

#1 *Créer*

- 7 L'accessibilité : de la conception à l'édition de jeux
- 13 Redécouvrir son quartier par le jeu
- 17 Jouez, c'est bon pour la santé !
- 20 De la rue au plateau. Créer un jeu pour exister
- 23 Un jeu pas si stupide !
- 26 Le droit et l'accès à la création. Portail ou pont-levis ?



#2 *Relier*

- 31 Les ludothèques : accessibilité et mise en jeu
- 35 Jouer à tout âge
- 37 GraSpac, la solidarité par le jeu
- 39 Jouer à l'hôpital
- 41 Sous le jeu, la mise en confiance
- 43 Tester les relations en toute sécurité
- 44 Le jeu est-il un objet politique ?



#3 *Apprendre*

- 49 Jeu et compétences mathématiques
- 51 Le jeu en formation d'adultes
- 53 Jeu m'amuse au musée
- 55 L'Artoquest
- 56 L'escape room, un monde d'évasion ?



#4 *Le guide des sorties ludiques*

- 59 Ludothèques
- 63 Boutiques spécialisées
- 65 Clubs et associations ludiques
- 67 Animations et soirées jeux
- 69 Outils pédagogiques





**BGF MAG EST UNE PUBLICATION
DU PÔLE CULTURE DU BRUSSELS GAMES FESTIVAL**

COORDINATION :

Tanju Goban

ONT CONTRIBUÉ À CE NUMÉRO :

Agnès Brison, Anaïs Kabongo, Anaïs Mauzet, Arnaud Dubuc,
Arnaud Van Hecke, Christian Marchal, Delphine Bolly, Jacques Remacle, Jean-Emmanuel Barbier,
Jo Lefebure, Joëlle Lamon, Laetitia Severoni, Laurent Verbruggen, Maxime Verbesselt, Michel Van
Langendonckt, Nicolas Ovigne, Olivier Grégoire, Sabrina Messahal, Sylvie Van den Steen, Virginie Tacq.

CONCEPTION GRAPHIQUE : Paul d'Arte

ILLUSTRATION ORIGINALE : Florence Bolsée

TRADUCTIONS : Jo Lefebure, Anne Löenthal

RELECTURES ET CORRECTIONS : Ani Paitjan, Michelle Rohart, Pascal Peerboom, Alexandre Ansay

CRÉDITS : Boitecast TV (3, 4, 5, 43, 44-45), Space Cowboys (7, 10-11), Repos Production (8), Patrimoine
à roulettes (13, 14), Let's Play Together (16), l'Autre « lieu » (17, 19), DoucheFlux (20-21), Secteur
ludothèques de la Cocof (23, 24, 31, 32-33), Speculoos (35), GraSpAc (37), Act in Games (39), Let's Play
Together (41), Winning Moves (46), Joëlle Lamon (49), Anaïs Kabongo (51), Musée Royaux d'Art et
d'Histoire (53, 54), Point Culture (55), Enigma (56, 57).

LE PÔLE CULTURE DU FESTIVAL EST PORTÉ PAR :

le Centre Bruxellois d'Action Interculturelle, Ludo asbl, le collectif Ludilab, le Laboratoire Jeux & Mondes
Virtuels (Lab-JMV), Action et Recherche Culturelles asbl et Boitecast TV.



Le Brussels Games Festival est soutenu par la Fédération Wallonie-Bruxelles, la Région de Bruxelles-Capitale, la Commission communautaire française, la Ville de Bruxelles, la Commune d'Etterbeek, le Musée royal de l'Armée, le Musée du Cinquantenaire, Bruxelles Environnement et visit.brussels.



EDITEUR RESPONSABLE :

Tanju Goban • Ludiris asbl - avenue de Stalingrad 24 - 1000 Bruxelles • +32 (0)2 289 70 63
info@brusselsgamesfestival.be • www.brusselsgamesfestival.be

© Tous droits réservés



Edito

L'accessibilité au jeu et par le jeu est le thème choisi cette année par le Pôle Culture du festival qui pilote le volet « Jeux & Société ». Ce thème est au cœur de notre projet : rendre le jeu accessible à tous, quels que soient l'origine, la condition sociale, l'âge, le genre ou le handicap. Le jeu crée des opportunités de rencontres et d'échanges, dans une ambiance détendue et conviviale, sans obligations, contribuant à réduire les barrières culturelles, socioéconomiques, psychologiques, linguistiques ou encore physiologiques (handicap).

Aujourd'hui, plébiscité comme créateur de lien social, le jeu peut donc représenter un atout non négligeable pour tous les opérateurs culturels qui sont confrontés à la question des publics et à la manière dont les personnes qui les composent réagissent ou non à l'offre programmée. Entre sensibilisation, facilitation de l'accès à la culture et participation, l'animation socio-ludique fournit un éventail d'outils, d'expériences et de réflexions pour mieux appréhender la réalité des personnes hors-champ des institutions dédiées à la culture.

Mais comme toute production culturelle, le jeu a aussi son langage, sa grammaire qui permet de « lire le monde ». Or l'accès à ce langage n'est pas inné, il est le fruit d'une éducation, d'un apprentissage, tout comme l'accès à un spectacle de danse, la lecture d'un roman ou la compréhension d'une œuvre picturale. On pourrait, sans trop exagérer, parler de « fracture ludique », en ce sens que le non accès au jeu concret, socialisant et partagé pourrait devenir à terme un élément discriminant.

Le jeu de société, comme produit culturel, a aussi besoin de médiateurs, ou en terme plus poétique, de « passeurs de jeux ». Ils sont dans des ludothèques, des institutions et des associations qui oeuvrent à l'intersection du culturel, de l'éducation, de la formation continue et du loisir. Ils travaillent avec des publics pour lesquels la « démarche ludique » n'est pas forcément naturelle ou spontanée. Ils utilisent le jeu comme support à la communication et à l'apprentissage, comme outil thérapeutique, ou encore comme vecteur de solidarité, d'émancipation sociale et de développement individuel. Nous avons voulu donner un coup de projecteur sur quelques initiatives remarquables et les partager avec le plus grand nombre.

L'ouvrage est divisé en quatre séquences. Les trois premiers chapitres sont organisés autour de trois approches complémentaires de l'acte de jouer : créer, relier et apprendre. Dans la quatrième et dernière partie, un petit guide des sorties ludiques complète utilement ce premier numéro du BGF Mag avec des dizaines d'adresses et d'informations pratiques qui traduisent le dynamisme du secteur du jeu à Bruxelles.

Enfin, le collectif Ludilab propose une série de portraits de joueurs sous forme de tags ou mots-clés : au fil des pages, au fil des âges, le jeu comme il est vécu par ses premiers intéressés.

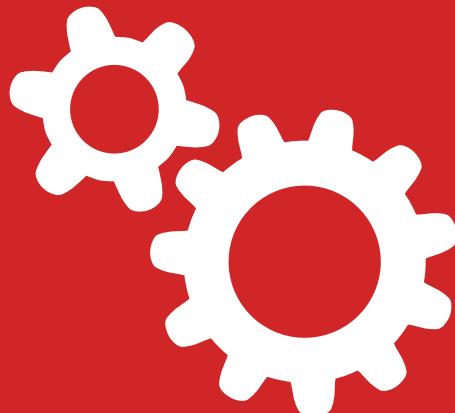
Le BGF Mag a été conçu pour des lecteurs complices. Vos critiques, impressions, suggestions seront toujours les bienvenues.

Bonne lecture.



1

Créer





L'accessibilité : de la *conception* à l'*édition* de jeux

Pour un jeu comme pour tout objet (ou set d'objets), l'accessibilité est sa capacité à ne présenter aucun obstacle d'utilisation et, par extension, à s'adresser au plus grand nombre d'utilisateurs. Joueurs passionnés, étudiants en sciences et techniques du jeu, game designers ou éditeurs en herbe, à vos plumes, rien ou presque n'a été publié sur le sujet, du moins en français. Faisant un rapide tour d'horizon de ces obstacles potentiels, cet article se contentera donc de lancer en place publique quelques pistes de réflexion jusqu'ici trop souvent réservées aux professionnels.

Deux catégories se dégagent : le matériel (accessibilité externe du jeu) et les règles (accessibilité interne du jeu). La première concerne plutôt les éditeurs, la seconde, plutôt les concepteurs.

1. L'accessibilité du matériel

Pour qu'un joueur ait accès à un jeu, ce dernier doit être accessible à la fois physiquement, financièrement et intellectuellement.

Le plus grand obstacle intellectuel se révèle en fait socio-éducatif. Comme toute pratique culturelle, la culture du jeu de société (à règles) est une éducation qui se transmet et se partage d'abord en famille, à l'école et entre amis. Elle s'apprivoise progressivement entre 5 et 9 ans. Apprendre à respecter des règles, à gagner et à perdre est tout sauf évident et nécessite un accompagnement pas toujours assez investi. « Prenons le temps de vivre

ensemble » conseille Yapaka. Les jeux constituent ici les plus merveilleux des outils. Par ailleurs, discuter le contrat ludique avant la partie (« on disait que... ») est un prélude très utile et trop rare pour les jeux à règles préétablies pratiqués en Occident. Les règles dans la boîte gagnent donc à proposer des variantes et inciter les joueurs à se les approprier en fonction des circonstances.

Enfin, dans nos sociétés industrielles mondialisées, d'une part les grandes fédérations sportives marginalisent les jeux sportifs traditionnels, d'autre part le grand public perd la culture des jeux de pions et de cartes traditionnels (d'auteur inconnu et aux règles de tradition orale, non écrites) ou celle des jeux sans matériel, pour adopter progressivement des jeux d'édition qui n'en sont que de chatoyantes transpositions commerciales. Citons Monopoly® ou Puissance 4® puis Uno® ou Jungle speed® au siècle dernier, puis plus récemment d'autres tels les Loups



“Si le joueur ne va pas au jeu, c'est le jeu qui doit aller au joueur. ”

garous de Thiercelieux®, Time's up® ou Dobble®. Le secteur public a ici un rôle important à jouer afin de pérenniser des pans entiers de notre patrimoine culturel aujourd'hui en danger faute de rentabilité.

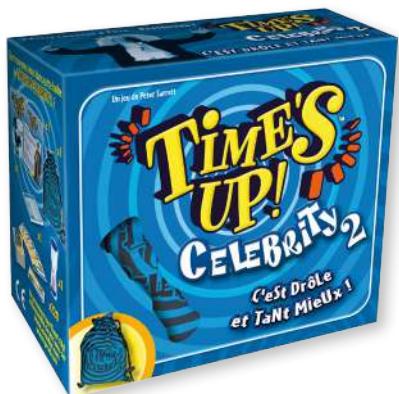
Dis-moi à quoi tu joues, je te dirai à quelle classe sociale tu appartiens (et vice et versa !)

Le jacquet est plus populaire que les échecs, le tennis de table que le golf, les jeux vidéo en ligne que les jeux d'édition contemporains en boîte ! Même si le phénomène s'est élargi, le renouveau des jeux d'édition contemporains (culture dynamique, de plus en plus riche, et diversifiée à l'extrême) concerne avant tout une niche spécifique de joueurs. Le plus souvent des « adolescents » de 17-35 ans plutôt socia-

lement favorisés et collectionneurs, qui ne représentent probablement (les chiffres exacts font défaut) guère plus de 5 à 10 % de la population française et francophone belge et, semble-t-il, à peine plus en Allemagne. Ceux-ci peinent à absorber les quelques 800 nouveautés qui paraissent désormais chaque année en jeux de société.

Stands d'initiations lors d'un maximum d'événements grands publics, liens vers des parties et/ou explications de règles filmées, versions en ligne, tablettes et iphones, les éditeurs ont bien compris l'importance d'élargir cette niche. Le métier d'animateur, de metteur en jeu, est plus que jamais consubstantiel à l'éducation aux jeux de société ; il a de beaux jours devant lui pour autant qu'éditeurs et pouvoirs publics se résolvent enfin à la valoriser à sa juste valeur.

Si le joueur ne va pas au jeu, c'est le jeu qui doit aller au joueur non seulement par l'explication des règles, mais également par une accessibilité physique (disponibilité) et financière (prix) la plus large possible. Le nombre d'exemplaires du premier tirage, le niveau de distribution du jeu (grandes surfaces, grandes surfaces spécialisées, boutiques spécialisées et/ou boutiques en ligne...), la fourchette visée pour le prix de vente final (10 €, 15 à 20 €, 25 à 30 €, 35 à 40 € ou 45 € et plus...) et les campagnes de



Repos prod, de la simplicité de Time's Up!® (2005) à la complexité de Ghost Stories® (2008)

communication sont bien évidemment des choix de positionnement stratégiques essentiels et classiques pour l'éditeur. Quant aux ludothèques, clubs de jeux et marchés de seconde main, bien que très peu soutenus par les pouvoirs publics, ils aident modestement à diffuser plus largement la culture des jeux d'édition. On peut dès lors regretter que ceux-ci s'accumulent majoritairement sur les étagères privées de collectionneurs-joueurs sans même parfois être joués, mais cela devrait mener à terme à un marché parallèle similaire à celui des œuvres d'art, déjà observable dans le cas des jouets. Ce nouveau statut qui consacre un peu plus leur valeur patrimoniale d'objets culturels au-delà de celui d'objets de consommation n'est pas dénué d'enjeux commerciaux et est parfois sciemment orchestré par les mains d'édition. Il n'aide pas à leur accessibilité.

Enfin, l'illustration et la qualité du matériel proposé ainsi que son caractère adéquat par rapport au public visé participent à son attractivité et garantissent le respect des normes légales (sécurité, éthique...). La prise en compte et l'inclusion de publics à besoins spécifiques (malvoyants, personnes âgées, mobilité réduite...) nécessitent des adaptations et des critères ergonomiques relevant de l'accessibilité physique du jeu. Ces critères, de même que les éco-labels, le commerce équitable, le respect de l'auteur..., de nature à augmenter le prix de revient, sont rarement parfaitement pris en compte ou à l'inverse font partie intégrante de l'image de marque de l'éditeur dès lors spécialisé (parfois au détriment de la qualité ludique...).

Son travail étant lié à la fois au matériel et à la thématique portée par les règles, l'illustrateur de jeux d'édition s'affirme progressivement comme un partenaire indispensable de l'auteur et plus encore de l'éditeur. La qualité de son travail est d'autant plus essentielle que, plus qu'un titre ou un slogan, il forge souvent la représentation première dominante du jeu aux yeux du public.

Ameritrash vs Eurogames

Tous les jeux sont des abstractions plus ou moins thématiquées de la réalité, des miroirs de l'époque qui les produit⁽¹⁾. Schématisons : le processus de création dit « à l'anglo-saxonne » se construit entièrement autour d'un thème et aboutit à un jeu immersif aux illustrations foisonnantes, au matériel luxuriant et aux mécanismes simples, réalistes et classiques. Les jeux « à l'allemande », procèdent à l'inverse d'un

thème et d'illustrations plaqués artificiellement sur des mécanismes abstraits plus ou moins riches et originaux. Bien entendu, aujourd'hui, chez les game designers francophones comme ailleurs, tous les modèles intermédiaires se rencontrent.

Un thème bien investi, un fil conducteur, une mise en situation initiale et le réalisme du matériel aident à rendre le jeu plus accessible aux joueurs. Les jeux de pions abstraits ont aujourd'hui plus de mal à s'imposer, et lorsqu'ils y parviennent, ils sont souvent portés par un matériel esthétique et des matières nobles.

2. L'accessibilité des règles : la jouabilité

L'élément fondateur du jeu est l'attitude ludique qui consiste à prendre une distance « juste assez bonne » avec la réalité⁽²⁾. Ici encore, le thème et le degré de simulation peuvent donc aider à l'accessibilité du jeu. Mais le joueur accepte d'autant plus facilement de basculer dans la réalité seconde du jeu aussi et surtout parce que ses règles et sa finalité en sont plus simples, claires et nettement définies que celles de la vie réelle. Le jeu permet d'expérimenter les incertitudes de la vie liées aux autres, à l'environnement ou à la fortune divine dans un petit monde sécurisant, nous dit Pingaud tout en évoquant Sartre⁽³⁾.

Créateurs et auteurs, deux approches

Ludivine, la muse de la création ludique, se penche sur tous les berceaux, mais elle se rendort trop vite (dès l'adolescence) chez la plupart d'entre nous. En schématisant à nouveau à l'extrême, on peut diviser le monde des concepteurs de jeux adultes en deux catégories bien distinctes notamment dans leur prise en compte de l'accessibilité : d'une part, les créateurs ; d'autre part, les auteurs.

Un créateur est un artiste qui exprime un message personnel par son art. Ses productions partagent une même patte identifiable, voire une certaine redondance. L'artiste a peu de recul, d'humour par rapport à ses créations. Il crée pour exister. C'est une quête d'absolu, d'universalité, un acte solitaire et désintéressé. L'accessibilité ne l'intéresse pas au départ, mais trouver un public, fût-il restreint, avec lequel il entre en symbiose est pour lui une précieuse consécration, fût-elle modeste. Sans conces-



sion et allant jusqu'à sacrifier son confort matériel si nécessaire, le créateur illustre et édite lui-même ses productions. Seuls quelques-uns, à la fois particulièrement doués, opiniâtres et chanceux, accèdent à la célébrité. Citons Kris Burn (Don&co) et Claude Leroy (Fidudé puis Jactalea) dans le domaine des jeux de pions abstraits, et Alan Moon (White Wind au départ) et, dans une certaine mesure, Martin Wallace (Warfrog), dans le domaine des jeux de simulation en boîte.

Un auteur est un artisan à la grande culture ludique. Un joueur passionné qui produit des jeux comme on adapte une nouvelle recette de cuisine, en essayant de nouvelles combinaisons et/ou proportions d'ingrédients afin de tester de nouvelles saveurs. C'est un professionnel en herbe qui tente de vivre de ses réalisations. Il est à l'écoute des joueurs, du marché. Le partage, mais aussi l'édition et la diffusion (et la vente) de ses jeux sont des finalités essentielles de son activité. L'accessibilité est au cœur de ses préoccupations. Afin de l'améliorer, il travaille en équipe avec ses amis testeurs, ses éditeurs voire en binôme avec d'autres auteurs, et dans une certaine mesure avec son public. L'immense majorité des concepteurs actuels de jeux appartient clairement à cette seconde catégorie, même si quelques-uns parmi les plus reconnus tels Wolfgang Kramer ou Antoine Bauza, allient certaines qualités des créateurs à celles des auteurs.

Complexité des mécanismes et structure relationnelle

Comme évoqué ci-dessus, afin de séduire le plus grand nombre, les jeux doivent être simples, mais pas trop... pour qu'il y ait défi mais que celui-ci paraisse

accessible tout en laissant une place suffisante à l'incertitude.

Conforme au slogan vendeur de l'Othello®, « une minute pour l'apprendre, une vie pour l'explorer », le go est d'une simplicité enfantine au niveau des règles, mais d'une complexité stratégique abyssale. Attention, l'absence de hasard dans un jeu peut augmenter le caractère compétitif et décourager nombre de joueurs qui ne peuvent expliquer l'échec par un manque de chance. A l'inverse, trop de hasard ne permet pas aux joueurs de s'approprier le mérite de la victoire par leurs choix judicieux. Tout est affaire de dosage.

Les jeux tactiques (choix immédiats ou de courts termes) sont ainsi plus accessibles que les jeux stratégiques (long terme) dont la complexité, mais aussi le plaisir du défi, se situent dans la maîtrise réflexive. Les jeux stratégiques complexes sont des jeux de niche. Ils sont peu rentables pour les éditeurs et se font de plus en plus rares.

Par contre les jeux rapides qui flattent le joueur, lui



donnent des choix simples et des récompenses intermédiaires immédiates (comme nombre de jeux vidéo), sont particulièrement prisés et addictifs. C'est la grande mode des jeux conviviaux ou *party games* dont les parties s'enchaînent rapidement, si bien que le fun prend le pas sur la victoire et relativise la défaite parfois à tel point qu'elle devient secondaire. Du consommable aux règles immédiates, efficace pour le plus grand nombre, mais qui laisse à d'autres un goût de trop peu ou de « déjà vu ».

D'autres jeux associatifs paraissent plus intéressants. Ils offrent des récompenses réelles mais dont la portée est symbolique. Le défi de communication dans *Concept*®, le plaisir de se raconter dans *Brin de jasette*®, d'improviser dans *Comedia*® se suffisent à eux-mêmes, on se fiche de la récompense (respectivement des lampes, des pierres et des « applaudipoints »).

Qu'ils soient collaboratifs ou coopératifs, les jeux solidaires que l'on gagne ou que l'on perd tous ensemble sont également souvent très accessibles pour une autre raison : les stratégies sont partagées puisque tous les joueurs font partie de la même équipe, ce qui permet l'initiation en douceur des débutants. Une structure relationnelle compétitive d'équipes

peut par ailleurs adoucir la compétition et la rendre plus accessible qu'un jeu individuel.

Nombre de joueurs et durée de la partie

La souplesse au niveau du nombre de joueurs est un autre facteur d'accessibilité. Certains auteurs prévoient des variantes à 2 et même en solitaire, ainsi que des fourchettes beaucoup plus larges. Mais, en définitive, une majorité de jeux paraissent d'abord sous une version formatée et avec un matériel limité à 3 ou 4 joueurs, les éditeurs prudents prévoyant une extension pour 5 ou 6 seulement en cas de succès.

La durée de jeu devrait être mentionnée sur les boîtes « par joueur », d'autant plus si l'auteur n'a pas eu la bonne idée de proposer des phases de jeux jouées simultanément par tous les joueurs.

Notons que de telles phases augmentent également la tension et sont de ce fait à double tranchant du point de vue de l'accessibilité.

Un jeu complexe est d'autant moins accessible (et a d'autant moins de chance de trouver un éditeur) qu'il est souvent plus long. Les auteurs commencent à en tenir compte, avec ou sans leurs éditeurs, ils consentent à un long et douloureux travail d'épuration des éléments de règles superflus.

Alors que les jeux de plus de 2 heures étaient légions dans les années 80, un jeu dure aujourd'hui de 15 et 45 minutes en moyenne.



T.I.M.E STORIES (Space Cowboys)



en savoir plus

Heureusement, les « gros joueurs » devenus éditeurs se font parfois plaisir en publiant, après un juteux succès commercial « grand public », un jeu coup de cœur nettement plus complexe. Citons Ghost Stories® paru chez Repos Prod après Time's up® ou, plus récemment, Time stories® paru chez Space Cowboys après Splendor®. Ces deux jeux plus complexes demeurent néanmoins accessibles de par leur structure coopérative qui suppose des stratégies partagées et une qualité éditoriale remarquable. Gageons que les amateurs en verront d'autres du même acabit.

Michel Van Langendonckt

Président de LUDO asbl (www.ludobel.be), coordinateur pédagogique du diplôme de spécialisation en sciences et techniques du jeu, membre du jury de l'as d'or jeu de l'année en France depuis 2009.

(1) Cf. l'échelle d'Eric Solomon publiée dans la revue *Games & Puzzles* en 1980.

(2) Jean-Louis Harter, *Le jeu : essai de déstructuration*, 2002.

(3) François Pingaud, *Le jeu-projet : structure-hasard-liberté*, 2001.

Année de spécialisation en sciences et techniques du jeu

Crée à l'initiative conjointe de la Haute Ecole de Bruxelles-Defré et de la Haute Ecole Paul-Henri Spaak, cette formation diplômante reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles place le jeu au cœur de la pratique professionnelle. Elle s'adresse à tout bachelier ou titulaire d'un master, en particulier social, pédagogique ou paramédical. Elle forme des praticiens réflexifs ludologues, ludothécaires ou ludopédagogues, mais également des spécialistes du jeu susceptibles de développer des projets « game design » et/ou de répondre aux demandes de la filière commerciale du jeu et du jouet en pleine expansion.

Renseignements et inscription :

Haute Ecole de Bruxelles
Catégorie sociale Defré

1 Avenue De Fré 62 - 1180 Uccle

Contact :

Michel Van Langendonckt
+32 (0)2 374 00 99
mvanlangendonckt@heb.be



<http://ludobel.be/2014/07/12/sciences-et-techniques-du-jeu-specialisation-en-un-an/>



Jeu de cartes

Découvertes

Analyse

Race for the galaxy

Passionné par tous les aspects du jeu

28 ans
Arnaud

En soirées ludiques

Jeu de stratégie

Créations

Jeu de civilisations



Redécouvrir son *quartier* par le *jeu*

L'apprentissage de la citoyenneté passe notamment par l'appropriation de son lieu de vie. On entend par « lieu de vie » l'espace public ou les espaces privés ouverts au public. De la boulangerie au parc, de l'école à la rue, du bout de trottoir devant chez soi aux places publiques, tout notre environnement nous appartient autant qu'il appartient à la communauté. Mais comment retrouver la sensation d'être chez soi en dehors de son foyer ? Comment prendre soin de sa ville autant que de son hygiène de vie ? Le Jeu avec un grand « J » permet de véhiculer bien des savoirs et de développer pléthore de compétences. Mais l'enjeu est de taille !

Ce n'est donc pas sans une certaine fierté que je vais conter l'aventure que j'ai pu vivre avec Dina, Serhat, Mamadou D., Mamadou B., Gaëlin, Soumia, Saiedeh, Ibtissam, Denis, Youssef, Billal, Jaelle, Marianne, David, Sanae, Vanessa, Emanuel, Estera, Gabriel et Ali, les élèves de l'école n°8 de Schaerbeek.

Cette histoire commence par une initiative, celle de Patrimoine à roulettes, une association schaerbeekoise militant pour la valorisation du patrimoine. Avec l'envie de faire redécouvrir leur quartier aux élèves, Yves et Laurence prennent le pari de monter ce projet en partenariat avec Mélissa, l'institutrice,

ainsi que Thibaut et Nicolas, membres de Let's Play Together, une ludothèque nomade prônant le jeu de société comme vecteur de liens.

Un nouveau regard sur son environnement

La première étape consiste à faire prendre conscience aux élèves de l'endroit où ils vivent. Pour se faire, Patrimoine à roulettes, à la manière du « Cercle des poètes disparus », les guide pour qu'ils abordent leur lieu de vie sous différents points de vue. Ils partent ainsi revisiter leur quartier



depuis les hauts buildings. Ils prennent des photos et observent attentivement afin de pouvoir le reproduire sous forme de plan dessiné. Ils ont ensuite photographié des éléments colorés sur le trajet entre l'école et chez eux pour créer une œuvre composée de toutes les photos miniaturisées. Ils revisitent le quartier Gaucheret, rue par rue, pour se rendre compte de l'aménagement du quartier. Enfin, ils font une recherche de vieilles photos représentant le quartier d'antan. Bref, le quartier n'a plus aucun secret pour eux !

Devenir auteurs de jeu

Patrimoine à roulettes fait alors appel à Let's Play Together pour organiser la création d'un jeu avec les élèves autour de leur quartier. Cette dernière organise le projet en trois phases.

Premièrement, sensibiliser les élèves aux différentes dynamiques de jeu de société. Durant 4 demi-journées, les apprentis auteurs essayent une dizaine de jeux très différents les uns des autres. Ils découvrent ainsi que les jeux sont aussi des œuvres d'art très codées avec des

mécaniques, des thématiques, des compétences et des matériaux extrêmement variés. Chaque jeu apporte son lot de surprises, tant dans l'analyse qu'ils en font que du vécu qu'ils partagent avec leurs camarades.

Pour chacune de ces expériences, ils en retirent les points qu'ils ont aimés et ceux qu'ils n'apprécient pas à partir d'un questionnaire préétabli. On sent bien à ce moment que le projet est encore flou dans leurs têtes et qu'il n'est pas si facile de se prononcer sur « pourquoi j'aime / je n'aime pas ce jeu ? ». De plus, leur vision est encore troublée par l'énorme décalage entre le fait de jouer et l'aventure de créer un jeu.

Deuxièmement, faire ressortir les préférences des élèves et construire une mécanique de jeu avec ces dernières. Cette étape permet la mise en commun des impressions les plus représentatives et l'élection des axes pour l'élaboration des règles. A partir de ces informations, l'équipe de Let's Play Together forme un prototype de règles qu'elle soumet aux enfants pour l'ajuster en fonction des envies de chacun. C'est à ce moment-là que les auteurs de jeu en herbe se sentent vraiment dans un processus de création. On voit bien dans leur regard leur intérêt et la fierté de la réalisation



en savoir plus

de leur travail. Ils commencent à visualiser le déroulement de la partie et s'approprient le projet comme « leur jeu ». Les idées fusent dans tous les sens !

Troisièmement : le pitch. C'est le texte de présentation qui permet de contextualiser et de thématiser le jeu. Nous sommes des citoyens actifs et dynamiques au sein de notre quartier. Afin d'embellir et de participer à l'amélioration de ce dernier, nous serons chacun à notre tour le bourgmestre et tenterons de réussir des défis pour avoir la possibilité d'ajouter des éléments dans notre quartier pour qu'il y fasse bon vivre. La cohésion est de mise pour faire de notre environnement un lieu envie dans le monde entier !

De la règle à la concrétisation

C'est à présent l'heure de la fabrication du prototype. Laurence, la professeur d'art plastique, avec le soutien de Patrimoine à roulettes et de Mélissa, l'institutrice, organise cela. Le plateau de jeu représente le quartier de façon terne et avec peu de détails. On y retrouve essentiellement les voiries et la forme des bâtiments existants. Les constructions à gagner lors des défis sont, quant à elles, faites de blocs de bois de différentes formes et tailles et sont décorées par les élèves. Ils découvrent également dans les journaux des lettres pour faire les enseignes des nouveaux édifices construits.

Patrimoine à roulettes

Patrimoine à roulettes développe depuis 1998 sa vision de l'éducation par le patrimoine culturel, à travers la création d'animations, d'ateliers et d'outils didactiques, la conception de classes pédagogiques, l'organisation d'événements et d'expositions, la mise sur pied de formations et des publications. Le patrimoine culturel n'est plus seulement un objectif de savoir, il devient aussi un outil de découverte de soi et des autres, un véritable moyen de communication entre citoyens. Les approches sensorielles, ludiques, non savantes, hédonistes et cognitives du patrimoine culturel et des arts proposées par Patrimoine à roulettes mélangeant les genres et les angles de vues : place à la créativité !

Les actions s'inscrivent dans le temps, cherchent le partenariat et s'adressent à tout public : élèves, professeurs, formateurs, famille, monde de l'entreprise, institutions compétentes en matière d'éducation, patrimoine, environnement et tourisme. Les activités se déroulent ou se sont déroulées en Belgique, France, Italie, Espagne, Andorre, Lettonie, Corée du Sud.

Contact : Yves Hanosset

+32 (0)476 98 86 94

patrimoinearoulettes@gmail.com



Patrimoine
à Roulettes



Cache-cache
Football
Nathan 7 ans
Pas assez de temps
Avec ses frères
Au patro
Par beau temps
Dans son jardin
Dans les bois



Dixit

Parole aux protagonistes qui ont accepté de partager leurs impressions sur le projet

“ C'était chouette de travailler sur un jeu et de faire toutes ces activités avec les animateurs ! Je suis impatient de montrer notre jeu à tout le monde. Pourquoi ne pas essayer de le commercialiser ? ”

Denis C, 11 ans

“ J'ai trouvé cette activité très chouette ! Nous avons, au cours des semaines, pu tester de nombreux jeux inconnus : j'ai adoré ! Par rapport à notre projet, je suis très heureuse du résultat : on a réalisé, inventé, participé à chaque étape de la construction. Notre jeu est super ! Je vous conseille de le découvrir ! ”

Marianne D, 11 ans

“ J'ai trouvé que c'était une très belle expérience à vivre ! Nous avons appris et fait de nombreuses choses (exemple : faire attention à des détails, regarder la vie/ce qui nous entoure d'un œil différent). Je suis très fier de notre jeu. Je vous conseille à tous de venir voyager avec nous à la place Gauchet pour y découvrir, vous aussi, notre quartier de rêve ! ”

Dina A, 12 ans

“ Quel pari extraordinaire réussi ! Recherche, innovation, constructivité, échanges adultes-enfants... Bref, un projet haut en couleur mené par des animateurs équipés, motivés mais surtout... engagés ! Cette activité m'a permis de découvrir mes élèves dans un contexte différent de ce que je connais d'eux dans les salles de classe et de me rendre compte de leur grande ouverture d'esprit. Un grand merci à toute l'équipe présente (Laurence, Yves, Nicolas et Thibaut) et félicitations à mes élèves ! ”

Mme Mélissa



les élèves en fonction du lieu : ceux de l'école sont davantage portés sur la culture générale, alors que ceux du parc seront des jeux d'adresse. Enfin, des bonshommes fabriqués et collés en Lego et des éléments naturels tels que des arbres ou des fleurs viendront embellir le panorama de leur quartier de rêve. Ils pourront être gagnés grâce à des questions bonus à la fin de chaque mandat de bourgmestre.

Tout est prêt, il ne reste plus qu'à le tester ! Nous organisons une séance de test où les enfants jouent à leur propre jeu en essayant d'analyser ce qu'ils aiment ou pas. Leur attention est à son comble. Une grande fierté se dégage d'avoir enfin la joie, après quatre mois de travail sur le sujet, de jouer. Ils s'imaginent déjà le voir en grande surface et voir leurs noms en lettres d'or sur les boîtes.

Les dernières modifications sont apportées à la règle et le jeu est présenté sous forme surdimensionnée dans une petite charrette pour le trimballer, tel le chariot du Père Noël.

A travers cette expérience, les élèves ont abordé leur quartier avec un autre regard et se sont réellement inscrits dans la démarche des fameux CRACS (Citoyen, Responsable, Actif, Critique, Solidaire). Avec ce projet, ils ont compris les enjeux de ce pouvoir et cette implication qu'ils ont sur leur environnement.

Le jeu se présente ici comme un nouvel outil, à la fois adapté et adaptable à la transmission de valeurs par le vécu, ce qui rejoint le grand proverbe chinois : « J'ai entendu et j'ai oublié, j'ai vu et je me suis souvenu, j'ai fait et j'ai compris ».

Nicolas Ovigneur

Consultant ludique,
membre de Let's Play Together



Jouez, c'est **bon** pour la santé

Après deux ans de conception, le jeu pédagogique 107City sort en 2014. Il s'agit d'un jeu de plateau créé de A à Z par cinq intervenants de terrain actifs dans le champ de la psychiatrie⁽¹⁾. 107City est un outil pour s'informer, comprendre et mettre en débat la réforme des soins de santé mentale belge.

Le contexte

Une tendance internationale émerge en matière de santé mentale : amener les soins au plus près de la personne en souffrance, plutôt que de l'extraire de son milieu de vie. En 2008⁽²⁾, la Belgique semble à la traîne avec, notamment, des prises en charge toujours fort axées sur l'hospitalisation.

Avec quelques années de retard sur ses voisins européens, elle se lance alors dans une grande réforme. Mais plutôt que d'imposer un nouveau système, pas forcément adapté, un appel à projets est lancé, avec pour mot d'ordre « Expérimentez ! »

Circulent ainsi de drôles de termes « Article 107 », « psy 107 », « F1, F2, F3, F4... et F5 » « Equipes mo-

biles 2A, 2B »... des noms de code bien énigmatiques. Nous sommes en 2012, plusieurs projets expérimentent déjà et la participation de tous les acteurs concernés, patients compris, est promue comme un maillon essentiel dans cette aventure.

C'est là qu'un des projets bruxellois⁽³⁾ s'arrête sur un constat : que ce soit chez les usagers et leurs proches, mais aussi chez les professionnels, peu de personnes sont réellement au courant du contenu de cette réforme. La décision est prise, pour que tous puissent participer, de décoder et rendre accessible l'information.

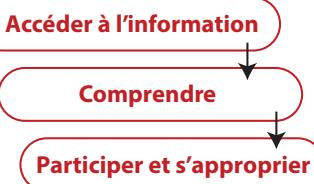
La réalisation

C'est ainsi qu'est née l'idée de développer un outil pédagogique : le futur jeu 107City (en référence au nom de la réforme connue sous le nom de Psy107).

Si, au départ, différentes formes sont envisagées (affiches, brochures...), l'équipe constituée pour la réalisation de cet outil s'appuie sur trois critères clefs dans son choix final :

- La participation des utilisateurs (en partant du principe qu'une démarche est bien plus efficace quand ceux-ci sont actifs et impliqués dans le processus).

Les objectifs de 107 City :





- ▶ L'attrait. L'outil doit susciter l'intérêt et être une alternative à d'autres supports d'information déjà existants.
- ▶ La flexibilité. L'outil final doit pouvoir s'adapter au plus grand nombre et permettre différents niveaux d'utilisation selon les besoins.

La forme « jeu » devient rapidement une évidence. Toute fois, sa réalisation va engager l'équipe dans un long processus. Entre l'idée et sa concrétisation, deux ans vont s'écouler.

La première année est celle des choix et de l'élaboration des mécanismes de jeu, avec la double contrainte qu'ils fonctionnent « ludiquement » et « pédagogiquement ». Le jeu se doit de représenter au mieux la réalité des dispositifs de la réforme des soins, sans pour autant s'avérer indigeste ou ennuyeux... La détermination, l'humour et la richesse des compétences de l'équipe permettent après un an d'aboutir à la réalisation d'un prototype martyr et de le lancer dans une phase test.

Au cours de la deuxième année, outre la recherche de fonds pour l'édition, le jeu est testé auprès de plus de soixante personnes (étudiants et professionnels du secteur psycho-social, patients et leurs proches, mais aussi « gamers confirmés »). Ces tests seront décisifs dans la finalisation de 107City, autant par les nombreux encouragements reçus que par les remarques et propositions faites.

En septembre 2014, le jeu 107City sort en auto-édition, sous deux versions (l'une francophone et l'autre néerlandophone), dans le but d'être utilisé et diffusé à l'intention des professionnels, des usagers, des proches, mais aussi de toute personne concernée par la santé mentale en Belgique.

Le jeu

« De grands changements se préparent dans la belle petite ville de 107City. La réforme en santé mentale, ou «projet 107» va avoir lieu ! Dans cette ville, vous incarnez un habitant qui cumule diverses difficultés et tentez de les résoudre en profitant des moyens mis à disposition. Parviendrez-vous à améliorer la qualité de vie de votre personnage, à éviter les embûches qui se dressent sur son chemin ? Utilisez toutes les ressources disponibles, y compris l'aide des autres joueurs. »

Chaque participant se voit attribuer un habitant de 107City, avec ses caractéristiques propres et son histoire personnelle. Le but du jeu est de tenter d'améliorer la qualité de vie de ce personnage en

faisant grimper sa jauge de « bien-être ». Il devra traverser les quartiers de 107City et essayer d'accéder aux lieux qui proposent des ressources (l'aide d'intervenants ou des points « santé », « social » ou « finances »). Au joueur à choisir le meilleur cheminement et les aides utiles selon les ressources accessibles et les besoins de son personnage.

Animé par un maître de jeu formé, 107City se déroule en trois temps. Un premier temps de jeu où chacun fait évoluer son personnage dans la ville avant la réforme (plateau recto), puis un deuxième temps de jeu, dans la même ville, mais cette fois avec la réforme et ses nouveaux dispositifs en cours (plateau verso). Enfin, la dernière phase, hors-jeu, laisse une place importante au débat et à la discussion entre les participants.

Et aujourd'hui ?

Après deux ans d'existence, 107City continue son chemin et montre toute sa souplesse. Si l'objectif d'origine qui est d'informer et débattre de la réforme de soins de santé mentale fonctionne, d'autres usages existent et les associations qui se sont appropriées le jeu pour leurs activités en inventent de nouveaux selon leurs besoins. Ainsi, un club d'usagers utilise 107City pour atteindre le grand public sur les thèmes liés à la santé mentale.

L'Autre « lieu », association co-conceptrice du jeu, continue d'employer 107City dans le cadre de ses campagnes d'information et de sensibilisation. Elle réalise ainsi avec le jeu des interventions à la demande, que ce soit auprès d'écoles formant les futurs intervenants psycho-sociaux, des professionnels et des groupes d'usagers en santé mentale. Dans le but bien sûr, d'informer, mais surtout de sensibiliser au parcours de soins toujours complexe et souvent ressenti comme stigmatisant...

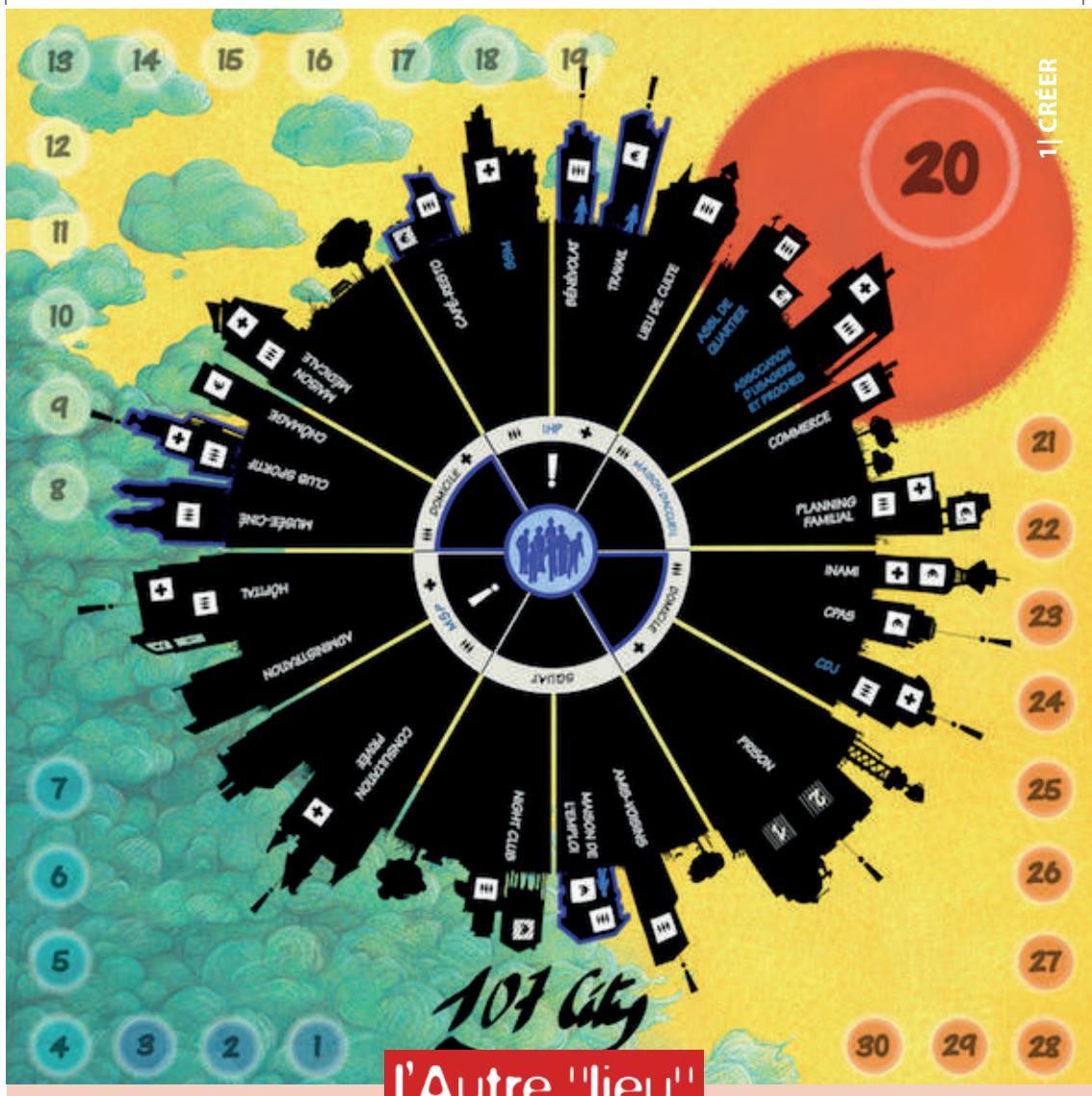
L'expérience de 107City, comme celles d'autres jeux pédagogiques sur la santé, permet d'aborder et de faire avancer des questions complexes ou peu visibles avec une énergie nouvelle et un dynamisme entraînant. Alors, jouez, c'est bon pour la santé !

Christian Marchal et Anaïs Mauzat - L'Autre « lieu »

(1) Anaïs Mauzat pour le Centre de santé mentale Antonin Artaud, Augustin Forget pour Hermesplus, Christian Marchal pour l'Autre « lieu », Michel Gallois pour le Comité dans cité du CRIT et Tommy Romazzotti pour Sanatia ASBL.

(2) *Practices for Mental Health in Europe – Meeting the Challenges*, OMS, 2008.

(3) Il s'agit du réseau Hermesplus et de ses partenaires.



en savoir plus

L'Autre « lieu » développe depuis plus de 36 ans des initiatives permettant de construire une zone de rencontre entre ceux d'entre nous qui sont reconnus comme normaux et ceux qui répondent moins aux standards sociaux de cette normalité.

A l'Autre « lieu », la créativité est de mise : des ateliers de sensibilisation, des recherches-actions en santé mentale, des campagnes d'information participent de ce processus qui vise à sensibiliser et à informer un large public sur la nécessité et la richesse de soutenir une réflexion plus citoyenne, davantage responsable et attentive au conflit quotidien que pose la personne troublée psychiquement dans la Cité.

L'association se fixe pour objectifs, d'une part, l'étude critique du champ de la santé mentale (via des dispositifs collectifs d'action et de réflexion de personnes ayant des difficultés d'ordre psychique et psychiatrique) et, d'autre part, la sensibilisation du public le plus large aux conditions d'émancipation des personnes troublées psychiquement dans la cité ainsi qu'aux enjeux de société qui y sont liés (campagnes d'information et de sensibilisation).

Contact : Christian Marchal
+ 32 (0)2 230 62 60
christian.marchal@autrelieu.be



www.autrelieu.be



De la rue au plateau Créer un jeu pour exister

Alors que le jeu est souvent considéré comme une activité fantasque et à l'opposé des réalités, l'asbl bruxelloise DoucheFLUX, qui œuvre pour le bien des démunis en leur redonnant énergie, dignité et estime de soi, propose un exemple de ralliement autour d'un projet ludique, motivé par un objectif social ambitieux : créer un jeu de plateau pour rendre une voix à ceux qui l'ont perdue, loin des lieux communs et de la bien-pensance. Encore une preuve que l'Éducation permanente peut être le porte-drapeau d'expérimentations et d'innovations en matière de lien social.

“ Si tu perds tous tes points de moral, tu fais quoi ?
- On peut picoler par exemple ?
- Ok, picoler redonne des points de moral mais alors ça doit être éphémère, et ça doit avoir un effet secondaire, genre perdre des points de vie.
- Bien sûr, il y a toujours un effet négatif après la picole et puis ça ne marche pas tout le temps, faisons en sorte que ça ne marche qu'une fois ! ”

C'est le type d'échanges entre Nicolas Ovigneur de Let's play together et un précaire auquel on peut assister lors d'une réunion pour la création du jeu de société DoucheFLUX. Preuve que l'objectif est d'embrasser une réalité sans fards, sans langue de bois et de rendre compte, de la manière la plus exhaustive possible, des conditions de vie de ceux qui vivent à la rue. Ainsi, au fil des discussions, les mécaniques du jeu se sont mises en place. Nicolas, qui apporte son re-

gard de spécialiste à l'association dans le processus de création du jeu, prend scrupuleusement note et tente de trouver un équilibre entre la mise en valeur des récits collectés par les bénévoles depuis décembre 2015 et la jouabilité.

On trouvera donc dans le jeu des ressources à collecter qui sont autant d'artéfacts nécessaires à la réintégration sociale : des papiers, un bail, un contrat de travail... et bien sûr de l'argent, ressource inévitables pour freiner la dégradation de son intégrité physique et mentale. En effet, il va falloir être bien accroché car outre les valeureux points de vie qui vont fondre comme neige au soleil, il faudra surveiller son moral, qui permet de faire des actions. « Après une nuit dehors, tu perds de la vie, mais du moral aussi et quand ton moral tombe à zéro, tu ne peux plus rien faire, tu es amorphe, c'est tout », insiste Martial, SDF participant au projet.

Travailler un jeu de société pour donner la parole aux « sans », c'est un peu comme écrire un livre. Il a fallu recueillir des histoires, des anecdotes, pour comprendre la vie à la rue. D'abord jeu de l'oie, le



projet est devenu un jeu de plateau moderne (et à l'heure où nous écrivons ces lignes, une discussion pour le faire évoluer en jeu de rôle a été lancée, tant les collectes ont été riches), une errance dans une ville anonyme, où on doit se débrouiller pour survivre et sortir de la rue en luttant contre le jeu et les autres joueurs, car il est hors de question que l'expérience soit coopérative. « Dans la rue, tu n'as pas d'ami, c'est chacun pour soi et c'est tout. Le premier qui sort a gagné, pas question de faire demi-tour pour aller chercher un copain. »

Le jeu doit être assez difficile pour témoigner de la réalité, laisser une grosse part au hasard mais aussi ne pas rebouter le joueur. Le travail de l'équipe est alors extrêmement complexe : représenter un quotidien désenchanté, l'absurdité d'un système qui a aspiré, dégéré des êtres humains avant de les recracher et leur tourner le dos. Ces derniers vont tenter de remonter à la surface en jouant avec la chance et au hasard des rencontres car « La chance, c'est la chose la plus importante dans la rue. Tout passe par là », nous rappelle Patrice, ancien SDF et membre très actif de l'association. Un accent particulier a donc été donné à ce sujet : tout perdre d'un coup, se faire refuser sans raison d'une association juste par « manque de bol », le jeu doit vous faire ressentir cette injustice, nous faire dire « mais ce n'est pas possible, ce n'est pas juste ! ».

Ce que ça dit sur le jeu

Pour DoucheFLUX, association qui fonctionne avec et pour les précaires, l'utilisation du jeu de plateau

fait écho à la découverte d'un moyen de communication en or. D'une part, il y a cette collecte, ce moment entre les volontaires et les démunis où ces derniers ont pu témoigner de leur expérience, être écoutés attentivement avec la conscience de participer à un projet concret, et ce rapport entre l'association et le joueur pour faire passer un message. L'utilisation d'un média ludique permet en effet d'informer de manière efficace car le jeu est avant tout considéré comme un outil pédagogique et sa cible est vaste : outre une présence dans les réseaux de distribution classique et dans les ludothèques, le jeu pourra être utilisé dans les salles de classe, des animations peuvant être coordonnées par l'équipe, peut-être même avec des précaires qui iront accompagner les joueurs dans leur aventure car le jeu est avant tout une rencontre et, comme interrogeait Luc Mathys à propos du jeu : « *Comment peut-on passer à côté d'une possibilité aussi simple et évidente d'entretenir des échanges incroyables ?* »

Il s'agit donc d'expérimenter le matériau ludique et de l'utiliser « *à la façon du sucre qui enrobe le médicament afin d'en dissimuler l'amertume* »⁽¹⁾. Le jeu devient un outil ultra performant pour les travailleurs du socio-culturel qui cherchent un équilibre entre l'austérité de leur mission, la nécessité de toucher le plus grand nombre et le respect du sujet. En somme, c'est une sorte de « cheval de Troie » qui permet de capter et de garder l'attention tout en diffusant un message social.



en savoir plus

Jouer permet d'expérimenter le réel, de le construire et de le tester émotionnellement, autant de choses que l'on ne peut éprouver en suivant une conférence ou en lisant un article de presse. L'activité ludique permet l'immersion dans un contexte qui nous est inconnu, nous confronte à des situations et nous propose d'élaborer des modèles applicables à la réalité sociale et complexe d'une société de plus en plus abstraite et virtuelle.

D'ailleurs, quand on interroge Patrice sur ce qui le pousse à rentrer dans ce projet, sa réponse est claire : « *Nous voulons que les gens se rendent compte de l'existence de ceux qu'ils ignorent tous les jours, nous voulons qu'ils comprennent la réalité de notre quotidien* ». En cela, l'expérience de DoucheFLUX rend compte de l'intelligence de l'utilisation d'un média qui, malgré son apparence fantasque et rêveuse, n'a pas fini de nous surprendre avec la richesse de ses applications et sa proximité avec la réalité.

Arnaud Dubuc
Action et Recherche Culturelles asbl
www.arc-culture.be

(1) Colas Duflo, *Le jeu : de Pascal à Schiller*, 1997.

DOUCHE FLUX

DoucheFLUX est un projet ambitieux qui veut contribuer à l'assistance aux plus démunis à Bruxelles (avec ou sans logement, avec ou sans papiers, du quartier ou d'ailleurs), via des services et des activités qui ont en commun de redonner énergie, dignité et estime de soi.

Depuis mai 2012, DoucheFLUX favorise, grâce à une série d'activités inédites, la revalorisation de soi, la confiance en soi et l'estime de soi, ingrédients indispensables à l'autonomisation / la réinsertion de la population fragilisée.

De la radio, à la rencontre dans les écoles en passant par leur magazine, DoucheFLUX veut prouver que les plus précaires sont d'authentiques acteurs de la vie en société.

Asbl DoucheFLUX

1 Rue Coenraets 44, 1060 Saint-Gilles

Contact : Léa Aubrit

+32 (0)479 80 42 35 - lea.aubrit@gmail.com

 www.doucheflux.be

OUTSITE ! A STREET SURVIVING GAME

Une version prototype du jeu sera présentée dans l'espace « Jeux & Société » sur le stand DoucheFlux. Hall Bordiau (Musée Royal de l'Armée)

27/08 et 28/08 de 10:00 à 18:00



Découvertes

Partout

Se cultiver

Jeux de société

Suzie
25 ans

Entre amis

Se divertir

Jeux vidéo

Sur son GSM

Contre l'ennui



Un jeu pas si *stupide* !

Ces dernières années, la ludothèque de l'Œuvre Nationale des Aveugles a été confrontée aux demandes d'emprunteurs désireux d'acquérir des jeux adaptés pour leur noyau familial ou offrir en cadeau à un proche. Afin de rencontrer les attentes de ce public, l'idée de produire en plusieurs exemplaires a fait son chemin et a récemment pris son envol au travers d'une belle rencontre avec Didier Colart, fondateur et manager de l'agence de communication visuelle DICO.BE.

Le jeu

Nous avons opté pour une version adaptée du célèbre *Stupide Vautour* !⁽¹⁾. Ce jeu de cartes d'Alex Randolph, illustré pour sa dernière version par Björn Pertof, est distribué en Belgique par Asmodée. Dans cette optique, des contacts ont été pris avec les éditeurs actuels, Gigamic et Amigo SPIELE, par nos partenaires de DICO.BE sprl qui, via son département DicoGames, crée des jeux à édition limitée⁽²⁾.

Le choix

« *Stupide Vautour* est tout simple, malin, rapidement joué en 5-10 minutes... Chaque joueur reçoit un jeu de 15 cartes d'une valeur de 1 à 15. Au centre de la table, il y a 15 cartes à gagner : 10 souris de 1 à 10 (ça c'est bien),

et 5 vautours de -1 à -5 (ça c'est déjà moins bien). Le but du jeu est de gagner le plus grand score total. »⁽³⁾

Ce qui nous a séduits en premier, c'est son accessibilité : un jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs destiné à un public familial, à partager à tout âge (dès 8 ans), à la règle immédiate et permettant d'enchaîner des parties de courte durée : des facteurs qui participent grandement au plaisir de jouer ! Les phases de jeu simultanées sont également un atout majeur car elles n'impliquent pas une grande patience de la part des joueurs !

D'autre part, et pour une première tentative de production en série, la simplicité du matériel à adapter et ses dimensions limitées (packaging) permettent aux différents acteurs engagés dans l'aventure d'envisager un coût de production raisonnable.



Les avantages pour le public déficient visuel

Un jeu simple à apprêhender et à manipuler, riche en rebondissements, où la mémoire et la stratégie tiennent une place importante (compétences mentales prédominantes). Les seules informations nécessitant une adaptation tactile sont les valeurs des cartes, aisément transposables en Braille et en grands caractères. De plus, la nature et le déroulement du jeu stimulent un partage oral animé qui dynamise les échanges et favorise l'égalité face au plaisir du jeu !

Le projet d'adaptation

Après une première version adaptée dans nos ateliers en 2012, nous avons décidé de créer deux nouvelles maquettes provisoires pour lesquelles nous avons revu le format des cartes, leur graphisme et l'accessibilité aux informations, afin de présenter un projet d'adaptation cohérent et plus conforme au format du jeu original.

Le nouveau visuel favorise l'accessibilité du jeu pour les publics déficients visuels :

- ▶ format double des cartes « souris » et « vautour » destinées à une présentation centrale pour tous les joueurs (vision à distance pour une partie du public malvoyant),
- ▶ éléments graphiques simplifiés pour une différenciation plus immédiate mais respectueux du thème original (soleil du désert, souris & vautour),
- ▶ contrastes des couleurs et des illustrations,
- ▶ taille de police, position et contraste des grands caractères (bleu foncé choisi comme couleur unique pour les informations à lire),
- ▶ différenciation claire entre les faces recto et verso des cartes,
- ▶ plastification mate pour éviter les reflets pouvant perturber la vision des malvoyants,
- ▶ 3 coins arrondis pour le plaisir de la prise en main et 1 coin angulaire pour l'orientation des cartes (sens de lecture à l'attention des joueurs brailleurs),

en savoir plus

- ▶ code graphique de différenciation des sets de cartes pour les joueurs daltoniens.

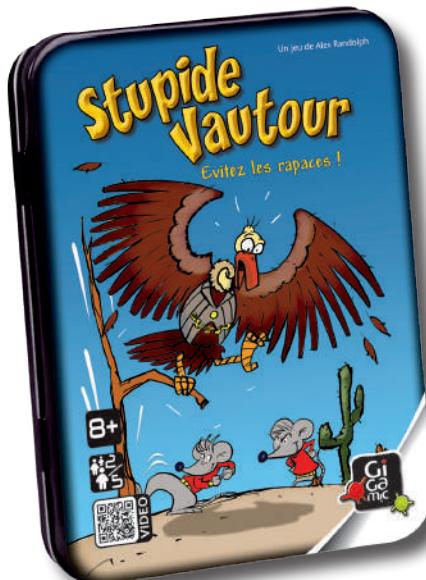
A ce stade d'avancement, nous disposons de deux maquettes identiques réalisées en mai 2016 : l'une pour servir aux discussions entre les partenaires, l'autre pour être testée par notre public déficient visuel durant cet été. L'aboutissement de notre projet, dans sa forme actuelle, sera donc encore probablement sujet à des remises en question.

Laurent Verbruggen
Ludothèque spécialisée de l'ONA

(1) Première édition en 1988 chez Ravensburger : Hol's der Geier.

(2) www.dico.be.

(3) www.jeuxdenim.be/jeu-StupideVautour



Stupide Vautour (Gigamic)

L'ONA et sa ludothèque

L'Œuvre Nationale des Aveugles (ONA), créée en 1922, agit en Fédération Wallonie-Bruxelles pour l'autonomie des personnes déficientes visuelles et leur pleine participation à la vie sociale. Ouverte à tous les publics depuis près de 15 ans, la ludothèque spécialisée de l'ONA a notamment pour objectif de réaliser, dans ses ateliers, des jeux adaptés au handicap visuel et de les mettre à disposition via le prêt local ou l'envoi gratuit à domicile pour ses membres déficients visuels. Elle entend ainsi rétablir l'égalité des chances face au « droit au jeu », stimuler à la socialisation et favoriser l'inclusion des personnes handicapées. Le processus artisanal explique une collection constituée principalement d'exemplaires uniques !



Œuvre Nationale des Aveugles

Œuvre Nationale des Aveugles
1 Boulevard de la Woluwe, 34 - bte 1
1200 Woluwe-Saint-Lambert
Contact : Céline Piette & Laurent Verbruggen
+32 (0)2 240 79 91 - ludotheque@ona.be

 www.ona.be
www.facebook.com/ONA.Belgique

Le droit et l'accès à la création

Portail ou pont levé ?

Les métiers artistiques, d'auteur notamment, ont de tous temps connu des problèmes de rémunération. Les artistes étaient souvent obligés de recourir à des mécènes gracieux, ou de réaliser des travaux de commande, pour financer leur liberté artistique. Originellement, la création intellectuelle a toujours été considérée comme un simple relais de la parole divine, et non une expression propre de l'auteur, et était donc considérée comme libre et à destination du plus grand nombre. Cependant, pendant le siècle des Lumières, au Royaume-Uni et en France est apparue une réflexion sur l'importance de l'auteur et de sa personnalité dans le processus créatif. Ainsi, une réflexion philosophique d'abord, juridique ensuite, a été menée, afin de définir un système à même de rémunérer l'auteur pour son travail. Le système de droit de ces deux pays étant différents, common law pour le Royaume-Uni, droit civil pour la France, on trouvera donc deux appellations différentes, copyright pour le premier, droit d'auteur pour la seconde, qui malgré leurs différences sont fort proches.

Un paradoxe philosophique

Il est intéressant de noter que le droit d'auteur est issu d'une contradiction philosophique entre l'intérêt public et l'intérêt privé. Ces deux notions sont évidemment contradictoires dans un système de marchandisation de la culture, dans une société de libre-échange. En effet, un bien culturel, comme un livre, devra être vendu pour rémunérer l'auteur, et plus son prix sera élevé, mieux l'auteur sera rémunéré, et assuré de pouvoir poursuivre son œuvre. D'un autre côté, plus le prix sera élevé, et plus le public de la dite œuvre sera restreint. On assiste donc à un paradoxe philosophique, qu'on ne peut résoudre complètement. Il s'agit dès lors d'un compromis entre l'intérêt particulier de l'auteur, et l'intérêt général du public.

Droit moral et droit patrimonial

Durant les Lumières, en France, le débat fait rage entre les tenants des droits naturels de l'auteur sur l'œuvre, qui impose sa marque à l'œuvre, position largement défendue par Diderot, et les tenants d'une création plus collective, proposée par Condorcet. Ce dernier explique ainsi que les œuvres sont inspirées d'un contexte, et d'idées qui appartiennent à la société dans son ensemble, et qu'on ne peut donc limiter la création artistique au génie d'un seul homme. Les deux positions ont eu un impact sur le droit d'auteur, la position philosophique de Diderot se traduisant juridiquement par le droit moral de l'auteur sur son œuvre (en droit français). Ce droit moral est notamment composé du droit à la paternité, à la citation et au respect de l'œuvre. L'impact de la position philosophique de Condorcet est plus subtil, dans la mesure où le droit patrimonial (soit



la partie financière du droit d'auteur) a été limité dans le temps, contrairement à ce que souhaitait Diderot et ses partisans. En effet, ces derniers défendaient une propriété intellectuelle définitive. Il est évident aujourd'hui que cette position serait absolument contraire à l'intérêt général, empêchant les œuvres d'être libres de droit, et qu'un "domaine public" puisse exister. Une telle situation restreindrait la diffusion de l'œuvre à ceux qui ont les moyens de se l'offrir. Finalement, à la révolution française, la durée d'exploitation des droits patrimoniaux a été fixée à la vie de l'auteur majorée de cinq ans, les droits étant transmissibles par héritage⁽¹⁾.

Cette durée de protection a été régulièrement renforcée, pour atteindre aujourd'hui une durée de 70 ans après la mort de l'auteur. Cet accroissement, combiné à celle de l'espérance de vie, a en pratique quadruplé la durée de protection par le droit d'auteur. Cette protection a permis à de vraies industries culturelles de prospérer, permettant à de nombreux auteurs et artistes, mais aussi techniciens et intermédiaires de vivre décemment de leur travail. Cependant, avec l'avènement des médias de masse que sont la télévision et Internet, on peut observer une tendance à la diminution de la diversité des contenus, par l'organisation en industrie de la culture⁽²⁾. Cette organisation va permettre la naissance de véritables rentes pour les ayants-droits de succès commerciaux, comme Patrick Hernandez, auteur de *Born to be alive*, qui lui rapporte entre 800 et 1500€ par jour⁽³⁾, ou les ayants-droits de Ravel, à qui le Boléro rapporte environ 1,5 millions d'euros par an⁽⁴⁾.

Et dans le monde du jeu ?

Evidemment, le jeu de société est à la fois loin de ces dérives et de ses chiffres, mais il est à craindre que son succès et que sa croissance attirent de plus en plus d'acteurs recourant à l'action judiciaire pour défendre leurs intérêts. Si cela peut paraître légitime pour protéger un jeu d'un plagiat, ou en langage juridique, d'une contrefaçon, il est tout à fait possible d'utiliser le droit pour défendre une situation dominante, ou bloquer un concurrent.

Une belle illustration du droit comme protecteur de la création est celle du procès de 2010 pour contrefaçon de Jungle Speed vs Jungle Jam, où les auteurs de Jungle Speed souhaitaient l'arrêt de la commercialisation en France d'un produit contrefait, Jungle Jam. L'issue du procès a reconnu Jungle Jam comme contrefaçon du premier, et a ordonné l'arrêt de la commercialisation en France du second⁽⁵⁾.

Moins reluisant, on a vu en 2015 la société Hasbro reprocher à Sofa Games d'éditer un jeu intitulé Masterline, trop proche selon Hasbro de son hit mondial Mastermind⁽⁶⁾. On sort du registre du droit d'auteur cependant, puisque qu'Hasbro se positionne sur le terrain du droit des marques, une autre branche de la propriété intellectuelle avec brevets et le droit d'auteur. L'issue de cette histoire est tout de même triste, Sofa Games ayant cessé ses activités, suite aux demandes d'Hasbro qui n'ont ainsi pas débouché sur un procès, dont l'issue aurait cependant pu être fort instructive en matière de droit⁽⁷⁾.

Jungle Speed



VERSUS

Jungle Jam



“ Le droit moral peut empêcher la création, en permettant aux ayant-droits d’interdire la réutilisation d’une œuvre, même à des fins artistiques ou parodiques. ”

Même si la gestion et le contrôle des droits sur des œuvres demandent une certaine charge de travail, il est moralement douteux de vouloir encore tirer des droits patrimoniaux d’œuvre dont l’auteur est mort il y a si longtemps, et de priver le domaine public d’œuvres disponibles à chacun. Le cas du Boléro de Ravel est loin d’être isolé, si l’on pense aux déclarations de Nick Rodwell, administrant les droits d’Hergé⁽⁸⁾, ou à l’imbroglio judiciaire autour des droits sur Sherlock Holmes⁽⁹⁾ aux Etats-Unis.

Ajoutons que le droit moral peut venir également empêcher la création, en permettant aux ayant-droits d’interdire la réutilisation d’une œuvre, même à des fins artistiques ou parodiques. En effet, le droit moral impose « le respect de l’œuvre » à la fois physiquement et moralement. Malgré le droit de parodie et de pastiche, certains ayants-droits semblent friands d’exercer ce droit, notamment ceux d’Hergé, une fois encore, bien que l’affaire n’ait pas été portée devant les tribunaux⁽¹⁰⁾.

Enfin, n’oublions pas que pour le moment, l’auteur d’un jeu n’est pas considéré comme un auteur au sens de la loi, mais comme un inventeur, ce qui laisse entendre que le droit d’auteur ne s’applique pas sur le jeu lui-même, mais seulement sur certains de ces composants, comme les illustrations, la rédaction de la règle de jeu, ou une musique ou vidéo créée pour sa promotion. Ce qui n’empêche tout de même pas le droit de s’immiscer dans le jeu, par des voies dérivées, comme par le droit des marques pour Masterline et Hasbro, ou le droit commercial pour Jungle Speed et Jungle Jam.

Si le droit d’auteur a été pensé à la base comme un compromis entre la rémunération équitable de l'auteur, et l'intérêt général de la société (appelé aujourd'hui domaine public), il est manifeste qu'aujourd'hui il apparaît comme un système sujet à de nombreuses dérives,

Masterline



VERSUS

Mastermind



en savoir plus

et de moins en moins propice à la démarche créative spontanée⁽¹¹⁾.

Arnaud Van Hecke

- (1) Hesse Carla, « The rise of intellectual property, 700 b.c.-a.d. 2000: an idea in the balance », *Daedalus Spring* 22, pp. 26-45.
- (2) Mattelart Tristan, « Les théories de la mondialisation culturelle : des théories de la diversité », *Hermès, La Revue* 2/2008 (n° 51), p. 17-22.
- (3) « Patrick Hernandez : Born to be Alive lui rapporte entre 800 et 1.500 euros par jour ! » <http://www.chartsinfrance.net/Patrick-Hernandez/news-92780.html>. Consulté le 11/06/2016.
- (4) « Boléro de Ravel : les héritiers veulent en reprendre pour vingt ans ». <http://www.lefigaro.fr/culture/2016/05/02/03004-20160502ARTFIG00264--bolero-de-ravel-les-heritiers-veulent-en-reprendre-pour-vingt-ans.php>. Consulté le 11/06/2016.
- (5) « Jungle Speed vs Jungle Jam, le jugement ! », <https://www.trictrac.net/actus/jungle-speed-vs-jungle-jam-le-jugement>. Consulté le 12/06/2016.
- (6) « Mastermind vs Masterline, ou les marques du proprio ». <https://www.trictrac.net/actus/mastermind-vs-masterline-ou-les-marques-du-proprio>. Consulté le 12/06/2016.
- (7) « Edito, Comment protéger mon idée de jeu de société ? », <http://ludovox.fr/►-e-d-i-t-o-protéger-idee-de-jeu-de-société/>. Consulté le 12/06/2016.
- (8) « La Société Moulinart peut-elle empêcher Tintin d'entrer dans le domaine public ? », <http://www.slate.fr/story/79200/societe-moulinart-empêcher-tintin-entrer-dans-domaine-public>. Consulté le 11/06/2016.
- (9) « Sherlock Holmes belongs to us all : Supreme Court declines to hear case », <http://www.latimes.com/books/jacketcopy/la-et-jc-sherlock-holmes-belongsto-us-all-20141103-story.html>. Consulté le 11/06/2016.
- (10) « Tintin détourné : 'Un Faux graphiste' pose le stylo », <http://bibliobs.nouvelobs.com/bd/20160205.OBS4121/tintin-de-tourne-un-faux-graphiste-pose-le-stylo.html>. Consulté le 11/06/2016.
- (11) « Démontrer la rhétorique des extrémistes du droit d'auteur », <http://scinfolex.com/2015/07/28/démontrer-la-rhétorique-des-extremistes-du-droit-d'auteur/>. Consulté le 11/06/2016.

S.I.Lex

@Calimaq, de son vrai nom Lionel Maurel, tient depuis 2010 le blog S.I.Lex, consacré à l'analyse et à la veille dans le domaine des sciences de la documentation, des licences et du droit de la propriété intellectuelle, particulièrement le droit d'auteur. Le blog est particulièrement engagé sur la défense et la promotion des biens communs, de la culture libre et du domaine public. Une des sections du blog vaut le détour : les Copyright Madness, une revue hebdomadaire tenue avec Thomas Fourmeux, décrivant les dérives et les abus de la propriété intellectuelle.

Vous pouvez également suivre ses réflexions sur twitter avec le hashtag #CopyrightMadness.



<http://scinfolex.com>



Concentration

En soirées ludiques

À la maison

Nouveautés

Apprendre

Agricola

Thierry
48 ans

Entre amis

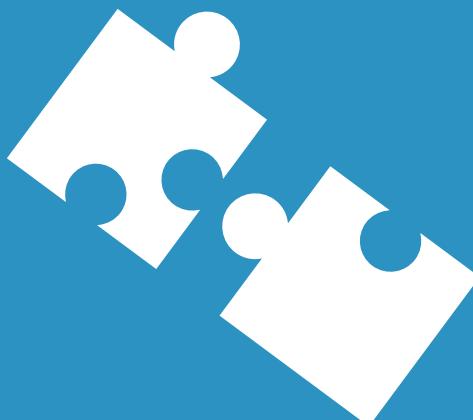
Convivialités

Rencontres

Pas assez de temps

#2

Relier



Les ludothèques : accessibilité et mise en jeu



La notion d'accessibilité est intimement liée au monde du handicap, mais en réalité, le concept est bien plus large... Accès aux cultures et à la culture, accès à une éducation de qualité, accès aux loisirs, accès à la diversité... et surtout, accès aux autres ! Vous avez dit « accessibilité » et « jeu » ? Ça tombe bien, parce qu'il s'agit des versants de la douce colline que gravissent les ludothèques bruxelloises, jour après jour. On vous emmène avec nous ?

On le sait, le secteur du jeu se porte bien, et même très bien, et d'un point de vue socio-culturel, les ludothèques en général - et les ludothèques bruxelloises en particulier - profitent pleinement de cette dynamique pour se (re)développer tous azimuts.

Où que vous vous trouviez à Bruxelles, il y a toujours une ludothèque près de chez vous ! La ludothèque moderne affirme ses missions de service public en prenant le temps d'accueillir et de créer du lien, avec en ligne de mire, un objectif commun : rendre le jeu accessible à tous.

Accès aux jeux et mise en jeu

L'erreur serait de croire que pour rendre LE jeu accessible à tous, il suffit de rendre LES jeux accessibles. Prêter un jouet ou un jeu ne consiste pas seulement à scanner et tendre une boîte ; il s'agit surtout de promettre une expérience ludique à partager en famille(s), entre adultes ou entre amis.

Cela implique pour le ludothécaire un accueil personnalisé et une connaissance expérimentée de ses collections afin de pouvoir expliquer le jeu. De retour à la maison, la règle n'est alors plus un obstacle mais un allié qui permet le jeu et le rend accessible.

C'est aussi pour cela qu'en ludothèque, le noble travail du quotidien est de plus en plus orienté vers l'animation : inviter le public à s'asseoir autour de la table, l'aider à trouver « jeu à son pied » parmi les milliers de propositions possibles, expliquer et transmettre les règles, animer les parties, etc. Tel est aujourd'hui le travail des ludothécaires, car c'est la mise en jeu qui rend le jeu accessible aux publics pour lesquels la « démarche ludique » n'est pas toujours naturelle ou spontanée.

Au-delà des murs !

Pour se rendre accessible, il faut parfois aussi abattre les murs... ou au moins les contourner.



Ces dernières années - et c'est peut-être leur évolution la plus marquante - les ludothèques proposent de plus en plus d'animations hors les murs. Les équipes multiplient les partenariats un peu partout avec les écoles (en classe et en parascolaire), les structures de quartier, les maisons médicales, les associations... Les ludothèques s'inscrivent ainsi dans un mouvement global qui tente d'injecter du jeu dans des démarches de cohésion sociale, de soutien à la parentalité, aux apprentissages, etc.

Toutes ces démarches demandent un réel engagement, beaucoup de créativité et une grande maîtrise de l'outil car le jeu doit souvent être modifié ou adapté en termes de règles, d'animation, de public ou d'explications. Une fois de plus, ce n'est pas tant le jeu qui sert de médiateur que la mise en jeu que l'on en fait.

Accessibilité à tous les professionnels

Mais attention : les ludothèques veillent ! Car leur

rôle premier est certainement de garantir l'aspect ludique du jeu, sans l'« utilitariser » et le vider de sa substance première qui est le plaisir partagé. Et c'est ce message que les ludothécaires tentent de transmettre aux professionnels avec lesquels ils travaillent. Enseignants, éducateurs, accompagnateurs, animateurs, leurs profils et leurs formations sont variés, mais ils sont souvent peu au fait des possibilités du jeu.

Là encore, pour rendre le jeu accessible à ces professionnels, il faut surtout leur donner les moyens de l'exploiter. Comment et pourquoi utiliser le jeu en classe ? Quels jeux adapter pour travailler la cohésion de groupe dans une association de quartier ? Comment animer une séance avec un public intergénérationnel ? Ici, le rôle des ludothécaires est d'aider à intégrer l'outil jeu dans les pratiques professionnelles en sensibilisant, en conseillant, en informant, en formant et en accompagnant sur le terrain.

Ces initiatives font d'ailleurs écho aux réflexions de certains penseurs de la société de demain, à l'instar





d'un Guibert Del Marmol qui - dans la conclusion de son livre *Sans plus attendre* - affirme la place centrale que prendra le jeu dans l'éducation de demain et prône l'apprentissage de l'empathie par le jeu⁽¹⁾.

Rendons-nous accessibles

L'empathie, parlons-en... Et retournons la proposition : le jeu nous rendrait-il également accessibles aux autres, voire à nous-mêmes ?

En tant que parents, jouer avec ses enfants nous rend accessibles. Pour un temps déterminé, les rapports sont redistribués, voire inversés... Parfois ça crie, parfois même ça pleure, on perd, on gagne, on s'impressionne, on se découvre et on s'étonne les uns les autres... Bref, on vit ensemble ! On se reconnaît dans un vécu commun et surtout, on s'offre les uns aux autres de réels instants d'attention.

Se rendre accessibles au-delà de la langue aussi : dans les cours d'alphabétisation par exemple ou lors des animations menées en ludothèques, le jeu

permet de réunir, d'inclure et d'intégrer des publics multiculturels qui ne partagent ou ne maîtrisent pas forcément la même langue.

On pourrait multiplier les exemples, entre amis, dans les fratries, dans les groupes associatifs... Sans oublier bien entendu du travail de fond effectué par les ludothèques dites « spécialisées » qui travaillent à la mixité des publics dans le milieu du handicap.

La liberté des ludothèques

Le jeu nous rend donc accessibles... Mais faut-il encore rendre possible les conditions de cet accès. Les ludothèques ont cette chance de pouvoir proposer des jeux dont le principal critère de qualité n'est pas uniquement le succès en magasin. Elles peuvent donc entreprendre ce long travail de terrain qui nécessite d'investir un temps considérable dans l'animation et qui consiste à convaincre avec des mots mais aussi et surtout avec la pratique, en proposant des expériences de jeu, plutôt que des jeux. Bref, toutes ces attitudes et ces démarches qui ne sont





en savoir plus

pas « rentables » économiquement mais qui ont un sens d'un point de vue social.

Pour incarner et concilier toutes les formes d'accessibilité que travaille le jeu, nous pointerons parmi des dizaines, un projet pilote qui nous tient particulièrement à cœur, mené un an durant avec une classe de 4^e primaire, par le Secteur Ludothèques de la Cocof, en collaboration avec la Ludothèque de l'Espace Maurice Carême et l'école P12 « Les Tilleuls » à Anderlecht. Grâce à la pratique régulière et encadrée de jeux spécifiquement sélectionnés et à la réflexivité des enfants sur leur pratique ludique, nous avons pu observer d'indéniables progrès au niveau des apprentissages. Mais les apports les plus significatifs ont surtout été constatés en termes d'entraide, de conciliation, de socialisation et de confiance en soi. En dehors du cadre des exigences purement scolaires et à travers le plaisir d'expériences ludiques partagées et accompagnées sur le long terme, certains enfants se sont révélés et se sont rendus accessibles au groupe-classe... et à eux-mêmes.

Que ce soit en famille, entre amis, dans une association ou à l'école, le jeu propose des chemins de traverse inédits et surprenants, parfois si étroits qu'il faut tendre la main à ses compagnons de route pour passer. En nous élevant au-dessus de notre quotidien, le jeu change nos points de vue sur le réel. Il adoucit sans les gommer les contours de nos exigences professionnelles, familiales, scolaires ou sociales. A défaut de les déplacer, le jeu transforme les montagnes abruptes en douces collines dont les sommets semblent plus accessibles. Quel que soit celui que vous visez, laissez les équipes des ludothèques vous accompagner. Elles ont des cartes, des guides et du temps à vous offrir.

Olivier Grégoire

Attaché au Secteur ludothèques
de la Commission communautaire française

(1) Guibert Del Marmol, *Sans plus attendre*, Ker éditions, 2014. Guibert Del Marmol est un économiste, auteur et conférencier spécialisé dans le domaine de l'économie régénératrice.

Secteur ludothèques de la Cocof

Le Secteur ludothèques de la Commission communautaire française (Cocof) est un cas institutionnel à part, une sorte « d'exception culturelle » bruxelloise née d'une volonté politique indépendante. Cinq personnes y travaillent aujourd'hui. Le secteur subventionne et fédère les ludothèques de la Région bruxelloise en organisant des rencontres professionnelles, en faisant circuler l'information. Le Secteur accompagne, soutient ou coordonne de nombreux projets fédératifs, de promotion, de sensibilisation et même de coopération internationale.

Contact : Christine Baele

+32 (0)2 800.84.21

cbaele@spfb.brussels



www.spfb.brussels/jeunesse-enfance/ludotheques

à voir

Jouer et apprendre le français à l'école

Un film de Olivier Grégoire, 23/2014, VO FR/STEN

Compte-rendu en vidéo d'un projet pilote mené dans une classe de 4^e primaire de l'école Les Tilleuls P12 (Anderlecht).

Avec Isabelle Dessaint et Laura Van Laethem du Secteur Ludothèques de la Cocof et Vanessa Lita de la ludothèque de l'Espace Maurice Carême à Anderlecht.



www.youtube.com/watch?v=TFoFhe2QNBQ



Jouer à tout âge

La ludothèque intergénérationnelle « Speculoos » est un espace ludique et convivial destiné aux enfants, aux adultes, mais aussi aux seniors (et de préférence aux familles). Speculoos dépend du Service Jeunesse de la Commune de Molenbeek-Saint-Jean. Rencontre avec deux ludothécaires : Daphné Quettier et Julie Wasterzak.

Vous travaillez à la Ludothèque Intergénérationnelle « Speculoos ». Pouvez-vous expliquer la spécificité de cette ludothèque ?

Daphné Quettier : Speculoos est une ludothèque établie dans la commune de Molenbeek qui a vu le jour en 2008 dans le cadre du Contrat de Quartier Escaut-Meuse⁽¹⁾. Les personnes à l'origine du projet cherchaient les moyens de créer des ponts entre les différentes cultures, les différents âges, car le quartier est composé, d'une part, de familles principalement maghrébines qui vivent dans de petits appartements et qui ont beaucoup d'enfants ; et, d'autre part, de personnes âgées majoritairement Belgo-Belges. Or une ludothèque, c'est le jeu, c'est un outil. Un outil très propice aux rencontres, aux partages, aux échanges et qui est vraiment adapté pour créer du lien social. Le but c'est d'arriver à ce que le plaisir soit là, que les échanges se fassent et que le jeu amène ça.

Comment favoriser la rencontre entre les âges ?

DQ : Ce n'est pas évident, parce que les seniors isolés sont très difficiles à contacter et ne se déplacent pas forcément dans les ludothèques. C'est pour ça qu'on a d'abord contacté des structures qui accueillaient des seniors. C'est un travail de longue haleine, où il faut se faire connaître, construire des relais et créer du lien. Par exemple on a construit un projet avec la maison de repos « Le Séquoia ». L'ergothérapeute vient une

fois par mois avec cinq à sept seniors qui partagent un atelier avec les enfants de trois à cinq ans. On a aussi des contacts avec le Conseil Consultatif des Aînés (CCA). Ce sont des seniors actifs qui se répartissent en différents axes de travail et quelques personnes interviennent sur les questions intergénérationnelles et interculturelles. C'est, par contre, un autre type de public senior, souvent avec des agendas de ministre.

Et l'autre versant du public ?

DQ : Les enfants sont preneurs de tout. Mais il y a aussi du travail à faire, car souvent ils passent les trois premières années de leur vie chez eux avec leur maman. Lorsqu'ils arrivent ici, ils montrent parfois des lacunes de langage, car ils n'ont que l'usage de la langue maternelle avec leurs parents, ou des problèmes de socialisation : ils vont arracher des jouets, avoir des difficultés relationnelles avec les autres. On voit certains petits qui débarquent ici, qui font des crises, mais au fur et à mesure, ils se comportent mieux, ils gèrent mieux leurs frustrations, parce que le jeu implique aussi beaucoup de frustration. C'est quelque chose qu'on doit prendre en compte, et pas forcément une partie sur table, mais juste le fait d'être en société. Et le but, c'est aussi d'éduquer à la vie en société.

Est-ce que les parents jouent aussi ?

DQ : Ça, c'est un grand défi ! Pendant les ateliers, il y



en savoir plus

en a qui spontanément vont jouer avec leurs enfants et qui trouvent leur compte ici. Certaines mamans en profitent pour souffler, laisser leurs enfants jouer. Éventuellement, elles amènent leurs sœurs, leurs copines, c'est presque le café du coin. De temps en temps, il faut aller les chercher : « Bon allez les mamans, ça suffit de papoter, on est là pour jouer ! ». Certaines le prennent très bien, d'autres sont plus réticentes car, pour beaucoup d'adultes, le jeu ce n'est pas pour eux. Pour initier aux jeux, on organise une fois par mois de petits déjeuners pour les mamans. C'est une matinée où chacune ramène quelque chose à déjeuner et à partager, et s'ensuit une séance de jeu. L'idée, c'est soit faire des jeux qu'elles vont pouvoir maîtriser et jouer l'après-midi avec leurs enfants, soit proposer des jeux où elles vont prendre du plaisir. Ainsi, elles réalisent que « c'est important que mon enfant prenne du plaisir aussi en jouant » et que jouer avec lui c'est prendre du plaisir ensemble, tisser des liens, créer du contact. Ce qui selon moi est fondamental dans des relations de famille.

Vous travaillez beaucoup sur l'intergénérationnel. Comment préparez-vous et organisez-vous ces activités ?

Julie Wasterzak : Il faut que les personnes qui participent nous connaissent bien et qu'on les connaisse bien. Que ce soit les enfants, les seniors, les parents, mais aussi, par exemple, l'ergothérapeute du home. Elle connaît notre travail et on connaît son travail. Dans un premier temps, il faut que tout le monde soit à l'aise, et seulement ensuite, dans un deuxième temps, on peut faire quelque chose ensemble.

Ensuite, il faut que le lieu soit favorable. Faire en sorte que les personnes âgées soient bien assises, mais que les petits soient installés plus haut afin qu'on soit sur un pied d'égalité. Faire un lieu cosy, un lieu adéquat. La meilleure façon d'adapter, c'est de prendre le temps et de laisser venir les choses dans de bonnes conditions.

Comment choisissez-vous vos jeux ou vos activités ?

JW : Il faut des règles accessibles, des règles simples, rapidement compréhensibles et visuelles. Car il faut que ce soit adapté au niveau de langage des plus jeunes, et à la capacité de compréhension des seniors. On va jouer, mais aussi faire de la pâte à modeler, faire de la cuisine... C'est aborder le jeu de façon parfois un peu plus détournée. Parce qu'on ne peut pas garder les enfants de trois ans assis à une table pendant longtemps et que les seniors ne peuvent qu'être assis. Donc on essaye de trouver des activités où ils ne sont pas obligés de rester attentifs, ou alors on choisit des jeux très courts.

Label Ludo

Chaque année, le Label Ludo désigne le jeu de société familial de l'année, pouvant réunir enfants, adolescents et adultes autour d'un même plaisir de jouer ensemble. Encadré par le réseau des ludothèques de la Fédération Wallonie-Bruxelles, Le Label Ludo est une garantie de qualité inscrite dans une perspective de promotion culturelle du jeu de société, indépendamment de tout intérêt commercial. L'opération est organisée par Ludo asbl avec le soutien du Secteur Ludothèques de la Cocof. Durant 3 mois, c'est le public, enfants et adultes, qui vote à l'aide d'un bulletin type dans les ludothèques et les grands événements ludiques.

Les 5 jeux finalistes 2016 seront présentés pour la première fois au Brussels Games Festival et soumis au vote du public dans l'espace des ludothèques bruxelloises.



La proclamation du Label Ludo 2016 aura lieu aux Rencontres « Jeu t'Aime » aux Halles Saint-Géry le 27 novembre.



www.ludobel.be/le-label-ludo

On passe souvent par le jeu symbolique, c'est une bonne porte d'entrée pour arriver ensuite à d'autres formes de jeu. Les enfants et les parents, par exemple, sont plus à l'aise. On essaye toujours d'amener au jeu, mais de plein de façons différentes.

Propos recueillis par Jean-Emmanuel Barbier

Doctorant en socio-anthropologie
Laboratoire Jeux & Mondes Virtuels

(1) Les contrats de quartier sont des programmes de revitalisation subventionnés par la Région de Bruxelles-Capitale en partenariat avec certaines communes bruxelloises. Cette politique de rénovation urbaine implique la participation active des habitants des quartiers concernés.



Ludothèque intergénérationnelle « Speculoos »

1 Avenue Jean Dubrucq 82, 1080 Molenbeek

Contact : Daphné Quettier

+32 (0)2 428 08 75

Ludo.speculoos@molenbeekirisnet.be

GraSpac, la solidarité par le jeu



Le Brussels Games Festival soutient volontiers les initiatives sociales. Le GraSpAc (Gratis Spellen Actie) est une asbl qui récolte les vieux jeux et les distribue à des organisations qui s'adressent à des jeunes défavorisés. Une belle idée. Nous avons demandé à Dirk Neirynck, membre de l'ASBL, comment l'idée est née, comment le projet fonctionne et comment on peut l'aider.

Bonjour Dirk ! Parlez-nous de la genèse de ce projet.

Dirk Neirynck : En septembre 1994, le club de jeux de société Forum Mortsel organisait sa première soirée jeux. Le club a très vite grandi et il fallait qu'on l'organise. Certains membres étaient des travailleurs sociaux, psychologues ou assistants sociaux. Lors de notre première réunion, nous avons affirmé notre souhait que les jeux de société soient accessibles à tous, même aux plus défavorisés de notre société.

Marc, notre ancien président, travaillait dans la protection de la jeunesse. Il est entré en contact via un collègue avec l'organisation Peter Pan de Mersem, qui collectait des jouets pour des organisations qui travaillent avec des jeunes défavorisés. Il a décidé de s'engager à réparer pour eux les jeux incomplets. Il y a consacré plusieurs années.

À la fin de son mandat, les autres membres du conseil d'administration du Forum Mortsel n'ont bien entendu pas voulu abandonner cette initiative. Il a été décidé de procéder à la récolte et à la réparation des jeux au nom de l'association. Il a fallu trouver un entrepôt et des volontaires. Des communiqués de presse ont été envoyés, les différents clubs de jeux de la région ont été contactés et ont immédiatement servi de lieux de dépôt. Très vite, plus de 20 volontaires se sont ralliés à la cause.

Êtes-vous également actifs sur le terrain pour récolter des jeux ?

DN : Les employés du GraSpAc essayent d'assister à autant d'initiatives autour du jeu et de faire la promotion de l'ASBL. Spel, la bourse annuelle de la Forum Federatie est devenue, entre autres, un important point de collecte. Grâce à notre présence sur place depuis des années, nous sommes connus et nous y recevons des centaines de jeux. Les gens de Spellenspektakel (une bourse à Eindhoven) mettent également notre initiative à l'honneur.

En outre, de nombreux clubs de jeux flamands et néerlandais nous offrent régulièrement des jeux. Tous les jeux sont les bienvenus, quel qu'en soit l'état. Même des jeux auxquels il manque des éléments. Par contre nous ne collectons pas ce qui n'entre pas dans l'appellation « jeu de société », comme les puzzles ou les ours en peluche. De même que les jeux électroniques, parce que nos publics-cibles n'ont pas forcément les moyens d'acheter des batteries.

Question très concrète : où peut-on se rendre pour donner des jeux ?

DN : Vous pouvez bien sûr vous rendre dans les principales bourses comme Spel à Anvers et Spellenspektakel à Eindhoven, les deux en novembre. Mais nous avons également plusieurs points de collecte fixes, où



en savoir plus

vous pouvez vous rendre toute l'année, dans les provinces d'Anvers, du Limbourg et de Flandre orientale. Une liste complète de ces endroits est disponible sur le site du Forum Mortsel.

À quoi ressemble un jour de travail pour vous ?

DN : Nous nous réunissons environ 4 fois par an avec des volontaires pour compter et réparer. Ces jours-là, nous travaillons de 10h à 17h, mais il faut admettre que ces 4 jours sont devenus insuffisants.

Notre employé permanent, Carl, s'assure qu'il y ait un espace de travail suffisant et que les collations et boissons sont à disposition de l'équipe. Sans son gigantesque et nécessaire espace de stockage, nous ne pourrions pas réaliser tout ça. Et vous vous en doutez : après tout ce travail, un apéro et un bon repas avec Carl, nous trouvons encore le temps de jouer !

Comment voyez-vous l'avenir du GraSpAc ?

DN : Le GraSpAc est devenue une machine bien huilée. Nous avons des milliers et des milliers de composants de jeux : des seaux pleins de divers dés, pions, plateaux, cartes, etc. Sans oublier les 10 dossiers pleins de règles du jeu qui envahissent nos armoires ! C'est pourquoi via notre page Facebook, nous invitons tous ceux qui, individus ou organisation, ont besoin de pièces de recharge à nous visiter au cours d'une de nos journées ! Aujourd'hui, le GraSpAc collecte et contrôle près de 5000 jeux par an. Et comme nous avons toujours une visibilité dans les événements, des publicités dans la presse et des distributions actives de prospectus, ça augmente encore fortement.

Nous nous trouvons en quelque sorte face à un problème de luxe : l'afflux de jeux est si massif que nous sommes forcés de nous développer encore. Compter et compléter les jeux nécessite beaucoup de temps et nous sommes toujours à la recherche de nouveaux volontaires. Nous projetons aussi d'augmenter le nombre de nos jours de travail. C'est un véritable défi pour notre équipe, mais bien sûr, elle reste convaincue que notre initiative est non seulement utile, mais aussi nécessaire à notre société. Où nous serons dans quelques années reste une inconnue, mais nous serons heureux de continuer à faire grandir le projet.

Outre le GraSpAc, y a-t-il des initiatives dont vous souhaitez nous parler ?

DN : Le point culminant de l'action du GraSpAc est notre Gratis Spellen Markt annuel. Nous y invitons des organisations qui travaillent avec des jeunes défavorisés.

GraSpac

Gratis Spellen Actie (GraSpAc) est une initiative du club de jeux Forum Mortsel et du magasin Adriaensen Speciaalzaak. Ensemble, ils collectent des jeux de société mis au rebut et les redistribuent aux organisations qui travaillent avec les enfants défavorisés. Les jeux récoltés sont parfois incomplets, mais heureusement GraSpAc a suffisamment de pièces de rechange pour compléter et revitaliser ces jeux. Vous pouvez apporter votre contribution.

GraSpAc a des points de collecte à travers le pays, et leurs équipes de volontaires sont également présentes sur les brocantes de jeux société où elles récupèrent les jeux dont vous n'avez plus besoin.

Alors sauvez vos boîtes de la poussière et offrez-les à GraSpAc, les enfants vous remercieront !

GraSpAc

↳ Osylei 43, 2640 Mortsel

Contact : **Dirk Neirynck**

+32 (0)486 65 88 20

gratis-spellen-actie@forummortsel.be

Liste des points de collecte



www.forummortsel.be/graspac.html

Le GraSpAc envoie un communiqué de presse par an pour attirer l'attention d'organisations sur notre existence et les inviter à s'inscrire à notre événement. Les organisations qui sont déjà venues sont réinvitées systématiquement. Je suis le responsable du GraSpAc et du Gratis Spellen Markt. En tant que travailleur social, j'ai l'avantage de connaître le terrain social comme ma poche et nous demandons à chaque organisation d'où elle vient. Le jour du marché libre se passe très calmement. Toute notre offre est gratuite et nous veillons à ce que personne ne « prenne pour prendre ». Il y a même des organisations qui sautent une année parce que leur stock est complet.

Merci pour cet entretien, Dirk. Nous avons beaucoup appris !

DN : Merci à vous pour votre intérêt pour le GraSpAc ! Notre organisation a vraiment besoin de ce genre de visibilité. Qui sait, demain nous pourrions rencontrer certains de vos lecteurs... Ca serait fantastique !

Propos recueillis par Jo Lefebure

www.tafelridder.be

Jouer à l'hôpital

Un atelier jeu de société pour patients *aphasiques*

Le Centre de Réadaptation Fonctionnelle Neurologique Ambulatoire pour Adultes de l'Hôpital Erasme (C.R.F.N.A.) a pour objectif la réinsertion familiale, sociale voire professionnelle des patients cérébrolésés. En marge des rééducations individuelles, les logopèdes organisent, une fois par semaine, un atelier de communication. L'atelier, en recourant au jeu comme référent commun, est une première étape vers la réinsertion sociale. Agnès Brison, neurolinguiste, nous fait partager cette expérience unique en milieu hospitalier.

La participation à des groupes dans les différentes disciplines proposées (logopédie, kinésithérapie, ergothérapie, neuropsychologie,...) permet un premier pas vers la réinsertion, étant donné que les patients sont mis en situation à plusieurs. Ils doivent alors apprendre à trouver leur place au sein d'un groupe et à la prendre, à reconnaître ou à découvrir leurs capacités et leurs déficits et à les gérer.

En marge des rééducations individuelles - durant lesquelles le jeu permet de réentraîner des fonctions exécutives nécessaires à la planification du langage - , les logopèdes organisent une fois par semaine, durant une heure, un atelier de communication basé sur le jeu de société. Celui-ci permet de stimuler la compréhension (écrite et/ou orale), la mémorisation et puis l'expression en respectant les tours de jeu et de parole et en partageant des règles communes.

Les jeux de société sont en pleine expansion en Europe et il est aisément de les sélectionner en fonction des capacités auxquelles ils font appel (calcul, discrimination visuelle, rapidité, dessin, raisonnement, logique, évocation verbale (onomatopées,

mots, noms propres, phrases, récits, rimes,...). Certains des jeux utilisés pour l'atelier sont décrits par le système E.S.A.R., un outil de recherche scientifique, conçu en 1982 par Denise Gardon (et remanié en 2002 par ses collaborateurs) qui permet de classifier les objets ludiques en fonction des compétences qu'ils requièrent.

L'intérêt du jeu de société, c'est qu'il y a un référent commun : le jeu n'est praticable que si les différents joueurs acceptent et comprennent les différentes règles. Les aphasiques partagent donc la connaissance des règles du jeu. Cette situation génère une dynamique relationnelle et sociale en vue du rétablissement des contacts sociaux. Cette expérience les encourage à se revivre comme acteurs sociaux porteurs de parole et leur permet de réorganiser leur image narcissique. C'est donc pour eux un terrain d'expérimentation et d'ancrage des transferts et pour les thérapeutes un terrain d'observation des comportements langagiers et des capacités cognitives.

Les participants sont des adultes à partir de 18 ans qui ont subi un Accident Vasculaire Cérébral (A.V.C.) ou un traumatisme crânien. Ils présentent des sé-



quelles cognitives et surtout langagières (aphasie : difficultés d'expression et/ou de compréhension orale et/ou écrite). Le groupe comprend entre deux et six patients aphasiques fluents et non fluents. Ce sont des patients qui viennent au Centre de Jour deux à cinq fois par semaine et qui sont au maximum à deux ans post A.V.C. Ils bénéficient en dehors de l'heure de groupe d'une rééducation individuelle.

Les jeux sont choisis en fonction des capacités et des difficultés présentées par les patients et également en fonction de leurs limitations physiques (des jeux impliquant des manipulations de nombreuses cartes seront évités en cas d'hémiplégie) et de la contrainte de temps (prise en main rapide et maximum 45 min de jeu). Les jeux sont suffisamment variés pour laisser la possibilité à chacun de gagner. Une grille d'observation des conduites de communication et des capacités cognitives est utilisée pour évaluer les productions, les capacités de compréhension et le respect du cadre pour chaque patient.

La logopède apporte les aides à la communication (en rappelant d'utiliser le carnet communication-moyen alternatif pour communiquer en désignant des images-, en proposant un support écrit, en reformulant par mots-clefs ou par écrit quand c'est nécessaire,...) et s'adapte à la dynamique de groupe en étant à l'écoute, en rassurant les patients et en improvisant ses interventions.

A l'heure actuelle, nous avons constaté que le jeu de société est un média efficace pour favoriser les transferts. Le groupe jeu permet au patient aphasique de se sentir revalorisé, de prendre confiance en ses capacités résiduelles et de devenir plus audacieux en situation de communication. Le mes-

sage véhiculé par le choix même des jeux, qui ne font pas partie de jeux de rééducation mais bien des jeux pour le grand public, est que les patients sont toujours capables de comprendre des règles établies pour tout le monde. Les règles ne sont pas adaptées et les patients le savent. Ils savent qu'ils peuvent jouer à de nombreux jeux avec leur famille ou leurs amis sans se sentir « diminués ».

A leur demande, nous organisons également bénévolement, une fois par an, un événement appelé « Samedi Neuroludique », où ils peuvent venir partager un moment convivial autour d'un jeu de société avec leur famille. Les thérapeutes se transforment le temps de quelques heures en animateurs et sont eux-mêmes coachés par des spécialistes du monde du jeu. Les jeux sont sélectionnés et présentés en fonction des compétences qu'ils requièrent (mémoire, attention, flexibilité, inhibition, langage,...). Les thérapeutes aidés par les spécialistes aident donc les patients et leur famille à choisir un jeu adapté à leur capacité.

Les moments de jeu en groupe sont un terrain d'expérimentation et d'apprentissage pour le patient et un terrain d'observation pour le logopède et pour d'autres thérapeutes. Nous ne prétendons pas faire de la rééducation logopédique en groupe mais favoriser la prise de conscience dans un moment de plaisir partagé.

Agnès Brison
neurolinguiste,

Service de Neuropsychologie,
Centre de Réadaptation Fonctionnelle
Neurologique Ambulatoire (C.R.F.N.A.).

• Hôpital Erasme - route de Lennik 808, 1070 Anderlecht.





Sous le *jeu*, la mise en *Confiance*

Titre : Jeu me soigne

Age : 11 ans et plus

Nombre de joueurs : de 10 à 17 joueurs, dont 3 animateurs et 3 éducateurs

Durée : 10 manches de 2 heures

But du jeu : Retrouver le plaisir dans une situation difficile à travers la découverte ludique.

Que se passe-t-il lorsque le jeu est invité à la table d'adolescents fragiles et en manque de repère? Lorsqu'il est à la fois outil de divertissement et outil de rencontre, le jeu se dévoile de manière exponentielle comme un médium qui met en confiance et qui permet un autre type de communication - en particulier avec des personnes sensibles. Voici le récit d'une longue partie de découvertes entamée sous le signe de l'échange ludique.

Mise en place : un hôpital contacte Let's Play Together afin de construire un cycle d'animation à destination du service de pédopsychiatrie. Les objectifs sont divers, mais gravitent autour de thématiques parentes : stimuler la confiance en soi, renforcer la cohésion du groupe tout en valorisant ses membres, développer la créativité, l'expression de soi et la compréhension des autres, exploiter les opportunités de liens créées par le jeu afin de se voir différemment...

Déroulement : A chaque manche, deux à trois animateurs descendant du tram en direction du plateau de jeu, constitué par la salle de repos (lorsque le dé indique « soleil », les animateurs se dirigent vers le gazon de jeu). Les joueurs ont entre 11 et 15 ans et présentent différents troubles, que nous ne connaissons pas dans le détail afin de pouvoir porter sur eux un regard neuf. Après la présentation des joueurs, le premier tour de jeu commence avec un jeu collectif porté sur la communication, la créativité, l'imaginaire et l'expression de manière générale. Pour ceux à qui l'expression d'émotions ou de sentiments pose parfois problème, le jeu permet de passer par un autre canal plus adapté à certaines spécificités ou difficultés : les barrières de la langue s'effacent au profit des images, les liens logiques se défont pour

faire place aux associations originales, les talents de dessinateurs ne sont plus nécessaires lorsque l'on représente à l'aide d'objets, les gestes prennent avec brio la place des phrases pour se faire comprendre...

Et c'est entre deux tours que les portes s'ouvrent, que l'on se découvre, que l'on transmet une partie de son histoire personnelle aux autres. A travers une image, un mot, une connexion, chacun fait connaissance avec ce qu'il ne voyait pas encore : les jeunes se révèlent des informations nouvelles, les éducateurs aperçoivent une autre facette de leurs patients et ceux-ci découvrent ceux qui les accompagnent quotidiennement sous un autre jour. C'est donc une petite fenêtre qui s'ouvre vers l'Autre à travers le jeu, et qui permet de se créer une autre relation, basée sur ce que l'on partage.

Au deuxième tour de jeu, le mouvement prend de l'ampleur et on se concentre sur le plaisir d'être ensemble autour d'un jeu, quel qu'il soit, où chacun se découvre des capacités particulières pour le mime ? le chant ? la rapidité ? la logique ? le bluff ?... C'est alors qu'on rit et qu'on oublie qui l'on est, que l'on se précipite les uns sur les autres en ne sachant plus qui est animateur, qui est patient, qui est éducateur. C'est à ce moment que l'on a tous les mêmes réflexes, que l'on



en savoir plus

se rejoint sur tous les fronts, que l'on passe par-dessus toutes les différences et qu'on accède à ce qu'il y a de profondément identique en chacun de nous. C'est ainsi qu'à travers un jeu d'équipe, d'autres relations se créent. Coupés pour un moment de la vie quotidienne, les patients ainsi que leurs pathologies se perçoivent différemment : avoir des difficultés d'expression n'est ainsi pas perçu plus différemment qu'avoir une mémoire plus faible, moins d'adresse dans les mains, moins de chance ou que d'être un piètre bluffer. Sans pouvoir présumer de la situation hors de l'activité, nous constatons que dans le jeu, la patience et la tolérance sont incroyablement présentes. Les joueurs, conscients des spécificités de chacun, en prennent compte et y sont particulièrement attentifs. Cette attention est par ailleurs renforcée lorsque les joueurs sont mis en équipe : l'un est souvent le garant de l'autre, s'adapte à ses besoins, le soutient et l'encourage.

Au dernier tour de jeu, les langues parfois timides se délient lorsque les animateurs annoncent la fin de la partie. Pour les jeunes, ces animations leur permettent de sortir du quotidien et d'entrer, l'espace d'une partie, dans une réalité où ils ne sont pas des patients dans un hôpital mais bien des joueurs au casino, des cuisiniers extravagants, des animaux curieux, des équilibristes... Ils se considèrent, et considèrent également les autres selon un premier critère qui n'est pas la raison pour laquelle ils sont là mais bien le fait d'être alliés, adversaires, partenaires temporaires. Pour les éducateurs, ces moments de jeux permettent de voir les jeunes non plus à travers leur relation habituelle d'encadrement mais comme des partenaires de jeu. C'est également un autre moyen pour eux de connaître et d'accéder au ressenti des jeunes : ils ne répondent plus à une question frontale ou à une discussion dirigée mais à travers des chemins détournés, sur des thèmes plus larges où l'analyse de leur expression sera moins forte.

Fin de la partie : la partie s'achève après les dix manches de deux heures. Chacun des jeunes compte le nombre de moments où il s'est senti en sécurité, bien entouré, de bonne humeur, valorisé, curieux, sociable... et gagne autant de points de confiance. Chaque animateur note tous les sourires reçus, les envies de continuer à jouer, les jeux qui ont été le plus appréciés, les techniques d'animations éprouvées... et gagne autant de points d'expérience. Chaque éducateur comptabilise tous les signes recueillis, toutes les informations qu'il a partagées, tous les moments de détente et de partage éprouvés et gagne autant de points d'empathie.

*Sabrina Messahel
Let's Play Together*



Let's Play Together, c'est un projet de mise en lien par le jeu de société. C'est un projet de rencontre entre disciplines, entre cultures et entre générations qui sont riches de leurs différences. Let's Play Together, c'est le jeu de société comme moyen de liens, de développement et de plaisir, partout et pour tous.

En janvier 2009, Thibaut Quintens parle sur le jeu de société comme moyen de communication universel et part à la rencontre de populations locales dans le monde. Dans son sac, des jeux de société pour tisser des liens.

Deux ans et demi plus tard et 50.000 kilomètres en train plus loin, réenchanté par la puissance du jeu de société pour dépasser les différences, il rentre en Belgique avec la furieuse nécessité de partager son expérience. Au fur et à mesure, il développe des animations autour de jeux du monde puis à travers des ateliers créatifs. Il propose un premier stage, puis un second. Par la force des rencontres, Let's Play Together structure peu à peu sa démarche... pour devenir enfin une association reconnue comme ludothèque nomade. Elle rassemble plusieurs personnes d'horizons et d'univers variés qui se complètent et se retrouvent autour du jeu de société comme moyen d'expression et de dépassement des différences. Let's Play Together propose des stages, des animations, des ateliers, des formations, des conférences, des expositions. Désormais, le voyage commence en sortant de chez soi.

Let's Play Together

Place Anneessens 13 – 1000 Bruxelles
Contact : Thibaut Quintens
+32 (0)485 86 48 29
letsplaytogether.be@gmail.com



www.letsplaytogether.be

Retrouvez Let's Play Together dans l'espace des ludothèques bruxelloises avec un atelier « Jeu récup, je crée ! » et une animation « jeux du Monde ».

*Parc du Cinquantenaire
27/08 et 28/08 de 10:00 à 18:00*





Tester les *relations* en toute *sécurité*

Le jeu évolue énormément ces dernières années. Mais dans le développement personnel, en quoi peut-il nous aider ?

Delphine Bolly : Ces dernières années, le jeu prend une place importante dans l'éducation. On lui découvre petit à petit tout un tas de vertus. Le jeu permet à un individu de gagner en intelligence, en stratégie, en planification d'actions, en tellement de choses qu'il devient finalement presque difficile d'y croire. « C'est en jouant et seulement peut-être quand il joue que l'enfant ou l'adulte, est libre d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière. C'est par le jeu que je deviens le "Je" », nous dit Donald Winnicott⁽¹⁾. J'ajoute donc une nouvelle vertu au jeu, la possibilité de devenir soi et d'entrer en relation avec les autres. Vertu que j'utilise lors de mes entretiens psychologiques, au cours desquels revient finalement souvent cette fameuse envie : « j'aimerais devenir un peu plus moi-même ».

Un peu plus soi-même ? C'est ambitieux.

DB : L'individu est en mouvement permanent et doit se réajuster par rapport à une image figée de lui-même. Lorsque l'on joue, on est aussi dans ce constant ajustement. Je m'explique : chaque coup que je jouerais va influencer la suite de mon jeu, mais aussi de celui de mon adversaire (ou allié dans les jeux coopératifs). Il me faut donc me repositionner et m'ajuster à chaque instant. En ça, on retrouve une réalité quotidienne : chacun de mes mouvements me repositionne par rapport aux autres.

Alors on ne devient soi qu'en relation ?

DB : On peut travailler avec l'autre pour se construire face à un modèle, à une réaction. C'est toujours plus facile de se positionner par rapport à quelqu'un que tout seul. Voici un exemple simple : si vous êtes grand, vous l'êtes parce que vous êtes « plus grand » que les autres. Si vous êtes seul, vous ne pouvez pas vous définir comme « grand » par rapport à rien... Mais on peut aussi se positionner par rapport à son soi d'avant ou son soi rêvé... On ne prend plus l'autre comme compa-

Après des études en psychologie et communication, Delphine Bolly poursuit actuellement une formation en psychothérapie systémique. Elle travaille en tant que psychologue en aide et soutien aux familles, ainsi qu'en traitement et prévention du burn out. D'abord joueuse et passionnée par le jeu, elle a été bénévole pour diverses organisations, et exerce comme animatrice pour plusieurs éditeurs. Entretien.

ratif mais bien soi-même, l'image qu'on a de soi ou ce qu'on rêve de soi. De la même manière, on peut tester ce rêve, cet idéal... par des jeux de rôle bien sûr, mais aussi par des jeux d'expression. On se rapproche ainsi d'une théorie plus humaniste, où l'on part du principe que chaque personne a en elle-même la force de se développer, de devenir meilleure.

Une théorie plus humaniste ?

DB : En psychologie, on distingue plusieurs grands courants. Dans mon travail, j'adopte une approche systémique, ce qui signifie que je prends en compte la relation. Un être est en contact avec son environnement, il n'est pas seul. Dans le monde ludique, on joue ensemble, donc le jeu apparaît comme un système à lui tout seul. J'affectionne particulièrement le jeu coopératif car c'est un système motivé par un but commun : la victoire. Chacun va prendre un rôle et apprendre sur l'autre ou sur lui-même. On peut, par exemple, utiliser des jeux comme Hanabi, Aya ou Mysterium qui amènent une communication positive dans un groupe. Le courant humaniste se base sur une idée de ressource interne. L'être humain a en lui la force d'affronter ses problèmes, de s'améliorer. Il faut juste l'amener à surgir. Les jeux d'expression comme Dixit, Concept ou Imagine sont des jeux qui permettent à chacun d'exprimer une créativité, donc de la sortir de soi.

Donc pour travailler la relation, on fait du coopératif ?

DB : La coopération est importante pour le développement, et ces jeux nous offrent un autre mode relationnel, une autre manière de fonctionner. Ce qui me plaît dans cette idée, c'est l'ouverture à autre chose. Par exemple, dans une fratrie en constante dispute (un exemple que les parents n'auront pas difficile à imaginer), le jeu coopératif montrera qu'ils peuvent tous gagner, que tous peuvent entrer dans une relation « win-win » où « je t'aide, tu m'aides et on gagne tous ensemble » !

(1) Pédiatre et psychiatre britannique (1896-1971).



Le *jeu* est-il un objet *politique* ?

Existe-t-il des pratiques stimulant davantage le lien social que le jeu, pris au sens large ? Club de football amateur, jeu de plateau avec le petit cousin, camp d'été d'un mouvement de jeunesse, tournoi de jeu vidéo en ligne ou en réseau local, soirée role play un week-end avec les camarades de classe, combat du Doudou contre un dragon géant... Jouer n'est pas simplement le prétexte pour la rencontre avec l'autre, jouer matérialise la rencontre avec l'autre. La dynamique sociale créée par le jeu est-elle pour autant chargée de politique ? Une analyse de Maxime Verbesselt.

Longtemps relégués au statut de passe-temps pour enfants, les jeux de société ont plus que jamais la cote auprès des publics adultes. Réponse manifeste à un besoin psychologique d'activités humaines « non-technologiques » et tournée vers les autres, ou, pour grossir le trait, recherche d'un objet qui contribue à créer et à stimuler des liens à l'opposé de ces bidules connectés qui nous « individualisent » de plus en plus, voire nous enferment dans l'isolement et l'inertie. Le jeu de société s'inscrit comme vecteur de rencontre physique dans un contexte socioculturel marqué par l'hyper-individualisme d'une part, mais également par de nouvelles formes de convivialité urbaine liées paradoxalement au web et aux réseaux sociaux d'autre part.

Le jeu, système objectif actionné par des subjectivités, contribue à la construction sociale de notre identité et de notre rapport à la réalité, comme l'explique Colas Duflo, docteur en philosophie, dans *Jouer et philosopher* (PUF, 1997). Nous interagissons avec les autres joueurs, mais également avec le système-jeu, en exécutant des gestes ludiques et en actionnant des symboles. Chaque intervention isolée n'a de sens qu'articulée au système global coordonné. Il s'agit d'une combinatoire, à l'instar du millénaire jeu de Go : chaque pion est exactement identique, ils ne donnent sens au déroulement de la partie que par leurs positions et leurs interactions les uns avec les autres. Le jeu nous rappelle que, dans une communauté, notre rôle et notre



fonction sont déterminés par la structure de la collectivité.

Le déroulement d'une séance de jeu est indiscutablement déterminé par ses règles et son contenu, comme le fonctionnement d'une société découle de ses lois, de ses institutions et de ses normes culturelles. Par exemple, nos démocraties sont animées par des processus d'élections qui diffèrent sensiblement d'un état à l'autre, et qui produisent donc des résultats différents en fonction des modes de scrutins. Ces « règles du jeu électoral » (scrutin majoritaire ou proportionnel, en un ou deux tours, uninominal ou plurinominal, etc.) vont donc influencer la compétition politique, la stratégie et la communication des différents partis politiques.

La différence se situe dans le caractère organique et évolutif de nos sociétés et de leurs règles, qui se transforment au gré des réformes, ou plus exceptionnellement des révolutions. Si je n'apprécie pas un jeu, je n'ai qu'à m'en détourner et aller ailleurs chercher un système de règle qui conviendra mieux à mes envies ludiques, ou alors je pourrai modifier certaines règles qui ne me plaisent pas, en inventer des nouvelles qui n'auront d'effet que pour mes amis et moi (à l'image des « mods » dans les jeux vidéo). Si les règles qui régissent la vie en

“Le respect des règles d'un jeu nous fait passer de la liberté naturelle à la liberté ludique. ”



Monopoly, un jeu de 1935 toujours dans l'air du temps

communauté de mon territoire, du niveau le plus bas - mon logement - à ceux les plus hauts - l'Union Européenne, par exemple - ne me conviennent pas, cela risque d'être plus compliqué. Notre environnement politique étant un mille-feuille d'une complexité considérable, on comprend mieux l'attrait d'un monde clôt dans l'espace et dans le temps, au fonctionnement arbitraire structuré par des règles relativement simples. Le jeu crée les conditions d'expérimentation d'autres mondes possibles.

C'est en cela que le jeu constitue une école de la vie politique, un laboratoire sécurisé pour expérimenter la collectivité. Les joueurs participent à une dynamique de réappropriation de la société par l'individu. Le jeu est l'invention d'une liberté, celle des joueurs, par une légalité, celle des règles du jeu. Quand on joue, on se soumet volontairement, donc librement, à des règles que l'on a choisies. C'est là que se situe la spécificité du jeu, dans le rapport entre la liberté et la loi : sans la règle du jeu, pas de possibilité ludique. Le respect des règles d'un jeu, ce contrat social qu'on signe en commençant une partie, nous fait passer de la liberté naturelle à la liberté ludique.

Les jeux vidéo présentent un cas particulier, car leur dimension médiatique dévoile de façon évidente leurs marqueurs politiques. Si certains jeux engagés sont explicitement politisés (September 12th, Raid Gaza, pour ne citer que deux exemples relativement connus) la grosse majorité des ludiciels sont de l'ordre du plaisir récréatif. Ainsi, cer-

tains créateurs et de nombreux joueurs ne voient dans les jeux vidéo, ou ne voudraient y voir que des objets de divertissement neutres. « *Le problème est que la neutralité dont la plupart des jeux se réclame est politiquement chargée : des rôles féminins dévalués, une sous-représentation des minorités, une acceptation sans critique de la politique américaine, etc.* » constate Mathieu Triclot, chercheur universitaire spécialisé dans l'histoire des sciences et auteur de *Philosophie des jeux vidéo* (La découverte, collection Zones, 2011). On remarque qu'à travers leurs contenus, ils véhiculent des idées de façon assez similaire que les autres créations culturelles et artistiques (cinéma, littérature, etc.). La neutralité est donc davantage l'expression d'une norme idéologique dominante, si pas hégémonique.

Ce phénomène sera manifeste dans un jeu comme Civilization de Sid Meier. Victoire conditionnée au développement économique et militaire de sa nation, occidentalisme, développement économique basé sur la croissance, le capitalisme, la guerre, l'hégémonie culturelle et quelques mouvements tactiques de coopération ponctuelle dans un univers régi par la compétition permanente... dans un monde où les ressources sont inépuisables et le progrès technologique synonyme de progrès social. Le concept de « civilisation » est lui-même idéologiquement très chargé.

Cette analyse est-elle applicable au *gameplay* des jeux de société traditionnels ? Prenons l'exemple d'un jeu archi-connu : le Monopoly. A première

en savoir plus

vue, il semble célébrer le capitalisme le plus sombre et la course effrénée au profit. Or, sa créatrice, Elizabeth Magie, se retournerait sans doute dans son cercueil, puisqu'elle voulait justement propager le message exactement inverse et montrer la « nature antisociale du monopole sur le sol. » On constate d'abord que, peu importe l'enrobage fictionnel (Monopoly Belgique, Monopoly Star Wars, Monopoly The Walking Dead, Monopoly Metallica, Monopoly Game of Thrones, etc.), c'est bien dans les règles du jeu que se retrouve le cœur du propos, et ensuite que la perception de ce message va évoluer dans le temps en fonction du contexte socioculturel dans lequel il est délivré.

Si le jeu, après nous avoir connectés aux autres, peut raviver notre imaginaire politique, nous pouvons tenter de faire en sorte qu'il nous rebranche aux enjeux de notre société. Créons des ponts vers d'autres mondes en inventant des jeux, nos jeux et en y jouant. Essayons de nous engager par le jeu pour exprimer, inventer, interroger et partager de nouvelles idées politiques dans des formes ludiques.

Maxime Verbesselt

Animateur multimédia à Action Ciné Médias Jeunes,
membre du Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels (Lab-JMV)

Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels

Le Laboratoire Jeux et Mondes Virtuels (Lab-JMV) rassemble des chercheurs et enseignants issus de disciplines variées (information et communication, sociologie, anthropologie, linguistique, game design) qui étudient les pratiques ludiques à la fois en tant qu'objets et en tant que pratiques sociales. Ce groupe de réflexion s'articule autour de séminaires mensuels et organise différentes activités, comme des expositions et des colloques. Le prochain colloque scientifique se tiendra à Bruxelles les 21 et 22 octobre 2016 et portera sur la problématique de l'engagement des joueurs.



LABORATOIRE
Jeux et Mondes Virtuels



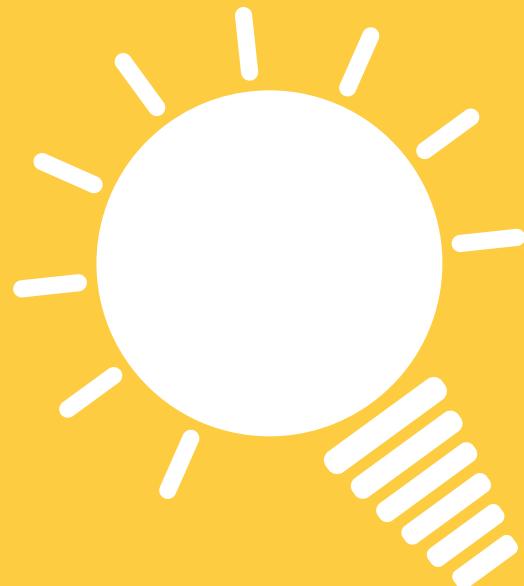
www.labjmv.hypotheses.org



Apprendre *En club de jeu* *Week-end*
Convivialités *Genseric* *Plaisir*
Pas assez de temps *Appel de Cthulhu* *Rencontres*

#3

Apprendre





Jeux et compétences mathématiques

Un jeu bien choisi, par sa présentation originale et les défis variés qu'il suscite, permet à l'élève de construire des compétences, et en particulier des compétences mathématiques. C'est ce que nous démontre Joëlle Lamon, Maître-assistante à la Haute Ecole Francisco Ferrer et fondatrice du club « Jeux mathématiques à Bruxelles ».

Parmi les facteurs de réussite des élèves à l'école primaire ou secondaire, un des facteurs les plus souvent mis en évidence actuellement est l'implication, l'engagement de l'élève dans les tâches qui lui sont proposées.

Pour introduire un nouveau concept en impliquant les élèves, l'enseignant dispose d'une panoplie d'astuces pédagogiques : le situer dans l'histoire, l'aborder par un problème de la vie quotidienne, utiliser les nouvelles technologies pour le présenter ou pour demander à l'élève d'effectuer des recherches personnelles, de trouver ou d'analyser des informations, ou encore proposer un défi. Dans tous les cas, il faut que l'activité soit accessible à tous. Ensuite, il s'agit de transformer la connaissance du concept (définition, formule, propriété,...) en compétence, c'est-à-dire en outil que l'élève peut utiliser pour résoudre de nouveaux problèmes, faire face à de nouvelles situations accessibles elles aussi.

Un jeu bien choisi, par sa présentation originale et les défis variés qu'il suscite, permet à l'élève de construire des compétences, et en particulier des compétences mathématiques. En effet, dans un jeu,

l'élève a l'occasion de se confronter à la compréhension de la règle, de s'impliquer et de persévérer en cas de difficulté, de prendre des décisions variées dans un contexte où il n'est pas évalué, de construire des raisonnements, d'anticiper ses actions en évitant les pièges et les stratégies peu adaptées, de communiquer et justifier ses actions. A tout cela s'ajoute l'utilisation de connaissances mathématiques générales : calcul, vision dans le plan et dans l'espace, estimation de grandeurs, élaboration et structuration du raisonnement, et parfois de connaissances plus spécifiques telles que la symétrie par exemple dans des jeux qui utilisent des miroirs, ou les tables de multiplications dans des jeux où interviennent les opérations comme par exemple le jeu Mathador.

Souvent, l'élève n'a pas conscience de ce qu'il apprend quand il joue. En effet, si certains jeux ont un contenu pédagogique clair, comme tous les jeux liés directement aux tables de multiplication, d'autres sont plus subtils et nécessitent une mise à distance et un moment de structuration par l'enseignant pour dégager leurs apports. De plus, certains jeux, comme par exemple tous ceux qui nécessitent et aident à construire une bonne vision dans le plan



en savoir plus

et dans l'espace, n'ont pas de contenu bien ciblé : ils développent des compétences à plus long terme. C'est par exemple le cas du jeu Blokus.

Parmi les compétences développées à l'aide des jeux, certaines, comme la compréhension des règles, la persévérance, le fait de pouvoir prendre sa place et de pouvoir discuter et argumenter avec les autres joueurs, seront également essentielles dans d'autres domaines, d'où leur nom de compétences transversales. Grâce à la manipulation des pièces et aux raisonnements construits, les jeux constituent également un matériel privilégié pour passer du concret à l'abstrait, démarche essentielle en mathématique.

Des jeux particulièrement intéressants sont ceux où les connaissances mathématiques apparaissent comme un outil, et pas comme une fin en soi et ceux qui développent des compétences à plus long terme. Par exemple, dans le jeu Mad Math – Fou des maths, le fait de connaître ses tables n'empêche pas de jouer, mais constitue un élément de stratégie important pour bien placer ses pions. Dans le jeu Bazar Bizarre, le rôle de l'implication mathématique est essentiel, et pourtant il est tout à fait possible d'y jouer sans avoir entendu parler d'implication. Les jeux peuvent s'utiliser à plusieurs moments de l'apprentissage : pour introduire un concept, pour aider à la mémorisation des éléments essentiels, pour appliquer les notions vues dans des situations simples ou complexes, et enfin pour remédier aux difficultés des élèves ou proposer un défi aux élèves plus avancés et ainsi s'adapter à chacun en proposant des expériences variées et un apprentissage multi sensoriel. De plus, les jeux constituent une part de la culture mathématique et permettent une passerelle entre univers scolaire et extrascolaire.

Lorsqu'il propose un jeu, le rôle de l'enseignant change. Il apparaît alors davantage comme un organisateur d'activités, un animateur plutôt qu'un diffuseur de savoir. Notons que ce changement est à mettre en parallèle avec ce qui se passe lorsqu'il fait utiliser les nouvelles technologies en classe. Les élèves doivent prendre des décisions, s'impliquer et s'organiser : ils deviennent acteurs à part entière et peuvent ainsi s'affirmer et prendre confiance en eux.

C'est pour développer l'utilisation des jeux mathématiques en classe qu'est né il y a plus de dix ans un club de jeux mathématiques à la Haute Ecole Francisco Ferrer. La variété des jeux proposés permet à chacun de venir s'essayer et d'éprouver le plaisir d'avoir vaincu des difficultés, la jubilation d'avoir réussi. Notre devise est d'ailleurs : «Partager le plaisir de faire des mathématiques».

Jeux mathématiques à Bruxelles



Depuis plus de 10 ans, le club de jeux mathématiques de la Haute Ecole Francisco Ferrer donne l'occasion aux futurs enseignants en maternelle, primaire et au début du secondaire, ainsi qu'à toute personne intéressée, de tester des jeux dont les règles ont été rassemblées dans des documents accessibles à tous et disponibles sur le site jeuxmath.be. Il participe aussi à de nombreuses animations ludiques et scientifiques : Printemps des Sciences à Bruxelles, animations par des étudiants dans des classes, Festival International des Jeux à Cannes et Salon « Culture et jeux mathématiques » à Paris en collaboration avec le Comité International des Jeux Mathématiques.

Jeux mathématiques à Bruxelles

Haute Ecole Francisco Ferrer

1 Bd Lemonnier, 110 - 1000 Bruxelles

Contact : Joëlle Lamon

joellelamon@yahoo.fr



www.jeuxmath.be



Sur le stand « Jeux mathématiques à Bruxelles », Joëlle Lamon et les membres du club seront accompagnés par le CIJM (Comité International des Jeux Mathématiques) pour proposer divers jeux sur le thème « Mathématiques et Société », présentés au 17^e Salon « Culture et jeux mathématiques » à Paris en mai dernier.

Hall Bordiau (Musée Royal de l'Armée)

27/08 et 28/08 de 10:00 à 18:00

Tout au long de l'année scolaire, mais surtout premier trimestre, une dizaine de séances sont organisées, selon un planning diffusé sur le site, avec la possibilité d'organiser une séance spécifique sur demande. Au fil du temps, nos activités se sont étoffées et nous avons développé plusieurs collaborations avec le CIJM (Comité International des Jeux Mathématiques), qui sera d'ailleurs présent sur notre stand « Jeux mathématiques » cette année.

Nos projets du moment sont d'une part le développement de l'utilisation des tablettes pour les jeux et pour d'autres activités mathématiques, et d'autre part la conception d'activités ludiques sur les proportions.

Joëlle Lamon

Haute Ecole Francisco Ferrer

Catégorie Pédagogique Buls - De Mot



Le Piment est une association sans but lucratif reconnue comme un centre d'éducation permanente et de formation, lieu d'échanges où chaque membre du public multiculturel est en interaction avec les autres. Plusieurs actions y sont mises en place autour du jeu de société qui favorisent la diffusion de la culture et de l'apprentissage. Rencontre avec Annick, formatrice au Piment.

Le jeu en formation d'adultes

Le Piment asbl est né en 1977 à l'initiative d'un groupe de chômeurs qui se sont fixés un but commun, celui de créer leur emploi dans un projet social communautaire.

Cette création avait pour but de s'implanter dans des quartiers où habitaient des populations défavorisées pour découvrir différentes cultures, de valoriser les talents de chacun et surtout de pouvoir développer des projets collectifs tout en prônant l'égalité des chances, la solidarité, le respect des différences, la lutte contre l'intolérance et la défense de la protection de la vie privée et des droits de l'Homme.

Afin d'atteindre les objectifs fixés, le Piment créa un panel d'activités assez large. L'apprentissage du français oral, les cours d'alphabétisation et de formation de base ainsi que le développement d'une vision critique de nos modèles économiques, sociaux et culturels ont dès lors constitué une base autour de laquelle la vie de l'association s'est organisée.

Et le jeu dans tout ça ?

Nous avons rencontré Annick, permanente de l'association, qui nous a éclairées sur le sujet. Lopopède, formatrice animatrice, elle utilise le jeu de société dans les nombreuses activités qu'elle propose, que ce soit en animation de groupes d'alphabétisation ou durant les moments récréatifs pour personnes précarisées. Les opportunités ne manquent pas à Annick d'exploiter le potentiel du jeu de société au bénéfice de ses apprenants.

L'adaptation des jeux, une nécessité ?

Annick se heurte cependant à une difficulté de taille : son public, multiculturel et en apprentissage du français à des niveaux différents, est confronté à des jeux certes de langage mais qui sont trop axés sur la connaissance approfondie du vocabulaire et sa restitution rapide. Les apprenants, qui perçoivent un défi trop important par rapport à leurs compétences, se désintéressent donc du jeu et il ne leur profite pas.

Annick a décidé d'adapter ces jeux à son public ayant été scolarisé dans une autre langue ou analphabète. Par exemple, Mad Math fou, jeu de stratégie basé sur les tables de multiplication, a été modifié pour que le plateau puisse être orienté pour faciliter la lecture des chiffres.

Un autre aspect à prendre en compte est l'aspect financier : Les jeux existants dans le commerce peuvent vite se révéler onéreux, ce qui est problématique lorsque le public a de faibles revenus, comme les allocations de chômage ou du Centre Public d'Action Sociale (CPAS), et qui plus est peu familier des ludothèques. Annick décide alors de recréer ces jeux à l'aide de matériaux récupérés tels que des bouchons, du carton, d'autres jeux incomplets...

Le jeu Marrakech a été revisité lors des cours de mathématiques, pendant lesquels chaque case a dû être mesurée et coloriée et dont les petits tapis ont été découpés dans des tissus antidérapants de différentes couleurs généralement utilisés dans les



en savoir plus

armoires. De petites pièces de monnaie ont remplacées les pièces en bois de l'original.

Ces jeux sont rassemblés chaque année lors du Festival du Jeu de Math et Logique qui a lieu au siège du Piment. Des adultes, alphabétisés ou non, de toutes nationalités, peuvent ainsi découvrir des jeux et y jouer. Des écoles de devoirs sont également pour sensibiliser et aider les plus jeunes.

De l'adaptation à la création

Forte de ses expériences d'adaptation, Annick s'est lancée dans la création de son propre jeu de société appelé « A la table des mots sans soucis », avec l'aide des apprenants. Poussés par l'enthousiasme des collègues et de leur entourage, ils ont répondu à un concours par le biais de l'asbl Lire et Ecrire, concours qu'ils ont remporté. La création et l'édition du jeu ont donc été financées par le Fonds de la Poste pour l'Alphabétisation. Cette édition fut collective grâce à Annick qui a organisé une concertation avec les apprenants, sur le graphisme notamment, enjeu important dans la prise en main du jeu.

Le jeu est édité en 500 exemplaires et disponible dans des ludothèques possédant un fond consacré à l'alphabétisation, comme la ludothèque Speculoos de Molenbeek.

Anais Kabongo



Le Piment
Rue de la Colonne 56
1080 Molenbeek
+32 (0)2 218 27 29
courrier@lepiment.org
www.lepiment.org



AlphaJeux

Des jeux pour soutenir l'apprentissage du français auprès des adultes

Le projet Alpha-jeux veut construire des ponts entre les mondes de l'alphabétisation et du jeu, entre ludothèques et centres d'alphabétisation. Il a pu se concrétiser en 2011 grâce au subside cohésion sociale de Molenbeek-Saint-Jean (2011-2015).

« Ça ouvre la tête, on apprend de nouvelles choses », « Ça donne du courage pour parler en français », « J'ai oublié tous mes soucis », « On a appris de nos camarades et avec nos camarades »...

En jouant, les apprenants dépassent les appréhensions ou préjugés qu'ils peuvent avoir au début et sont de-mandeurs de réitérer l'expérience, d'autant plus si le formateur prend le temps de faire verbaliser les objectifs au groupe. De part notre expérience, nous voyons combien le jeu est non seulement enrichissant du point de vue de l'apprentissage de la langue, mais aussi au niveau de la cohésion du groupe, de l'ouverture à l'autre et du vivre-ensemble. Une animatrice, engagée à temps partiel par Lire et Ecrire Bruxelles pour ce projet, organise à la demande de formateurs, des animations ludiques pour des groupes d'adultes en apprentissage du français. Elle mène également des séances de formation destinées aux équipes de formateurs. De plus, le site interactif AlphaJeux propose des réflexions sur le jeu en alphabétisation, des ressources pour des animations ludiques et des fiches de jeux avec des critères de recherche par objectifs pédagogiques, niveau, durée et nombre de joueurs. Conçu comme outil interactif avec une base de données collaborative, le site invite les formateurs à partager leurs expériences ludiques.

Le projet Alpha-jeux est porté par Lire et Écrire Bruxelles via son Centre alpha de Molenbeek-Dubrucq, en partenariat avec la ludothèque communale Speculoos, six associations d'alphabétisation molenbeekaises (Dar al Amal, la Porte Verte, la Rue, le Collectif Alpha, le Piment et le Sampa), le secteur ludothèques de la Cocof et la Maison de la Francité.

Centre alpha Molenbeek Dubrucq

1 Avenue Jean Dubrucq 82 - 1080 Molenbeek

Contact : Hélène Renglet

+32 (0)2 420 71 82

info@alphajeux.be



www.alphajeux.be



Enfant jouant avec une réplique du jeu égyptien appelé « jeu des 58 trous » ou « jeu du chien et du chacal »

Jeu m'amuse au musée

« Non, je ne veux pas aller au musée. » « Je ne vais rien comprendre. » « C'est nul ! Il faut tout le temps rester debout et écouter un guide pendant des heures. » Et pourtant, les musées peuvent être aussi des espaces ludiques où l'on peut apprendre en s'amusant. La preuve, avec la visite « SOS Jeux Anciens » conçue pour le Brussels Games Festival par Sylvie Van den Steen.

Le musée est parfois considéré comme un endroit austère où de vieux objets s'entassent dans des vitrines poussiéreuses avec un petit texte explicatif, jauni par le temps. Certains trouvent le musée d'un ennui profond, d'autres encore ne penseraient même pas à y mettre les pieds.

Le musée est pourtant un lieu qui peut être magique, où des objets de notre patrimoine commun racontent véritablement l'Histoire. Au musée, coexistent classiquement différents types de visites : libres, guidées, avec un audio-guide, thématiques...

Aux Musées Royaux d'Arts et d'Histoire, le Service Educatif a développé une gamme de visites complémentaires : les visites ateliers, créatives ou encore

contées, toutes essentiellement destinées aux jeunes de l'enseignement primaire et secondaire. Quelques visites parcours libres ont aussi été développées pour les familles, comme « Vol avec les dragons » ou encore « le jeu du super héros ».

Le jeu occupe donc une place de plus en plus importante au musée. La visite ludique libre ou en compagnie d'un guide est donc une option qui peut vraiment pimenter et dynamiser la fréquentation du musée et permettre au visiteur de s'amuser tout en apprenant. Et cela avec un objectif essentiel : le Plaisir, avec un grand « P ».

Donc apprenons mais aussi amusons-nous ! Et quoi de mieux pour jouer au musée que de participer à la nouvelle visite/animation « SOS jeux anciens ». Sa-



en savoir plus

viez-vous qu'au Musée du Cinquantenaire, il y a des jeux et jouets très anciens ? Le Musée en possède quelques exemplaires qui datent de l'Antiquité. Ils sont incroyablement bien conservés. Dans ses collections, il y a un des jeux les plus anciens retrouvés au monde, une petite table en terre cuite qui pourrait être un des tous premiers exemples du *senet*.

Mais malheureusement, beaucoup de visiteurs du musée passent devant sans s'en apercevoir. La visite ludique « SOS jeux anciens » conçue pour le Brussels Games Festival, va donc vous permettre de les reconnaître. Cette activité est dans un premier temps, destinée aux enfants entre 8 et 12 ans, mais les parents sont également les bienvenus. Les enfants seront des apprentis-archéologues et ils devront réussir des épreuves pour retrouver les codes secrets qui leur permettront d'ouvrir la malle mystérieuse. Pour ce faire, ils voyageront en Egypte, en Grèce et dans la Rome antique.

Sylvie Van den Steen
animatrice socioculturelle et agrégée en histoire de l'art

©MRAH.



L'animation « SOS jeux anciens », pour les enfants de 8 à 12 ans, est présentée pendant le Brussels Games Festival.

*Quatre visites seront organisées :
samedi 27 août et dimanche 28 août 2016
de 11h00 à 12h30 et de 13h30 à 15h00.*



Entrée gratuite sur réservation

Au Musée du Cinquantenaire
Parc du Cinquantenaire 10, 1000 Bruxelles

Service éducatif et culturel
+32 (0)2 741 72 15
sec@mrah.be

Pour plus d'informations sur les collections des Musées Royaux d'Art et d'Histoire



www.kmkg-mrah.be



*Datant de la période Nagada II (+ 3500-3100 avant J.C.), cette petite table de jeu en terre cuite est un des exemples les plus anciens du jeu du *senet*, qui restera en vogue jusqu'à la fin de la période pharaonique.*

Provenance : Cimetière d'El Mahasna (Nord d'Abydos, Egypte).



Sur cette coupe, datant de 470-460 avant J.C, une jeune fille est représentée jouant à la toupie. Elle fait tourner l'objet en le frappant de son fouet.

Ce jeu était surtout très apprécié par les jeunes filles.

Provenance : Athènes (Grèce).



L'Artoquest,

premier numéro du label Video Muz

Faire créer des jeux vidéo, outils éducatifs et de médiation culturelle consacrés aux musées... C'est l'idée que poursuit PointCulture et Arts&Publics à travers le programme VideoMuz.

L'univers passionnant des communautés créant leurs propres jeux grâce à des logiciels *open source* a séduit les deux associations pour leur capacité à rompre avec l'image du jeu développé par les blockbusters de l'industrie ludique. Le pari de transposer cette pratique du jeu amateur dans l'univers d'un musée en est né avec la collaboration de l'Artothèque qui abrite les collections des musées de Mons.

Le projet vise à créer des jeux par un groupe réunissant des visiteurs de musées, des amateurs d'âges et de profils différents, férus de technologie ou néophytes... Un dialogue avec les historiens d'art et les médiateurs du musée s'est instauré pour équilibrer l'esprit des amateurs et la position des experts. Secret espoir des promoteurs : arriver à un produit qui soit une appropriation festive et convi-

viale du musée, non académique, n'hésitant pas à être un peu iconoclaste. Les ateliers ont démarré en janvier 2016 et ont débouché sur la création du jeu Artoquest.



Arts&Publics

1 Rue de l'Ermitage 84, 1050 Bruxelles

Contact : Jacques Remacle

+32 (0) 477 44 33 90

info@artsetpublics.be

 www.artsetpublics.be

Pour découvrir l'Artoquest au Brussels Games Festival, rendez-vous sur le stand Arts&Publics asbl dans l'espace « Jeux & Société ».
Hall Bordiau (Musée Royal de l'Armée)
27/08 et 28/08 de 10h à 18h.



En ludothèque

A la maison

Rire

Avec son conjoint

Jeu de cartes

Aria
36 ans

Battlestar Galactica

Partager

Entre amis

Jeux de plateau

L'Escape room

un monde d'évasion?



*Le jeu d'évasion grandeur nature, ou escape room, est une déclinaison physique des jeux vidéo d'aventure graphique, dont le premier serait *Mystery of Time and Space* de Jan Albartus (2001), dans lequel le joueur doit s'échapper d'un lieu. Dans la version grandeur nature, une ou plusieurs personnes sont enfermées ensemble dans une pièce, avec comme but d'en sortir avant la fin du temps imparti. Pour sortir, il s'agit de résoudre une série d'énigmes consécutives dont les réponses permettront d'avancer dans la découverte d'autres éléments qui aideront à leur tour à résoudre la dernière énigme qui libérera l'équipe. Si certaines escape room ne sont qu'une suite de casse-têtes, la plupart sont mises en scène autour d'un thème, d'une histoire, qui va être à la fois le prétexte et la raison d'être de l'activité.*

C'est notamment le cas pour les pièces proposées par Enigma, société basée à Bruxelles, qui entraîne le joueur dans la littérature et le cinéma. Nous sommes allés à la rencontre de Julien Vandenneitte, co-fondateur, gérant et game master de l'escape room. Voici ce que nous en avons retenu.

L'envie première qui a animé les fondateurs était d'importer à Bruxelles un concept qui les passionne : ils n'ont pas moins de cent « évasions » à leur actif ! D'autre part, plus qu'un concept, l'*escape room* est pour eux une possibilité de créer un passage vers un monde, parfois déjà lointain à l'échelle d'une vie humaine.

L'univers auquel l'équipe d'Enigma a choisi de donner vie est celui de la fin du XIX^e siècle, époque de grandes découvertes, pendant laquelle les horizons du monde se sont considérablement élargis tout en devenant plus accessibles, grâce aux avancées technologiques. Les histoires choisies mettent en scène Phileas Fogg et son Tour du Monde en

80 jours, Sherlock Holmes et Moriarty, un temple maya, référence au célèbre Indiana Jones ou encore à une aventure de Tintin. Les référentiels communs qu'ils évoquent chez le grand public sous-tendent le choix de ces thèmes : qui n'a pas entendu parler des romans de Stevenson ou de Conan Doyle ou encore du cinéma de Spielberg dans nos contrées ?

Que quelques images viennent à l'esprit de l'aventurier est une chose mais le véritable objectif est de pouvoir susciter l'envie d'exploration et de donner les clés de ce monde aux joueurs. Les créateurs d'Enigma misent ainsi sur l'expérience de l'état de « flow » qui se caractérise par la focalisation de l'attention de la personne sur une activité donnée, ayant comme conséquence un sentiment de satisfaction intense⁽¹⁾. Ils favorisent cet état en donnant aux joueurs des objectifs clairs, atteignables par la résolution de problèmes à la difficulté adaptable, notamment au travers d'indices adéquats et en leur offrant un espace-temps clos, sans distraction externe. Le décor joue son rôle en premier lieu, celui de cap-

ter l'attention par un certain dépaysement et un souci du détail. L'histoire va ensuite guider l'aventure et l'attention ainsi suscitée sera maintenue par la succession habile des énigmes. Enigma joue sur la non-linéarité de cette succession, permettant au groupe de mener de front plusieurs résolutions d'énigmes. Le « flow » va donc pouvoir être vécu comme une expérience sociale, alors que l'individu le vit en général seul.

Ces énigmes vont également être une clé pour une expérience inter-générationnelle : leur matériau est puisé au cœur même des œuvres et propose plusieurs niveaux de lecture selon la manière dont le joueur appréhende ces œuvres.

Il en va de même avec les domaines abordés, comme la cartographie, la chimie ou la musique - dans la pièce thématisée *Sherlock Holmes* -, qui sont tout à fait abordables par des novices. Il apparaît qu'une connaissance trop approfondie dans l'un des domaines pourrait même distraire le joueur de la résolution de l'énigme. Une équipe hétérogène s'avérait dès lors plus efficace sur ce genre de terrain.

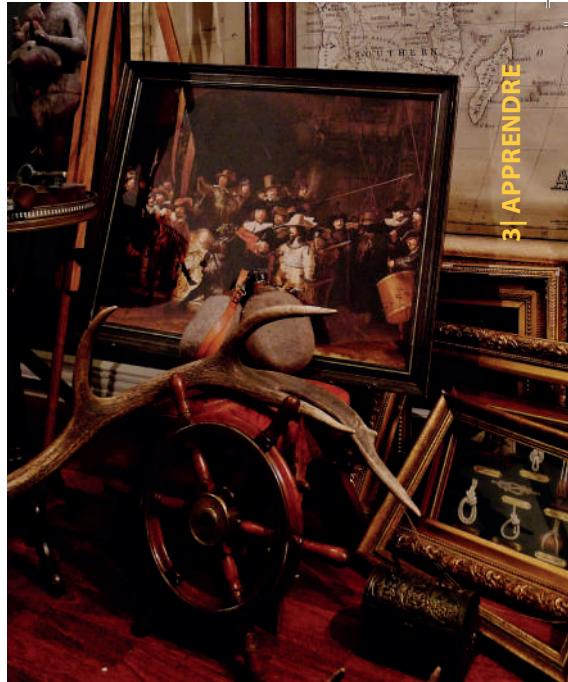
Des freins existent cependant et peuvent être inhérents à la nature de la dernière composante du jeu : le joueur. Certains adultes se glissent plus laborieusement dans la peau de l'enquêteur chevronné dont le seul but est de s'échapper, ce qui n'est pas le cas des enfants par exemple. Un autre obstacle à l'entrée dans une expérience complète est un esprit de compétition trop développé : à trop vouloir performer, les acharnés passent à côté des éléments constitutifs du jeu déjà évoqués.

L'*escape room* est donc bien entendu un jeu à part entière : les créateurs mettent tout en place pour privilégier une expérience intense. Ils vont même plus loin en accompagnant les joueurs au long de celle-ci, contrairement entre autres, au jeu de société. Dans le cas d'Enigma, ils espèrent avoir fait découvrir ou redécouvrir un univers et donné l'impulsion nécessaire à une nouvelle immersion, par le contact direct avec l'œuvre notamment.

Et nous espérons pour notre part vous avoir donné l'envie d'utiliser ce moyen intéressant de prendre un bain ludique de culture !

Virginie Tacq
Ludilab

(1) [https://fr.wikipedia.org/wiki/Flow_\(psychologie\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Flow_(psychologie))
(consulté le 31 mai 2016).



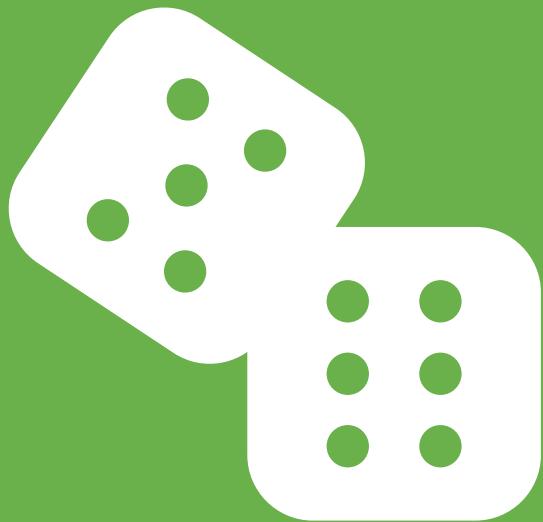
ENIGMA
BRUSSELS'S
LIVE ESCAPE GAME

Place de l'Albertine 3, 1000 Bruxelles
Contact : **Julien Vandenneite**
+32 (0)512 96 37

 www.enigma.be

#4

Jouer à Bruxelles
Le guide des sorties ludiques





Ludothèques

Ludothèques de quartier, « classiques » ou dites « spécialisées » se retrouvent autour d'un même objectif : partager des espaces et des temps de jeu de qualité avec tous les publics... Quoique initialement destinées aux enfants et à leurs parents, les ludothèques sont aujourd'hui des lieux de rencontre, de partage, d'éducation au jeu et par le jeu pour tous. La plupart d'entre elles disposent d'une salle afin d'essayer les jeux, d'y passer un bon moment en famille ou entre amis et de faire son choix en vue d'un emprunt éventuel, le tout pour une cotisation modique. Les ludothécaires se font un plaisir de vous accueillir, de vous conseiller et de vous expliquer les jeux.

ANDERLECHT

LUDOTHÈQUE DE LA MAISON DES ENFANTS D'ANDERLECHT

¶ Rue Van Lint 18 - 1070 Anderlecht

Laury INGHELBRECHT

+32 (0)2 522 26 06

ludo@mde1070.be - info@mde1070.be

lundi et mardi 17h-18h30

mercredi 15h-18h

LUDOTHÈQUE WALALOU

¶ Rue Otlet 28 - 1070 Anderlecht

Hanane AGEZAL

+32 (0)2 527 52 41

hanane@walalou.be

www.walalou.be

mercredi 14h-17h30

samedi 10h-13h

LUDOTHÈQUE DE L'ESPACE MAURICE CARÈME

¶ Rue du Chapelain 1-7 - 1070 Anderlecht

emca@anderlechtirisnet.be

+32 (0)2 526 83 30

www.emca.be

mercredi 10h-18h

1er samedi du mois 10h-16h

ALPA-LUDISMES

¶ Rue du Greffe 20 - 1070 Anderlecht

Pascal THIRIOT

alpa.ludismes@scarlet.be

www.alpaludismes.net

dimanche 14h30-23h

AUDERGHEM

LUDOTHÈQUE COMMUNALE D'AUDERGHEM

¶ Rue Idiers 37-39 - 1160 Auderghem

Julie PIRET

+32 (0)2 676 49 60

ludotheque@auderghemirisnet.be

mercredi 14h-18h

BERCHEM-SAINTE-AGATHE

LUDOBER - LUDOTHÈQUE COMMUNALE MAISON DU TEMPS LIBRE

¶ Rue Dr. Ch. Leemans 8

1082 Berchem-Sainte-Agathe

Nicole SNOEYS

+32 (0)2 465 87 90 - +32 (0)494 12 37 90

ludober@biblioberchem.be

mercredi 13h30-18h

vendredi 16h - 18h

4ème samedi du mois 10h - 12h

GRICCA



Ludothèque spécialisée pour personnes déficientes visuelles

¶ Institut A. Herlin - Rue de Dilbeek 1

1082 Berchem-Sainte-Agathe

Olivier DE PRINS

+32 (0)475 28 91 30

Du mardi au jeudi 12h-14h

Autres jours sur rendez-vous



BRUXELLES-VILLE

LET'S PLAY TOGETHER

Ludothèque itinérante

↳ Place Anneessens 13 - 1000 Bruxelles

Thibaut QUINTENS

+32 (0)485 86 48 29

letsplaytogether.be@gmail.com

www.letsplaytogether.be

Animations et formations sur demande

LUDOTHÈQUE DES MAROLLES

CLUB DE JEUNESSE

↳ Club de Jeunesse

Rue des Tanneurs 178 - 1000 Bruxelles

François ZUNSHEIM

+32 (0)2 511 08 46

lundi et mardi 16h-18h30

mercredi 14h-18h

jeudi et vendredi 16h-18h30

MUNTPUNT SPELPUNT

LUDOTHÈQUE NÉERLANDOPHONE

↳ Place de la Monnaie 6 - 1000 Bruxelles

+32 (0)2 278 11 11

www.muntpunt.be

mardi au vendredi 10h00-20h00

samedi 10h00-18h00

TOILE DE JEUX

↳ Maison de quartier Querelle

Rue du Lavoir 32 - 1000 Bruxelles

Bénédicte HANOT

+32 (0)2 511 31 54

lundi 15h30-17h30

mercredi 14h-16h30

ETTERBEEK

LUDOTHÈQUE D'ETTERBEEK

↳ Avenue d'Auderghem 233 - 1040 Etterbeek

Mme DE COCK

+32 (0)2 642 90 22 - +32 (0)2 627 24 33

ludotheque-etterbeek@skynet.be

EVERE

LUDOTHÈQUE COMMUNALE D'EVERE

BOITE À JOUJOUX

↳ Maison Communale - Espace Delahaut
Square Hoedemackers 10 - 1140 Evere

Lena DACIQ et Brice MARCHAL

+32 (0)2 247 63 55

ludotheque@evere.irisnet.be

mardi à vendredi 14h-17h15

samedi 9h-13h

GANSHOREN

LA TOUPIE

↳ Avenue de la Réforme 66 - 1083 Ganshoren

Amélie APPLINCOURT

+32 (0)2 425 00 28

latoupie.ganshoren@gmail.com

lundi 13h-17h

mercredi 13h-17h

samedi 10h-14h

IXELLES

LUDOTHÈQUE COMMUNALE D'IXELLES

↳ Rue Mercelis 13 - 1050 Ixelles

Lisa DERU

+32 (0)2 515 69 45 - +32 (0)498 58 82 90

Ludomosaquexl@gmail.com

mardi 10h-12h et 13h-17h

mercredi 13h-18h

jeudi 13h-17h

vendredi 10h-13h et 14h-18h

samedi 10h-13h

LOULLOUDOTEC

↳ Chaussée de Boisfort 37 - 1050 Ixelles

Lisa DERU

+32 (0)499 58 84 12

louloudotec@gmail.com

lundi et mardi 13h-16h30

mercredi 9h-12h et 13h-17h

jeudi et vendredi 13h-16h30

LUDOTHÈQUE DU CERCLE POLYTECHNIQUE DE L'ULB

↳ Avenue Franklin Roosevelt 50 - 1050 Ixelles

ludotheque@cerclenpolytechnique.be

lundi au vendredi 8h-18h



JETTE

DIABOLO

↳ Centre Culturel Armillaire
Boulevard De Smet de Naeyer 14
1090 Jette

Michèle DOYEN
+32 (0)2 426 64 39
mercredi 14h-17h
samedi 10h-12h30

KOEKELBERG

LUDOTHÈQUE JAKADI

↳ Rue de Ganshoren 4 - 1081 Koekelberg

Mickaël Gainsbury
+32 (0)2 412 40 56 - +32 (0)2 412 40 57
jakadi@koekelberg.irisnet.be
mercredi 13h-17h
samedi 9h-12h

LAEKEN

LE COFFRE À JOUETS

↳ Rue Steyrs 36 - 1020 Bruxelles

Vanessa LECOMTE
+32 (0)2 279 36 68
lecoffreajouets@bricity.be
mercredi 14h-18h
samedi 9h30-14h

MOLENBEEK-SAINT-JEAN

LUDOTHÈQUE INTERGÉNÉRATIONNELLE SPECULOOS

↳ Avenue Jean Dubrucq 8 - 1080 Molenbeek

Daphné QUETTIER
+32 (0)2 428 08 75
ludo.speculoos@molenbeek.irisnet.be
mardi au jeudi 15h30-17h30
samedi 13h30-17h30

LUDOTHÈQUE DE NOTRE COIN DU QUARTIER ASBL

↳ Rue de Geneffe 18 - 1080 Molenbeek

Roland VANDENHOVE
+32 (0)2 411 01 11

notrecoin@bonnevie.be
lundi et mardi 16h-17h30
mercredi 14h-17h
jeudi et vendredi 16h-17h30
samedi 14h-18h

SAINT-GILLES

LUDOTHÈQUE DE LA MAISON DES ENFANTS

↳ Rue de la Victoire 5 - 1060 Saint-Gilles

Najja LARAUSSI
+32 (0)2 538 91 67
maisondesenfants.stgilles@live.be
mardi au samedi 10h15-13h et 14h-18h

LUDOTHÈQUE DE LA LIGUE BRAILLE

Ludothèque spécialisée pour personnes déficientes visuelles

↳ Rue d'Angleterre 57 - 1060 Saint-Gilles

Michèle DUBOIS
+32 (0)2 533 32 56
lundi au vendredi 8h30-12h et 13h-16h30
fermé le mercredi matin

SAINT-JOSSE

LUDOTHÈQUE DE LA COMMISSION COMMUNAUTAIRE FRANÇAISE (COCOF)

↳ Rue Royale 223 - 1210 Saint-Josse

Isabelle DESSAINT
+32 (0)2 218 81 25 - +32 (0)2 800 83 48
ludotheque@coco Irisnet.be
www.cocoof.be
mercredi 13h-17h
jeudi 12h30-15h
samedi 14h-18h

SCHAERBEEK

LUDOCONTACT - SÉSAME

↳ Boulevard Lambiermont 208
1030 Schaerbeek

Bernadette LAMINE
+32 (0)2 245 27 81
ludocontact.sesame@gmail.com
www.ludocontact.be
lundi et jeudi 15h-18h
mercredi 14h-19h
samedi 9h30-12h30



LUDOCONTACT - MAISON DU CITOYEN
¶ Place Gaucheret 20 - 1030 Bruxelles

Bernadette LAMINE
+32 (0)2 204 05 40
ludocontact.sesame@gmail.com
www.ludocontact.be
jeudi et vendredi 15h15-17h30

UCCLE

LUDIVINE

¶ Haute Ecole de Bruxelles-Defré
Avenue De Fré 62 - 1180 Uccle

Silvana RECCHIA
+32 (0)2 373 71 10
ludoludivine@gmail.com
www.ludobel.be
ludoludivine.blogspot.be
lundi 16h - 19h - mercredi 13h-19h
samedi 11h - 14h

ORTHO - LUDO

¶ Haute Ecole de Bruxelles-Defré
Avenue De Fré 62 - 1180 Uccle

Sylvie FRÈRE
+32 (0)495 99 43 28
sfrere@heb.be
mercredi sur rendez-vous

L'OASIS

Ludothèque spécialisée
pour sourds et aveugles
¶ Chaussée de Waterloo 15 - 1180 Uccle



Ana NAVARRO
+32 (0)2 373 52 38
ludo.oasis@irsa-cds.be
www.capsirsa.be
tous les jours 9h-12h30 (sauf jeudi) et
13h-17h00 (sauf mardi)

WATERMAEL-BOITSFORT

LUDOTHÈQUE DE L'ESPACE DELVAUX
¶ Rue Gratès 3 - 1170 Watermael-Boitsfort

Catherine PIERARD
+32 (0)2 663 85 62 - +32 (0)2 660 07 94
ludotheque1170@wbirisnet.be
mercredi 14h-18h - vendredi 15h30-18h
samedi 10h30-12h30

LUDOTHÈQUE DE LA MAISON DES ENFANTS
¶ Hondenberg 1 - 1170 Watermael-Boitsfort

Catherine PIERARD
+32 (0)2 673 69 80
ludotheque1170@wbirisnet.be
mercredi 14h - 18h
samedi 10h30 - 12h30

WOLUWE-SAINT-LAMBERT

**LUDOTHÈQUE DE L'ŒUVRE
NATIONALE DES AVEUGLES (ONA)**



Ludothèque spécialisée pour
personnes déficientes visuelles

¶ Boulevard de la Woluwe 34 - bte 1
1200 Woluwe-Saint-Lambert

Céline PIETTE et Laurent VERBRUGGEN
+32 (0)2 240 79 91 - +32 (0)2 241 65 68
ludotheque@ona.be
www.ona.be
mardi et jeudi 8h30-12h et 13h-17h
mercredi 13h - 17h
vendredi 8h30-12h et 13h-15h30

WOLUWE-SAINT-PIERRE

LUAPE

Ludothèque adaptée
aux personnes handicapées



¶ Avenue Parmentier 19
1150 Woluwe-St-Pierre

+32 (0)2 772 75 25
luape@skynet.be
www.luape.org
sur rdv du lundi au vendredi 9h-16h
mercredi 14h-16h30
samedi 10h-12h30

LUDOTHÈQUE DU CENTRE CROUSSE
¶ Rue au Bois 11 - 1150 Woluwe-Saint-Pierre

Dominique GAUTHIER
+32 (0)2 771 83 59
info@asblcentrecrousse.net
www.asblcentrecrousse.net
mercredi 15h-18h
samedi 10h-12h30

Boutiques spécialisées

C'est dans les boutiques spécialisées que vous trouverez le plus grand choix pour tous les âges et surtout les meilleurs conseils. La plupart d'entre elles organisent aussi des événements et des soirées jeux qui permettent au public de découvrir les nouveautés dans un marché du jeu en plein essor.

A VOS SOUHAITS

¶ Rue Jean-Baptiste Labarre 1 - 1180 Uccle

+32 (0)2 332 21 61

www.avossouhaits.be

L'ANTRE JEUX

¶ Avenue de la Couronne 357 - 1050 Ixelles

+32 (0)2 345 76 01

www.antre-jeux.be

L'ATELIER DE GEPPETO Watermael-Boitsfort

¶ Rue Middelbourg 58
1170 Watermael-Boitsfort

+32 (0)2 661 30 11

www.atelier-gepetto.be

L'ATELIER DE GEPPETO Woluwe-Saint-Lambert

¶ Avenue Georges Henri 286
1200 Woluwe-Saint-Lambert

+32 (0)2 661 30 13

www.atelier-gepetto.be

AUX PORTES DES RÊVES

¶ Rue Léon Théodor 124 - 1090 Jette

+32 (0)2 426 93 42

contact@portesdesreves.be

www.portesdesreves.be

BOUTCHIC

Rue de la Station 135
1150 Woluwe-Saint-Pierre

+32 (0)2 772 74 47

www.boutchic.be

CASSE-NOISETTES

¶ Chaussée d'Alsemberg 76
1060 Saint-Gilles

+32 (0)2 537 83 92

casse-noisettes@skynet.be

www.casse-noisettes.be

CHOUCHOU

¶ Chaussée de Waterloo 1355 - 1180 Uccle

+32 (0)2 511 60 74

www.jouetschouchou.be

C'KI LE ROI

¶ Avenue du Roi Chevalier 38
1200 Woluwe-Saint-Lambert

+32 (0)2 772 78 86

ckileroi@ckileroi.be

www.ckileroi.com

DEDALE

¶ Rue Gérard 138-140 - 1040 Etterbeek

+32 (0)2 734 22 55

info@dedale.be

www.dedale.be

EUREKAKIDS

¶ Avenue Louise 199A - 1050 Ixelles

+32 (0)2 648 30 57

bxlavlouise@shops-eurekakids.net

www.eurekakids.be

FOX & Cie

¶ Rue Saint-Lambert 200
1200 Woluwe -Saint-Lambert

+32 (0)2 763 16 82

info@foxetcompagnie.be

www.foxetcompagnie.be

GAMES WORKSHOP

¶ Rue du Lombard 10 - 1000 Bruxelles

+32 (0)2 223 06 61

bruxelles@gwplc.com

www.games-workshop.com



KINKAJOU

¶ Rue Haute 340 - 1000 Bruxelles

+32 (0)2 731 68 11
www.kinkajou.eu

LUXIOL

¶ Chaussée d'Ixelles 221 - 1050 Ixelles

+32 (0)2 648 77 14
www.luxiol.be

LA MAISON DES ECHECS

¶ Rue de Belle-Vue 60 - 1000 Bruxelles

+32 (0)2 649 39 97
www.marchand.be

LA MAISON DU BRIDGE

¶ Rue du Bailli 61 - 1050 Ixelles

+32 (0)2 537 43 85
www.lebridgeur.com

OLI-WOOD TOYS Etterbeek

¶ Avenue de la Chasse 94a - 1040 Etterbeek

+32 (0)2 649 36 82
www.olewoodtoys.be

OLI-WOOD TOYS Ixelles

¶ Chaussée de Waterloo 529 - 1050 Ixelles

+32 (0)2 345 94 34
www.olewoodtoys.be

OUTPOST GAMECENTER

¶ Rue de la Tribune 8 - 1000 Bruxelles

+32 (0)2 218 04 00
bernardo@outpost.be
www.outpost.be

LE P'TIT REVE

¶ Place Saint-Job 21 - 1180 Uccle

+32 (0)2 372 95 15
Fralac.uccle@gmail.com
www.lepetitreve.be

SAJOU

¶ Rue Léopold I 466 - 1090 Jette

+32 (0)2 427 08 87
www.sajou.be

SERNEELS

¶ Avenue Louise 69 - 1050 Ixelles

+32 (0)2 538 30 66
info@serneels.be
www.serneels.be

SUPER DRAGON TOYS

¶ Rue Sainte-Catherine 6 - 1000 Bruxelles

+32 (0)2 511 56 25
www.superdragontoy.com

THE GRASSHOPPER

¶ Rue du Marché aux Herbes 39-43
1000 Bruxelles

+32 (0)2 511 96 22
www.thegrasshopper.be

LA TOUPIE ATOMIQUE

¶ Avenue Guillaume Gilbert 14 - 1050 Ixelles

+32 (0)2 675 02 75

VOLTE FACE

¶ Rue des Teinturiers 17 - 1000 Bruxelles

+32 (0)472 24 22 32

WAR HOUSE GAMES

¶ Rue de l'Etoile - 1620 Drogenbos

+32 (0)2 378 09 00
info@warhousegames.com
www.warhousegames.com

WOODEE

¶ Rue Félix Marchal 31/35 - 1030 Schaerbeek

+32 (0)2 742 33 56
info@woodee.be
www.woodee.be



Clubs et associations ludiques

Le monde associatif ludique est très divers, tout comme les domaines du jeu. Loin d'être exhaustif, nous avons répertorié ici quelques organisations actives dans l'animation et la promotion des jeux de société, jeux de rôle sur table et grandeur nature, des wargames et jeux de figurines.

ANOTHER MEDIEVAL WORLD ASBL

Jeux de rôle grandeur nature

↳ Avenue Jean Palfijn 88 - 1020 Laeken

Stéphan Devolder
+32 (0)2 478 98 89
info@medieval.be - www.medieval.be

BE LARP

Fédération belge francophone de jeux de rôle grandeur nature

↳ Maison de la Jeunesse
Avenue Prekelinden 78
1200 Woluwe-Saint-Lambert

info@belarp.be - www.larp.be

BRUSSELS QUAFFLES

Club de quidditch

Abdelhakim Boukil
brusselsqwaaffles@gmail.com
www.quidditchbelgium.be

CLUB DE JEUX MATHÉMATIQUES

Jeux de société

↳ Haute Ecole Francisco Ferrer
Boulevard Lemonnier 110 - 1000 Bruxelles

Joëlle Lamon
joellelamon@yahoo.fr
www.jeuxmath.be

FÉDÉRATION BELGE DES JEUX DE SOCIÉTÉ

Organisation de tournois multi-jeux

www.fbjs.be

LE PHÉNIX

Club de go

↳ Outpost
Rue de la Tribune 8 - 1000 Bruxelles

Michael Silcher
+32 (0)475 97 81 77 - club_phenix@gofed.be
www.gophenix.wordpress.com

KAERNUNOS

Animations de jeux de rôle grandeur nature pour enfants et adultes

↳ Rue Meyerbeer 145 – 1180 Bruxelles

Joan Reyes
+32 (0)485 52 93 99
info@kaernunos.net
www.kaernunos.be

LA LIGUE DES JEUXSTICIERS

Jeux de rôle et jeux de société

Sylvain Corrillon
+32 (0)499 11 01 83
jeuxsticiers@gmail.com
laliguedesjeuxsticiers.wordpress.com

LA TAVERNE DU DRAGON ROUGE

Jeux de figurines, jeux de rôle

↳ Café Le Garnath
Avenue Jules Malou 26 – 1040 Etterbeek

Stéphane Boulay
sboulay@skynet.be
tavernedragonrouge.forumactif.com

LES DEUX FOUS DU DIOGÈNE

Club de jeu d'échecs

↳ L'Espadon
Rue des Champs 69 - 1040 Etterbeek

Alexandre Glaser
+32 (0)498 03 63 36
les2fousdd@gmail.com
www.les2fousdd.com

LES PORTES DE SALEM

Jeux de rôle

↳ Centre Culturel « Le Fourquet »
Place de l'Eglise 15
1082 Berchem-Ste-Agathe

Gaëtan Deberdt
gaetan.deberdt@gmail.com
www.lesportesdesalem.be



LES SAINGEURS DU CHAOS

Jeux de rôle

↳ Maison-Dés-Jeux

Rue du Greffe 20 - 1070 Anderlecht

David Beugnies

+32 (0)477 18 74 15

contact@saigneursduchaos.be

www.saigneursduchaos.be

LIGHTSABER ACADEMY BRUSSELS

*Association de promotion du combat
au sabre laser*

Jérôme Middernacht

+32 (0)472 64 23 23

bruxelles@ludosport.net

www.ludosport.net

LUDO ASBL

Association de promotion culturelle du jeu

↳ Maison-Dés-Jeux

Rue du Greffe 20 - 1070 Anderlecht

Michel Van Langendonckt

+32 (0)2 733 85 00

info@ludobel.be

www.ludobel.be

PHÉNIX ASBL

Jeux de rôle grandeur nature

↳ Avenue Palmerston 17 - 1000 Bruxelles

info@phenix-asbl.be

www.phenix-asbl.be

RAGNAROK

Jeux de rôle grandeur nature

ragnarokgn@gmail.com

www.ragnaroklarp.be

TA.DE.FIG

Jeux de figurines, jeux de rôle, jeux de société

↳ Centre culturel La Villa

Place Guido Gezelle 26 - 1083 Ganshoren

Eric Dewinter

eric@tadefig.com

www.tadefig.com



Animations et soirées jeux

La Région regorge d'initiatives qui permettent aux Bruxellois de partager des moments ludiques et conviviaux tous les jours de la semaine. Certaines sont organisées par des associations, des clubs, des ludothèques ou des groupes informels, d'autres par des restos et cafés-jeux, d'autres encore par des sociétés et boutiques spécialisées.

ALPA-LUDISMES

Après-midis jeux de société hebdomadaires

¶ Rue du Greffe 20 - 1070 Anderlecht

Pascal THIRIOT
alpa.ludismes@scarlet.be
www.alpaludismes.net
 Dimanche 14h30-23h

LE BAR DU MATIN

Animation jeux de société par Let's Play Together

¶ Chaussée d'Alsemberg 172
 1060 Saint-Gilles

letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
 Mardi 18h-23h
 Dimanche 16h-19h

BOARDGAME MONKEYS

Association de promotion du jeu de société moderne dans la communauté des expats à Bruxelles.

¶ Outpost Gamecenter
 Rue de la Tribune 8 - 1000 Bruxelles

Pierre-Gilles Pecquereau
 +32 (0)472 80 05 98
satya@nosource.com

www.boardgamenmonkeys.be

1er mercredi du mois : Join & Play Session
 (nouveautés et jeux classiques)

3ème mercredi du mois : Dice & Mini's Session
 (jeux de société avec figurines, décors et dés)

LA BOITE À JOUJOUX

Soirées jeux de société mensuelles
 de la ludothèque d'Evere

¶ Espace Toots
 Rue Edouard Stuckens 125 - 1140 Evere

+32 (0)2 247 63 55

ludotheque@evere.irisnet.be

1er vendredi du mois à partir de 19h

LUDIVINE

Soirées jeux de société mensuelles

¶ Haute Ecole de Bruxelles-Defré
 Avenue De Fré 62 - 1180 Uccle

Silvana RECCHIA

+32 (0)2 373 71 10

ludoludivine@gmail.com

ludoludivine.blogspot.be

Dernier mercredi du mois à partir de 18h30

LUDOTHÈQUE COMMUNALE D'IXELLES

Soirées jeux de société mensuelles

¶ Rue Mercelis 13 - 1050 Ixelles

Lisa DERU

+32 (0)2 515 69 45 - +32 (0)498 58 82 90

Ludomosaiquexl@gmail.com

1er mardi du mois à partir de 18h

LUDOTHÈQUE DE L'ESPACE MAURICE CARÈME

¶ Rue du Chapelain 1-7 - 1070 Anderlecht

+32 (0)2 526 83 30

emca@anderlecht.irisnet.be

www.emca.be

Dernier jeudi du mois 19h-21h30

LES MARDIS LUDIQUES

Soirées jeux de société hebdomadaires

¶ Outpost Gamecenter
 Rue de la Tribune 8 - 1000 Bruxelles

www.sajou.be/forum

Mardi 18h à minuit



LE MURMURE

Animation jeux de société par Let's Play Together

1 Rue du Belvédère 18 - 1050 Ixelles

letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
 Dimanche 17h-21h

RAINBOW HOUSE

Animation jeux de société par Let's Play Together

1 Rue du Marché au Charbon 48
 1000 Bruxelles

letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
 1er mardi du mois 18h30-22h30

SOIRÉES DÉCOUVERTES DE SAJOU

Soirées mensuelles de la boutique Sajou

1 Kylna Art Gallery
 Chaussée de Jette 594 - 1090 Jette

Thierry Saez
 +32 (0)2 427 08 87
info@sajou.be - www.sajou.be
 3ème vendredi du mois

LES SOIRÉES TERRIBLES

Soirées jeux de société mensuelles

1 La Table Food & Games
 Rue de l'Enseignement 63 - 1000 Bruxelles

Arnaud Van Heck
arnaud.vanhecke@gmail.com
www.boitecast.net
 2ème mercredi du mois

SPELCAFÉ « DE RINCK AAN Z »

Soirées jeux mensuelles du Centre communautaire néerlandophone De Rinck

1 Café De Rinck
 Place de la Vaillance 6 – 1070 Anderlecht

+32 (0)2 524 32 35
derinck@vgc.be
www.derinck.be
 2ème vendredi du mois

SPELPUNT SPELLENAVOND

Soirées jeux mensuelles de la Ludothèque

Muntpunt Spelpunt

1 Place de la Monnaie 6 - 1000 Bruxelles

+32 (0)2 278 11 11
www.muntpunt.be
 1er mercredi du mois 19h00-21h30

LA TABLE FOOD & GAMES

Resto et bar-à-jeux

1 Rue de l'Enseignement 63 - 1000 Bruxelles

+32 (0)2 223 08 02
info@latablefoodandgames.be
wwwlatablefoodandgames.be
 Ouvert en journée du lundi au vendredi
 à partir de 10h
 Soirées-jeux : jeudi et vendredi de 18h à minuit
 Soirée enquête : 1 samedi par mois

LA TRICOTERIE

Soirées jeux de société hebdomadaires

1 Rue Théodore Verhaegen 158
 1060 Saint-Gilles

+32 (0)485 555 851
info@tricotterie.be
www.tricotterie.be
 Lundi à partir de 19h

Outils pédagogiques

Pour nombre de pédagogues, le jeu est essentiel dans les processus d'apprentissages. Jouer, c'est aussi tisser des liens, c'est ouvrir des chemins de créativité et de découverte de soi et des autres. Des ludothèques, des institutions et des associations utilisent le jeu comme support à la communication, comme outils de sensibilisation ou encore comme vecteur de solidarité et de d'émancipation. Il serait difficile de les recenser toutes ici. On se contentera d'un coup de projecteur sur quelques projets qui doivent être abordés comme autant de portes d'entrées vers les plaisirs simples et infinis du jeu.

107CITY

Un jeu pour s'informer, comprendre et mettre en débat la réforme des soins de santé mentale en Belgique.

↳ *L'Autre « Lieu »*
 Christian Marchal
 +32 (0)2 230 62 60
 info@autrelieu.be
 www.autrelieu.be

A LA TABLE DES MOTS... SANS SOUCIS

Jeu de langage pour l'alphabétisation des adultes, conçu par Annick Wuestenberg, formatrice au Piment. Le coffret est organisé autour de 5 thèmes : la ville, les courses, la maison, les métiers, le corps et la santé.

Public : adultes en alphabétisation.

↳ *Lire & Ecrire*
 Hélène Renglet
 +32 (0)2 420 71 82
 helene.renglet@lire-et-ecrire.be
 www.alphajeux.be

LE BATEAU DE LA COPROPRIÉTÉ

Un jeu coopératif destiné à faire découvrir le fonctionnement d'une copropriété. Se confronter à des situations concrètes, comprendre les niveaux de prise de décisions, agir concrètement sur son cadre de vie sont autant de défis permettant de développer ses connaissances et sa compréhension de la vie en copropriété.

Public : adulte.

↳ *Une Maison en Plus*
 Silvia Rollo Collura
 +32 (0)2 349 82 40
 reno@unemaisonenplus.be
 www.unemaisonenplus.be

BRUXELLES X

Un grand jeu de piste pour découvrir Bruxelles, ses associations, ses lieux culturels, ses espaces de loisir.

Public : jeunes (15-20 ans)

↳ *Samarcande*
 Josselin Jamet
 +32 (0)2 647 47 03
 samarcande@skynet.be
 www.samarcande.be

COÛT-CONSO

Calqué sur le principe du jeu Timeline, Coût-conso sensibilise le public au coût annuel d'utilisation des sanitaires et différents électro-ménagers dans un logement.

Public : adolescents et adultes.

↳ *Habitat & Rénovation*
 Grégoire De Muylder
 +32 (0)2 648 73 52
 energie.hr@miscirisnet.be
 www.habitatetrenovation.be

ENERGIC'À BRAC

Un outil pédagogique et ludique pour mieux comprendre le marché de l'énergie en Belgique et ses différents acteurs : fournisseurs, producteurs, gestionnaires de réseaux, médiateurs, consommateurs ;

Public : professionnels du secteur social, de l'éducation et de l'énergie.

↳ *Centre d'Appui SocialEnergie (FdSS)*
 Céline Nieuwenhuis
 +32 (0)2 250 09 19
 info@fdss.be
 www.socialenergie.be



JEU DU MIGRANT

Un jeu de rôle pour comprendre les migrations humaines. Une ressource pédagogique qui permet de questionner le regard que nous portons sur les migrants et notre rapport singulier avec l'altérité.

Public : à partir de 6 ans.

↳ Centre d'Etudes et de Mémoire des Migrations subsahariennes
Bonaventure Kagné
+32 (0)4 265 09 00
cemis@cemis.org
www.cemis.org

JEUX DE LANGAGES

La Maison de la Francité a développé une collection de jeux de langage disponibles sous forme de malles, prêtées aux associations et aux écoles : pour les classes de maternelles, de primaires ou de primo-arrivants, pour les ados et aussi pour les apprenants en français langue étrangère ou en alphabétisation. On y retrouve des jeux d'ambiance, de stratégie ou des jeux plus pédagogiques. Tout le monde pourra donc y trouver son compte, quels que soient son niveau, ses attentes et ses envies.

Un catalogue descriptif est disponible sur commande ou téléchargeable via le site internet.

↳ Maison de la Francité
Rue Jospeh II 18 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 19 49 33
mdlf@maisondelafrancite.be
www.maisondelafrancite.be

KIDON'KWA

Un jeu de coopération pour faire connaître le don de sang et son utilité, mais aussi transmettre, de manière ludique, des informations sur le sang.

Public : à partir de 8 ans.

↳ Croix-Rouge Jeunesse
Laura Lopez Bech
+32 (0)2 371 31 50
Laura.lopez@croix-rouge.be
www.cjr.be

PAS TOUCH !

Un jeu pédagogique créé par des jeunes pour faire comprendre les mécanismes de discrimination. Interrogez vos préjugés et apprenez à reconnaître les discriminations de la vie quotidienne.

Public : jeunes (10-18 ans).

↳ Asmae
Candice Lenoble
+32 (0)2 742 03 01
candice@asmae.org
www.asmae.org

TRILOGIE – LA SCIENCE DU TRI

Ce jeu pour initier aux consignes de tri et encourager les pratiques éco-responsables, peut aussi bien être utilisé dans le cadre d'animation sur le thème du tri des déchets qu'en famille, pour le plaisir de jouer ensemble.

↳ Culture & Santé
Jérôme Legros
32 (0)2 558 88 10
jerome.legros@cultures-sante.be
www.cultures-sante.be

WEDIACTIVISTS

Jouer pour éveiller à la cyber-citoyenneté ! WediActivists vise à stimuler l'esprit critique, encourager l'empathie, susciter un comportement responsable.

↳ Du vent dans les cordes
Manu Mainil
+32 (0)486 28 26 33
wediactivists@gmail.com
www.duventdansescordes.be/projets
/wediactivists