Cet agrément permettra aux ludothèques adhérentes intéressées de bénéficier de postes sans avoir à monter elles-mêmes un dossier. Dans cette demande l'ALF doit présenter chaque ludothèque souhaitant recevoir un service civique et en préciser la période, s'engager sur des missions, sur les conditions d'accueil et d'accompagnement des jeunes volontaires... Attention : le principe de l'agrément collectif est de présenter toutes vos demandes en même temps.

La mission générale que nous avons retenue est la suivante : « accompagner le projet de développement de la ludothèque ». Elle peut se décliner tout particulièrement sur des opérations telles que la Fête Mondiale du Jeu, la Semaine du Jeu de Société, Invente-moi un jouet mais aussi l'accueil de publics spécifiques ; en fait toute action où la présence du jeune volontaire permettra de toucher un nouveau public.

Nous avons lancé par mail en décembre 2010 une enquête auprès de nos adhérents pour leur proposer cette aide via une demande d'agrément collectif service civique. Si votre ludothèque est intéressée et que vous n'avez pas répondu à notre courriel, nous vous invitons à le faire dans les plus brefs délais. Nous sommes également à votre écoute pour toute demande d'information.

## Roselyne Juliot nous a quittés le 19 novembre



© J.-P. Rivard - Sud-Ouest

Le jour où j'apprenais le décès de Roselyne, France 2 diffusait un reportage sur les tests des nouveautés en jeux et jouets avant Noël à la ludothèque du Carré Amelot à La Rochelle, qu'elle a créée en 1988 et dirigée jusqu'à son départ en retraite. J'ai interprété cette coïncidence comme un bel hommage à sa mémoire, sachant qu'elle avait été pionnière en 1990 dans la mise en place de cette manifestation, reprise depuis avec succès par de nombreuses

ludothèques. Présidente de l'ALF de 1993 à 1998, Roselyne a grandement contribué à faire avancer le mouvement des ludothèques vers la professionnalisation et la reconnaissance.

Alice Lucot, déléguée générale de l'ALF

! Pour plus d'informations sur le dispositif  
[www.service-civique.gouv.fr](http://www.service-civique.gouv.fr)

# La place des Ludothèques PARMI LES SERVICES D'ACCUEIL...

## ...SOUTENUS PAR LA BRANCHE FAMILLE DE LA CNAF\*

Des enjeux majeurs ont été fixés dans la convention d'objectifs et de gestion (Cog) signée entre la Cnaf et l'Etat pour la période 2009-2012 et concernent notamment le développement d'une offre d'accueil adaptée aux besoins spécifiques des familles et des territoires. La meilleure accessibilité des établissements d'accueil de jeunes enfants à des publics rencontrant des besoins spécifiques (handicap, quartiers sensibles) et l'approche territoriale et partenariale (implication des acteurs dans un réseau local) structurent ainsi nos interventions.

Les ludothèques, équipements de proximité au cœur du partenariat local, agissent en complémentarité avec les services de garde et elles possèdent des singularités. La ludothèque c'est :

- un temps privilégié qui contribue au resserrement des liens familiaux et intergénérationnels,
- un espace ressource qui constitue un vecteur important du soutien à la fonction parentale,
- une pratique du travail en réseau qui développe une offre de proximité adaptée aux spécificités locales et aux besoins des familles.

La ludothèque bénéficie d'un soutien consolidé dans le cadre du contrat « enfance et jeunesse » (Cej). En 2008, la Cnaf identifiait 732 ludothèques financées dans un Cej dont 164 existantes dans un précédent contrat et 568 nouvellement inscrites dans un Cej, signe du développement de cette offre de service aux familles.

• Extraits de l'intervention à l'Université d'Eté des Ludothécaires 2010 de **Dominique Ducroc-Accaoui**, conseillère technique en politiques sociales à la direction des politiques familiale et sociale de la Cnaf.

La Cnaf incite les ludothèques à participer aux instances locales de coordination (Reap\*\* par exemple) et à la définition des projets territoriaux. Elle suggère le renforcement de la fonction « ressources » sur le choix des jeux et jouets et leur utilisation et le développement d'une offre en direction des publics fragilisés. Une meilleure visibilité des actions menées par les ludothèques sur la parentalité et l'accompagnement des pratiques des professionnels, notamment les assistantes maternelles, permettrait de valoriser leur fonction « ressources » et « relais » et de les placer ainsi au cœur des projets des territoires.

\*Caisse nationale des allocations familiales

\*\*Réseau d'Ecoute d'Appui et d'Accompagnement des Parents



Ludothèque La rosaie, Angers (49)

## Adieu Philippe !

Le 16 octobre disparaissait brutalement Philippe Epron. Créateur du festival *Faites vos jeux* de St Herblain (44), responsable de ludothèques de cette ville, il a été président de l'ALF Pays de La Loire et membre du conseil d'administration de l'ALF nationale. Il restera pour nous un militant de terrain au service des ludothèques et son rire éclatant va nous manquer.

Pour le réseau, Alice Lucot, déléguée générale de l'ALF



© N. Epron



**LA RÉGION LANGUEDOC-ROUSSILLON COMPTE À CE JOUR 28 LUDOTHÈQUES, DONT CERTAINES ONT DES ACTIVITÉS ITINÉRANTES, ET 1 LUDOBUS POUR UNE POPULATION DE 2 594 000 HABITANTS. LA PREMIÈRE LUDOTHÈQUE DATE DE 1980. CRÉÉE SUR LE QUARTIER DE LA GUIRLANDE DE MONTPELLIER À FORTE POPULATION GITANE, SOUS L'ÉGIDE DEPUIS PLUSIEURS ANNÉES D'UNE MAISON POUR TOUS MUNICIPALE, ELLE VIENT MALHEUREUSEMENT AUJOURD'HUI, 30 ANS PLUS TARD, DE FERMER. ASSOCIATIVES, MUNICIPALES OU INTERCOMMUNALES, BIEN QUE LEUR NOMBRE CONTINUE DE S'ACCROÎTRE, MÊME SI QUELQUES UNES SONT BIEN SOUTENUES, LA PLUPART DOIVENT FAIRE FACE À DES SITUATIONS DE PRÉCARITÉ ET RESTENT TRÈS FRAGILES.**

Avec 5 départements, la région est très contrastée, aussi bien culturellement que géographiquement, et sa diversité se répercute sur l'ensemble des ludothèques du territoire comme en témoignent les statistiques. Mais au-delà de ces chiffres, l'action des ludothèques se caractérise par la qualité des prestations proposées qui donnent à l'équipement ludothèque tout son sens en tant que lieu de partage, de socialisation et de culture autour du jeu et du jouet. Décryptage...

L'Aude (11) compte principalement des ludothèques en zone rurale ; sur 6 structures, 4 interviennent sur des villages et des communes de moins de 1500 habitants. La ludothèque *Lud'Aude* de Couiza a une partie de son public constituée d'enfants suivant leur scolarité à domicile. Ainsi s'y retrouvent le mardi après-midi des jeunes anglais, hollandais et français : 20 enfants de 6 mois à 14 ans et des parents. Par ailleurs, pour briser l'isolement, le ludobus *Ludule* basé à Ferrals les Corbières propose des actions en itinérance sur le département.

Il y a 9 ludothèques dans le Gard (30), département aussi fortement rural, traversé par le Parc national des Cévennes. En 2008, la communauté de communes *Vivre en Cévennes* y a créé une ludothèque qui se déplace sur 8 communes et touche pratiquement 1700 personnes à l'année, aussi bien les personnes âgées que les plus jeunes. Bien avant, en 1997, naissait de la volonté d'amener le jeu et le jouet dans des villages isolés la ludothèque *À vous de jouer* de Saint Jean du Gard. Un véhicule, financé par une fondation, lui permet d'intervenir également en Lozère (48), le département voisin, seul département de l'hexagone sans ludothèque. Sensible à la question du handicap, la ludothèque a mis en place des ateliers adaptés en direction d'institutions spécialisées diverses. A Aigues-Mortes c'est le secteur parentalité et enfance du centre social associatif qui bénéficie d'une ludothèque. Expérience intéressante aussi, celle de la ludothèque *La souris verte*

à Alès qui a vu le jour en 1983 à l'initiative d'un groupe de mères de familles qui ont réuni leurs jeux et jouets et obtenu un local de la mairie. Cette ludothèque associative avec plus de 10 bénévoles, riche de 2300 jeux et jouets, jouxte la médiathèque avec laquelle elle collabore régulièrement, et bénéficie d'un salarié détaché par la municipalité. Les Pyrénées-Orientales (66) ont 2 ludothèques situées sur des quartiers de Perpignan. Elles ont la particularité d'intervenir auprès d'un public réputé difficile. La ludothèque *Les enfants du Lude* se déplace en centre pénitencier tandis que la ludothèque *Rabelais* joue un rôle majeur auprès d'une population gitane en situation de grande précarité économique et sociale.

Enfin, l'Hérault (34) est le département qui, avec 12 ludothèques, est le mieux loti. Montpellier fut le berceau des ludothèques de la région avec l'association *Jouons en ludothèques* qui, dans les années 1980, a créé, en convention avec la ville, 3 ludothèques en Maison Pour Tous sur 3 quartiers populaires : La Guirlande, St Martin et La Paillade. Depuis, d'autres villes du département ont misé sur les ludothèques, en particulier Sète, mais aussi Béziers, Agde, La Grande Motte. Faute de pouvoir toutes vous les présenter, voici les portraits de 3 ludothèques du département, intégrées dans des structures support.



Ludothèque Jean-Jacques Rousseau à Montpellier (34)

# LA RÉGION LANGUEDOC-ROUSSILLON

## LA LUDOTHÈQUE FRANÇAISE DE RÉFÉRENCE EN HÔPITAL

**Pouvez-vous revenir sur la création de la ludothèque du CHRU de Montpellier ?**

L'histoire du service de pédiatrie a été marquée en 1960 par une volonté du chef de service, le professeur Chaptal, d'apporter à l'enfant autre chose que du soin technique : un mieux-être. Dans les années 75, Sylvie Robin-Bousquet, auxiliaire de puériculture, va imposer l'idée de créer une ludothèque. Ce projet me paraissait intéressant, car il représentait une entité distincte par rapport aux salles de jeux, dans une transversalité entre les services. J'ai soutenu Sylvie en lui donnant du temps pour se former, affiner son projet, et l'association *Jouons en ludothèques* nous a apporté une guidance. La chance est venue avec M. Julian, directeur général arrivant du CHU de Poitiers, où existait déjà une ludothèque. Nous lui avons parlé de notre projet et lui de nous répondre : « je fais venir ma ludothécaire, elle va tout vous expliquer ». A l'occasion d'une rencontre entre la direction et les cadres, elle a expliqué tout l'intérêt d'une ludothèque. C'était gagné ! Ainsi la ludothèque a vu le jour en 1988.

**Quelle place cette ludothèque a-t-elle prise au sein de l'hôpital ?**

Jamais la ludothèque et les salles de jeux n'ont été en concurrence, mais au contraire en complémentarité. La ludothèque est devenue un lieu ressource sur le jeu, pour le prêt bien sûr, mais aussi pour l'animation et la culture à l'hôpital, et la connaissance partagée des enfants. Peu à peu on a vu le personnel médical s'appuyer sur la ludothèque pour développer des projets : éducation à la santé, soutien à la parentalité, prise en charge de la douleur... Elle est apparue non seulement comme un lieu trans-

• **Interview de Suzanne Blanc, cadre supérieur de santé, puéricultrice, responsable de la ludothèque du CHRU de Montpellier, réalisée par Jean-Luc Boucherat.**

versal mais aussi social, de mixité et de neutralité. La ludothèque, c'est son aspect éthique et civique qui m'intéresse.

**Et aujourd'hui ?**

22 ans après, c'est le sentiment d'une grande réussite qui domine. Mais rien n'est jamais acquis, et une ludothèque au sein d'un hôpital reste une entité fragile. Le personnel de la ludothèque doit être vigilant à bien garder le lien interne avec le reste de l'institution. Il y a des difficultés : nous sommes très nombreux, dispersés (600 personnels hospitaliers sur le pôle, des choix économiques, une géographie des lieux qui nous demande de tenir compte du besoin des enfants d'autres pôles répartis sur 4 établissements) et notre disponibilité à tous est le plus souvent minutée. Trouver la personne ressource et engager avec elle un travail à long terme peut devenir difficile. Mais si rien n'est acquis, en retour rien n'est jamais définitif et tout est toujours ré-ajustable. Il est important de mener une réflexion sur cette action autour du jeu. Le jeu facilite-t-il la guérison ? Quel rôle peut être celui du personnel de la ludothèque dans la prise en charge de la douleur ?... Un travail de recherche peut montrer, à partir d'observations, l'intérêt d'une ludothèque sur la santé physique et mentale de l'enfant.

## LUDOTHÈQUE EN MÉDIATHÈQUE, UNE VRAIE PERTINENCE

Située dans le quartier Mosson de Montpellier éligible à divers dispositifs d'accompagnement social (16000 habitants, 41% de chômage, 42% de moins de 25 ans, 23 groupes scolaires, 3 collèges, 1 LEP, un réseau associatif très vivant...), la ludothèque **J.J. Rousseau** est un secteur de la médiathèque gérée par la communauté d'agglomération de Montpellier.

Le local de 250 m<sup>2</sup> (sur les 2 500 m<sup>2</sup> de la médiathèque) dispose d'une porte vitrée donnant sur le secteur jeunesse de la médiathèque. 1 500 jeux et jouets y sont destinés au jeu sur place et au prêt aux collectivités. Les 3 agents à temps plein, rattachés à la filière culturelle, qui en assurent le fonctionnement, participent aux tâches communes à l'ensemble de la médiathèque : inscriptions, prêt, présence occasionnelle dans d'autres secteurs. Les jeux apparaissent au catalogue informatique du réseau des médiathèques.

La ludothèque accueille le public 19h/semaine en temps familial et 5h/semaine réservées à l'accueil de groupes : écoles, institutions spécialisées... Elle mène des projets transversaux avec les autres secteurs de la médiathèque. La complémentarité s'est faite au fil du temps. Autour du jeu de leur enfant les familles osent assez volontiers parler, échanger,

.../...

s'installant dans une situation de confiance qui leur permet de se risquer plus volontiers à utiliser les autres supports que propose la médiathèque, notamment le livre. La ludothèque joue là un rôle important de passerelle ; il s'agit d'inviter les familles à franchir un premier pas qui rendra les pas ultérieurs plus faciles. On reconnaît au jeu des qualités de facilitateur relationnel peut-être plus immédiates que celles du livre, notamment dans un quartier « sensible » où tout ce qui a trait à l'écrit est plutôt un obstacle.

En prolongement de son activité « ordinaire » la ludothèque a mis en place un fonds tournant de 400 jeux de société destiné à animer des ateliers dans l'ensemble des médiathèques du réseau, afin de proposer une offre culturelle plus large pour des publics diversifiés.

Pour fidéliser un public ados et jeunes adultes, âge d'un début de désertion à la fois de la ludothèque et de la médiathèque, un pôle jeux vidéo a été installé, situé dans une salle spécifique ; il remporte un vif succès et s'avère être un complément intéressant aux autres offres de la médiathèque.

Propos recueillis auprès de **Gilles Gudin de Vallerin**, directeur du réseau des médiathèques Montpellier agglomération et de **Brigitte Hutin**, responsable de la ludothèque.

## LA LUDOTHÈQUE, UNE PLUS-VALUE POUR LE CENTRE SOCIAL

La ludothèque municipale **1,2,3 jouons de Sète**, créée en 1999 après enquête sur les besoins sociaux du quartier Villefranche, est venue compléter les équipements du centre social jusqu'à en devenir au fil du temps le pôle central. Comme aiment à le rappeler Francine Tudesq et Christelle Huguet, ludothécaires : « à Sète, la ludothèque est un outil au service d'un projet social. Quand on joue, on est acteur, on doit se prendre en main... On doit aussi faire des choix, être attentif, et il faut composer avec les autres joueurs autour de règles. Comme dans la vie ! »\*. François Commeinhes, maire de Sète, fait grand cas de la ludothèque, de son implantation au sein d'un quartier sensible, et la considère comme « une véritable plus-value pour la ville, un espace culturel, un lieu d'animation et d'éducation autour du jeu et du jouet »\*\*. En 2010, une autre ludothèque municipale a ouvert ses portes à Sète, toujours en centre social, sur l'Île de Thau, avec cette vocation de se servir du jeu comme vecteur de lien entre les populations.

Opération Ludo-micile à Sète (34)



© 1, 2, 3 Jouons, Sète (34)

Depuis sa création, la ludothèque **1,2,3 jouons** accueille les familles et les collectivités et travaille de manière régulière avec les écoles du quartier. C'est en organisant des événements nationaux comme la *Semaine du Jeu de Société en Ludothèques* qu'elle a attiré l'attention de la municipalité et acquis une meilleure reconnaissance. Depuis 2004 c'est le véritable temps fort de la ludothèque. Elle a reçu le 3<sup>ème</sup> prix du trophée des Ludothèques en 2006 puis a été ville pilote en 2007. À cette occasion la ludothèque crée l'évènement avec des opérations telles que en 2010 *Ludo-micile* (soirée jeux chez des particuliers) et *Lud'hôpital* (animation ludique dans le service pédiatrie de l'hôpital de Sète). Chaque année également, la ludothèque s'associe au Musée International des Arts Modestes (MIAM) pour inventer un jeu ou un parcours ludique avec la collabora-

tion de l'école des Beaux Arts et des ateliers pédagogiques du musée.

\* Source : *Midi-Libre*, 15 novembre 2010.

\*\* *Ludo n°31*, Pleins feux consacré aux ludothèques municipales et intercommunales, juillet 2010.



## CRÉATION DE L'ALF LANGUEDOC-ROUSSILLON

L'ALF Languedoc-Roussillon s'est constituée le 13 mars 2009. Elle est la dernière née de nos associations régionales. Pour voir le jour elle a nécessité une mobilisation de plus de 3 ans réalisée par le national suite à la demande d'adhérents. Concrètement, entre 2005 et 2008, l'ALF a organisé des réunions régionales en collaboration avec des ludothèques de différents départements. Elles ont permis aux ludothécaires de se rencontrer et d'échanger sur l'histoire de leurs structures et les actions mises en place. Cette toute nouvelle association régionale, dont le président est Jean-Luc Boucherat de la ludothèque du CHRU de Montpellier, réalisera une journée de formation début 2011 à destination des ludothécaires de la région.

## LES LUDOTHÈQUES DE LANGUEDOC-ROUSSILLON EN QUELQUES CHIFFRES

### Historique

1980 : création de la 1<sup>ère</sup> ludothèque à Montpellier

1990 : 9 ludothèques

2000 : 19 ludothèques

2010 : 28 ludothèques et 1 ludobus

### Statut

14 ludothèques municipales et intercommunales

12 ludothèques et 1 ludobus associatifs

2 ludothèques en établissement public hospitalier

### Implantation

- Urbaine : 20 ludothèques dont 80% sur les quartiers ; 3 ont aussi des actions itinérantes.

- Rurale : 8 ludothèques dont 4 ont aussi des actions itinérantes et 1 ludobus.

### Structures support

6 en centre social ; 3 en bibliothèques ou médiathèques ;

2 en instituts spécialisés ; 1 en maison de l'enfance ; 1 en hôpital ;

1 en crèche du personnel hospitalier.

**Fonds de jeux** : une moyenne de 823 jeux et jouets.

**Superficie** : une moyenne de 100 m<sup>2</sup>.

**Personnel** : une moyenne de 2,5 salariés (dont la moitié à plein temps) et 7 bénévoles.

**Adhérents** : une moyenne de 200 adhésions familiales et de 15 collectivités/ludothèque.

**Ouverture** : une moyenne de 17h/semaine. 46% des ludothèques organisent des soirées jeux.

### Les collectivités accueillies par l'ensemble des ludothèques

- Enfance/jeunesse : 34 crèches, 10 RAM, 66 écoles maternelles, 21 écoles primaires, 1 collège et 25 centres de loisirs.

- Institutions spécialisées : 18 IME, 3 IMP, 1 CAT, 1 club 3<sup>ème</sup> âge, 24 institutions spécialisées (enfants, adolescents, adultes), 3 hôpitaux de jour, 1 centre maternel.

### Les collectivités où se déplacent l'ensemble des ludothèques

- Enfance/jeunesse : 9 PMI, 12 crèches/haltes-garderies, 1 RAM, 27 écoles maternelles, 21 écoles primaires, 3 collèges, 30 centres de loisirs.

- Institutions spécialisées : 2 IME, 6 institutions spécialisées, 8 maisons de retraite ou foyer de personnes âgées, 1 hôpital, 1 centre pénitencier, 19 salles des fêtes de villages.

- Culture : 3 médiathèques, 6 associations culturelles.



• PAR NADÈGE HABERBUSCH, FORMATRICE, CO-DIRECTRICE DE L'ASSOCIATION *Les enfants du jeu* (LUDOTHÈQUE, LUDOMOBILE ET FORMATION) À ST DENIS (93). EXTRAITS DE L'INTERVENTION À L'UNIVERSITÉ D'ÉTÉ DES LUDOTHÉCAIRES 2005.

**LES LUDOTHÈQUES SONT AUJOURD'HUI UNE DES RARES INSTITUTIONS OÙ LE JEU SYMBOLIQUE EST TRÈS PRÉSENT. DE PLUS, LA LUDOTHÈQUE EST UNE VRAIE POCHE DE RÉSISTANCE POUR LE JEU SYMBOLIQUE QUI Y EST SOUTENU, ACCOMPAGNÉ, AMÉNAGÉ. EN CE SENS, C'EST LE SEUL ÉQUIPEMENT À OFFRIR**

**CETTE PERTINENCE, CETTE QUALITÉ D'ACCUEIL QUI SE DOIT D'ÊTRE SANS CESSE RETRAVAILLÉE, ET QUI INTERROGE AU QUOTIDIEN LA POSTURE DU LUDOTHÉCAIRE.**

Ludothèque *Les enfants du jeu* à Saint-Denis (93)



© Les enfants du jeu, Saint-Denis (93)

**UN CONSTAT : L'ÉVICTION DU JEU SYMBOLIQUE DES STRUCTURES DE LOISIRS**

J'ai choisi d'introduire cette intervention par la lecture d'un passage du livre *Viramma, une vie paria*<sup>1</sup>, dans lequel une femme raconte comment ses longues heures de jeu l'ont préparée au mariage imposé à l'âge de 12 ans en Inde du Sud, pour illustrer l'universalité d'un des aspects du jeu symbolique qui est l'appropriation des codes sociaux et culturels. Cette forme de jeu, légère et insouciant, semble ne plus trouver grâce au sein de notre société qui valorise davantage les jeux de société, et condamne les activités « non évaluables ».

Le temps d'exploration laissé au jeune enfant se réduit comme peau de chagrin. Ce temps nécessaire à la surprise, au tâtonnement, aux essais et aux erreurs est aujourd'hui souvent condamné ou jugé comme un temps improductif où l'enfant ne « fait rien ».

Le jeu de société a, ces dernières années, regagné ses lettres de noblesse. C'est en partie parce que ce sont des jeux préalablement réglés, qui proposent un cadre facilement repérable par l'adulte, tandis que les scénarii des jeux de « faire semblant » sont plus opaques et parfois déroutants. Le caractère singulier et souvent subversif de ces derniers renvoie l'adulte à ses propres représentations et résistances. Ces jeux illustrent surtout que chaque enfant est unique, que ses pensées et ses désirs sont différents de ceux de l'adulte, ce qui peut être difficilement acceptable.

De nos jours, les enfants ont rarement la possibilité de s'adonner au jeu symbolique à l'école maternelle et, quand c'est le cas, cela tient davantage d'une volonté de l'enseignant que d'une directive de l'institution, qui n'accepte le jeu qu'en le détournant à des fins didactiques<sup>2</sup>. Nous notons également, ces dernières années, que les structures socio-éducatives, culturelles ou de loisirs excluent, ou ont tendance à exclure de leur pratique les jeux symboliques. Ces jeux où l'on fait semblant, où l'on imite,

<sup>1</sup> Viramma, Josiane et Jean-Luc Racine, *Viramma, une vie paria, le rire des asservis*, Ed. Plon, coll. Terre humaine, 1995.

<sup>2</sup> G. Brougère, *Jeu et éducation*, l'Harmattan, coll. Education et formation, série Références, 1995 et *Jouer/Apprendre*, Economica, 2005.

<sup>3</sup> Ou, tout du moins décidé par le joueur, si l'on reprend la définition de G. Brougère dans *Jouer/Apprendre*, op.cit.

# Symbolique EN LUDOTHÈQUE

où l'on invente. Ces instants de création et de jubilation où les enfants font comme les grands, mais différemment.

Il émane de notre société une contradiction à laquelle nos structures sont confrontées. Plus l'offre de jouets est conséquente, plus la possibilité de jouer « librement » au sein des structures apparaît limitée.

Il me paraît d'autant plus important de promouvoir le jeu symbolique que cette activité semble disparaître des structures destinées à l'accueil de l'enfant.

## L'OFFRE DES OBJETS LUDIQUES EN QUESTION.

### LE JEU, ACTIVITÉ LIBRE, OUBLIÉ ?

L'offre des objets ludiques laisse croire que l'enfant est capable, dès l'âge de trois ans, de jouer aux jeux de société, et que dès l'âge élémentaire, il n'a plus, ni l'envie ni le besoin de jouer aux jeux symboliques. La plupart des structures de loisirs en est convaincue et ne propose plus d'espaces et de matériels ludiques symboliques.

Les rayonnages des magasins spécialisés regorgent de jeux éducatifs et de jeux de société accessibles *dès deux ans* qui annoncent très clairement leur intention éducative. Les parents et certains professionnels du loisir, soucieux de participer activement à l'éveil des enfants et à leur apprentissage précoce, deviennent des acheteurs assidus de ces jeux qui rassurent les adultes, et ennuient les enfants. Quant à la proposition de jouets, elle est significative. La taille des jouets a été considérablement réduite, s'adressant davantage aux jeunes enfants qu'aux enfants d'âge élémentaire. Pareillement, les représentations d'enfants en jeu sur les boîtes des jouets ou dans les catalogues mettent en scène de très jeunes enfants, ce qui a pour conséquence de signifier aux plus âgés que ce type de jouets ne leur est

pas destiné. Par ailleurs, quand les enfants se détournent rapidement de certains jouets qui ne laissent aucune place à l'imaginaire, nous en déduisons que, saturés par les produits de consommation en tous genres, ils sont blasés et n'ont aucune persévérance. Alors que ces jouets ne représentent souvent que peu d'intérêt pour l'enfant puisqu'ils « font » à sa place. Ainsi, il est intéressant de souligner le paradoxe suivant. Plus les structures de loisirs se développent et se professionnalisent, moins les enfants ont la latitude de jouer aux jeux symboliques. Au mieux, la pratique du jeu symbolique semble désormais réservée aux enfants d'âge maternel.

Les lieux de loisirs et de jeu se normalisent, afin de répondre à des critères éducatifs excluant progressivement la part créative de l'activité de loisir de l'enfant. Nombre de lieux ne garantissent plus à l'enfant la possibilité de jouer librement et de laisser libre cours à son imagination. La caractéristique fondamentale de frivolité du jeu s'efface au profit d'une nécessité de rentabilité et d'évaluation des actions et des productions de l'enfant. Au fil du temps, il semblerait même que les professionnels aient oublié ce qu'est le jeu. C'est à dire une activité libre<sup>3</sup>, non évaluable, qui trouve sa propre fin en elle-même. Nombreux sont ceux qui oublient l'insouciance nécessaire au jeu mais se posent en juges, orientant subtilement l'enfant dans son jeu, le dépossédant de son rôle de créateur et de décideur.

Faire reconnaître le jeu symbolique comme une activité essentielle qui n'est pas exclusivement réservée aux jeunes enfants est aujourd'hui devenue une gageure. Pourtant, il semblerait que tout soit dit et écrit. De nombreux ouvrages et articles présentent les différentes caractéristiques et fonctions du jeu. Des éclairages de tous horizons nous renseignent sur la nature du jeu, de ses fonctions à son histoire, en passant par son industrialisation et sa commercialisation.

## JOUER LA VIE RÉELLE OU IMAGINAIRE

Le jeu de l'enfant est un moyen d'expression de sa pensée et de ses émotions, réelles ou imaginaires. Il lui permet une mise en actes au travers desquels il s'approprie les codes de la société dans laquelle il évolue. Laisser jouer l'enfant, c'est lui permettre d'apprivoiser son environnement, mais également ses sentiments profonds et intimes. C'est déjà franchir la première étape vers la réalité. Le jeu peut participer alors à la réparation des blessures intimes et des frustrations parfois difficiles à accepter dans la réalité.

L'activité ludique va prendre différentes formes au fil du développement de l'enfant. Elle l'accompagne en fonction de ses désirs, ses motivations, ses capacités et ses compétences. Le jeu symbolique est une étape essentielle qui va permettre à l'enfant de résoudre les problèmes



.../...

non résolu du passé et d'anticiper ce qui est à venir<sup>4</sup>. Le déroulement d'un jeu est intime et singulier. On comprend alors pourquoi le jeu ne peut être conditionné par des attentes éducatives ou sociales.

Le jeu de l'enfant répond à des logiques qui nous échappent car elles lui sont propres. Il bouleverse l'ordre établi pour en construire un autre plus significatif pour lui. C'est en cela que le jeu est subversif. « *Chaque enfant, dans son jeu, se conduit en poète en créant son propre monde ; ou pour exprimer cela plus correctement : en transposant les éléments formant son monde dans un nouvel ordre qui lui plaît et lui convient mieux*<sup>5</sup>. » Ce processus de mise en acte de la pensée ou du fantasme confronte l'enfant aux premières limites. Ces dernières se structurent progressivement en consignes puis en règles, portées par l'ensemble des partenaires. Par cette forme de jeu l'enfant explore le registre des relations sociales. Le jeu est structuré par des règles définies et adoptées par chacun des participants. Mais ces dernières sont largement discutées, re-questionnées et évoluent au fil du jeu. Elles façonnent une histoire dont souvent l'enfant ne s'échappera qu'en levant le pouce, signe de suspension de la fiction et de retour à la réalité. C'est au sein du cadre du second degré, du « on dirait que » que l'enfant fera ses premières expériences de la règle, de sa négociation en groupe ou encore de sa transgression. Combien de fois entendons-nous dans nos structures : « Ah non ! T'as pas le droit, on avait dit que... » et de suspendre le jeu le temps du réajustement.

<sup>4</sup> Bruno Bettelheim, *Pour être des parents acceptables. Une psychanalyse du jeu*, Pocket, 1988.

<sup>5</sup> Freud, *Le poète et le fantasme*. Cité par Bettelheim, *op. cit.*

<sup>6</sup> Bruno Bettelheim, *op. cit.*

<sup>7</sup> La décision constitue l'un des cinq critères présentés par G. Brougère qui permettent de circonscrire le jeu. Les quatre autres étant le second degré, la règle, la frivolité et l'incertitude. *Op. cit.*

## VIGILANCE DES LUDOTHÈQUES SUR LE JEU SYMBOLIQUE

La majorité des ludothèques promotionne cette activité qu'est le jeu symbolique, en démontrant à travers une pratique quotidienne à quel point elle est essentielle pour l'enfant. Ainsi, quels qu'ils soient, les lieux qui préservent les espaces de jeux symboliques, où l'enfant peut à sa guise investir son univers imaginaire et construire avec ses camarades des scénarii emprunts de la réalité quotidienne ou de féeries, deviennent de véritables poches de résistance. Résistance à une société de consommation écrasante, à une pression parentale nourrie par la peur de l'échec scolaire, à des professionnels du secteur socioculturel et du loisir en mal de reconnaissance, à des orientations politiques décalées et parfois inquiétantes, à une volonté d'apprentissage précoce aberrante et souvent contre productive. Résistance au paradoxe insensé que les enfants ne sont plus capables d'attention et de concentration alors que la société les submerge de sollicitations en tout genre. Les ludothèques doivent proposer aux enfants une alternative à ces pratiques qui excluent, et parfois condamnent l'oisiveté et la créativité avec un fonds de jouets représentatifs de notre société, tout en leur garantissant une liberté d'action. A travers leur pratique quotidienne elles démontrent que le jouet est un support de l'imaginaire et que, s'il soutient le jeu la plupart du temps, il arrive qu'il le stimule et l'étaye.

## LE RÔLE DU LUDOTHÉCAIRE

« *Ce qui se passe dans l'esprit de l'enfant détermine ses activités ludiques ; le jeu est son langage secret que nous devons respecter, même si nous ne le comprenons pas.*<sup>6</sup> » Le rôle du ludothécaire est subtil, car si l'enfant n'a pas toujours besoin de la participation de l'adulte dans son jeu, sa présence attentive et respectueuse le soutient et le valorise. L'adulte, garant du fonctionnement du lieu, veille au respect des règles de la structure et aux débordements des joueurs. Dans ce cas, il ne s'agit pas de contraindre ou de limiter le jeu des enfants, mais de rendre possible le jeu de tous. Car, si la décision de jouer<sup>7</sup> semble être l'élément constitutif premier du jeu symbolique, certains débordements excessifs peuvent nuire à la quiétude essentielle à l'investissement du sujet dans le jeu. La bienveillance du ludothécaire favorise donc la mise en jeu. Pour s'exprimer dans le jeu, l'enfant a besoin de repères fixés par un cadre structurant et sécurisant. Cette attitude *soutenante*, non interventionniste de l'adulte, déstabilise souvent les professionnels du jeu ou du loisir qui éprouvent des difficultés à se positionner dans la *bonne distance*. Les professionnels témoignent régulièrement de leurs difficultés à comprendre leur rôle face aux jeux symboliques de l'enfant et de leur frustration de ne pas y participer. L'adulte se sent inutile, dépossédé de son rôle d'animateur ou d'éducateur car il ne participe pas activement au jeu

de l'enfant. *Il a le sentiment de ne rien transmettre, ni règle, ni valeur.* Il trouve alors maintes justifications éducatives à son intrusion dans le jeu de l'enfant. Il doit néanmoins accepter que le jeu appartient à l'enfant, qu'il est intime et que dans la majorité des cas l'adulte en est exclu.

Plus que dans les autres formes de jeu, l'adulte doit être disponible pour répondre aux invitations de l'enfant, mais rester à distance si ce dernier n'a besoin que d'une présence bienveillante. Il n'est pas l'aîné porteur de la règle, mais celui qui initie et sécurise par sa présence rassurante. Il est le créateur et le garant d'une atmosphère tranquille et sereine, rendant possible et valorisant l'expression spontanée de l'enfant. Pour respecter et permettre à l'enfant de développer son jeu, il me semble important de distinguer l'acceptation d'une invitation de l'anticipation d'un besoin éventuel.

## L'AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Ces dernières décennies, les « terrains de jeux » se sont beaucoup transformés afin de prendre en compte l'évolution des normes de sécurité et d'hygiène. Progressivement, ils ont exclu la créativité des enfants en proposant des jeux figés et normés. Il semble que ces mesures incontournables aient laissé les structures de loisirs démunies face à la conception des espaces ludiques.

Les professionnels des ludothèques réfléchissent aux conditions favorisant le jeu. S'il est vrai que l'enfant peut jouer sans jouet, il jouera autrement et plus longtemps avec un « bon » jouet dans un espace approprié.

En ludothèque, et dans les structures voulant offrir la possibilité de jouer aux enfants, l'agencement des espaces ludiques est déterminant. Il va rendre possible le jeu à plusieurs et garantir une utilisation libre, ainsi qu'une intimité essentielles aux jeux symboliques. Les espaces doivent être pensés en fonction de l'âge de l'enfant. Le jeu symbolique du jeune enfant est différent de celui

d'un enfant plus âgé. Le jeune enfant reproduit des actions davantage qu'il ne construit des histoires. La composition de l'espace et le choix des objets différeront donc selon l'âge. L'objet ludique est porteur de codes culturels significatifs pour l'enfant. En les prenant en compte dans l'offre de jouets que nous proposons, ils sont une invitation à une expérimentation riche et variée.

L'« autorisation » à jouer doit être inscrite dans l'aménagement. Le libre accès aux jouets, la composition des espaces ainsi que leurs agencements doivent permettre aux enfants de pouvoir détourner les objets, d'être créatif et inventif. La circulation des enfants doit aussi être prévue car elle est souvent génératrice de conflits. Il est intéressant de leur offrir un panel varié de jouets évoquant la réalité et des mondes imaginaires. Evidemment un espace rangé, soigné et esthétique valorise l'activité de l'enfant. Enfin, si un espace pertinemment aménagé, valorisé par la présence adaptée et réfléchie d'un professionnel, favorise la mise en jeu de l'enfant, il ne faut pas que les règles de fonctionnement du lieu constituent un frein au jeu. Le jeu de l'enfant nécessite régulièrement des réaménagements éphémères, le déplacement des jouets ou encore la fabrication d'objets absents. Ainsi, la proximité des jeux de construction ou l'autorisation d'une circulation libre des objets soutiendront la mise en œuvre de scénarii nouveaux.

## PUBLICATIONS

Cette intervention à l'Université d'Été des Ludothécaires 2005 marque une première étape dans la réflexion et les projets relatifs au jeu symbolique menés au sein de l'association *Les Enfants du Jeu*. Nous vous invitons à lire trois articles récemment publiés : Les maisons du monde *Le Furet n° 61*, Accompagner à «faire comme si...», *Le Furet n° 63* et un article co-écrit avec Nathalie Roucous : Culture enfantine, jouets et jeu symbolique en ludothèque dans *Jeu et cultures préscolaires* sous la direction de Sylvie Rayna et Gilles Brougère. Par ailleurs, depuis de nombreuses années le secteur formation organise à la ludothèque ou sur site des formations sur le jeu symbolique. [www.les-enfants-du-jeu.com](http://www.les-enfants-du-jeu.com)



**SUR UNE IDÉE DE PATRICIA OGER, DIRECTRICE DE LA LUDOTHÈQUE Les 3D DE CHOLET, NOUS AVONS DÉCIDÉ DE VOUS INFORMER SUR LES RESSOURCES INTERNES QUE DES LUDOTHÈQUES METTENT À DISPOSITION GRATUITEMENT VIA INTERNET. À L'INSTAR DES BIBLIOTHÈQUES, CERTAINES LUDOTHÈQUES ONT DEPUIS QUELQUES ANNÉES LEURS CATALOGUES EN LIGNE. VOUS TROUVEREZ DANS CET ARTICLE UN ÉCLAIRAGE SUR CE MODE DE RECHERCHE DOCUMENTAIRE, OUTIL PROFESSIONNEL, QUI, DEMAIN, POURRAIT OFFRIR UN MOYEN D'HARMONISER LES MÉTHODES DE TRAVAIL DES LUDOTHÈQUES.**

**LA MISE À DISPOSITION DE CATALOGUES EST UNE RÉELLE AVANCÉE POUR LE RÉSEAU DES LUDOTHÈQUES. CE SYSTÈME MODIFIE LES TECHNIQUES D'ORGANISATION DU TRAVAIL.**

**IL PERMET PRINCIPALEMENT AUX LUDOTHÈQUES PLUS PETITES DE BÉNÉFICIER DU TRAVAIL RÉALISÉ PAR DES LUDOTHÈQUES PLUS IMPORTANTES. C'EST DONC UN GAIN DE TEMPS POUR L'ENSEMBLE DES ACTEURS DU RÉSEAU DANS UN ESPRIT DE SOLIDARITÉ.**

## QU'EST CE QU'UN CATALOGUE ET À QUOI SERT-IL ?

Un catalogue sert à recenser tous les jeux et jouets constituant la collection de la ludothèque. Il est destiné à identifier les jeux et jouets d'une collection décrits dans des notices (sortes de fiches d'identité du jeu ou jouet) et à faciliter leur recherche ou leur localisation. Dans sa version informatisée, le catalogue est une base de données signalant les jeux ou jouets disponibles dans une ou plusieurs ludothèques.

## COMMENT RÉDIGER UN CATALOGUE ?

Deux opérations vont présider à cette rédaction. L'une, appelée **catalogage** consiste à décrire physiquement le support et l'autre, appelée **indexation** en est la description intellectuelle (analyse, classification...). Ces informations sont retranscrites sur des notices qui forment le catalogue.

**Pour décrire le jeu ou le jouet, il faut déterminer les éléments qui constituent la référence ludographique de base :**

- le titre du jeu ou jouet,
- le sous-titre (complément de titre éventuel),
- le type de jeu ou jouet(support),
- l'éditeur,
- l'année d'édition,
- l'auteur du jeu,
- l'illustrateur.

Ces éléments permettent d'identifier le jeu ou jouet comme objet de la collection de la ludothèque.

**Ensuite on ajoute les éléments commerciaux :**

- le fournisseur du jeu ou jouet,
- le prix du jeu ou jouet,
- la référence commerciale.

**La description matérielle du jeu ou jouet permet de connaître le contenu et son fonctionnement :**

- conditionnement (dans quoi est rangé le jeu ou jouet, comment il se présente),
- contenu détaillé (inventaire des pièces constituant le jeu ou jouet),
- piles (nombre, type, voltage).

**La fonction du jeu ou jouet peut être définie à partir des renseignements suivants :**

- le nombre de joueurs,
- le résumé de la règle,
- l'âge,
- les mots matières (descripteur thématique de l'univers du jeu ou jouet ou du principe de fonctionnement complémentaire à ESAR) – mécanique du jeu,
- la côte ESAR (classification).

Ces 2 derniers éléments font partie de l'étape d'indexation.

Toutes ces rubriques devraient être renseignées pour compléter la fiche de catalogage d'un jeu ou jouet. L'ensemble de ces fiches constitue le catalogue.

# DES Ludothèques

## QUEL EST L'INTÉRÊT D'UN CATALOGUE EN LIGNE ?

Un catalogue en ligne est utile pour les adhérents pour :

- la consultation du fonds (voir la disponibilité d'un jeu ou d'un jouet),
- la réservation en ligne d'un jeu ou d'un jouet de la collection,
- l'adhérent peut consulter son compte et connaître la liste de ses jeux ou jouets en prêt.

**Pour les ludothécaires :**

Outre ces premiers éléments, les ludothécaires peuvent faire des recherches d'informations et la récupération de données. Ces bases de données peuvent être consultées par tout professionnel, ce qui peut être très utile notamment aux ludothécaires ou professionnels du jeu, qui peuvent copier des données à partir de ces catalogues. Ces pratiques devraient simplifier et faciliter le travail de catalogage.

## L'EXEMPLE DE LA LUDOTHÈQUE MUNICIPALE DE CHOLET

Pour la ludothèque municipale *Les 3D* de Cholet, le catalogue informatisé est indispensable à la gestion de sa collection constituée de 7500 jeux et jouets. Ce catalogue sert aux adhérents pour effectuer des recherches à leur domicile ou à la ludothèque (un poste informatique est disponible pour les adhérents).

Pour l'équipe, le catalogue informatisé permet d'effectuer des recherches sur les jeux à partir de différents éléments. On peut retrouver et extraire par exemple les données suivantes :

- les jeux Playmobil,
- les jeux sur le thème de la forêt, la mer, les contes...
- les jeux coopératifs, les jeux pour malvoyants, les jeux pour les seniors...
- les jeux par éditeurs,
- les jeux par catégories ESAR
- etc...

Le catalogage et l'indexation permettent de rechercher efficacement des informations contenues dans notre catalogue de jeux ou de jouets, et de retrouver rapidement sous une forme concise les éléments de description du jeu ou du jouet. L'indexation permet de sélectionner rapidement des thématiques de jeux sur un univers ou une fonction ludique. C'est très utile dans le cadre de l'organisation d'animations, d'événements ou d'opérations de médiation culturelle...

Ce système permet aussi d'établir des statistiques et de voir par exemple si la collection est cohérente avec les catégories d'emprunteurs ou d'utilisateurs de la ludothèque.

*Dossier réalisé en collaboration avec Patricia Oger et Josette Hospital, responsable de la ludothèque Odysseus de Blagnac.*

## QUELQUES LUDOTHÈQUES QUI ONT UN CATALOGUE EN LIGNE

- Ludothèque/bibliothèque du centre culturel *du Guesclin* à Niort (79)  
<http://catalogue.agglo-niort.fr>
- Ludothèque *L'île aux trésors* à Poitiers (86)  
[www.bm-poitiers.fr](http://www.bm-poitiers.fr)
- Ludothèque *Odysseus* à Blagnac (31)  
<http://86.65.32.154/opacweb/>
- Ludothèque de Château-du-Loir (72)  
<http://chateau-du-loir.bibli.fr/opac/>
- Ludothèque *Les 3D* à Cholet (49)  
<http://80.82.239.89/OPACWEBALOE/ludo/ludothèque.aspx>
- Ludothèque de Bonneuil-sur-Marne (94)  
<http://mediabonneuil.agate-sigb.com/rechercher/portail.php>
- Ludothèques *du petit Prévert, Camille Claudel et Le drakkar* à Dieppe (76)  
<http://mediatheque.sigdci76.fr/F?RN=455279067>
- Ludothèque *André Malraux* à Tourcoing (59)  
<http://212.99.42.20/opacwebaloes/index.aspx?IdPage=165>
- Ludothèque/médiathèque *Jean-Jacques Rousseau* à Montpellier (34)  
<http://services.mediatheque.montpellier-agglo.com>
- Ludothèque/médiathèque communautaire de la CABA à Aurillac (15)  
<http://www.mediatheque-aurillac.fr:8080/>
- Ludothèque *L.S. Senghor* de La Roche-sur-Yon (85)  
<http://abcd.ville-larochesuryon.fr/>
- Ludothèque d'Issy-les-Moulineaux (92)  
<http://www.issy.com/index.php/fr/culture/ludothèque>

Toutes ces ludothèques sont municipales ou intercommunales.



UN EXEMPLE DE FICHE DE CATALOGAGE À LA LUDOTHÈQUE LES 3D DE CHOLET

Titre du jeu	Héros du monde
Disponibilité	Au moins un exemplaire
Notice	1256703
Type de jeu : jeu de société, jouet, CD-Rom...	Jeu de société
Sous-titre du jeu	
Marque du jeu / éditeur	Sirius
Année d'édition	2008
Auteur du jeu	Bernard Pascal
Illustrateur du jeu	Julien Marty
Année de création du jeu	2008
Nom du fournisseur	Terres de Jeux
Référence du jeu chez le fournisseur	N° ASIN Amazon : B001T6F8VA
Prix	40 euros
Conditionnement (boîte ou sac)	1 boîte en carton
Contenu	1 plateau de jeu, 1 carte «résultats du dé», 76 cartes «héros», 9 cartes «merveilles» (4 orange et 5 beige), 53 tuiles carrées «découvertes» (6 «0», 7 «1», 16 «2», 17 «3», 7 «4»), 165 pions (25 soldats et 8 cavaliers de chaque couleur), 60 pièces d'or, 1 gros dé spécial, 1 sac de tissu, 1 règle de jeu.
Pile (nombre, type, voltage)	
Nombre de joueurs	De 2 à 5 joueurs
Durée	Partie d'environ 1h15 mn.
Age	À partir de 10 ans
Public	De 8 à 99 ans (Famille)
Résumé de la règle	À travers «Héros du monde», vous participez au développement de la civilisation humaine en jouant des personnages célèbres comme Platon, Charlemagne ou la reine Victoria... Deux grandes périodes historiques sont visitées : époque antique (-2500 à 500) et époque moderne (500 à 1900). A vous de jouer de manière appropriée les héros qui vous donneront la population la plus importante dans les territoires aux découvertes importantes. Vous gagnerez alors des points de civilisation mais il vous faudra compter avec les autres joueurs qui feront tout pour vous devancer.
Mots matières	Histoire (l')
Mots matières	Stratégie
Mots matières	Personnages
Mots matières	Monde (le)
Mots matières	Conquête
Mots matières	Actions
Mots matières	Combat
Mots matières	Hasard (jeu de)
Cote ESAR	A406 HERO
Notice faite par	Ludothèque Les 3D Cholet
Notice modifiée par	

NB : Le terme jeu inclut le jeu et le jouet.

# SÉLECTION Livres...

## JEU ET CULTURES PRÉSCOLAIRES.

Cet ouvrage collectif étudie le jeu dans les activités développées au sein des institutions dites « préscolaires » (institutions destinées à la petite enfance, de la naissance à 7 ans). À travers les réalités de cinq pays, l'Allemagne, la France, le Japon, la Norvège et les Pays-Bas, les auteurs font le constat d'une grande diversité des formes ludiques (jouets, matériels, situations pédagogiques, attitude des adultes et expérience vécue des enfants). Les contributions des chercheurs fournissent des réponses aux questions suivantes : comment les traditions culturelles des différentes sociétés modèlent-elles nos conceptions de la petite enfance, de la prime éducation, de la place et de la forme donnée au jeu dans la vie quotidienne des institutions préscolaires ? Comment les cultures professionnelles (des enseignants, éducateurs, puériculteurs, etc.) et institutionnelles (crèches, écoles maternelles, jardins d'enfants, etc.) faites de traditions pédagogiques diverses, façonnent-elles les pratiques éducatives des adultes et donc les expériences ludiques des enfants ? (Résumé INRP)

- **Auteurs :** Sylvie Rayna (dir.), Gilles Brougère (dir.)
- **Editeur :** INRP
- **Prix :** 22 €



contributions, que ce qui importe, comme le rappelle Julie Delalande, c'est de s'amuser, de garder des espaces où la fiction peut permettre de prendre des distances avec le réel et de ne pas être tenu à un impératif de production. C'est dans cette mesure, que le jeu, dans ces aspects, certes idéalisés, participe pour enfants et adultes à la possible réinvention de la réalité.

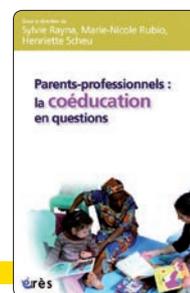
(Extrait de l'introduction par Marie-Nicole Rubio, directrice de la rédaction)

## PARENTS-PROFESSIONNELS : LA COÉDUCATION EN QUESTIONS.

Largement employée dans le champ de la petite enfance et au-delà, la notion de coéducation recouvre des réalités multiples. Souvent associée au terme, non exempt d'ambiguïté, de soutien à la parentalité, elle se rapporte aux relations parents-professionnels qui président à l'éducation des enfants. Alors qu'on assiste à une disqualification des compétences parentales et que sont interrogées les compétences professionnelles, elle est ici mise en questions.

Regards cliniques et approches critiques se croisent autour de « l'éduquer ensemble, avec, ou côte à côte » à partir d'analyses effectuées dans des contextes différents (crèche, école maternelle, lieu d'accueil enfants-parents de France, d'Italie, de Belgique et du Japon) et de points de vue théoriques divers (psychologique, psychanalytique, sociologique, politique). L'objectif de cet ouvrage est de faire avancer la connaissance des significations et des dynamiques interactives dans les processus éducatifs de la petite enfance aujourd'hui. Les auteurs explicitent les perspectives politiques et éthiques qui fondent les approches de collaboration et de participation. Ils fournissent outils théoriques et exemples de dispositifs et de pratiques pouvant aider les professionnels de la petite enfance dans leurs tâches éducatives et leur travail avec les parents. Ils montrent que des politiques publiques en faveur de l'implication parentale sont possibles dans les services de la petite enfance. (4<sup>e</sup> de couverture)

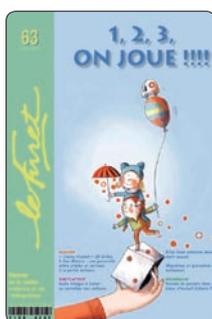
- **Auteurs :** Sylvie Rayna (dir.), Marie-Nicole Rubio (dir.), Henriette Scheu (dir.)
- **Editeur :** Erès
- **Prix :** 23 €



## 1, 2, 3, ON JOUE !!!

Le jeu, un thème rebattu dans le champ de la Petite Enfance me direz-vous ! Et vous avez raison. Pourtant, c'est ce thème si évident que l'on a choisi de mettre à l'honneur une fois de plus. Car la diversité de ses formes, de ses enjeux, de ses réalités nous paraît essentielle à explorer. [...] Au fil des pages de ce numéro, vous trouverez des réflexions et des exemples de pratiques professionnelles qui utilisent le mode ludique pour des choses aussi diverses que la recherche du plaisir, les apprentissages sociaux, cognitifs, émotionnels, la créativité, la frivolité aussi comme le disent si bien nos amis québécois. Je retiendrai après avoir lu l'ensemble des

- **Revue :** *Le Furet* n°63 (hiver 2010)
- **Prix :** 9,50 € (sur commande [www.lefuret.org](http://www.lefuret.org))





# LA SEMAINE DU JEU DE SOCIÉTÉ

## EN Ludothèques

La *Semaine du Jeu de Société en Ludothèques* s'est DÉROULÉE DU 13 au 20 novembre 2010. MISE EN PLACE DEPUIS 2004 PAR L'ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES, CETTE MANIFESTATION NATIONALE A POUR OBJECTIF DE FAVORISER LA PRATIQUE DU JEU DE SOCIÉTÉ, CRÉATEUR DE LIEN SOCIAL ENTRE LES GÉNÉRATIONS ET LES CULTURES. RETOUR SUR UNE SEMAINE LUDIQUE ORGANISÉE EN 2010 PAR 270 LUDOTHÈQUES.

### UN PATRIMOINE CULTUREL À LA CROISÉE DES CULTURES !

« Ludo'Arts » à Sète (34) avec la ludothèque *1,2,3 jouons* et la *Petite épicerie* du MIAM\*, « Festival des jeux primés 2010 » à la ludothèque *Grand Bassin* de Lognes (77)... en faisant entrer le jeu au musée, en lui consacrant des célébrations, cette semaine est l'occasion d'œuvrer à la reconnaissance du jeu de société comme objet culturel. De même, en donnant à voir et à pratiquer les jeux d'ici et d'ailleurs, les manifestations organisées à cette occasion sont autant d'invitations à la connaissance de l'autre à travers ses traditions ludiques ! On a pu ainsi s'initier aux jeux africains dans le cadre du parrainage d'une ludothèque au Burkina Faso avec l'ONG C.I.E.LO\*\* à la ludothèque *Les couleurs du jeu* de Canéjan (33) ou assister à la présentation du « grand bric à brac », un jeu créé par les gens du voyage et l'association *Amitiés tsiganes* à la ludothèque *La filoché* de la communauté de communes de Moselle et Madon (54).

\*Musée international des arts modestes.

\*\* Coopération internationale pour les équilibres locaux.

• La *Semaine du Jeu de société en Ludothèques* est une manifestation placée sous le patronage du Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et de la Vie associative, du Ministère de la Culture et de la Communication et de l'Association des Maires de France.

• Les ludothèques participantes ont pu gagner des jeux Druon, Ravensburger ou Lego Games offerts par les éditeurs.

• Partenariats médias : familiscope.fr, le site des sorties en famille et Déclic, le magazine de la famille et du handicap.

ludothécaire lors de présentations de sélections de Noël visant à guider le public dans le choix de jeux et jouets à glisser sous le sapin.

### LA MOBILISATION D'UN RÉSEAU

La *Semaine du Jeu de Société en Ludothèques*, programmée la 3<sup>ème</sup> semaine de novembre, coïncide avec la Journée des *Droits de l'Enfant* (le 20 novembre) et la *Semaine de la Solidarité Internationale*. Cette année encore beaucoup d'animations étaient proposées en lien avec ces causes qui s'accordent parfaitement avec les valeurs défendues en ludothèques, basées sur l'échange, le partage et la solidarité.

Ludothèque *Les heures claires* à Istres (13)

### LE JEU DANS TOUS SES ÉTATS, DE 0 À 99 ANS !

On a joué en équipes et en familles à la ludothèque *Ludomonde* de Toulouse (31) tandis que la ludothèque *Brin de ficelle* à Fontannes (43) a proposé une rencontre entre le club des aînés ruraux et les enfants du périscolaire. Par leur capacité à accueillir les publics de tous âges, les ludothèques sont des lieux particulièrement propices aux relations intergénérationnelles et qui ont su s'adapter aux mutations de la société. C'est dans cette dynamique que certaines ludothèques ont profité de l'occasion pour inviter le public à débattre : autour de « la place des jeux chez les jeunes » à la ludothèque itinérante *Micado* d'Henrichemont (18) ou « sur l'importance de jouer avec ses enfants » à la ludothèque *Ludoland* d'Alfortville (94). A l'heure où il est essentiel de soutenir et conforter les parents dans l'exercice de leur mission d'éducation, les ludothèques les accompagnent dans cette action de soutien à la parentalité. On a aussi pu remarquer l'expertise de la profession de



© Les heures claires, Istres (13)

! Prochaine *Semaine du Jeu de Société en Ludothèques* : du 14 au 20 novembre 2011



## FÊTE MONDIALE DU JEU LE 28 MAI 2011

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

[www.alf-ludotheques.org](http://www.alf-ludotheques.org)

# INFOS

## « INVENTE-MOI UN JOUET » 2011

Ce concours organisé par l'Association des Ludothèques Françaises avec l'association *Le Jouet et l'Enfant* est relancé.

N'hésitez pas à organiser des ateliers de création de jeux et jouets avec une classe, un centre de loisirs ou avec un groupe d'enfants adhérents. Vous avez jusqu'au 6 mai 2011 pour envoyer vos projets.

Les auteurs des plus belles réalisations recevront des chèques cadeaux.

Informations et inscriptions sur : [www.lasemainedujouet.com/concours.php](http://www.lasemainedujouet.com/concours.php)

## SALON DU JOUET ET SALON DU JEU DU 23 AU 25 JANVIER 2011 À LA GRANDE HALLE DE LA VILLETTE À PARIS

Rendez-vous sur le stand de l'ALF avec des animations, des rencontres et l'édition 2011 du prix *Le coup de cœur des ludothécaires*.

## À NE PAS MANQUER !

- **Salon international du jouet de Nuremberg**

> du 3 au 8 février 2011

[www.spielwarenmesse.de](http://www.spielwarenmesse.de)

- **Festival « faites vos jeux » de Saint-Herblain**

> du 28 février au 12 mars 2011

[www.faitesvosjeux.blogspot.com](http://www.faitesvosjeux.blogspot.com)

- **Festival international des jeux de Cannes**

> du 25 au 27 février 2011

[www.festivaldesjeux-cannes.com](http://www.festivaldesjeux-cannes.com)



## 12<sup>E</sup> CONGRÈS INTERNATIONAL DES LUDOTHÈQUES AU BRÉSIL

DU 11 AU 15 OCTOBRE 2011.

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

Renseignements et inscriptions sur :  
[www.itla-toylibraries.org](http://www.itla-toylibraries.org)

! L'actualité de l'ALF  
et des ludothèques sur :  
[www.alf-ludotheques.org](http://www.alf-ludotheques.org)

# LA SEMAINE DU JEU DE SOCIÉTÉ EN LUDOOTHÈQUES

Du 13 au 20 novembre 2010, **270** ludothèques ont participé à la Semaine du Jeu de Société en Ludothèques et ont proposé des animations ludiques originales, gratuites et tout public à travers la France.

Prochain rendez-vous :  **14**  **20**  
**NOVEMBRE**  
**2011**



Soutenue par :



Partenaires médias :



Sous le parrainage de :



UNE MANIFESTATION  
ORGANISÉE PAR  
L'ASSOCIATION DES  
LUDOOTHÈQUES FRANÇAISES

