

COUVRER JEUX

N°4
2024

Retour à l'enfance



Retour sur la formation

Les rencontres professionnelles

Conférence : L'enfant au cœur des décisions
Focus "Permis de jouer"
Les ateliers de l'après-midi

Partages ludiques

Sommaire

Édito

Édito	03
Retours sur la formation	04
Les jeux de mon enfance	06
Projets tutorés 2023-2024	08
Les rencontres professionnelles	12
Programme.....	12
Conférence : l'enfant au cœur des décisions	14
Focus sur le film "permis de jouer".....	16
Les ateliers.....	17
Retour en images.....	20
Nos coups de cœur de l'année	21
L'association les Galopins	24

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed non risus. Suspendisse lectus tortor, dignissim sit amet, adipiscing nec, ultricies sed, dolor. Cras elementum ultrices diam. Maecenas ligula massa, varius a, semper congue, euismod non, mi. Proin porttitor, orci nec nonummy molestie, enim est eleifend mi, non fermentum diam nisl sit amet erat. Duis semper. Duis arcu massa, scelerisque vitae, consequat in, pretium a, enim. Pellentesque congue. Ut in risus volutpat libero pharetra tempor. Cras vestibulum bibendum augue. Praesent egestas leo in pede. Praesent blandit odio eu enim. Pellentesque sed dui ut augue blandit sodales. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aliquam nibh.

Mauris ac mauris sed pede pellentesque fermentum. Maecenas adipiscing ante non diam sodales hendrerit.

Ut velit mauris, egestas sed, gravida nec, ornare ut, mi. Aenean ut orci vel massa suscipit pulvinar. Nulla sollicitudin. Fusce varius, ligula non tempus aliquam, nunc turpis ullamcorper nibh, in tempus sapien eros vitae ligula. Pellentesque rhoncus nunc et augue. Integer id felis. Curabitur aliquet pellentesque diam. Integer quis metus vitae elit lobortis egestas. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi vel erat non mauris convallis vehicula. Nulla et sapien. Integer tortor tellus, aliquam faucibus, convallis id, congue eu, quam. Mauris ullamcorper felis vitae erat. Proin feugiat, augue non elementum posuere, metus purus iaculis lectus, et tristique ligula justo vitae magna.

Ut velit mauris, egestas sed, gravida nec, ornare ut, mi. Aenean ut orci vel massa suscipit pulvinar. Nulla sollicitudin. Fusce varius, ligula non tempus aliquam, nunc turpis ullamcorper nibh, in tempus sapien eros vitae ligula. Pellentesque rhoncus nunc et augue. Integer id felis.

Yannick Hernandez, Responsable de formation

La journée du forum professionnel a été pensée et réalisée par :

Commission conférence : Kevin Lapeyre, Léo Martin, Juliette Pinet-Ferrières, Théo Tournoux / Commission atelier et animations : Kévin Dené, Delphine Lefever, Arsène Loizeau, Marine Masse-Romieu, Anne Sero / Commission soirée jeu : Jeremy Aigret, Alexis Jan, Elise Reynard / Commission coordination et logistique : Victoire Antoine, Frédérique Bize, Xavier Cabanne, Nicolas Jaunin / Commission scénographie : Astrid Bourrée, Kevin Lapeyre / Commission communication : Faratiana Andriamanga Raoely, Coline Ginchelot Hennin.

La revue a été pensée et réalisée par :

Graphisme et mise en page : Faratiana Andriamanga Raoely / Rédaction : Coline Ginchelot Hennin, Yannick Hernandez et tous les membres de la promotion 2023-2024 / Création des jeux : Astrid Bourrée

Crédits photos et images : p.4-5 Rolande Filion, Claudia Mallet / p.6-7 : Dujardin, France Cartes, Hasbro, Jouets-retro, MB, Playmobil, Pixabay, Wikimedia, Wikipedia / p.8-9 : CRM Bordeaux Montaigne, Kevin Lapeyre, Théo Tournoux / p.12-13 : Freepik, Indielogy / p.14-21 : Astrid Bourrée et Marine Massé Romieu / p.22-23 : Auzou, Asmodee, Foxmind, Gameflow, Gigamic, Guidecraft, Haba, Petit Boum, Space Cow, The Flying Games, Vilac.



Retours sur la formation

J'ai réalisé la licence professionnelle Médiations par le Jeu et Gestion de Ludothèque en 2022, dans le cadre d'une reconversion avec une quinzaine d'années dans l'éducation spécialisée.

La rencontre avec certains intervenants ludothécaires a été marquante et m'a permis de profiter d'échanges riches et passionnants sur la pratique de ludothécaire. L'intensité des rendus universitaires m'a parfois dépassée, cependant les retours réguliers en formation et le soutien des camarades de promo m'ont aidés à finaliser cette année souvent dense.

Il manque peut-être un cours plus concret sur le parcours de montage de projets et les recherches de financement en ludothèque associative, démarche essentielle pour qui veut se lancer dans la création ou faire vivre une ludothèque. Bien qu'abordé avec certains intervenants, ces notions mériteraient d'être développées. Finalement, la formation m'a permis de m'inscrire dans une professionnalisation rapidement grâce aux allers-retours entre théorie et pratique.

Anne F., ancienne étudiante LPMJGL, ludothécaire à Kaleidoscope - Créon

La formation DUGAL, accessible sans le bac, offre un programme bien conçu qui développe notre réflexion sur le métier de ludothécaire. J'ai trouvé les semaines de cours enrichissantes, notre réflexion sur ce métier ne cesse d'évoluer au fur et à mesure de la formation. Ne pas assister aux cours des licences a pu être frustrant parfois, mais cela allège la charge de travail si on est bien organisé.

Jérémy, étudiant DUGAL



La LP a conforté mon envie de faire de la médiation pour et par le jeu. Ce que j'ai le plus aimé, ce sont tous les échanges avec les professionnel.le.s confirmé.e.s ou en devenir. Le média jeu n'étant pas réservé qu'aux ludothécaires, j'aurais aimé avoir aussi le point de vue d'autres professionnel.le.s qui l'utilisent.

Hélène, étudiante en LP sur deux années



Une ludothèque associative se trouvait à deux pas de chez moi et un jour, j'ai franchi le pas de la porte. En discutant avec l'équipe, leur projet social sur les quartiers de Marseille m'a conquis. Elle avait besoin d'une personne supplémentaire, pendant l'été, pour mettre en place ses animations de ludothèques éphémères dans les quartiers prioritaires. Je n'avais aucune expérience dans l'animation et en connaissance du jeu, seulement une volonté de découvrir le milieu et une curiosité débordante. Je passe un été incroyable et ma vocation de ludothécaire itinérant se crée. L'association souhaite me garder et me voilà, quatre ans plus tard, toujours aussi passionné qu'à mes débuts par ses actions sociales et culturelles.

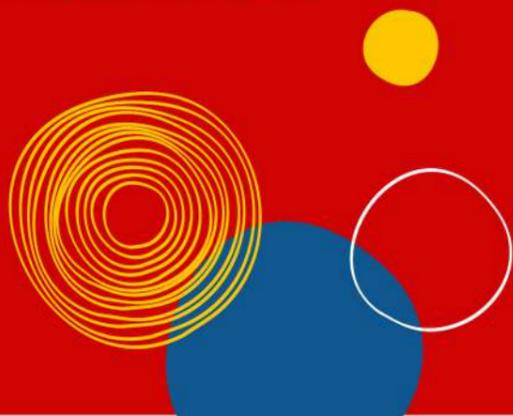
Pour parfaire ma pratique, j'ai désiré en apprendre plus sur mon métier, sur les apports du jeu et de ses effets induits sur le développement des individus. Il me fallait trouver une formation pour me confronter à des approches et à des réflexions plus vivantes tout en rencontrant des pairs, découvrir d'autres projets ludiques.

C'est comme cela que je suis tombé sur la formation professionnelle de médiation par le jeu et de gestion de ludothèques et quelle claque ! Malgré la distance, je me languissais de revenir à chaque semaine de cours. Les rencontres avec les intervenants professionnels m'ont offert une vision plus élargie sur la diversité du fonctionnement des ludothèques et les multiples approches de médiation sur différentes typologies de public.

J'ai trouvé ce que j'étais venu chercher initialement dans les cours théoriques, notamment sur le développement de l'individu, tout en titillant ma curiosité et en approfondissant mes questionnements. La variété de projets a été un plus dans cette formation, m'apportant des clefs sur le travail en groupe et ma compréhension de la psychologie sociale.

J'en ressors grandi, avec une nette impression d'avoir évolué dans ma pratique professionnelle et dans ma vision du jeu.

Kevin, étudiant LPMJGL



Les jeux de mon enfance

Notre promotion a été très inspirée par les interventions concernant l'enfance et la place du jeu à cette période. Nous avons donc demandé aux étudiant.e.s de nous partager les jeux et jouets qui ont marqué leur enfance. Voici leur partage.



L'une des premières consoles portatives de jeu : La Dictée Magique. Son nom original (Speak & Spell) donne l'entière de son fonctionnement : apprendre et épeler. Malgré le nombre limité de mots (hors modules), le design complet (interface et matériel) en a fait mon jeu iconique et incontournable.

Xavier



Quand je me revois enfant, le premier souvenir qui me revient est celui de la ferme avec les animaux, les champs et les tracteurs. Cet indémodable du jeu symbolique me suivait partout et me permettait de recréer à l'infini l'univers de la campagne dans laquelle j'ai grandi.

Nicolas



Flashback dans les cours d'école des années 80. En maternelle, je grimpais sur la "cage à poules" et jouais dans le bac à sable géant. De 6 à 10 ans, je prenais du plaisir dans les jeux chantés (rondes), les billes, marelles et cordes à sauter.

Delphine



Mon jeu phare est "Micromachine military". Même principe que les "Polly Pocket", c'est un ensemble de figurine à très petite taille, on y trouve des petits soldats, des véhicules militaires et des Play set qui représente des bases militaires

Jérémy



Enfant, j'aimais jouer au jeu de plateau Pac-Man, le chasseur de fantômes. Version famille du jeu d'arcade. MB jeux. 2, 3 ou 4 joueurs. Chacun déplaçait son Pac-Man (2 dés) pour manger le + de billes blanches ; une bille jaune (que 4) donnait le droit de manger un fantôme.

Frédérique



Pendant mon enfance, j'ai surtout joué à des jeux de plateau. Cela tournait autour de trois jeux : le grand classique Monopoly, le Trivial Poursuite et La Bonne Paye. Ces jeux restent des souvenirs d'enfance car je jouais avec mon petit frère et nous emmenions ces jeux partout.

Marine



Le jeu qui m'a marqué dans mon enfance est le jeu Fief (version de 1984). Ce jeu n'est pas à proprement parlé un jeu « enfant » mais mon père savait nous expliquer les règles avec des mots simples. Contrairement aux autres jeux, il fallait réfléchir pour gagner.

Victoire



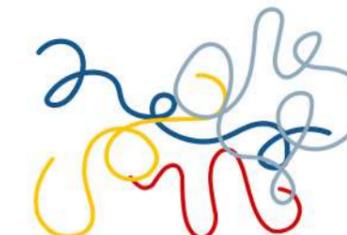
Je me rappelle d'un jeu sur lequel j'avais passé des heures étant enfant. Nous avons des escargots en main, le but est de les amener à l'étang le premier. Pour cela, ils doivent manger les dix billes de couleurs qui sont sur leur chemin. Ce qui rend le jeu aussi ludique, ce sont les billes que l'on voit rentrer dans la carapace de l'escargot.

Juliette



Le « Tantara Vato » qui veut dire histoire par les pierres en malgache est le jeu de mise en scène par excellence à Madagascar. Un simple tracé au sol pour représenter la maison, des cailloux pour incarner les personnages et l'imagination fait le reste !

Faratiana



Enfant j'ai eu des ficelles pour faire des scoubidou. Je m'en suis servi pour faire des effets spéciaux pendant mes jeux de figurine, une ficelle bleue pouvait faire de l'eau et bien d'autres chose. Par contre je n'ai jamais tressé un scoubidou de ma vie (rire)

Léo



Je me souviens de nombreuses parties du jeu des 7 familles. Nous en avons de toutes les sortes de l'éditeur France Cartes : Animaux, Métiers, Cirque, Histoire...C'était un des rares jeux auxquels ma mère jouait avec plaisir !

Théo



Je pense avoir utilisé mes clips pendant une bonne dizaine d'années et bien après mes 8 ans. Pas tant comme jeu de construction mais surtout comme support pour mes jeux de mise en scène. Je recréais ainsi les personnages des dessins animés.

Alexis



Mon Petit Poney... J'adorais ses yeux brillants en diamants, sa corne (magique évidemment !), sa crinière et sa queue multicolores à coiffer. Lui et sa bande d'amis m'ont fait vivre tellement d'aventures au Pays de l'arc-en-ciel !

Anne



Quand j'allais passer l'été chez mes grands-parents, le rendez-vous de la famille était autour du Nain Jaune : ma grand-mère nous faisait du thé à la rose, elle glissait quelques bonbons dans les cases de mise et vérifiait (pas toujours) que l'on ne trichait pas.

Coline



Un seul nom transcende nos jeux d'enfant : Playmobil. Pour Astrid, c'était toujours le thème équestre (elle avait même demandé à ses parents d'avoir les murs de sa chambre couleur Playmoby!). Pour Héléne, c'était un bateau pirate pour s'inventer des histoires pendant des heures. Pour Elise, les Playmobil était le jouet pour investir la grande table de la salle à manger avec son frère et y créer des bâtiments et des personnages.

Astrid, Elise, Héléne



Les projets tutorés 2023 - 2024

Une des opportunités des étudiant.e.s de LP est de prépondre à des demandes de commanditaires dans le cadre des projets tutorés. Voici ceux réalisés cette année.

Jouer en bibliothèque universitaire

Notre projet tutoré consiste à envisager la mise en place d'un espace de jeu dans les bibliothèques universitaires du campus de Pessac. Nous avons travaillé avec la direction du Service Commun de Documentation, le SCD, qui nous ont passé la commande ce projet.

Pour cela, nous avons tout d'abord questionné les bibliothèques universitaires qui proposent déjà du jeu dans leurs locaux, puis les étudiants ainsi que le personnel fréquentant les BU, sur les attentes liées à cette proposition. Pour finir, nous sommes allés à la rencontre des différents partenaires situés à proximité des BU, afin de les questionner sur l'opportunité de créer un lien avec elles sur ce sujet précis.

Notre projet tutoré se finalise par le rendu d'un dossier, englobant les différentes propositions qui nous semblent les plus pertinentes.



Pratique vidéoludique à Bègles

Nous avons répondu à une demande de la ville de Bègles, en particulier de la Maison Sport Santé, qui avait pour objectif de développer la pratique vidéoludique sur le territoire béglais et de la rendre accessible à tous grâce à la création d'un lieu d'accueil.

Nous avons pris la succession d'un projet commencé l'année dernière. Nous avons enquêté auprès du public adolescent dans les deux collèges de la ville et participé à une animation autour du jeu vidéo au centre social de l'Estey. Nous avons passé du temps à rencontrer les partenaires potentiels qui pourraient porter ce projet et prendre le relais pour créer la structure à l'aide de nos résultats et préconisations.

En complément, nous avons établi un guide de « bonnes pratiques » à destination des parents pour les aider à comprendre et encadrer la pratique vidéoludique de leurs enfants.

Développement du projet Bordeaux fête le jeu

Notre équipe est composée de 3 étudiants : Kevin, Hélène, Victoire, tous 3 avec des parcours professionnels différents avec la volonté d'organiser un événement qui correspond à nos valeurs communes. Ce projet tutoré commandé par le collectif de la fête du jeu a été l'occasion d'organiser un événement dans le cadre de la quinzaine qui précède la fête du jeu de Bordeaux.

Nous avons choisi d'investir la place Dormoy en proposant des activités ludiques pour cibler un public de tout venant rassemblant des familles avec les crèches et écoles à proximité et un public étudiant proche de l'IUT.

Nous avons mis à disposition des tables de jeux avec des jeux de règles fournis par le kit ludique du collectif, des jeux géants en bois. Un espace symbolique a été matérialisé avec une mise en scène de fouille archéologique avec du sable. De plus, nous avons proposé un atelier créatif pour créer des objets ludiques (dés, meeples, monstres, ...) qui ont été utilisés pendant la fête du jeu.



Du jeu à l'école

Le projet tutoré "jeux à l'école" était une commande du groupe scolaire Jacques Prévert, à Saint Jean d'Ilac (33) qui souhaitait que l'on fasse des propositions d'aménagement ludiques sur les temps de récréation.

Pour répondre à cette demande, nous avons réalisé des enquêtes auprès des familles, des élèves et des enseignants. Nous avons alors créé des fiches techniques afin que les élèves et/ou les adultes fassent des marquages à la craie sur le sol de la cour. Nous avons également accompagné la mise en place de trois malles comprenant des jeux et des jouets de familles différentes en fonction des saisons. Nous avons fait des propositions d'achats de gros matériel déjà existant afin d'augmenter la jouabilité des élèves.

Nous avons fait modifier les horaires de récréation afin que tous les élèves puissent interagir avec le matériel. Pour permettre la continuité et la transmission du projet, nous avons créé et partagé "le livret de la cour" à l'équipe pédagogique.



Sensibiliser à la transition alimentaire

Nous avons été missionnés de créer un jeu pédagogique pour parler de l'alimentation saine et durable dans le but de s'inscrire dans le Projet Alimentaire Territorial (PAT et non la pat' patrouille) du Grand Projet des Villes Rive Droite qui comprend les villes de Bassens, Lormont, Floirac et Cenon.

Nous sommes partis sur la création d'un escape game à destination d'enfants entre 8 et 12 ans avec la contrainte de devoir le réaliser pour un groupe pouvant atteindre une quinzaine de participants.

Nous avons ensuite mené une séance d'animation à la ludothèque « Ô fil du jeu » de Floirac avec un groupe d'enfants de l'accueil de loisirs. Le test a été concluant mais la difficulté du jeu ainsi que son contenu devront être remaniés lors de la reconduction de ce projet tutoré. Ce fut néanmoins une expérience riche et la seule de la formation à nous permettre d'approcher ce qu'est la création d'un jeu avec tous ses enjeux !



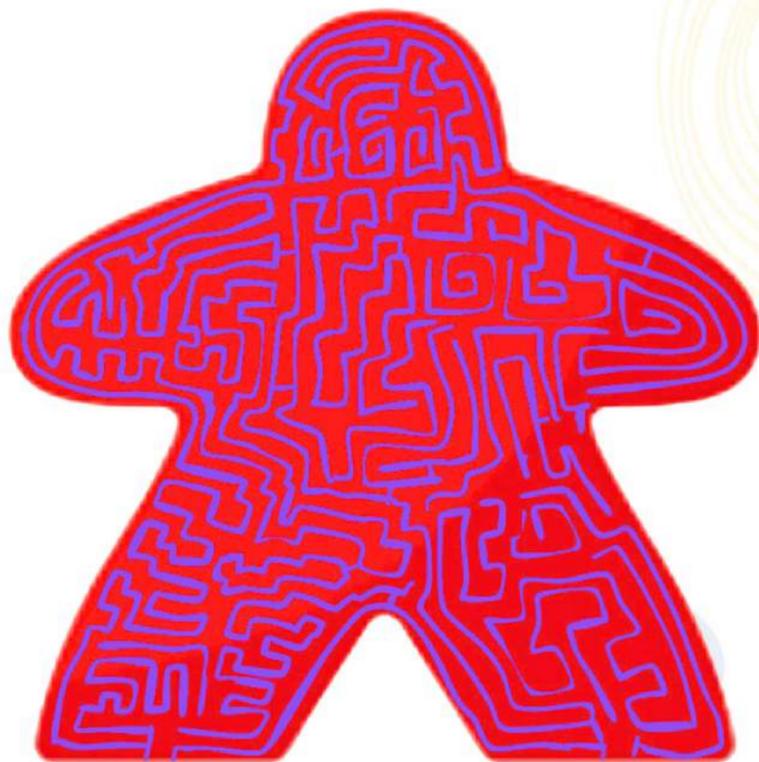
L'employabilité des ludothécaires

L'intention première de ce projet tutoré était de faire suite à une enquête de l'ALF qui avait été effectuée deux ans auparavant.

Les échanges avec Antonin Mérieux Coordinateur de l'ALF et Oriane Thibaut-Sutre nous ont permis de réellement nous questionner, non pas uniquement sur l'employabilité des ludothécaires mais aussi sur leur rapport avec la Petite Enfance.

Est-ce que notre genre, notre formation ou notre âge influencent ce rapport ? Est-ce que les gestionnaires de ludothèques et les ludothécaires ont le même rapport ? Et même qu'est-ce que la Petite Enfance ? Autant de questions que nous avons pu approcher grâce à un questionnaire en ligne, des entretiens qualitatifs et des recherches dans les archives de la formation Médiation par le Jeu à l'IUT Bordeaux Montaigne.

À vous de jouer



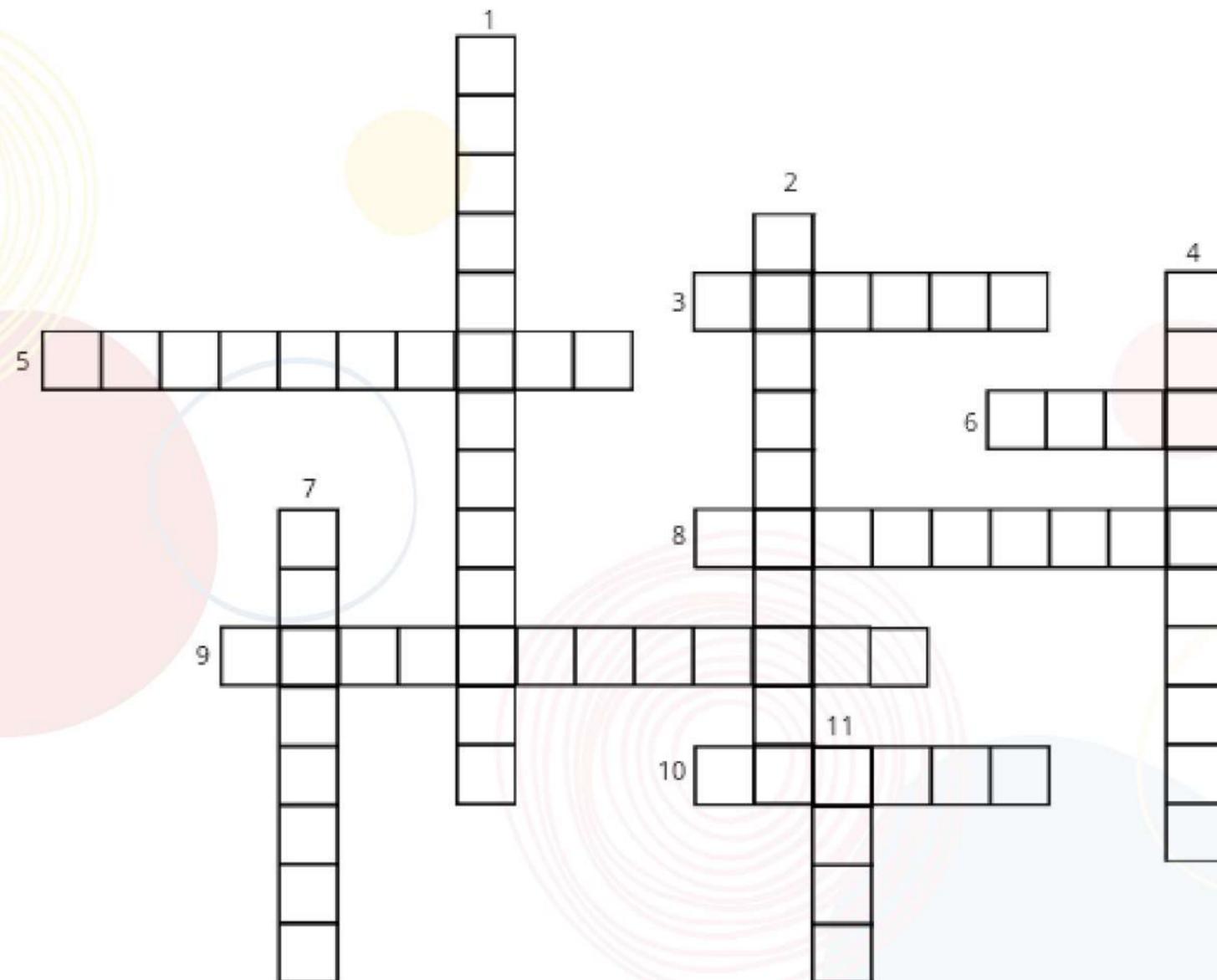
D

A

Trouvez la sortie !

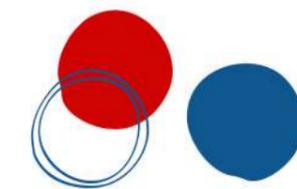
Reliez les jeux avec leurs éléments

- Skull 
- Carcassonne 
- Hanabi 
- Splendor 
- Takenoko 
- Azul 
- Akropolis 



Trouvez les jeux et jouets correspondants aux indices ci-dessous.
Les réponses pour les numéros en gras sont composées de plusieurs mots.

- 1 Pour les futurs médecins... ou pas**
- 2 Presque tous les chemins mènent au trésor
- 3 Fameux jeu d'arcade
- 4 Jeu de déduction coloré
- 5 Casse-tête à facettes**
- 6 Jeu d'adresse de cours de récré
- 7 Jeu de physionomie**
- 8 Attention il va sauter**
- 9 Nourris-moi vite !**
- 10 L'art de l'emboîtement
- 11 Pas sorti de son oeuf
- 12 Peluche de la bienveillance



Retour à l'enfance

Programme

Le matin

Conférence

L'enfant au cœur des décisions

L'après-midi

Ateliers

Les ludothèques territoires de l'enfance

Nathalie Roucous

Maître de conférences
en science de l'éducation à Paris 13

La pédagogie de la liberté

Louis Létoré

Directeur de la Maison de Courcelles

Les boîtes à jouer

Emma Perrot

Responsable de formation et coordinatrice
du projet de l'association "Jouer pour Vivre"



Projection de "Permis de jouer"

Film de **Chloé Inguenaut**

en présence de **Nadège Haberbusch**
Codirectrice et formatrice à la Ludothèque
Les Enfants du Jeu

Table ronde Permis de jouer

Nadège Haberbusch

Codirectrice et formatrice
aux Enfants du Jeu

Boîtes à jouer

Emma Perrot et Galatée Lemire

Responsable de formation et coordinatrice
du projet de l'association "Jouer pour Vivre"
et ludothécaire de l'Association des Jeux et
de la Culture

Expérience immersive

Brice Ducos et Clémence Carré
Ludothécaires et formateurs

Jeu symbolique

Mélanie Migault et Lucie
Ludothécaires Ô Fil du Jeu

Conférence

L'enfant au cœur des décisions



La place de l'enfant dans la société

Présentée par Nathalie Roucoux

Maître de conférences
en science de l'éducation à Paris 13

Il est compliqué de trouver des signes de reconnaissance de l'enfant comme étant un membre à part entière de la société avant les années 80 avec les premiers écrits de la sociologie de l'enfant. Hors comment peut-on voir ses besoins et ses désirs reconnus dans un espace si l'on n'est même pas reconnu comme une partie de la société ?

Mais une fois que l'enfant est pris en compte, son influence et ses actions vont avoir de plus en plus de poids. Toutes ses zones de présence vont être mises en lumière, du gouter d'anniversaire aux cours de récréation. Dans la sphère privée aussi, l'enfant commence à imprimer sa marque : il est consulté pour le choix des jouets, des activités, de la décoration de la chambre...

La rue aussi a changé sous le coup de la reconnaissance accrue des enfants : l'urbanisme va commencer à prendre en compte les besoins en accessibilité des enfants tandis que les terrains d'aventure et les boîtes à jouer font leur nid.



L'exemple de la Maison de Courcelles

Présentée Louis Létoré

Directeur de la Maison de Courcelles

Située en Haute Marne, dans une territoire d'ultra ruralité, la maison de Courcelles a été créée en 1979 afin d'offrir un espace de découverte et de création en tant qu'association de jeunesse et d'éducation populaire. Elle compte actuellement 32 salariés et plus de 60 bénévoles de 17 à 25 ans.

Offrant une belle alternative aux adultes choisissant pour les enfants (comme on a vu plus tôt), la maison de Courcelles place l'enfant au centre de toutes les décisions. Il est reconnu comme responsable de lui-même, capable d'agir et de co-gérer la maison. Au quotidien, chaque enfant est libre et se gère tout seul, que l'on parle des horaires, des activités.

"C'est l'enfant qui choisit quand l'activité qu'il fait est une activité pédagogique"

Offrir cette liberté là, c'est permettre à l'enfant de devenir acteur de tous ses moments, sans contraintes, rendant l'apprentissage plus libre.

"At the edge of the chaos"

La situation ne va pas pour autant célébrer l'enfant-roi. On prépare juste l'enfant à la gestion en groupe. L'adulte est aussi là pour prévenir des dangers et fixer les limites.



Du playwork au terrain d'aventure

Présentée par Emma Perrot

Responsable de formation et coordinatrice du projet de l'association "Jouer pour Vivre"

Repenser les espaces dédiés aux enfants, c'est aussi penser à des endroits où les enfants font la loi et expérimentent, sans adultes. C'est le but des terrains d'aventures, développés par l'association Jouer pour Vivre.

Pour ce faire, on s'inspire des travaux du Dr Shelly Newstead avec le playwork qui repense l'animation. En parallèle se développe "l'infantisme", un mouvement de "libération des enfants". Leur but commun : que les enfants fassent ce qu'ils veulent faire et non ce qu'ils doivent faire.

Pour permettre une gestion plus ludiques, picto et objets sont présents pour déterminer les choses : rentrer son pingouin dans l'igloo pour marquer qu'on est rentré d'activité, mettre un gilet de sécurité pour marquer son rôle de superviseur, des panneaux jour/nuit pour indiquer les temps de sommeil/éveil.

À partir de là se développe le Scrameplatz renommé "Adventure Playground" par Lady Helen Hurtwood : c'est le début des terrains d'aventures. Dans ces endroits, on va chercher à fournir de l'attrayant et de la nouveauté pour les enfants. Une fois le terrain en place, c'est à l'enfant de jouer.

"Comment notre expérience du jeu enfant impacte notre vie d'adulte ? Qu'est-ce que ça vient révéler de nous ?"

Mais une fois ce jeu commencé, que reste-il de notre posture d'animation ou de médiation ? Comment peut-on être présent dans le jeu sans le diriger ? Là est l'importance de la pratique réflexive qui va donner une part importante à notre expérience en tant qu'enfant dans notre compréhension de ce qu'il se passe en jeu.

Focus sur le film "Permis de jouer"

Laisser les enfants jouer sans intervenir, dans un espace qu'elles choisissent d'habiter à leur manière, avec leurs histoires. Voilà les images qu'à souhaité capturer Chloé Inguenaud dans son documentaire "Permis de Jouer" tourné aux Enfants du Jeu (Saint Denis - 93) et qu'elle a partagé au début de l'après-midi du forum professionnel.

Durant 45 minutes, on y découvre comment les enfants sont quand les adultes ne se mêlent pas de leurs moments de jeu. Les histoires fantastiques viennent y rencontrer des éléments du quotidien, les moments d'aide existent en parallèle des instants de violence. Dans ces jeux, on ne parle pas sérieusement des résultats scolaires, des disputes à la maison ou des obstacles quotidiens mais on les joue pour les rendre plus accessibles, plus acceptables et même plus drôles.

Lors de la projection, les personnes dans la salle renouent avec le plaisir de l'observation : regarder ce qu'il se joue dans le documentaire sans chercher à intervenir, sans chercher à poser des règles, sans chercher à s'inviter dans le jeu. Une belle leçon pour toutes et tous !

Le jeu
c'est pas du tout
votre problème. on
règle ça entre
enfants. C'est mes
amies. on se
comprend



Les ateliers

Après une matinée de conférence et une projection pour réfléchir ensemble, il était temps de passer à l'action ! Deux sessions de 4 ateliers se sont déroulées pendant l'après-midi pour permettre à tou.te.s les participant.e.s de mettre à l'épreuve la place qu'elles imaginent pour l'enfant dans les ludothèques.

Table ronde "Permis de jouer"

Pour faire suite à la projection du documentaire "Permis de jouer", Nadège Haberbusch, co-directrice des Enfants du Jeu où le film a été tourné, proposait un moment de questions-réponses sur les images vues et les expériences vécues. Des questions très pratiques y sont abordées comme "comment réagir face à la violence ?" ou encore "comment gérer la venue des enseignant.e.s dans la ludothèque ?". Une pensée surnage : "notre travail c'est de répondre aux besoins de l'enfant"

Expérience immersive

Derrière ce titre énigmatique se cache une expérience que la promotion a souhaité mettre en place : que les adultes se retrouvent malgré eux dans la posture des enfants, faisant face à un étalage de jeux alléchants mais étriés dans des règles incompréhensibles. C'est ainsi que des groupes se sont, par exemple, vu demander d'arrêter de jouer pour faire "des chiffres et des lettres". Ce moment a permis de se questionner sur les moyens pratiques optimums pour accueillir les enfants en ludothèque : quels jeux ? quelle jauge ? quels adjuvants

Jeu symbolique

Là encore, les adultes ont donné de leur personne en jouant eux-mêmes avec toute une panoplie de jeux symboliques dans une thématique médiévale. Dans le jeu, c'est souvent les déguisements qui sont pris d'assaut avant que l'on se dirige vers les structures et les histoires plus complexes. Une fois le temps de la discussion venue, les participant.e.s évoquent l'espace symbolique de leur ludothèque. Le constat est souvent le même : l'espace est trop petit, peu représenté et bien trop figé. Les enfants sont parfois consultés mais les envies varient souvent et le temps manque. En fin de séance, la notion de mutualisation est même évoquée. Et pourquoi pas ?

Boîtes à jouer

Dans le jardin de l'IUT, une grande pile d'objets divers et variés attendent juste d'être utilisés pour nourrir l'imaginaire des participant.e.s. On y a vu des personnes rouler en déambulateur, construire une balançoire qui éjecte, faire une sculpture en tuyaux de plastique, crier "arrêtez les manifestants !!" avec un petit panier sous le bras, faire un masque d'escrime avec un dessous de plat mais surtout s'amuser à tout casser et regarder en souriant.



Vu et entendu lors des ateliers



Dans ma ludo, on interdit aux enseignants de demander quelque chose aux ludothécaires

Moi ça m'a mis en réflexion sur pourquoi pas défendre coûte que coûte le jeu libre comme on l'entend.



On n'a pas perdu notre âme d'enfant

Peut-être que pour l'enfant le plus intéressant c'est de ne pas être avec les parents.

Mais faut que tu fasses une luge pour descendre l'escalier !



Retour en images



Nos coups de cœur

Découvrez nos coups de cœurs, récents ou non, qui ont du succès dans nos ludothèques et surtout auprès du jeune public.



Cette année un coup de cœur en jeu enfant revient à **Premier de Cordée** de chez Auzou notamment sa version XXL. C'est un jeu de stratégie et de course en duel pour être le premier à atteindre le sommet de la montagne. Nous l'avons fait jouer à plusieurs enfants et familles et il plaît autant aux enfants qu'aux parents.



Le jeu **Mémotager, jour de récolte** est un joli jeu en bois et en feutrine. Pour les plus de 3 ans chez Vilac. Un jardinier est installé au milieu du potager. Mémotager : au lieu de retourner des cartes, on "déterre" des légumes. L'objectif est de trouver 2 légumes identiques. Une variante : jour de récolte. Le but est d'obtenir les légumes qui composent notre soupe (indiqués sur une carte). Dans tous les cas attention aux lapins grignoteurs !



Un matériel proche d'un jouet, des règles et une thématique familiale, **La Planche des Pirates** de the Flying Games est pour nous un des jeu de l'année ! Parfait pour le jeu en famille, les enfants peuvent le prendre en main après quelques parties et partagent le plaisir d'un jeu comme s'il s'agissait d'un jouet de simulation. Un produit parfaitement édité, jusqu'au design de la boîte où le rangement se fait naturellement. Les joueurs passeront allègrement du jeu de règles au jeu symbolique. Le tout, pour un prix des plus juste.



L'étoile sensorielle Orionis de Petit Boum est remplie de liquide coloré, de paillettes et de fluide fluorescent brillant dans le noir. Cette étoile est un vrai morceau de galaxie ! Il suffit de mettre en mouvement ses éclats d'étoiles et jouer avec la lumière pour créer de superbes effets. Une belle invitation à la découverte, l'éveil des sens, mais aussi au calme et à l'apaisement. Facilement préhensible, elle peut être utilisée dès 12 mois.



Cette année, nous avons beaucoup aimé faire découvrir en ludothèque **Super Miaou** de Space Cow. Ce petit jeu est une initiation parfaite à la mécanique de « Deck Building » jouable à partir de 6 ans, où les plus jeunes vont tenter de récupérer en même temps dans leurs mains un chat et une cape pour en faire un Super Chat ! Au programme : mélange façon « machine à laver », achat de pâtée au marché et même une poubelle pour se débarrasser des cartes !



On est ravi que **Mon Puzzle Aventure : Dragon** de chez Gameflow ait remporté l'As d'Or dans la catégorie Enfant au dernier FIJ. Cette réinvention originale du classique jeu de puzzle fait mouche. En effet, une fois que toutes les pièces sont en place, l'aventure commence. L'enfant doit alors retirer les pièces dans un ordre précis pour révéler une histoire passionnante. De quoi rendre ludique un rangement de puzzle !



La **Tablette Magnette** de chez Guidecraft a beaucoup de succès dans notre ludothèque. Avec ou sans fiches modèles, mettez-en deux ou trois sur une table et soyez sûr.e.s qu'elles seront utilisées par les enfants de tout âge mais aussi par les adultes. En bonus : cette sensation satisfaisante quand on efface son dessin !



Kikou le coucou chez Haba : à partir de 4 ans, de 2 à 5 joueurs pour des parties d'une durée de 15 min. Le but est d'aider Kikou à créer son nid afin d'y placer des œufs en premiers avant les autres joueurs mais il faudra faire preuve de minutie afin de ne pas faire tomber les œufs. Le premier joueur qui arrive à placer tous ses œufs dans le nid gagne.



Bermuda Pirates de Foxmind Games ! Nous trouvons que c'est un jeu tout terrain qui marche bien avec tout type de public. Ce jeu réussit toujours à créer du suspens et du rire autour de la table ! La force de ce jeu c'est son côté très visuel qui plaît aux adultes comme aux plus jeunes. Il marche bien avec les maternelles juste pour le plaisir de la manipulation.



La Colline aux Feux Follets de Gigamic : le concept est de faire glisser des billes sur un plateau incliné. Si elles touchent un apprenti sorcier, qui représente les joueurs, il avance jusqu'à la case suivante, correspondant à la couleur de la bille. Si la bille touche une sorcière, c'est elle qui avance. Le but est d'amener les apprentis en bas de la colline avant les sorcières.



Coucou hibou Coucou de chez Gigamic est un jeu coopératif pour les 5-9 ans qui amuse petit comme grand. Le but du jeu est d'amener les hiboux dans leur nid avant que le soleil ne se lève. La mécanique est semblable à celle d'un Colorami. L'intérêt en plus de ce jeu est qu'il rappelle le titre de la comptine "Coucou hibou Coucou".



Association des étudiant·e·s DUGAL et LPMJGL

Comment ne pas chercher à donner le meilleur de soi quand, dès la première minute, l'adjectif qui est attribué à sa promotion est "merveilleux" ? Alors que la première chose qui vient à l'idée en lisant ce mot est une chose superbe, il n'est pas difficile une fois rencontré·e·s les membres de cette formation d'y voir son deuxième sens : le conte et la narration. Une chose est sûre : cette promotion est un groupe de raconteur·se·s d'histoires.

Tout au long de l'année, les histoires, on les a racontées pendant des vrais moments de médiation par le jeu (ça tombe bien, c'est l'intitulé de la formation) que ce soit lors des ateliers pratiques des cours, pendant les nombreuses soirées-jeux auxquelles nous avons pu participer ou même que nous avons pu organiser ou encore pendant tous les moments de retrouvailles en dehors des cours pour les fameux "temps informels" que l'on nous a conseillé vivement de mettre en place (à raison !).

Et les Galopins dans tout ça ?

Des soirées-jeux au forum professionnel, nous n'aurions pas été à même d'organiser tous ces moments sans le cadre des Galopins. Cette association a été créée afin d'accompagner les étudiant·e·s en formation DUGAL (Diplôme Universitaire Gestion et Animation de Ludothèques) et LPMJGL (Licence professionnelle Médiation par le Jeu et Gestion de Ludothèques) en leur fournissant le cadre légal et administratif pour mener à bien tous les projets dans des conditions réelles et professionnelles.

Mais les Galopins peuvent donner encore plus ! Cette année, l'association s'accompagne d'un réseau d'alumni qui permettra de mettre en contact toutes les ancien·ne·s et actuel·le·s étudiant·e·s sur une plateforme dédiée. Ce sera l'endroit parfait pour échanger des recommandations d'événements, des offres d'emploi et même des bonnes pratiques.

Rendez-vous
l'année prochaine
Jeudi 15 mai 2025 !

