

DU 14 AU 20 NOVEMBRE 2011 C'EST LA SEMAINE DU
JEU DE SOCIÉTÉ EN LUDOTHÈQUES



SEMAINE DU JEU DE SOCIÉTÉ EN LUDOTHÈQUES

DU 14 AU 20 NOVEMBRE 2011

Lego Games et Dujardin sont nos partenaires cette année et proposent aux ludothèques participantes de gagner des jeux parmi les nouveautés de la rentrée. Cette offre s'adresse aux 250 premières ludothèques qui auront enregistré leur manifestation dans la rubrique Semaine du Jeu de Société du site de l'ALF : www.alf-ludotheques.org

La Semaine du Jeu de Société en Ludothèques coïncide chaque année (le 20 novembre) avec l'anniversaire de la Convention internationale des droits de l'enfant. Nous vous invitons à mettre en valeur, dans le cadre de vos animations, l'article 31-1 de la dite convention : *Les Etats parties reconnaissent à l'enfant le droit au repos et aux loisirs, de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge, et de participer librement à la vie culturelle et artistique.*



Une manifestation organisée par l'ALF – Soutenue par le Secrétariat d'Etat à la Jeunesse et à la Vie associative, le Ministère de la Culture et de la Communication, l'Association des Maires de France et UNICEF France – Partenariats média : Nos Juniors, Déclic et Familiscope – Éditeurs partenaires : Lego Games et Dujardin.

Éditeur : 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 : 1 500 exemplaires – Directrice de la publication : Josette Hospital – Rédactrice en chef : Alice Lucot – Rédaction : Alice Lucot, Sophie Castelneau, Anne-Marie Serres – Conception graphique et illustrations : Anne Bullat (voiture14.com) – Photo de couverture : *Héroïca, la forêt hantée*, le nouveau jeu de société à construire de Lego Games et des jeux pour tous les âges avec Dujardin, *Babar* pour les plus jeunes, *Farwest* qui ravira les juniors et *Wataï* pour jouer avec les ados – Photogravure, imprimerie : Graph 2000

Quoi de neuf pour les enfants ?

www.kidexpo.com

21 • 22 • 23 • 24

OCTOBRE 2011

PARIS-PORTE DE VERSAILLES



SOMMAIRE



Cindy Piété



Josette Hospital

Je viens de passer le relais à la présidence après 10 années d'un travail collectif fait de créativité et de réussites partagées. Je remercie ceux et celles qui se sont succédés et qui ont donné avec dévouement et conviction leurs compétences au service de toutes les ludothèques.

Même si parfois la tâche a été difficile, j'ai été heureuse d'accompagner l'ALF pendant toutes ces années. Mes objectifs ont été principalement de valoriser le métier et de renforcer la reconnaissance des ludothèques. Elles font aujourd'hui partie du paysage culturel de nos régions. Bien sûr il y a encore à faire mais Josette Hospital, avec sa riche expérience professionnelle et sa connaissance de l'ALF, conduira avec talent ce nouvel équipage. Aujourd'hui, le conseil d'administration m'a donné une place de membre d'honneur et j'en suis heureuse. Nous nous retrouverons, je l'espère, pour prolonger ce bonheur de rêver, d'imaginer, de jouer et de construire ensemble. Merci à vous tous, ludothécaires, financeurs, partenaires et amis d'ici et de l'international, pour toutes ces années remplies d'expériences enrichissantes et d'heureux moments. Plein de réussite à Josette et à son équipe. Très sincèrement.

Cindy Piété, membre d'honneur

C'est une marque de confiance que vous nous avez faite en nous élisant au conseil d'administration et je suis honorée de succéder à Cindy qui a su avec dévouement et talent marquer sa présidence au cours de laquelle tant d'actions ont été entreprises. Présenter la succession d'une présidence comme une course de relais est une approche pertinente qui laisse entrevoir une recherche d'efficacité pour quelques obstacles à franchir. Un défi que la période actuelle ne facilite pas mais que le conseil d'administration et moi-même avons décidé de relever à travers un projet associatif qui se décline selon trois axes :

- œuvrer à la reconnaissance des ludothèques,
- appuyer le réseau des ludothèques,
- consolider le fonctionnement de l'association nationale.

Un projet que je vous invite à découvrir dans ce numéro de *Ludo* mais également sur le site de l'ALF ou sur le blog. Travaillé avec l'équipe précédente, présenté et voté lors de l'assemblée générale qui s'est déroulée à Paris le 24 mars 2011, ce projet devrait permettre à l'ALF d'affronter cette période délicate avec l'énergie nécessaire à sa réalisation. Nous savons tous que les ludothèques, dans une conjoncture économique difficile, constituent des refuges où jouer n'est pas entravé par les difficultés financières. Lieux d'accueil ouverts à tous, sans distinction, ils sont depuis toujours des lieux informels de soutien à la parentalité où le jeu, moyen d'échange exceptionnel, reste une valeur sûre. Notre rôle est de les préserver.

Josette Hospital, présidente

paroles



• Les orientations de l'ALF pour 2011-2012

> PAGE 4 ET 5

pleins feux



• L'implication des ludothèques dans les RÉAAP

> PAGES 6 À 9

formation



• Apprendre en s'amusant : les jouets comme outils de socialisation sexuée

> PAGES 10 À 13

jeux & livres



• Gestion du fonds et catalogage...

> PAGES 14 ET 15

• Invente-moi un jouet... > PAGES 15

• Le coup de cœur des ludothécaires 2011 > PAGE 16

• Sélection livres > PAGE 17

reportages



• World Play Day 2011 > PAGE 19

• INFOS

> PAGE 19

ALF

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



Les orientations

L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DU 24 MARS 2011 A VALIDÉ LES ORIENTATIONS PRÉSENTÉES PAR LE CONSEIL D'ADMINISTRATION DE L'ASSOCIATION NATIONALE. ELLES TRADUISENT SA RAISON D'ÊTRE, S'APPUIENT SUR SES BUTS, SES MISSIONS ET LA CHARTE DE QUALITÉ DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES. ELLES SONT DÉFINIES DANS LA CONTINUITÉ DU PROJET EXISTANT ET INTÈGRENT DE NOUVEAUX DÉVELOPPEMENTS. LEUR MISE EN ŒUVRE REPOSE SUR DES PROJETS DÉFINIS SELON TROIS AXES.

LE RÉSEAU DES LUDOTHÈQUES, PREMIER PÔLE D'ATTENTION

Leur influence sera mise en valeur de façon plus conséquente auprès des pouvoirs publics, parmi les lieux de diffusion de la culture, d'animation de la vie locale, d'apprentissages éducatifs et sociaux, et de soutien à la fonction parentale.

En effet, les ludothèques sont essentielles parmi les équipements de proximité car au cœur du partenariat local. La reconnaissance du métier de ludothécaire est une condition première de positionnement des ludothèques dans leur environnement. Aussi l'élaboration d'un référentiel-métier est-elle nécessaire pour harmoniser les diverses pratiques et professionnaliser le réseau. Les formations proposées par l'association nationale comptent dans cette recherche d'harmonisation et d'apport de compétences. Elles seront maintenues sur les thématiques qui suscitent leur intérêt : université d'été, système de classification, accueil des publics diversifiés, ciblage sur des nouveaux jeux et jouets, aménagements des espaces d'accueil et de jeux... pour l'essentiel. Une évaluation plus fine de ces formations sera engagée avec le concours des associations régionales : elles en sont les bénéficiaires directs.

Les études et recherches sont des vecteurs essentiels pour animer un réseau. Elles seront prioritairement centrées sur l'actualisation et la réédition des actes des universités d'été, sur l'étude des conditions de prêt de jeux vidéo en ludothèque, sur la mise à jour des connaissances relatives à leur fonctionnement. L'objectif est de généraliser l'enquête conduite en 2008 sur trois régions*. Les résultats, additionnés aux précédentes actions prévues, permettront d'argumenter pour une meilleure prise en compte des ludothèques par les collectivités territoriales et les caisses d'allocations familiales (Caf). La nature des liens, très avancés entre certaines ludothèques et Caf, sera recensée sur l'ensemble des équipements. Les résultats escomptés devraient permettre de valoriser la nature de ces partenariats et de négocier une reconnaissance plus

marquée par la caisse nationale des allocations familiales car elle a la responsabilité de définir les programmes d'interventions politiques et financières pour elle-même et le réseau des Caf.

Des partenariats et mécénats seront également recherchés pour augmenter les moyens des ludothèques et ceux de l'ALF qui se maintiendra dans le réseau international.

APPUYER ET ANIMER LE RÉSEAU, DEUXIÈME POINT DU PROJET

L'ALF a naturellement la charge d'inciter à la création de ludothèques et d'associations régionales, d'accompagner leur développement et de soutenir celles qui sont passagèrement en difficulté. Elle proposera une méthode pour créer une ludothèque. Elle activera le fonctionnement des associations régionales par divers moyens : réunions nationales d'échanges de pratiques et de réflexions partagées sur les thèmes en cours, réponses aux diverses demandes personnalisées... Elle actualisera ses éléments de connaissance des ludothèques (organisation, fonctionnement) pour tenir son rôle de tête de réseau.

Du fait de l'importance de ces équipements dans le tissu local, le public qu'ils accueillent reflète la diversité sociale des sites dans lesquels ils sont implantés. L'ALF participera ou incitera à la mise en œuvre des politiques publiques dans les ludothèques. C'est ainsi qu'elle demandera l'agrément au titre du service civique pour que les ludothèques candidates puissent accueillir des jeunes volontaires sur des missions ciblées. Elle sera attentive aux actions qui s'inscrivent dans les orientations nationales de la politique de la ville. Elle réalisera un livret sur l'accueil des publics en situation de handicap pour faciliter le rôle des ludothécaires dans cette option d'ouverture à tous.

*Les trois régions de l'enquête en 2008 : Bretagne, Centre, Haute Normandie

de l'ALF pour 2011-2012

L'adhésion des ludothèques à ces divers programmes d'intégration sociale sera mise en valeur auprès des élus pour leur apporter une meilleure connaissance du rôle et des services qu'elles offrent. Aussi l'ALF proposera-t-elle des éléments de méthode à son réseau.

Les manifestations autour du jeu créées ou promues par l'association seront reconduites et accompagnées par des supports de communication (affiches, visuels, dossiers de presse,...). Des parrainages et des partenariats seront sollicités pour donner plus de rayonnement et de moyens à ces temps forts annuels que sont la Fête Mondiale du Jeu, le concours « Invente-moi un jouet », la Semaine du Jeu de Société en Ludothèques, l'opération « don de jeux ». Les partenariats avec des médias généralistes seront reconduits, parmi lesquels *Familiscope* qui cible les familles, *NosJuniors.com* qui s'adresse aux enfants de 9 à 13 ans, et *Déclit*, magazine d'information pour mieux vivre le handicap en famille. L'ALF facilitera la participation des ludothèques aux divers salons tels que celui du jouet et du jeu, Kidexpo. Elle continuera à relayer les manifestations organisées localement par les associations adhérentes.

La communication entre l'ALF et son réseau passe communément par les médias électroniques (site Internet, messagerie, blog). La revue Ludo a une place importante dans la communication interne et externe de l'ALF qui l'édite de longue date. Sa ligne éditoriale a une vocation technique, scientifique, et documentaire en raison des divers profils des contributeurs. La qualité des angles de traitement des thèmes sera maintenue.

CONSOLIDER LE FONCTIONNEMENT DE L'ASSOCIATION NATIONALE, UNE OPPORTUNITÉ NATURELLE

L'influence de l'association nationale et sa solidité pour conduire dans une cohérence d'ensemble les projets ci-dessus votés sont conditionnés à un fonctionnement fluide des ses instances. Le conseil d'administration consolidera ses modalités de fonctionnement. Les missions des collaboratrices salariées resteront en adéquation avec les orientations et les moyens. Enfin le réseau des ludothèques sera sollicité pour participer aux travaux de l'ALF sur les angles prospectifs révélés par l'évolution des pratiques professionnelles des ludothécaires, et celle des services offerts par les ludothèques.

Ils sont à la croisée des nouveautés constatées dans leur environnement.

Anne-Marie Serres, administratrice.



Ludothèque municipale, Châtellerault (86)

© capc Châtellerault

Adessias* Nathalie, Adessias Patricia

Le monde des ludothèques en Région PACA s'est endeuillé fin septembre.

Nos amies de jeux Nathalie Palomba de la ludothèque *Ludo'minots* à Marseille et Patricia Oger de la ludothèque *L'île aux trésors* de Valbonne Sophia-Antipolis nous ont quitté pour d'autres cieux.

La maladie les a emportées toutes les deux mais leur rire résonnera encore longtemps dans nos mémoires.

« Vaqui, une estello de mai es dins lou cèu de Prouvènço »

« Tu t'en vas, et une étoile de plus éclaire le ciel de Provence »

Brigitte Martinez, présidente ALF PACA

* Adieu

LES RÉSEAUX D'ÉCOUTE, D'APPUI ET D'ACCOMPAGNEMENT DES PARENTS SONT DES LIEUX RESSOURCES QUI REGROUPENT LES ACTEURS D'UN TERRITOIRE METTANT EN PLACE DES ACTIONS DESTINÉES À SOUTENIR L'EXERCICE DE LA PARENTALITÉ SOUS TOUTES SES FORMES. LES LUDOTHÈQUES, AVEC LEUR SPÉCIFICITÉ « JEU » ET LEUR ACCUEIL PRIVILÉGIÉ DE LA PETITE ENFANCE AVEC LES PARENTS, PAR LEURS ACTIONS RECONNUES EN MATIÈRE DE SOUTIEN À LA FONCTION PARENTALE, Y ONT TOUTE LEUR PLACE. EN EFFET, LA LUDOTHÈQUE N'ÉTANT PAS UN LIEU DE GARDE, LES ENFANTS EN GÉNÉRAL DE MOINS DE 6 ANS DOIVENT ÊTRE ACCOMPAGNÉS PAR UN DE LEUR PARENT.

L'ALF, RÉVÉLATEUR D' ACTIONS

Sur les 600 ludothèques adhérentes à l'ALF nous en avons identifié 80 qui sont en relation avec les RÉAAP, relation ne signifiant pas forcément soutien financier. Les relations ludothèques/RÉAAP sont récentes. Le fait que les ludothèques se tournent petit à petit vers eux est indéniablement lié au travail d'enquête, d'étude, de communication réalisé par l'ALF depuis 2002 sur la place des ludothèques dans le soutien à la fonction parentale. Une étude menée par l'ALF de 2002 à 2005, réalisée par Luce Dupraz* avec la participation d'un groupe de travail constitué de ludothécaires expérimentés, a fait prendre conscience aux ludothèques de leur rôle important dans la parentalité, tout en gardant leur identité d'équipement qui « a le jeu et le jouet au centre de tout projet et de toute action » (cf. charte de qualité des ludothèques).

Nous avons identifié quelques types d'actions, présentées ci-dessous, menées par des ludothèques et soutenues financièrement par les RÉAAP. Nous constatons que le soutien RÉAAP ne change généralement pas la nature de l'action de la ludothèque à quelques exceptions près – et c'est une bonne chose – mais qu'il permet d'une part de porter une attention particulière à des actions réalisées auparavant, de les valoriser au sein de la structure mais aussi auprès de financeurs et de partenaires, et d'autre part d'élargir des activités à de nouveaux publics et d'en proposer de nouvelles.

À signaler que les financements sont annuels et que le montant moyen est de 1700 €/ludothèque. Au-delà de l'aspect très faible des financements accordés au regard des actions mises en place, ils positionnent les ludothèques comme un partenaire original dont l'outil jeux et jouets est un support riche d'atouts dans les relations entre les individus, et tout particulièrement dans la relation parents/enfants.

FAIRE CONNAÎTRE LA LUDOTHÈQUE AUX PARENTS

À **Bordeaux**, sur le quartier de la Bastide, la ludothèque associative *Interlude* a été soutenue en 2009 et 2010 par le RÉAAP pour une action intitulée « *Bastide café* » en direction des parents d'élèves de l'école maternelle qui jouxte la ludothèque. Trois fois par semaine, le matin, les parents, après avoir déposé leurs enfants à l'école, étaient conviés à prendre un café à la ludothèque. Ce fut l'occasion pour certains parents de découvrir la ludothèque, de jouer, d'échanger entre eux et avec les ludothécaires, de faire une pause.

Ces temps ont permis de faire connaître la ludothèque, de consolider le partenariat avec l'école qui diffuse dorénavant les informations de la ludothèque à chaque rentrée et que la ludothèque aide pour sa kermesse, d'engager des actions avec les parents. Ainsi, ces derniers ont participé à des soirées jeu ; ils ont proposé et organisé une bourse aux jouets dans la ludothèque, collecté des jeux pour soutenir une ludothèque au Sénégal créée par l'organisation non gouvernementale CIELO...

À noter qu'en 2008 la directrice de la ludothèque a participé à la construction et à l'animation de « journées des parents » départementales organisées par le RÉAAP en direction des professionnels et des parents. Dans ce cadre là, elle a fait une intervention sur l'identité des ludothèques, leur intérêt en tant qu'espace informel de jeu, ce qu'elles peuvent apporter aux familles...Plusieurs ludothèques de Gironde étaient présentes sur cette journée pour animer des jeux.

La ludothèque associative *Clermont St Jacques de Clermont-Ferrand* située sur un quartier d'habitat social est soutenue tous les ans depuis 2003 par le RÉAAP pour une action : accueil parents/enfants de 0-4 ans. Ce temps d'accueil spécifique a lieu tous les jeudis matin. Il est réservé prioritairement aux familles du quartier et à celles de l'extérieur qui ne fréquentent pas la ludothèque. C'est un moyen de la leur faire découvrir. Puisqu'il s'agit d'un temps d'accueil spécifique 0-4 ans la ludothèque est

Ludothèques DANS LES RÉAAP

aménagée en conséquence et certains adhérents en profitent également. En 2010 il y a eu 34 séances avec en moyenne 10 parents/séance avec 1 ou 2 enfants, et une fréquentation croissante. L'action est intégrée au fonctionnement global de la ludothèque. La connaissance de cet accueil se fait par le biais du site Internet RÉAAP, la PMI et le Service de Prévention Spécialisée du quartier, le forum des associations mais surtout par les familles qui le fréquentent et qui relayent à d'autres son existence. Par la suite, un certain nombre de familles deviennent adhérentes. Cette action répond à des attentes et à des besoins exprimés par les familles. Elles mettent à profit ce temps pour échanger sur des difficultés du quotidien, des questions éducatives ainsi que sur le développement de l'enfant par le biais du jeu. Les parents se sont approprié ce temps, et la ludothécaire, de formation éducatrice de jeunes enfants, présente lors de ces accueils, accompagne et anime leurs échanges. De plus, c'est pour eux un lieu offrant un temps de socialisation à leur enfant avant son entrée à l'école ou sa prise en charge future dans une structure d'accueil de la petite enfance.

À noter que la ludothèque participe depuis le début aux réunions générales organisées par le RÉAAP et ponctuellement en fonction du thème aux réunions mensuelles. Elle y retrouve l'Equipe de Prévention, les écoles, la crèche, la CAF. Pour la présidente et les salariés qui y participent « cela leur a apporté une meilleure connaissance du quartier et de ses acteurs et les a aidés à réajuster leurs projets en fonction de ceux des autres en permettant une meilleure complémentarité. Ces réunions permettent de construire un projet commun et c'est très riche ».

JOUER : UN AUTRE PLAISIR À ÊTRE PARENT

C'est l'intitulé de l'action financée par le RÉAAP depuis 2005 menée par la ludothèque associative *Les enfants du jeu* implantée sur le quartier en politique de la ville du Franc-Moisin

à St Denis (93). Depuis 1988 cette ludothèque est un équipement référent sur le quartier et bien au-delà. 200 familles la fréquentent, ce qui représente 400 enfants dont la moitié a moins de 6 ans ; elle travaille avec 30 collectivités et apporte le jeu sur d'autres quartiers populaires dans d'autres villes de la région parisienne.

L'action financée par le RÉAAP est articulée autour de deux axes : la promotion du jeu en tant qu'activité fondatrice et le relais entre les parents et les autres structures du quartier pouvant leur apporter une aide. Concrètement, il s'agit de l'accueil des parents et des jeunes enfants à la ludothèque sur les temps d'ouverture aux publics et d'un accueil spécifique petite enfance tous les jeudis matins en partenariat avec les services publics (PMI, écoles, associations du quartier, professionnels de santé...). Leur intermédiaire permet de créer un lien avec les parents qui ne viennent pas à la ludothèque. Il y a aussi l'animation d'espaces de jeu hors les murs dans une partie du quartier un peu éloignée de la ludothèque.

Ces propositions permettent aux parents d'investir leur rôle éducatif et parental à travers la pratique d'un loisir, le jeu, et pour cela faire en sorte que la ludothèque soit repérée par les parents comme un lieu culturel en accès libre où ils peuvent accompagner leur enfant pour jouer avec lui s'ils le souhaitent, ou pour échanger de manière informelle, souvent autour des questions d'éducation, d'école ou de vie dans le quartier, avec d'autres parents et des professionnels.

Le deuxième axe de l'action est de l'ordre de la médiation socioculturelle : il s'agit d'informer et d'orienter les parents vers des structures pouvant leur apporter un soutien sur des questions de santé, d'éducation, d'aide sociale, de logement... Par ailleurs, en partenariat avec deux associations du quartier, la ludothèque organise des temps de rencontres sur des thèmes liés aux problématiques parentales, ceci dans un autre lieu que la ludothèque afin que cette dernière demeure un lieu neutre, non connoté, où le parent vient pour jouer avec son enfant.

EN MILIEU RURAL, DES SOIRÉES JEUX, DES TEMPS D'ACCUEIL SPÉCIFIQUE ENFANTS/PARENTS AUTOUR DE JEUX...

Dans le Créonnais, en Gironde, la ludothèque associative *Kaléidoscope de Créon* (3600 habitants) se déplace sur la communauté de communes et au-delà. Elle a été soutenue en 2010 et 2011 par le RÉAAP pour trois actions : des soirées jeu parents/enfants une fois/mois, un atelier de fabrication de jeux parents/enfants et une rencontre/échanges avec un intervenant à destination des parents et des professionnels (crèches, assistantes maternelles, institutions spécialisées, instituteurs...) sur « les jeux pour les tout petits » en 2010 et une soirée d'information/débat en 2011 sur le thème « les jeux, exutoire à la violence ? ».

En 2010, 200 personnes ont bénéficié des soirées jeux, 50 de la rencontre/

.../...

échanges et II de l'atelier de fabrication de jeux. Cet atelier de fabrication de jeux a en 2011 été également ouvert aux enfants/grands-parents. Les soirées jeux ont été particulièrement orientées vers les personnes qui ne fréquentent pas régulièrement la ludothèque et celles qui ne la connaissent pas. Les parents ont suivi de près l'organisation des soirées. Par exemple, en novembre, ils ont suggéré une soirée jeux, jus de pommes et châtaignes qu'ils sont allés ramasser dans les bois avec leurs enfants, et le résultat fut une veillée extrêmement chaleureuse.

C'est la directrice de la ludothèque qui, avant que la structure ne soit financée, a pris l'initiative de contacter le RÉAAP et de demander à être invitée aux réunions. Elle participe régulièrement aux demi-journées thématiques et trouve les échanges très intéressants de par la diversité des partenaires et de leurs statuts (bénévoles, salariés...). Cela permet de se rendre compte que tout le monde est confronté aux mêmes problématiques. A son avis il faut du temps pour construire un vrai partenariat, la première année étant plus un temps de découverte des autres participants.

Implantée au centre ville d'Eu, une commune rurale de 7700 habitants de Seine Maritime, la ludothèque associative *Rayon de soleil* se déplace sur 3 communautés de communes grâce à un véhicule offert par le Rotary Club de la ville. Elle est soutenue tous les ans depuis 2000 par le RÉAAP pour deux actions.

L'action « *Ile aux Bézots* » est un temps d'accueil jeu spécifique à la ludothèque le mardi matin pour les parents avec leurs jeunes enfants et les assistantes maternelles, ouvert à tous, adhérents ou non. L'information concernant cette action est diffusée par les partenaires de la ludothèque (halte-garderie, RAM, PMI...) mais elle paraît aussi dans la presse locale, sur les panneaux d'affichage des écoles... Ce temps d'accueil est fréquenté par 15 personnes en moyenne avec des pics pendant les vacances scolaires du fait de l'accueil de la fratrie. Quelques adultes viennent sans enfant (enfant scolarisé, assistante maternelle sans enfant en garde). Chacun y trouve une façon de sortir de l'isolement et de se détendre. À la fin de l'année scolaire une sortie proposée à l'ensemble des adhérents est organisée ; elle permet d'élargir le groupe et d'établir des échanges.

La deuxième action « *les ludomobiles en campagne* » en collaboration avec le centre social Pastel se déroule dans les campagnes voisines du centre le soir après la classe. La ludothèque y intervient avec un large choix de jeux auprès des enfants et des parents. Trois fois par an cette activité jeu remplace l'aide aux devoirs et tous les enfants de la communauté de communes avec leurs parents y sont conviés. Il y a 15 personnes en moyenne par séance et les enfants ont entre 3 et 12 ans. Les parents jouent avec les enfants et échangent avec d'autres parents. Un atelier jeu est organisé tous les mercredis après-midi au centre social Pastel en période scolaire : 10 participants parents/enfants y partagent un temps de jeu dans la convivialité. Sur une autre communauté de communes (Saane et Vienne) la ludothèque propose

régulièrement des moments de jeux enfants/parents aux enfants de la halte-garderie mais également ouverts à tous.

La ludothèque participe régulièrement depuis plusieurs années aux réunions organisées par le RÉAAP une fois par trimestre. Ces réunions thématiques des acteurs de terrain financés par le RÉAAP, en général sur la journée, favorisent la connaissance des uns et des autres, le partage des actions et donne une vision globale de ce qui se passe sur le secteur. Pour ces réunions, le lieu change à chaque fois et certaines d'entre elles ont été organisées à la ludothèque. Elles ont permis de la faire connaître et d'élargir ainsi son action sur une nouvelle communauté de communes. Les ludothécaires sont très satisfaites de cette coordination et la présidente de la ludothèque qui y participe nous dit « j'ai l'impression de faire partie d'un réseau. On travaille dans la confiance et le travail de chacun est reconnu. »

POUR MIEUX CHOISIR LES JEUX ET JOUETS DE NOËL

Rattachée au service familles de l'association des Papillons Blancs**, la ludothèque *L'arche aux jouets de Roubaix* dans le Nord est ouverte à tous publics. Elle est soutenue tous les ans depuis 2008 par le RÉAAP pour une action « *choix des jeux et jouets de Noël* » en direction d'une quinzaine d'associations et qui se déroule en plusieurs temps sur la fin de l'année.

Il y a d'abord une conférence sur le matériel jeux/jouets avec un intervenant extérieur. Elle est proposée à diverses collectivités partenaires de la ludothèque. En 2010, 15 institutions ont été concernées dont : la pouponnière de Roubaix, le Secours Populaire, Amitiés Partage, 5 centres sociaux avec leurs groupes de parents, 3 groupes d'alphabétisation, des associations de parents. À partir de la participation à cette conférence 15 groupes ont été constitués (1 par institution) comportant 5 familles (parents et enfants) et un accompagnateur. À chacun de ces 15 groupes,

la ludothèque propose, pour rebondir sur la conférence, des ateliers de 2 heures pendant une semaine centrés sur l'achat des jeux et jouets de Noël avec des présentations, démonstrations et essais de matériel ludique, ainsi que des conseils individualisés. Il y a également une soirée jeux. Cette action très prisée par les partenaires de la ludothèque et les familles permet un travail approfondi de réflexion sur l'achat des jeux et jouets à Noël.

UN SOUTIEN À LA FÊTE MONDIALE DU JEU

En Côte d'Or, la ludothèque municipale de Montbard créée en 2007 sur le quartier du Beugnon en zone HLM est soutenue pour la première fois cette année pour deux actions : la « Fête Mondiale du Jeu » et « Eté en famille ». Pour ces deux actions la ludothèque va au devant des familles dans différents lieux, dont les pieds d'immeuble, pour proposer des temps de jeu parents/enfants et inciter les parents à devenir animateurs de séances de jeu en direction d'autres familles. C'est à partir du bilan 2010 de la Fête du Jeu, coordonnée par la ludothèque sur la ville, que ce projet a été construit. Dans le cadre de la préparation de la Fête Mondiale du Jeu qui a lieu fin mai, la ludothèque a organisé des ateliers de découverte de jeux du monde et de jeux géants. Dans sa proposition adressée aux adhérents et à l'école maternelle du quartier (proposition relayée par les enseignants) il y avait la liste des jeux dont l'Awalé, jeu traditionnel populaire en Afrique. Quelques familles adhérentes sont venues découvrir les jeux proposés. Mais il y a eu aussi de nouveaux parents via l'information diffusée dans l'école maternelle implantée sur le quartier accueillant de nombreuses personnes d'origine africaine et asiatique. Connaissant l'Awalé, ces familles se sont impliquées dans la Fête du Jeu, heureuses de faire partager leur savoir en initiant de nombreuses personnes. La Fête du Jeu s'est déroulée en extérieur sur deux après-midi (mercredi 25 et samedi 28 mai) et a rassemblé 200 personnes (40 familles).

La deuxième action intitulée « Eté en famille » se situait dans le prolongement de la première en réutilisant la même formule pour une promenade estivale dans certains quartiers. Les 4 mercredis après-midi de juillet ont constitué les temps de rendez-vous des habitants et gens de passage : un en centre ville et les trois autres sur des quartiers. 200 personnes ont été touchées.

Ces deux actions coordonnées par la ludothèque, porteur de la demande RÉAAP, ont été réalisées en collaboration avec la MJC-centre social André Malraux, l'association La ronde des jeux et une assistante sociale du conseil général. Le choix des jeux, l'animation des ateliers, la communication... se sont fait de concert.

Les ludothèques suivantes nous ont signalé le soutien par les RÉAAP pour une des activités qu'elles ont organisées dans le cadre de la Fête Mondiale du Jeu : ludothèque *Le jardin des familles* de la Mutualité Française de Dijon (21), ludothèque *Les ch'ti bouts* à Wandignies-Hamage (59), ludothèque *Ricochet* à Monistrol sur Loire (43), ludothèque *Ludopepss's* à Péreuil (16), ludothèque *Des deux gaves* à Nay (64).

Alice Lucot avec la contribution des ludothèques citées.

LES RÉAAP

Les RÉAAP ont été créés suite à la conférence de la famille de 1998. Ils résultent d'un travail collectif entre les services de l'Etat, la Caisse nationale des allocations familiales (Cnaf) et de grands réseaux associatifs. Par la mise en réseau des acteurs, ils contribuent à reconnaître et conforter les parents dans leur rôle éducatif. Les objectifs qui leur sont assignés sont divers : s'adresser à toutes les familles, valoriser prioritairement les rôles et compétences des parents, accompagner les familles en conflit, les aider aux périodes charnières du développement des enfants quand l'exercice de la parentalité peut être mis à l'épreuve, faciliter la création des liens de proximité entre les familles, favoriser les relations entre les familles et l'école... Pour ce faire, les RÉAAP développent des actions de terrain au plus près des attentes des parents qui doivent être et demeurer les acteurs privilégiés des réseaux. Les professionnels et les dispositifs locaux dont les missions croisent celles qui leur sont dévolues interviennent en appui.

L'animation du RÉAAP recouvre des modalités différentes selon les départements. Aussi à partir d'un diagnostic territorial obligatoire, chaque département définit-il les programmes d'actions. Ils sont subventionnés selon les moyens affectés au financement des réseaux par divers contributeurs (État, Caf, collectivités territoriales...). *Anne-Marie Serres, administratrice*

*Historienne

**Association de parents de personnes en situation de handicap mental



OBJET DE CONSOMMATION DE MASSE, LE JOUET OCCUPE UNE PLACE PRÉPONDÉRANTE DANS LA VIE DES ENFANTS ET LEUR APPRENTISSAGE DES RÔLES EN SOCIÉTÉ DÈS LE PLUS JEUNE ÂGE. NOUS TENTERONS DE RESTITUER DANS CET ARTICLE LA MANIÈRE DONT LES NORMES SEXUÉES ET CATÉGORIES DE GENRE SONT DIFFUSÉES DANS LES ESPACES DE COMMERCIALISATION DU JOUET (MAGASINS ET CATALOGUES DE JOUETS) PUIS CONFRONTERONS CES ÉLÉMENTS AUX PRATIQUES QUOTIDIENNES DES ENFANTS ET DES PARENTS VISANT À LA CONSTRUCTION D'IDENTITÉS DE GENRE OU PARFOIS À LEUR REMISE EN QUESTION.

PAR **MONA ZEGAÏ**, ENSEIGNANTE-CHERCHEUSE EN SCIENCES DE L'ÉDUCATION À L'UNIVERSITÉ PARIS X, PRÉPARANT UNE THÈSE DE SOCIOLOGIE AU SEIN DES LABORATOIRES CRESPPA-CSU DE L'UNIVERSITÉ PARIS VIII ET PRINTEMPS DE L'UNIVERSITÉ DE VERSAILLES-SAINT-QUENTIN. EXTRAITS DE L'INTERVENTION À L'UNIVERSITÉ D'ÉTÉ DES LUDOTHÉCAIRES 2010.

LA MISE EN SCÈNE DE LA DIFFÉRENCE DES SEXES DANS LES ESPACES DE COMMERCIALISATION

Une catégorisation sexuée des magasins et catalogues

Les enseignes commerciales de jouets proposent des catégorisations qui généralement associent un certain nombre de types de jouets aux garçons et d'autres types de jouets aux filles. Les catégories « garçons » et « filles » sont ainsi utilisées pour l'organisation spatiale de leurs magasins et catalogues au sein des différents rayons et des rubriques. Ces catégories apparaissent conjointement aux niveaux linguistique (sur l'image ci-dessous, le mot « filles ») et iconique (couleurs pastel, rose et blanc, image d'une poupée, nuages). Sont alors explicitement associés à l'une ou l'autre de ces catégories un certain nombre de jouets et par extension des objets (table à repasser, balai, lave-linge, machine à coudre...) et activités de la vie courante (ici, le travail ménager apparaît comme domaine strictement féminin).

Afin d'effectuer ces classements, les enseignes du jouet se basent sur des représentations sociales et des pratiques observables dans la réalité qui dépassent de loin le cadre spécifique de leurs espaces de commercialisation et même celui du domaine du jouet. Il est vrai que dans l'imaginaire collectif, ainsi que dans les pratiques quotidiennes des familles, laver le linge est plutôt une affaire de femmes (c'est même l'une des activités ménagères les plus sexuellement différenciées). Pour autant, la distinction sexuée effectuée ici a trois aspects problématiques. Tout d'abord, elle fige certains jouets dans l'une des deux catégories, empêchant toute fluidité de ces catégories ; il est « acté » que le ménage est une activité de femmes et que les jouets ménagers ne peuvent par conséquent s'adresser qu'aux petites filles. Ensuite, elle rend visible ce qui est de l'ordre des représentations sociales, matérialise la différence



S'AMUSANT : LES JOUETS COMME OUTILS DE SOCIALIZATION SEXUÉE

dans une organisation spatiale, des panneaux, des mots et des images adressés aux enfants. Elle valide l'inégal investissement des hommes et des femmes, conforte la division sexuée du travail domestique. Enfin, elle impose cette différence aux clients qui seront amenés à visiter un magasin ou à consulter un catalogue au sein de catégories de pensées prédéterminées, incite à la reproduction de schèmes de pensée inégalitaires dans une logique de la malédiction « *appelant sa propre vérification et faisant advenir ce qu'elle pronostique* » (Pierre Bourdieu, *La domination masculine*, Seuil, 1998, p. 52).

Des injonctions visant à orienter le comportement

Le classement opéré par les enseignes du jouet est d'une certaine manière une injonction à lui seul : les garçons ou parents accompagnés de garçons sont « invités » à se rendre dans les rayons dont le lexique et l'iconographie renvoient à la catégorie « garçons ». On leur indique que c'est dans cet endroit qu'ils trouveront ce qu'ils sont venus chercher puisque c'est ici que sont réunis les jouets censés correspondre aux attentes – sinon aux besoins – des garçons. De nombreux autres types d'injonctions apparaissent également, plus précisément par rapport à ce qui est attendu des enfants. C'est le cas de celles inscrites dans les argumentaires de vente présentant les jouets dans les catalogues. Si les injonctions les plus évidentes sont de l'ordre de la stratégie commerciale d'incitation à l'achat, il en existe d'autres, plus implicites, qui ont valeur d'incitation à suivre certains modèles sociaux, jouer certains rôles et acquérir une certaine identité, notamment sexée. C'est le cas par exemple de certains énoncés s'adressant aux garçons de manière directive, prescrivant ce qui doit être fait et/ou la manière dont cela doit être fait. La phrase « *Sauras-tu dompter le terrible dragon cracheur de feu ?* », même si elle apparaît sous une forme interrogative, n'a pourtant pas valeur de question mais de nécessité à relever le défi : c'est une preuve de la capacité à dompter le monstre qui est requise. La compétition est

fortement valorisée dans les jouets destinés aux garçons, par le biais des personnages ainsi que des univers de jeu. Les héros (guerriers, aventuriers et super-héros) doivent être prêts à braver tous les dangers afin de maîtriser et de dominer leurs ennemis et les éléments qui se déchainent. La mise en scène du danger est perçue comme une opportunité – sinon une obligation – de se dépasser tout en élaborant des stratégies, ainsi que de (se) prouver son courage et sa puissance : « *Résisteras-tu à l'attaque surprise de ce dinosaure sauvage ?* ». L'identité du garçon est continuellement remise en cause au travers du questionnement de ses capacités et l'enfant est sommé de démontrer son identité de genre.

LES JOUETS NE REPRÉSENTENT PAS LE MONDE RÉEL, ILS EXACERBENT LES INÉGALITÉS

Les jouets forment un microcosme dans lequel les protagonistes exercent des activités professionnelles et de loisirs empruntées au monde adulte. Le lexique des catalogues insiste d'ailleurs sur la fidélité de la reproduction, notamment chez les filles : le poupon « *pleure de vraies larmes* », l'aspirateur « *aspire vraiment* », on peut « *faire ses courses comme dans un vrai supermarché* » et même utiliser « *une pelleuse plus vraie que nature* ». Or une analyse plus fine montre que les jouets ne sont pas un reflet du monde réel avec son lot de différences et d'inégalités, mais qu'ils exacerbent en réalité la division des sexes en proposant une vision stéréotypée de la société. En effet, les hommes évoluent essentiellement dans la sphère productive et les femmes dans la sphère reproductive ; au sein de la première, seuls les métiers ultra masculinisés ou ultra féminisés sont proposés comme modèles aux enfants ; quant à la seconde, le travail domestique masculin est quasiment inexistant.

Les personnages des garçons sont soldats, ouvriers de chantier, pompiers, garagistes, policiers, chauffeurs routiers, fermiers ou encore pilotes de ligne et de rallye. Ceux des filles sont parfois marchandes des quatre saisons et caissières, mais sont surtout cantonnées à de nombreuses activités traditionnellement féminines qui pourraient se décliner sous la forme de métiers : s'occuper d'enfants (puéricultrices, baby-sitters, institutrices), effectuer le travail domestique (cuisinières, femmes de ménage, aides à domicile), (se) faire belles (mannequins, coiffeuses, esthéticiennes). Si la frontière entre travail productif et travail reproductif est incertaine chez les filles, les activités sont toutefois présentées par les enseignes commerciales comme relevant du domaine domestique plus que du domaine économique ; les petites filles sont avant tout présentées comme des petites mères : le poupon « *reconnait sa maman* » et « *t'appelle maman* ». Tout se passe en fait comme si l'univers des enfants était séparé d'un mur invisible presque infranchissable : investir le foyer



.../...

est proscrit pour les garçons comme investir le monde extérieur l'est pour les filles. Cela peut notamment se repérer à la représentation des bâtiments : les châteaux et fermes des garçons sont représentés par leur façade extérieure alors que l'absence de façade rend visibles les pièces intérieures des châteaux et maisons des filles.

LA DYNAMIQUE DE CONSTRUCTION DU GENRE DU CÔTÉ DES ENFANTS ET LE RÔLE DES PARENTS

Les pratiques enfantines, un respect majoritaire des normes qui n'exclut pas des pratiques innovantes

Les plus jeunes enfants ne savent pas toujours spontanément le sexe de l'enfant à qui sont communément adressés les jouets ; ils en arrivent ainsi parfois au cours des entretiens, menés avec des catalogues de jouets comme support de discussion, à choisir des jouets « de l'autre sexe » sans se poser beaucoup de questions (choix qui sera, à l'occasion, potentiellement recadré par la fratrie). A partir de 5 ans environ, les goûts et pratiques des enfants interrogés correspondent dans l'ensemble au clivage précédemment observé dans les espaces de commercialisation. Les filles expliquent leur désintérêt pour les « jouets de garçons » en invoquant majoritairement leur apparence :

Mégane, 9 ans : [Les garçons] jouent avec des maisons qui sont pas très jolies... Par exemple, nous les filles on joue avec des maisons fleuries, eux c'est plutôt des maisons fanées on va dire.

Les garçons, quant à eux, *se posent en s'opposant*, justifiant leurs goûts en invoquant la différence des sexes et parfois d'âge. S'ils n'aiment pas certains jouets que l'on considère généralement comme étant des « jouets de filles » c'est surtout parce qu'*ils sont des garçons* :

Siaka, 5 ans : Ca j'aime pas [en me montrant des Barbies].

Enquêtrice : Pourquoi t'aimes pas ça ?

Siaka : Parce que c'est un truc de Barbie, et moi je suis pas une fille !

Julien, 9 ans : Oui, et le reste [de la page] aussi c'est des trucs de filles donc j'aime pas, et j'aime pas ça parce que c'est un truc pour les bébés aussi.

D'autre part, cas particulièrement intéressant à analyser, certains enfants refusent parfois certains jouets pourtant adressés à leur sexe. C'est le cas de Béatrice, qui s'est révélée avoir des goûts relativement atypiques : amatrice de dragons, elle ne raffole pas des jouets généralement attribués aux filles, sans vraiment savoir pourquoi :

Béatrice, 8 ans : La plupart des filles adorent les poupées Barbie mais moi j'aime pas trop ça.

Enquêtrice : Pourquoi tu aimes pas ça ?

Béatrice : J'trouve que c'est plutôt crâneur... Enfin... J'aime pas la couleur rose, je sais pas pourquoi, et les Barbies elles sont souvent en rose... Et puis j'aime pas leur caractère.

Enquêtrice : C'est quoi leur caractère ?

Béatrice : J'aime pas comment elles parlent, heu... Un truc du genre... Je sais pas trop [...]. J'aime beaucoup les chats, les dragons... Les dragons j'en ai plein de trucs. Un dragon là, un dragon là, un dragon là, un dragon là ! [Elle me montre les dragons dans sa chambre]

Enquêtrice : Et pourquoi tu aimes bien les dragons ?

Béatrice : J'sais pas...

Interroger sa mère a permis d'éclaircir cette question, point sur lequel nous reviendrons.

La double influence des parents, entre socialisation latente et stratégies de résistance

Par leur comportement au quotidien, les parents contribuent à former leurs enfants à la différence des sexes. Ils les orientent tout d'abord involontairement dans une certaine direction, vers certains goûts et certaines pratiques. Les enfants interrogés ont ainsi montré qu'ils faisaient assez rapidement le lien entre les jouets et leurs observations de la réalité, et cette analogie va influencer leurs représentations et comportements. Pour Mégane, les jouets en bois se construisent plutôt avec le papa ; elle me racontera à ce propos la porte en bois que celui-ci a construite chez elle, concluant sur le fait que « *les papas c'est plus fait pour le bricolage* ». De même, Siaka n'aime pas les poupons parce que ce sont des « trucs de filles », faisant la remarque que c'est sa maman (assistante maternelle et mère de trois enfants) qui s'occupe des bébés. Ce qui est donné à voir aux enfants n'est donc pas anodin et leur permet de distinguer le sexe des activités courantes et donc des jouets qui les représentent. Même lorsque les parents ne sont pas dans une volonté d'éducation de leurs enfants à une différence stéréotypée des sexes, ils contribuent au

quotidien à une socialisation latente. De plus, en ce qui concerne le mystère de l'origine des goûts de Béatrice pour des jouets étiquetés « masculins », celui-ci est percé à l'occasion d'une rencontre avec sa mère. Il n'est pas à rechercher dans une action volontaire des parents, même si la mère est consciente, *a posteriori* de son rôle : bercée dans son enfance dans une ambiance de dragons, de vampires et de fantômes à la maison compte tenu du fait que ses parents étaient des adeptes de jeux de rôle, l'enfant a développé d'elle-même cette passion ; car pour attirer l'attention de ses parents, selon l'opinion même de sa mère, mieux vaut leur parler de dragons et de vampires que de Barbies.

S'il est difficile pour les parents de remettre en question leur comportement au quotidien afin d'agir en fonction de ce qu'ils veulent donner à voir et à penser à leurs enfants, ils se préoccupent toutefois souvent des jouets que manipulent leurs enfants. C'est ainsi que certains élaborent des stratégies plus ou moins opérationnelles allant dans le sens d'une plus grande diversification des pratiques ludiques de leurs enfants. La mère de Mathieu et Julien (5 et 9 ans) a de cette façon mentionné ses vaines tentatives d'introduire certains jouets dans la vie de ses garçons (notamment un aspirateur) ainsi que sa résignation suite à son échec. D'autres démarches ont davantage été couronnées de succès. En interrogeant la mère de Béatrice, on apprend le rôle, conscient et maîtrisé, des parents dans l'absence de goûts de la petite fille pour le rose et les Barbies. Ceux-ci ont élaboré une stratégie afin que leur fille se détourne de ce type de jouets plus ou moins d'elle-même et s'ouvre à d'autres jouets, traditionnellement attribués aux garçons ou « mixtes » (tels que les loisirs créatifs). Procédant par dénigrement de certains jouets jugés trop sexistes et caricaturaux et par incitation à jouer avec d'autres, la mère s'est ainsi livrée à une socialisation « douce », où il ne s'agissait pas d'interdire mais d'induire :

Enquêtrice : Pourquoi [Béatrice] n'aime pas les Barbies, le rose... ?

Jessica : Alors ça c'est clairement induit, par nous hein. On a fait un embargo anti-Barbies : « Aaah ! Les Barbies, quelle horreur ! » [...]. Quand elle était petite elle était très très fan du rose hein, une vraie petite fille, et d'ailleurs elle s'est habillée largement en rose. On a évité les trucs avec trop de paillettes et trop kitsch quand même [...].

C'était pas un embargo à 100% mais quand même on a signifié que les Barbies c'était pas notre truc. Et puis pour ses anniversaires, elle a eu des copines qui lui ont offert des Barbies par exemple, donc elle a eu des Barbies. Mais, assez rapidement, elle s'en est désintéressée. Bah c'est sûr que si on s'était davantage investis dans les Barbies et si on l'avait davantage renforcée quand elle joue avec les Barbies, y'a aucune chance à mon avis qu'elle s'en soit désintéressée. Ca c'est clair, on est entièrement responsables de son désintérêt sur les Barbies.

Jessica pratique ainsi une « action positive » sur sa fille, car pour elle l'ouverture du *champ des possibles* est essentiel : « *On n'a pas besoin de lui proposer les poupées Bratz ou les Barbies, il va y avoir des tas de façons où elle va être sollicitée pour s'y intéresser, par contre ces autres jouets-là [des jouets « masculins »], y'a pas spécialement de raison qu'on les lui présente... Donc même si elle les veut pas, au moins on lui a proposé, c'est possible quoi.* » Elle estime donc que ce n'est pas en laissant sa fille choisir sans l'influencer que celle-ci choisira effectivement ses jouets d'elle-même, sans aucun autre type d'influence, mais plutôt que c'est en l'influençant différemment qu'elle pourra tenter de déjouer les influences extérieures.



© ALF



Gestion du fonds et ET POURQUOI PAS LES LOGICIELS

DANS LE *LUDO* PRÉCÉDENT, NOUS VOUS PRÉSENTIONS LES CATALOGUES EN LIGNE DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES ET LA MISE À DISPOSITION SUR INTERNET DE CES RESSOURCES. L'INFORMATISATION DE CES DONNÉES POSE ÉGALEMENT LA QUESTION DU CHOIX DU LOGICIEL UTILISÉ À CETTE FIN. IL EXISTE ACTUELLEMENT DES LOGICIELS GRATUITS SOUS LICENCE LIBRE. L'INTÉRÊT D'UN LOGICIEL DOCUMENTAIRE LIBRE NE RÉSIDE PAS UNIQUEMENT DANS SA GRATUITÉ, MAIS AUSSI DANS SON ACTUALISATION RÉGULIÈRE ASSURÉE PAR UNE COMMUNAUTÉ DE DÉVELOPPEURS ET D'UTILISATEURS TRÈS ACTIVE ET DANS LA POSSIBILITÉ DE LE MODIFIER LIBREMENT POUR L'ADAPTER EXACTEMENT À SES BESOINS.

C'EST LE CAS DU LOGICIEL PMB, PMB POUR *PHP MY BIBLI.*

À l'origine il s'agit d'un système intégré de gestion de bibliothèques. Il propose plusieurs fonctions, dont la gestion de fonds documentaires et l'emprunt de documents. Certains, comme par exemple l'ALF Ile-de-France ou la Cocof* ont adapté le logiciel de façon à créer des versions spécifiquement dédiées à la gestion de ludothèques. Des versions qui sont consultables en ligne et que vous pouvez utiliser dans vos ludothèques après avoir téléchargé gratuitement le logiciel.

Une des structures pionnières à utiliser le logiciel est la ludothèque de Château-du-Loir (72), ville où réside justement le siège de PMB Service. La ludothèque municipale, rattachée à la bibliothèque, avec qui elle partage locaux et portail informatique, a tout naturellement été sollicitée pour promouvoir cet outil**. Sandra Leroux, responsable de la ludothèque, a directement été contactée par le créateur du logiciel et a en premier lieu été séduite par l'interface de cet outil qui s'adresse aussi bien au professionnel qu'à l'adhérent. La navigation y est très intuitive et interactive, les données renseignées permettent d'y inclure des images mais aussi des liens numériques. Sandra Leroux complète ainsi ses notices sur les jeux avec des liens vidéo du site *Tric-Trac TV* où sont expliqués les règles des jeux. Les utilisateurs apprécient énormément ce service qui leur permet de louer les jeux sans crainte de ne pas savoir y jouer de retour à la maison. Le catalogue est consultable de chez soi. On peut avoir une très bonne visibilité du stock de jeux parmi les 2200 jeux proposés au prêt et qui ne sont pas directement en accès libre à la ludothèque. La visite à la ludothèque peut ainsi se préparer en amont.

Ludothèque municipale de Villeparisis (77)



© Ludothèque municipale de Villeparisis (77)

*Commission communautaire française
**<http://chateau-du-loir.bibli.fr/opac/>

catalogage

LIBRES ?

Du côté des professionnels ludothécaires, l'outil est apprécié pour sa simplicité d'utilisation et les multiples fonctionnalités qui en découlent. En plus de gérer son fonds de jeux (prise en compte de la classification ÉSAR, des codes barres, notices documentaires...) et le prêt/retour, la base permet aussi d'organiser des mailings, d'annoncer les manifestations et facilite de fait la communication de la ludothèque.

Au-delà, ce qui est intéressant avec le logiciel PMB, c'est la possibilité, à terme, de travailler en réseau à la mutualisation des données et ainsi constituer un large catalogue de notices utilisables par tous. Constituer une base documentaire mutualisée, c'est effectivement le projet de l'ALF Ile-de-France et de la Cocof en Belgique qui ont développé depuis quelques années des bases de gestion ludothèques à partir du logiciel PMB.

BDLude

Développé par l'ALF Ile-de-France, BDLude est la base référentielle mutualisée de jeux et jouets des ludothèques franciliennes. Vous y trouverez des jeux et jouets, ainsi que des documents ou ressources sur les jeux, les ludothèques, la famille, l'enfant, l'éducation populaire...

• http://www.lalif.org/bdlude/opac_css/

PMBLudoTECH

Depuis octobre 2009, la ludothèque de la Commission communautaire française (Cocof) de Bruxelles utilise ce logiciel. A ce jour 16 des 28 ludothèques bruxelloises ont déjà suivi une formation à l'utilisation de ce logiciel, organisée par la Cocof, et 7 l'utilisent dans leur gestion quotidienne. Leurs catalogues en ligne sont accessibles via le site de la Cocof.

• <http://www.cocof.irisnet.be/site/fr/ludo/catalogue/>

PMB SERVICE

Si l'installation du logiciel est gratuite, la maîtrise de l'outil et l'adaptation à sa ludothèque peut apparaître un peu ardue auprès des plus novices. Il est alors possible de faire appel à PMB Service qui se déplace sur la ludothèque, se charge de l'installation et dispense des formations de 2 jours. Pour cela, il faut compter environ 3500 € HT, une partie de la somme pouvant être prise en compte dans le cadre d'une convention de formation.

LE CONCOURS EST RECONDUIT EN 2012

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.

« INVENTE-MOI UN JOUET »

PALMARÈS DU CONCOURS 2011

Dans le cadre de la Fête Mondiale du Jeu, l'Association des Ludothèques Françaises et la FCJPE (Fédération des Commerces du Jouet et des Produits de l'Enfant) ont organisé la 6^{ème} édition du concours « Invente-moi un jouet ».

21 projets nous sont parvenus, ce qui représente 182 enfants et 11 ludothèques impliquées. Les enfants gagnants et leur ludothèque ont bénéficié d'une dotation de jeux sous forme de chèques cadeaux.

Catégorie 5-8 ans :

1^{er} prix : *Ker City « Inventez votre Conquet »*

Ludothèque CBPT / école Saint Joseph, Le Conquet (29) – 25 enfants.

2^{ème} prix : *Tous en piste*

Ludothèque municipale de Saint-Mandé (94) – 4 enfants

3^{ème} prix : *Jeu du château*

Ludothèque CBPT / école Jean Monnet, Le Conquet (29) – 26 enfants.

Catégorie 9-11 ans :

1^{er} prix : *Autour du monde*

Ludothèque municipale de Marly (59) – 16 enfants.

2^{ème} prix : *Le chaudron magique*

Ludothèque municipale de Marly (59) – 8 enfants.

3^{ème} prix : *Sauvons les tigres*

Ludothèque Ludochouette, Charleville-Mézières (08) – 5 enfants.

Catégorie 12-15 ans :

1^{er} prix : *Olives party*

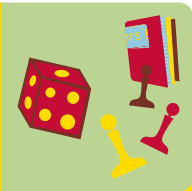
Ludothécaire Mathilde Guillot / collège Charles Doche, Pernes-les-Fontaines (84) – 25 enfants.

2^{ème} prix : *Monstears*

Ludothécaire Mathilde Guillot / collège Charles Doche, Pernes-les-Fontaines (84) – 2 enfants.

3^{ème} prix : *La caverne aux mille pièges*

Ludothécaire Mathilde Guillot / collège Charles Doche, Pernes-les-Fontaines (84) – 2 enfants.



LE COUP DE ♥ DES Ludothécaires 2011

LA 6^{ÈME} 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 23 AU 25 JANVIER 2011. CETTE ANNÉE ILS ÉTAIENT 62 LUDOTHÉCAIRES À S'ÊTRE EXPRIMÉS POUR CE PRIX QUI, AU FIL DES ANS, S'IMPOSE COMME UN LABEL DE QUALITÉ AUPRÈS DES CONSOMMATEURS.



« 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 » 2011



© ALF



LA COURSE FARFELUE DES SOURIS DES CHAMPS « Le coup de cœur » jeu



MIC.O.MIC « Le coup de cœur » jouet

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

Mic.O.Mic

- Distributeur : Mercier S.A.S
- Prix : selon modèles de 9 à 35 € environ
- Contact : Mario Mercier mario@mercier.fr

Le choix des ludothécaires s'est porté sur *Mic.O.Mic*, un concept de véhicules à construire soi-même : voitures, motos, avions, hélicos... Adaptées aux mains des enfants, les pièces des jeux de construction *Mic-O-Mic* s'assemblent au moyen de petites languettes souples que l'on fixe avec des petits picots en plastique coloré. Le résultat est très agréable à l'œil et au toucher.

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

La course farfelue des souris des champs

- Distributeur : Zoé Yateka
- Prix : 22,50 €
- Contact : Jean-Luc Renaud jl.renaud@zoeyateka.com

Les ludothécaires ont élu *La course farfelue des souris des champs* et ont littéralement craqué pour ce charmant jeu de plateau déjà récompensé à Parthenay en 2010.

Dans ce jeu, chaque joueur (une petite souris) a sa propre arrivée, qui reste un secret pour les autres concurrents. Pour trotter jusqu'à celle-ci, la petite souris doit affronter de nombreux pièges à souris et tout un tas de chats, qui n'ont qu'une idée en tête : la renvoyer à la case départ... Heureusement, il y a aussi un chien, pour faire peur aux chats, et des bonus pour avancer plus vite...

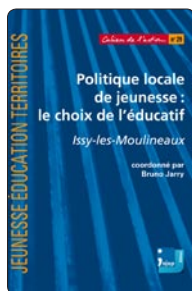
SÉLECTION Livres...

LES CAHIERS DE L'ACTION

Sous l'intitulé *Jeunesse Education Territoires* cette série de cahiers présente les résultats des enquêtes et études sur les thèmes des pratiques et attentes des jeunes, ainsi que des politiques publiques de jeunesse. Ces études et enquêtes sont réalisées par, pour ou avec l'Injep en tant qu'observatoire de la jeunesse.

Parmi les numéros parus : n°29, *Politique locale de jeunesse : le choix de l'éducatif, Issy-les-Moulineaux* ; n°27, *La Réussite éducative, un dispositif questionné par l'expérience* ; n°13, *L'action sociale et la fonction parentale, héritage et renouveau* ; n°7, *Vers l'éducation partagée, des contrats éducatifs locaux aux projets éducatifs locaux*.

- **Editeur** : INJEP
- **Prix** : 12 €



croisances immémoriales. On mesure combien la chose la mieux partagée du monde est le désarroi angoissé des hommes face à leur vulnérabilité. (4^e de couverture)

JEU DE GENRE

De 2007 à 2010, le réseau des ludothèques franciliennes s'est interrogé sur ses propres pratiques en menant une étude pour découvrir si : « les ludothèques sont-elles des lieux d'éducation à l'égalité entre les filles et les garçons ? ». Ce documentaire vient seconder les résultats de cette étude. Il est un outil de communication idéal, à la fois pour remédier au déficit d'image des ludothèques, mais aussi comme support à débat. Les situations touchantes qu'offrent les enfants dans leur pratique du jeu, complétées par les réflexions des personnes interviewées, lui permettent de faire efficacement circuler une question trop souvent survolée.

- **Auteur** : Association des Ludothèques Ile-de-France
- **Prix** : 9,50 € (sur commande www.lalif.org)

LE HANDICAP AU RISQUE DES CULTURES

Partout et toujours, les hommes, façonnés par leur culture, ne cessent de chercher des explications au handicap. Cet ouvrage à plusieurs voix en explore les représentations collectives ; il déconstruit ce qui, au sein d'une société, finit par apparaître naturel et il rend intelligible ce qui advient au-delà des cultures.

Franchissant les frontières, il propose un voyage sur le continent océanien, en pays kanak et aux îles Marquises ; en Amérique du Nord et au Canada ; en Amérique du Sud, au Brésil, en pays amérindien, au Surinam et en Guyane ; sur le continent asiatique, en Chine et au Liban ; en Afrique, au Sénégal, au Congo-Brazzaville, en Algérie et à La Réunion ; sur le continent européen, en Italie, en Norvège, en Allemagne, au Portugal, au Royaume-Uni et en France.

Parcourant cette fresque anthropologique, on réalise à quel point les personnes en situation de handicap restent, ici et là-bas, les proies d'un monde imaginaire, alimenté par des

- **Auteur** : Charles Gardou et des chercheurs des 5 continents
- **Editeur** : Erès
- **Prix** : 30 €



« OPÉRATION SPARADRAP » AVRIL 2011

Une action menée grâce au soutien financier de la fondation *Éveil et jeux*.

Sparadrapp*, en partenariat avec l'ALF, a fait parvenir, aux 150 premières ludothèques adhérentes à s'être manifestées un kit ludique : une identification des principaux lieux de santé et le jeu *Lotopital*. Ces kits permettent d'appréhender plus sereinement l'hôpital et peuvent être présentés en ludothèques afin de répondre aux angoisses des enfants et de leurs parents ou dans un but informatif.

*Sparadrapp est une association qui a pour but d'aider les enfants à mieux vivre la maladie et l'expérience de l'hospitalisation.





World Play Day 2011

A L'OCCASION DU WORLD PLAY DAY 2011, NOUS VOUS PROPOSONS DE VOUS EMMENER FAIRE LE TOUR DU MONDE ! CAR SI C'EST EN FRANCE QUE LA MANIFESTATION A PRIS DEPUIS 12 ANS LA PLUS GRANDE AMPLIEUR, LE PHÉNOMÈNE S'ÉTEND ET COUVRE LES 5 CONTINENTS.

La journée mondiale du jeu (World Play Day) est née en 1999 à l'initiative de l'association internationale des ludothèques (ITLA). C'est en 1999 également que l'ALF décide d'organiser la première journée nationale du jeu dont le succès ne s'est pas démenti jusqu'à aujourd'hui puisque, cette année, en France, on a pu compter 338 manifestations organisées par 371 ludothèques. En 2009, à la suite du 11^{ème} congrès international des ludothèques organisé par l'ALF à Paris, la fête du jeu française s'inscrit dans le cadre du «World Play Day». Depuis, la France, représentée par l'ALF, est coordinatrice de la manifestation au niveau international et a demandé aux associations nationales de lui faire remonter les actions menées dans leurs pays en 2011 pour le World Play Day. De son côté, l'ONG CIELO, présente en Amérique du Sud et en Afrique, a incité ses ludothèques à organiser le World Play Day et nous a fait part des manifestations qui ont eu lieu cette année.

Après Paris en 2008, le 12^{ème} Congrès International des Ludothèques a lieu cette année à São Paulo au Brésil du 11 au 15 octobre sur le thème « Les ludothèques aujourd'hui ». Rendez-vous phare des ludothécaires du monde entier depuis 1978, les congrès internationaux des ludothèques sont organisés tous les 3 ans par ITLA et l'association nationale du pays dans lequel ils ont lieu. > www.itla-toylibraries.org

Johannesburg, Afrique du Sud



© itla

- **En Afrique du Sud**, l'association nationale organise la manifestation et 280 ludothèques y étaient impliquées. À Johannesburg, 800 enfants des écoles, dont de Soweto, y ont participé.



© itla

San Vicente Manabi, Equateur

- **En Suisse**, l'association nationale des ludothèques, qui met des posters à la disposition de ses membres, a comptabilisé 138 manifestations.



© itla

Genève, Suisse

- **À Potosi, en Bolivie**, la ludothèque s'est déplacée le temps d'une journée dans un foyer de personnes âgées.

- **En Corée**, près de 200 personnes ont participé à la manifestation organisée par la ludothèque dans la ville d'Ulsan.

...



Tokyo, Japon



© itla

EXPOSITIONS

À ne pas manquer : le Grand Palais sort le grand jeu !

- **Des jouets et des hommes**

La présentation exceptionnelle de jouets de l'Antiquité à aujourd'hui pour une exposition événement.

> Jusqu'au 23 janvier 2012

Prochainement :

- **Game Story ! Une histoire du jeu vidéo**

> Du 10 novembre 2011 au 9 janvier 2012

Grand Palais, 3 avenue du Général Eisenhower, Paris 8^e.

www.rmn.fr

FESTIVALS

- **14^{ème} festival des jeux « Panazol joue », pays de Limoges**

> Du 22 au 24 octobre 2011

Faire et défaire, c'est toujours... jouer !

www.cac-panazol.com/panazol-joue/

- **2^{ème} festival « Ludix »**

> Du 19 au 20 novembre 2011

Festival national de création de jeux de Gergovie Val d'Allier Communauté.

http://sitesaj.free.fr/Pages/presentation_festival_ludix_2011.htm

- **16^{ème} festival du jeu et du jouet d'Ugine en Savoie**

> Les 3 et 4 décembre 2011

Un concours de créateurs de jeux est également mis en place pour l'occasion.

<http://www.ugine.com/fr/salon-du-jouet.htm>

- **26^{ème} festival international des jeux de Cannes**

> Du 17 au 19 février 2012

Tous les univers de jeu pour tous les acteurs du monde du jeu.

<http://www.festivaldesjeux-cannes.com/>



SALONS JEUX ET JOUETS

- **Spiel 2011 - salon international des jeux et jouets**

> Du 20 au 23 octobre 2011

Essen (Allemagne)

www.internationalespieltage.de/

- **51^{ème} salon du jouet & du jeu**

> Du 22 au 24 janvier 2012,

Rendez-vous sur le stand de l'ALF avec des animations, des rencontres et l'édition 2012 du prix *Le coup de cœur des ludothécaires*.

Grande Halle de la Villette à Paris

www.jouets-et-jeux.com/

- **Spielwarenmesse international toy fair 2012**

> Du 1^{er} au 6 février 2012

Nuremberg (Allemagne)

<http://www.spielwarenmesse.de/>

L'ALF VOUS INVITE A KIDEXPO

> Vendredi 21 octobre 2011

l'ALF sera présente sur le **Festival du Jeu de Société Kidexpo** pour le lancement de la **Semaine du Jeu de Société en Ludothèques** avec une présentation des jeux offerts par les éditeurs partenaires.

Renseignements et accréditations :

sophie.castelneau@alf-ludotheques.org.

! Visitez le nouveau site Internet d'ITLA, l'association internationale des ludothèques sur : www.itla-toylibraries.org

L'ALF LANCE

LE CONCOURS DE CRÉATION DU NOUVEAU VISUEL

« FÊTE MONDIALE DU JEU 2012 »

Ce concours est réservé aux ludothèques adhérentes à l'ALF.

Le projet d'affiche peut être réalisé par la ludothèque ou, si elle le souhaite, par un tiers désigné par la structure.

Le crédit de la création sera attribué à son auteur auquel sera rattaché le nom de la ludothèque lauréate.

Le cahier des charges est disponible sur demande à l'adresse suivante : sophie.castelneau@alf-ludothèques.org

Date limite de réception des projets :
31 décembre 2011



Une manifestation
organisée par
**l'Association
des Ludothèques
Françaises**

