

2€

+ GUIDE
DES SORTIES
LUDIQUES À
BRUXELLES

BGFMag

N°4 - 2019

Une publication de Ludiris Asbl

ARTWORK & LAYOUT : FRED NAVEZ



JEUX, ÉCOLOGIE ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

LES 12 CONSEILS
DU JOUEUR ÉCOLO





For the latest geek & pop culture stuff in brussels :
www.visit.brussels/geek

SOMMAIRE

#1 UNE ÉDITION DURABLE ?

- 8 Le plastique c'est fantastique !
- 11 Jeu durable et édition, l'exemple d'Art of Games
- 14 De l'idée à la réalisation : la thématique écologique dans les jeux Opla
- 18 Bioviva : sensibiliser au développement durable par le jeu
- 22 Les jeux vidéo : plus verts que nature ?

#2 DES ATELIERS DURABLES ?

- 28 Le Print & Play, kézako ?
- 33 Le fablab, un laboratoire des possibles
- 36 La deuxième vie des jeux commence maintenant
- 39 Je(u) récup', je crée !
- 43 Léandre Proust, le Free-to-Play et le BGF
- 44 Videogames to save the climate

#3 DES ALTERNATIVES DURABLES ?

- 50 Pourquoi aller en ludothèque ?
- 53 Le jeu vidéo face à l'obsolescence programmée
- 56 Des festivals de jeux dans l'air du temps
- 59 A l'autre bout de la lunette : le joueur

#4 DES OUTILS ET DES JEUX

#5 LE GUIDE DES SORTIES LUDIQUES À BRUXELLES

- 74 **Ludothèques** • **Boutiques spécialisées** • **Clubs et associations ludiques**
Animations et soirées jeux • **Escape Games**





Coordination :

Tanju Goban, Laetitia Severino

Ont contribué à ce numéro :

Daniel Bonvoisin, Arnaud Dubuc, Cécile Girboux, Joseph La Marca, Olivier Leloup, Louis Mérand, Roxane Noë, Michaël Rambeau, Anaëlle Perret, Camille Ruellan, Laetitia Severino, Florent Toscano, Arnaud Van Hecke.

Maquette : Vincent Joassin

Graphisme et mise en page :

Marie-Noëlle & Laurence Jacmin (Ligne 33)

Illustrations originales :

Fred Navez, Tess-h.be

Couverture : Fred Navez

Relectures et corrections :

Tanju Goban, Roxane Noë, Denise Renson, Laetitia Severino, Laure Vandermeer, Charlotte Van Driessche.

Merci à Christine Baele (Ludeo), Marie-Pierre Calicis (Troc&Play), Marc & Eric Coët (Wanna Play!), Nicolas de Barquin & Navid O'Lari (OpenFab Brussels), Maxence Logeot, Jacques Remacle (Arts&Publics), Magali Ronsmans (Looops), Vincent Sélenne (Art of Games).

Le Pôle Culture du Brussels Games Festival est une initiative de Ludiris asbl en partenariat avec le Centre Bruxellois d'Action Interculturelle, Action et Recherche Culturelles asbl, Ludo asbl, Des Jeux Une Fois, Wanna Play ! et Digital TransMedia.

Le Brussels Games Festival est soutenu par la Fédération Wallonie-Bruxelles, la Région de Bruxelles-Capitale, la Commission communautaire française, la Ville de Bruxelles, 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

*Le BGF Mag est imprimé sur du papier 100% recyclé.
Impression : Hayez imprimeurs SA (Bruxelles)*



ECO-RESPONSIBLE & MORE...
JEUX, ECOLOGIE ET DEVELOPPEMENT DURABLE

Le 1^{er} janvier 2016, le programme de développement durable des Nations Unies est entré en vigueur avec des objectifs fixés à l'horizon 2030. Le concept de développement durable s'appuie sur trois piliers qui sont interdépendants et tous indispensables au bien-être des individus et des sociétés : une croissance économique équitable et qui profite à tous, une inclusion sociale et une gestion intégrée et durable des ressources naturelles.

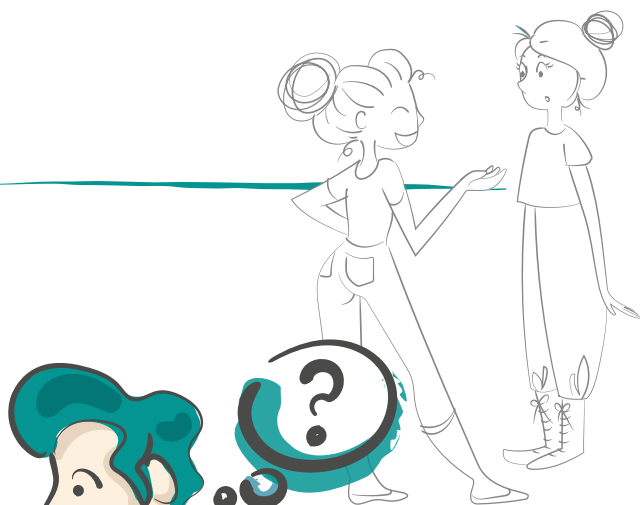
Suivant cette définition du développement durable, par sa dimension sociale et économique, le secteur du jeu a évidemment un impact sur son environnement. Si les données sur l'empreinte écologique des industries ludiques et vidéoludiques sont encore rares, force est de constater que les consommations matérielles et énergétiques liées à ces secteurs d'activité en pleine croissance sont loin d'être négligeables. Dans un contexte de crise environnementale majeure, nous ne pouvons plus faire l'économie d'une réflexion critique sur les problèmes que soulèvent leurs usages et les processus de production à l'œuvre. Face à l'urgence climatique, il est temps d'interroger notre rapport collectif à la consommation et aux loisirs de masse. Le jeu est-il compatible avec l'écologie ? Quelles sont les bonnes pratiques en matière de développement durable ? Quelles sont les initiatives entrepreneuriales et les actions citoyennes en faveur de la transition écologique ? Est-il possible de réduire le coût environnemental de la production d'un jeu en le produisant localement ? Comment privilégier les circuits courts et l'économie circulaire sans nuire à la santé économique de projets souvent fragiles qui évoluent dans un marché hyper-concurrentiel ? Autant de questions que nous avons voulu traitées dans cette nouvelle livraison du *BGF Mag*.

Les solutions, même à petites échelles, existent, elles sont évoquées par les différents intervenants que nous avons sollicités pour la confection de ce dossier : éditeurs, auteurs, joueurs, organisateurs d'événements ludiques, responsables associatifs, etc. Et, en complément du dossier, parce que nous sommes convaincus que le jeu est un formidable médium pour apprendre tout en s'amusant, nous avons retenu pour vous, chères lectrices et chers lecteurs, une sélection de jeux d'édition éco-conçus ou sur le thème de l'environnement, à découvrir ou à redécouvrir pour le plaisir des petits et des grands.

En fin de volume, vous retrouverez le guide des lieux de sociabilité ludique à Bruxelles, revu et mis à jour avec la complicité de notre partenaire Wanna-Play ! Animations et soirées jeux, ludothèques, boutiques, associations, clubs et fédérations ludiques, soit des dizaines d'adresses et d'informations pratiques qui traduisent tout le dynamisme du secteur à Bruxelles.

Bonne lecture.

BOARDGAMES
SHOP



Tess-h.be

BGFmag
#1

UNE ÉDITION
DURABLE ?



LES 12 CONSEILS DU JOUEUR ÉCOLO

1. N'ACHÈTE PAS UN JEU SI TU NE VAS PAS L'UTILISER, PENSE À L'ENVIRONNEMENT ET CE QUE ÇA LUI A COÛTÉ !
2. PLUSIEURS JEUX PEUVENT SE RESSEMBLER, ALORS N'OUBLIE PAS DE TE RENSEIGNER !
3. PLUTÔT QUE D'ACHETER SUR INTERNET, VIENS EN BOUTIQUE POUR MENER TON ENQUÊTE !



Planet (Blue Orange). Photo : Mateusz Zajda

Chapitre 1

LE PLASTIQUE, C'EST FANTASTIQUE !

Cela n'a échappé à personne, le grand public semble s'être éveillé à la question écologique. Qui aurait pu louter ces centaines de milliers de personnes dans la rue, partout dans le Monde, ces blocages des lieux de pouvoir ou de consommation, ou encore ces procès environnementaux ? Dans le monde des jeux de société, quelques débats, mais peu de changements concrets. Pas de modification significative dans les habitudes de consommation, et de production, mais est-ce seulement possible ?

Après tout, que pourrait-on faire ? Et surtout, qui pourrait s'y coller ? Spontanément, on pense à éviter le suremballage et le jetable. Hormis l'emballage de la boîte (et de ses composants internes) et quelques *punchboards*, rien de jetable (hormis le matériel des jeux *Legacy*, mais là n'est pas le sujet). Difficile de chasser l'inutile quand il y en a si peu. Il est donc difficile de proposer des mesures simples, qui donneront l'impression à chacun d'avoir résolu le problème. Le bannissement des pailles en plastique, aussi positif soit-il, reste absolument anecdotique dans la complexité du changement climatique. Du coup, une réflexion plus profonde et critique s'impose.

LA PRODUCTION N'EST PAS NEUTRE (ET PAS SEULEMENT EN CARBONE)

Comme toute industrie, les maisons d'édition de jeux de société veulent (et doivent si elles veulent assurer la pérennité de leur entreprise) réaliser des profits (ou être condamnées à considérer leur activité comme non-rentable). Ensuite, libre à chacune, selon ses opinions ou sa conscience, de choisir quels critères leur importent parmi la maximisation du profit, les conditions de travail des employé·e·s, le choix des sous-traitant·e·s, le choix des circuits de distribution,...

Il est donc tout à fait possible d'être plus ou moins regardant sur ces marges, par exemple en vérifiant les conditions environnementales et sociales (regroupons cela

sous le terme fourre-tout d'« éthique ») de leur production. Il est possible de produire localement, ou avec des matériaux que l'on considère comme « durables ». Bien sûr, ce choix n'est pas sans conséquence, quand on compare le coût du travail en Europe (l'Europe n'étant pas elle-même homogène de ce point de vue), ou en Chine, en Inde ou au Bangladesh. Si l'on pense au coût des matières premières, ce n'est pas pour rien que le plastique envahit nos boîtes de jeux (outre ses avantages pour la production de figurines, l'impression 3D, ou ses avantages physiques).

« Celui qui croit qu'une croissance infinie peut continuer indéfiniment dans un monde fini est un fou ou un économiste. »

Kenneth Boulding

Ceci dit, il est important de garder en tête que si ces pratiques écologiques n'étaient pas favorisées auparavant, c'est que, financièrement, elles étaient plus coûteuses que maintenant. Aujourd'hui, avec des discussions plus politiques sur les choix de transports de marchandises (et sur leur fiscalité ⁽¹⁾) ou encore sur les difficultés croissantes à recycler les déchets ⁽²⁾, particulièrement des plastiques, il est possible que les bonnes pratiques écologiques ne soient plus un choix, mais une nécessité financière. De là à dire que le bois, le métal, voire le verre pourraient détrôner le plastique, ou que le *Made in Europe* deviendrait un nouvel argument commercial, il n'y a qu'un pas.

Mais tout le monde n'est pas éditeur ou editrice de jeux. Que peut faire le grand public ?

CONSOMMER EN CONSCIENCE

La pollution environnementale est issue de la production de biens et services, en particulier si elle excède ce que les écosystèmes sont capables de résorber et recycler. Donc la consommation s'accompagne toujours d'une prise de responsabilités et, idéalement, d'une prise de conscience de ce que ces res-

ponsabilités impliquent. Dès lors, modifier sa consommation signifie envoyer un message. Rappelons-nous des mots de Margret Mead, « *Ne doutez jamais qu'un petit groupe de citoyens engagés et réfléchis puisse changer le monde. En réalité c'est toujours ce qui s'est passé.* »

Dès lors, un petit groupe de joueur·euse·s pourrait dans le même temps soutenir de « bonnes pratiques », et réclamer des efforts de la part des autres, et espérer avoir de bonnes chances de succès. Si on exige de connaître les conditions de production et de transport de nos aliments, pourquoi serait-ce différent pour les autres biens de consommation, comme les jeux ? Un circuit-court pour un légume, ou pour un jeu de société, reste un circuit-court.

De même, privilégier un sac réutilisable sans plastique ou un jeu à cubes en bois et non en plastique participe de la même démarche. Consommer mieux est donc faisable. Pas forcément facile, mais faisable.



Photo : Nicolas Bosseret

Si l'opinion citée ci-dessus semble rencontrer un assentiment général, dans l'opinion médiatique au moins, il n'en est pas de même avec la réduction de la consommation, et donc de la croissance. Quand on discute de la croissance, voire qu'on réfléchit à la décroissance, on se voit souvent opposer les arguments de l'économie et de l'emploi. Dans le milieu du jeu en particulier, la décroissance signifierait également pour les joueuse-s une diminution du nombre et/ou de la variété des jeux de société, voire une diminution du nombre ou de l'importance des maisons d'édition. Quand on voit le succès des zones protos chaque année, et donc le nombre d'auteurs et d'autrices désirant être édité-e-s, il n'est pas sûr que chacun-e soit prêt-e à faire ce genre de concessions.

Cela demanderait de questionner son rapport au jeu, à l'achat et la possession, et à la consommation en général. Certains s'inscrivent ainsi dans une réflexion et une démarche de slow-gaming ⁽³⁾, déjà depuis quelques

années. Mais évidemment, pour cela, il faut se poser quelques questions, à commencer par pourquoi a-t-on envie de jouer, dans quelles conditions, et à quel prix.



⁽¹⁾ Claudia Cohen, « Carburants: pourquoi les avions et les bateaux échappent aux taxes », Le Figaro. (URL : <http://www.lefigaro.fr/conjoncture/2018/11/16/20002-20181116ARTFIG00206-carburants-pourquoi-les-avions-et-les-bateaux-echappent-aux-taxes.php>)

⁽²⁾ Claire Levenson, « De plus en plus de villes américaines arrêtent de recycler », Slate.fr. (URL : <http://www.slate.fr/story/174999/etats-unis-villes-dechets-recyclage-trop-cher>)

⁽³⁾ « Les 5 tendances que l'on voudrait voir plus dans les jeux de société en 2015 », blog Gus and Co, 5/01/2015. (URL : <https://gusandco.net/2015/01/05/les-5-tendances-que-lon-voudrait-voir-plus-dans-les-jeux-de-societe-en-2015/>)

L'AUTEUR

Arnaud Van Hecke est ludothécaire à la Toupie à Ganshoren, mais aussi animateur et formateur ludique indépendant. Il anime chaque semaine le mercredi entre 18h et 19h sur BXFM une chronique consacrée aux jeux de société, *Mise en boîte*. Il s'intéresse à la création et à la culture ludique ainsi qu'à leurs aspects théoriques, juridiques et philosophiques.



© Digital TransMédia (BGF 2014)

Chapitre 1

JEU DURABLE ET ÉDITION, L'EXEMPLE D'ART OF GAMES

Le *BGF Mag* a rencontré Vincent Sélenne, directeur d'Art of Games depuis plus de 20 ans. Ingénieur de formation, spécialisé en gestion, il devient auteur et éditeur de jeux de société. En 1992, il décide de se lancer dans les jeux de société, à une époque où quasiment plus personne ne jouait. Retour sur cette rencontre.

BGF Mag : Comment intégrez-vous le concept de durabilité dans vos jeux ?

Vincent Sélenne : La durabilité dans le jeu est un aspect important pour nous. Le succès des éditeurs repose sur la vente de leurs nouveautés. On sait que certains jeux achetés ne sont joués qu'une fois et certains pas du tout voire jamais déballés ! Peu importe, chaque éditeur doit vendre des jeux en continu juste pour continuer d'exister. Si les gens achètent nos jeux et les laissent dans leurs armoires, l'industrie du jeu s'en portera bien mais, en même temps, il en résulte un épuisement des ressources de la planète et un travail de plus en plus dur pour les équipes d'édition vu les durées de vie de plus en plus courtes des jeux. Il faut introduire une économie de fonctionnalité dans l'utilisation des

jeux de société. L'intérêt serait de faire des jeux fantastiques qui durent très longtemps avec lesquels on joue beaucoup plutôt que de refaire des nouveaux jeux.

Au niveau de la fabrication, nous essayons d'utiliser des cartons recyclés quand c'est possible ou, si ce n'est pas le cas, des cartons non blanchis. Néanmoins, ces choix dépendent aussi des goûts de nos clients. En effet, 80% de notre activité sont des commandes. Il peut s'agir de jeux éducatifs sur mesure pour la Croix-Rouge, Oxfam, Child Focus ou des collectivités locales. Pour les jeux édités par nous-mêmes, évidemment, nous pouvons choisir selon nos préférences mais, pour les commandes, le client prend ses propres décisions.



Nous imprimons essentiellement avec des encres à base de soja. Nous avons eu quelques mésaventures car certaines encres ne résistaient pas bien aux UV, occasionnant des altérations de couleurs sur les boîtes des jeux. Au niveau du bois, nous privilégions l'hévéa, appelé aussi arbre à caoutchouc pour les pions. Il est moins cher mais il s'agit aussi d'une démarche écologique et pas seulement économique. En effet, ces arbres après leur période d'exploitation, sont généralement abattus et brûlés. Leur combustion génère beaucoup de pollution sans aucun gain énergétique. Dans ce sens, l'utilisation du bois d'hévéa pour la fabrication des pièces de jeu a un impact positif sur l'environnement.

BGF : Comment se passent la fabrication, le transport, etc. ?

V.S. : Les petites séries de jeux sont faites ici, dans mon living ou mon hangar en fonction de la taille. Mais pour les grandes séries, c'est en Chine.

Je sais que la fabrication en Chine est un sujet sensible mais il faut mettre les modèles en perspective. Quand un container vient de Chine, il comprend 10 000 jeux : 3 000 pour nous et le reste en commandes. En fait, le problème du transport par bateau n'est pas le CO₂ comme les gens le pensent mais c'est la pollution due aux mauvais carburants. C'est cela qui est dérangeant dans le transport maritime.

Le calcul a été réalisé pour un client : pour amener un container de Chine jusqu'ici, il faut 400 litres de carburant. 400 litres équivalent à la consommation d'un camion roulant 1000 km. Donc, si on produit ailleurs en Europe et que le camion fait 1000 km, c'est la même chose que le bateau de la Chine jusqu'ici. Le

bateau arrive à Anvers puis il reste à peu près 70 km pour arriver au stockage.

BGF : Et donc, pourquoi la Chine ?

V.S. : C'est une bonne question car les salaires sont plus bas en Europe de l'Est qu'en Chine, surtout en Ukraine, Roumanie, Bulgarie ou Albanie. Mais c'est l'attitude des Chinois qui est importante : ils sont très fiables et très professionnels. Nous avons des relations vraiment amicales et je travaille en confiance avec eux.

BGF : Dans le développement durable, il n'y a pas que l'écologie, il y a aussi le social. Comment vérifiez-vous les conditions de travail là-bas ?

V.S. : Ce sont les mêmes partenaires depuis 2004, j'y ai été très souvent. C'est une entreprise familiale. De plus, je ne suis pas pour écraser les prix, je ne les négocie pas vraiment. Contrairement à ce que l'on peut penser, les Chinois ont beaucoup de jours de congé, plus que chez nous. Bien sûr, il ne s'agit pas du secteur textile. Dans le secteur des jeux, en tout cas pour notre expérience, c'est assez cool. Les salaires sont corrects aussi.

BGF : Comment pensez-vous que le jeu puisse faire évoluer les mentalités sur l'écologie ?

V.S. : Nous devons promouvoir une économie de fonctionnalité dans lequel on achète l'usage d'un bien et non le bien lui-même. C'est passer de l'économie du chiffre d'affaires à celle de la valeur ajoutée. Quelques exemples : Michelin facture les kilomètres parcourus par les camions équipés de ses pneus au lieu de les vendre. Xerox facture les photocopies à l'unité, au lieu de vendre ou de louer les machines. Electrolux Euroclean, en Suède, pratique la location de certains de ses appareils électro-ménagers.

Dans le secteur du jeu de société, on compte 1500 à 2000 sorties par an et il y a très peu d'innovations. Ce sont des mécaniques qui se répètent, qu'on retrouve tout le temps. Et



malgré tout, il y a des geeks qui ont 5000 jeux chez eux. C'est bien pour les éditeurs mais pour la planète ? C'est comme pour les vêtements et les garde-robes. Il faudrait remettre en question tout le business-model de notre industrie et travailler autrement. Pourquoi ne pas créer un système de location des jeux ? Dès lors, dans une logique de développement durable, tant que le jeu sera utilisé, l'éditeur percevra une rente, ce qui nous fait sortir du cycle incessant de la surconsommation qui épuise les hommes et la planète. Vous gardez un jeu seulement si vous y jouez, vous évitez ainsi d'accumuler.

Nous voulons innover en appliquant pour la première fois ce principe de location à notre prochain jeu *Lixso Evolution*, qui est une version surdimensionnée de Lixso, un de nos grands succès, plébiscité par les familles. C'est un jeu qui développe la logique et l'orientation chez les jeunes et maintient les seniors en forme. Il sera tout en bois et durable, mais avec plus de 4 kg de matériel il sera coûteux à la production et à l'achat (64€ en circuit classique). Concrètement, avec le système de location, les familles paieront 20€ au départ puis 2 euros par mois. Quand le jeu est moins ou plus joué, une autre famille reprend le contrat et le jeu, en versant à son tour les 2€ mensuels. Bénéfice pour les joueurs : vous ne devez plus investir tout le prix du jeu, surtout si vous reprenez un contrat. Vous y jouez aussi longtemps que vous le souhaitez, vous pouvez ensuite le céder et libérer de la place quand vous n'y jouez plus.

Propos recueillis par Roxane Noë et Olivier Leloup (stagiaires à Ludiris asbl).



Lixso Evolution
Art of Games

Ives Janssens

1-4

7+

20'



EN SAVOIR +



Art of Games est une maison d'édition belge active depuis 1992. Elle est spécialisée dans la conception, la mise au point et la fabrication de jeux, principalement éducatifs, sur mesure. La société compte parmi ses clients la Croix-Rouge, Child Focus, la Fondation Roi Baudouin, Oxfam, des mutualités, des villes, des administrations, des associations, des ONG, etc. Parallèlement, Art of Games édite aussi ses propres jeux, des jeux avec des règles courtes s'adressant à un public familial, comme *Lixso*, *Tactic Elastic*, *Dar...* *Avalam*, créé par le Belge Philippe Deweys en 1995, As d'or - Jeu de l'Année en France en 1996, est le plus gros succès international d'Art of Games.



Contact : Vincent Sélenne

+32 (0)10 45 18 54
vselenne@artofgames.com
www.artofgames.com



Pollen (Jeux Opla). Illustration : David Boniffacy

Chapitre 1

DE L'IDÉE À LA RÉALISATION : LA THÉMATIQUE ÉCOLOGIQUE DANS LES JEUX OPLA

Quelle démarche adopte l'auteur quand il crée un jeu ? Pense-t-il avant tout à la mécanique, au thème ? Est-ce un ensemble, un déclic, un long travail ? Quel qu'il soit, ce jeu permettra au joueur d'être acteur de l'action : il bâtira des cités, il lèvera des armées, il dézinguera des zombies, il échappera à des aliens... En tant qu'auteur et éditeur des Jeux Opla, j'aime que, de ce moment de jeu immersif, puissent aussi dépendre des tranches d'équilibre naturel. Et un peu plus...

La création d'un jeu fait l'objet d'une ou plusieurs intentions de la part de son auteur : proposer une mécanique innovante et prenante, générer un ressenti, immerger dans un univers... Les postulats de base et les méthodologies des auteurs sont différents et personnels, et souvent le point de départ est une mécanique, enrobée d'un décorum adapté au jeu. Généralement, l'éditeur qui signera le jeu pour publication n'en fera cas et l'habillera d'un thème de son choix selon ses raisons éditoriales et commerciales.

L'écolo ne fait pas bien vendre dans le milieu du jeu. Ce n'est pour beaucoup pas suffisamment sexy et transportant, contrairement à

des mondes remplis d'explorateurs, de chercheurs de trésors, d'orcs ou de conquêtes planétaires. Il est sans doute peu réjouissant pour les joueurs de marier technique de jeu et Nature. Trop sérieux ? Trop triste ? Trop réel ? Rabat-joie ? Ce raccourci semble heureusement de moins en moins vrai, car de récents jeux aux thématiques Nature en tirent leur épingle (du jeu).

D'ailleurs, parlons-nous ici de thématiques « Ecologiques » ou plus généralement « Nature » ? Peut-on d'ailleurs traiter les deux avec le même propos ? Pour ma part, ayant pour ces deux sujets quasiment la même méthodologie, je vais vous la résumer.



Quand je développe un jeu Nature, le point de départ reste mon intérêt personnel pour cette thématique et mon envie de la partager avec les joueurs. Ce fut pour *Migrato* une randonnée ornithologique, pour *Il était une forêt* la production du film éponyme de Luc Jacquet montrant la vie des forêts tropicales primaires, pour *Pom Pom* l'envie évidente de parler ludiquement de la saisonnalité de production des fruits et légumes... Et aussi le défi que cela représente, car je souhaite que le jeu mette le sujet joliment en avant, et qu'en retour il porte ma mécanique !

Alors avant tout, je me documente en avalant une bibliographie suffisamment conséquente. Cette étape a deux effets qui me sont indispensables : renforcer mon intérêt pour cette



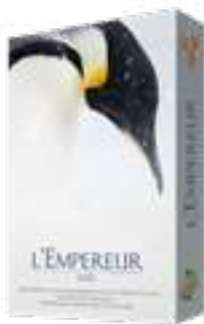
Il était une forêt
Jeux Opla
Florent Toscano
David Boniffacy
2-4
7+
15'

question et donc mon envie, et évidemment me nourrir des multiples paramètres et notions autour desquels je vais trouver pertinent de construire mon jeu. C'est là que le travail de conception pure commence. Comment imbriquer tous ces éléments dans un jeu immersif et stimulant pour le joueur ? Comment faire ressentir aux joueurs une émotion appropriée ?

Me concernant, c'est probablement dans mon jeu coopératif *La Glace et le Ciel* que le challenge fut le plus considérable. Je me suis basé entièrement sur le livre *Voyage dans l'Anthropocène* ⁽¹⁾, de Claude Lorius (glaciologue héros du film éponyme de Luc Jacquet ⁽²⁾). En effet, non seulement je devais intégrer dans un assemblage mathématique les notions de temps qui passe et d'équilibre entre les éléments naturels, mais également je souhaitais

Migrato
Jeux Opla
Florent Toscano
David Boniffacy
2
9+
15'





L'Empereur Jeux Opla



Florent Toscano,
Frédéric Vuagnat



David Boniffacy



2-4



5+



15'



vraiment que les joueurs soient entièrement dépendants les uns des autres, que le concept d'héritage des générations passées soit prégnant, et que personne ne puisse mener la partie ! Et postulat très important : que le hasard ne soit jamais présent, que tout soit complètement maîtrisable, pour que les joueurs aient un sentiment de responsabilité et qu'une tension constructive parsème la partie. J'espère y être parvenu...

N'oublions pas qu'il s'agit d'un jeu, donc n'en faisons surtout pas un objet se voulant éducatif : le produit serait rassurant d'un point de vue marketing pour le client (sans doute non joueur à la base, ou un parent qui a besoin d'être tranquilisé), mais finalement personne n'apprendrait rien et probablement personne ne s'amuserait, parce qu'on apprend mieux quand on n'apprend pas... Soyons un peu péjoratifs, et attachons-nous avec une certaine provocation à faire de « vrais » jeux !

Comme c'est un jeu, une part d'abstraction sera difficilement évitable. Tout ne peut pas être réellement réel, même si l'idée est de lier intimement la mécanique, le thème et le ressenti du joueur. Ceci n'empêche pas que tous les paramètres soient vrais d'un point de vue naturaliste ! C'est pourquoi je me tourne vers des scientifiques, écologues, experts du thème en question, pour qu'ils m'aident dans le choix des contenus et données.

Par exemple lors de la réalisation de *Migrato*, j'avais choisi des oiseaux qui me semblaient pertinents dans leurs caractéristiques par rapport aux besoins mécaniques du jeu (distances de vol, diurnes et/ou nocturnes, groupés ou non...), mais, n'étant pas ornithologue, il a été plus sage que des professionnels se chargent de ce choix, d'où un partenariat intelligent avec la LPO ⁽³⁾. Dans la même idée, la réalisation de *Il était une forêt* fut rigoureuse car menée avec le grand botaniste Francis Hallé, qui avait des exigences saines et fondées, et qui rendent, sans qu'on s'en aperçoive, toute la trame graphique du jeu très pertinente. « *Florent, notre canopée ressemble à un terrain de football, il faut qu'on voie des arbres en mauvaise santé, la mort des arbres fait partie de la vie de la forêt !* ».

Une fois tout ceci ajusté, l'illustrateur David Boniffacy, sous contrôle de nos naturalistes, réalise les visuels du jeu, pendant que je rédige la douzaine de pages du livret accompagnant le jeu et traitant de la thématique, toujours validées par ces experts. Si on a envie d'apprendre pour de vrai, c'est là que ça se passe !

Et ce n'est pas parce qu'on aime la Nature qu'on n'aime rien d'autre... C'est pourquoi un de mes plus grands plaisirs est de distiller des messages verts, engagés, et même militants, dans des univers à priori loin des

arbres et des oiseaux, avec un parti pris graphique parfois inattendu. C'est ainsi qu'il fut réjouissant d'envoyer un cow-boy nihiliste en pleine campagne (*Lincoln se met au Vert*) et encore plus de flinguer des zombies dans un zoo duquel on tente de libérer les gentils animaux qui n'auraient jamais rien eu à y faire (*Apocalypse au Zoo de Carson City*).

Tout ceci parce que l'idée reste de proposer des jeux qui soient avant tout des jeux, et qui proposent aussi du sens !



⁽¹⁾ Lorius C. et Carpentier L., *Voyage dans l'Anthropocène*, Paris, Actes Sud, 2011.

⁽²⁾ Jacquet L., *La glace et le ciel*, 2015.

⁽³⁾ Ligue pour la Protection des Oiseaux



L'AUTEUR

De formation scientifique et Docteur en Biologie, **Florent Toscano** a fondé en 2011 la maison d'édition de jeux de société Jeux Opla, avec une démarche locale et éco-responsable et une ligne éditoriale clairement orientée vers la Nature au sens large. Il est membre fondateur du groupement la CAL (Collectif des z'Auteurs Lyonnais) rassemblant tous les auteurs de jeux de la région lyonnaise. Il est également l'auteur d'une douzaine de jeux (*Il était une forêt*, *Apocalypse au Zoo de Carson City*, *Migrato*, *La Glace et le Ciel*, *Lincoln se met au Vert*, *Hop la bille...*).



EN SAVOIR +



Tous les jeux cités sont publiés par la maison d'édition **Jeux Opla** que Florent Toscano a créée en 2011. La volonté est de proposer des jeux de société modernes, ne se voulant pas éducatifs, avec des thématiques Nature et des partenariats avec des experts. Des jeux d'autres auteurs sont également parus, notamment le best-seller *Le Bois des Couadsous* (de Blaise Muller et illustré par Jonathan Munoz). Tous ces jeux sont 100% éco-fabriqués en France. En 2020 devraient naître les Jeux de Lyon, une nouvelle collection, à la démarche locale et au système économique équitable, inédite en France



contact@jeux-opla.fr
www.jeux-opla.fr
f JeuxOpla



© Bioviva Editions. Illustration : Julien Rotival

Chapitre 1

BIOVIVA : SENSIBILISER AU DÉVELOPPEMENT DURABLE PAR LE JEU

L'éditeur français Bioviva a pour mission de créer des contenus ludiques et pédagogiques accessibles à tous permettant de s'approprier les enjeux liés à la préservation de l'environnement. Dans la fabrication de ses jeux, Bioviva veille, depuis toujours, à minimiser l'impact sur l'environnement. Michaël Rambeau, Directeur du Développement chez Bioviva, nous présente la philosophie de cet éditeur atypique qui a fait de l'éco-conception son cheval de bataille.

Depuis 23 ans, Bioviva conçoit, produit et commercialise des jeux sur la Nature et l'épanouissement de l'enfant, exclusivement fabriqués en France selon une démarche respectueuse des hommes et de l'environnement. Le but est de produire des jeux qui font du bien. Cela signifie que nous voulons créer des jeux positifs pour l'homme et l'environnement, tout en restant drôles et ludiques. Nous pensons que découvrir un sujet intéressant est nettement mieux en s'amusant.

UNE PÉDAGOGIE INNOVANTE

Notre philosophie est que le jeu est le meilleur moyen pour Apprendre et permettre aux

petits comme aux grands de s'Approprier les enjeux liés à la protection de l'environnement pour qu'ils puissent ensuite Agir. Cette méthodologie des « 3A », à la pointe en matière d'innovation sur la pédagogie positive et ludique, est développée par Bioviva et présente dans tous nos jeux.

Tous nos jeux sont éducatifs et permettent aux enfants et adultes de tous âges d'apprendre d'innombrables connaissances sur le monde qui les entoure et les encouragent ainsi à adopter des attitudes bienveillantes vis-à-vis de la Nature. Il n'est pas suffisant de produire avec sens mais il faut aussi apporter un sens, à savoir pouvoir se reconnecter aux autres et au vivant.



Sauve Moutons Bioviva

Michael Rambeau
Gaëlle Maisonneuve
1-5
5+
30'



Pour cela, les mécaniques de nos jeux sont basées sur la coopération, l'échange, le partage et le respect. Ainsi, les jeux Bioviva contribuent à ce que chacun s'émerveille en jouant et apprenne à préserver notre belle planète tout en s'amusant.

Avec tout cela en tête, la maison d'édition a développé des jeux aujourd'hui incontournables dans ses collections : *Bioviva - Le Jeu* et la collection *Défis Nature*.

Avec *Bioviva - Le Jeu*, le jeu éponyme de la marque, le but est de partir à la découverte des merveilles de la Nature et de l'incroyable diversité de la vie sur Terre. C'est un jeu familial mêlant questions-réponses insolites sur la Nature et défis amusants. Du général, on peut ensuite partir vers le particulier avec les jeux de cartes *Défis Nature*. Il s'agit de parier sur les points forts des animaux, des dinosaures, des volcans, des planètes... Un principe simple qui permet aux petits comme aux grands de mieux connaître l'étonnante biodiversité de notre planète.



Défis Nature - le grand jeu Bioviva

2-6
7+
20'



« Il est essentiel d'apporter des solutions ludiques, positives et bienveillantes pour changer notre rapport au monde et envisager un futur désirable pour nos enfants et les générations futures. »

Jean-Thierry Winstel, Dirigeant-
Fondateur de Bioviva.

UNE FABRICATION RESPECTUEUSE DE L'ENVIRONNEMENT

Au-delà du contenu, Bioviva a toujours eu à cœur d'avoir des jeux éco-conçus (voir ci-contre) et fabriqués en France. Convaincus que le respect de la planète doit s'intégrer dans une approche globale et sur le long terme, nous veillons depuis toujours à ce que nos activités impactent le moins possible l'environnement.

Nous sommes très attentifs à l'écoconception de nos produits. C'est une question de cohérence avec les valeurs de respect de l'Homme et de l'environnement que nous transmettons dans nos jeux.

L'AUTEUR

Michaël Rambeau est Directeur du Développement chez l'éditeur français Bioviva. Depuis 17 ans chez Bioviva, il a participé au développement de plus de 130 jeux éducatifs et éco-conçus.

EN SAVOIR +



ÉCO-CONCEPTION
ET PRODUCTION
RESPONSABLE



FABRICATION
FRANÇAISE



L'ÉCO-CONCEPTION SIGNIFIE :

- Utiliser des calages en carton dans nos boîtes plutôt que du plastique thermoformé. Cela permet d'éviter l'exploitation de ressources non renouvelables.
- Imprimer à partir d'encre à base végétale, utiliser papiers et cartons labellisés FSC (Forest Stewardship Council), un label environnemental qui assure que le bois ou un produit à base de bois, tel que le papier ou le carton, est issu de forêts durablement gérées. Le FSC est considéré comme un écolabel, mais aussi comme un écosociolabel.
- Éviter les suremballages dans les boîtes de jeu (ex : pastilles auto-collantes au lieu d'un film plastique classique autour de la boîte).
- Optimiser les formats pour réduire les pertes de papier.
- Ne pas utiliser de piles.
- Choisir avec soin les fournisseurs ainsi que les matières premières (papier, carton, bois, encres, teintes et vernis) et l'endroit d'où elles proviennent afin de limiter les transports.

Tous les jeux Bioviva sont fabriqués en France depuis 1996 et sont labellisés « Origine France Garantie ». Ce label est attribué par l'association Pro France et certifié par Bureau Veritas Certification. Gage de confiance et de traçabilité, il certifie l'origine d'un produit - garantissant que le lieu de fabrication, d'assemblage ou de montage se situe en France - et qu'au moins la moitié de sa valeur ajoutée est produite dans l'hexagone. Fabriquer en France favorise les circuits courts, réduit les transports (moins de pollution) et préserve l'emploi sur le territoire. C'est un choix plus coûteux puisque produire en France coûte plus cher mais, en ayant un cahier des charges concret et précis, nous parvenons à proposer néanmoins des jeux à des prix compétitifs afin de les rendre accessibles au plus grand nombre. Le but est de se rapprocher autant que possible du meilleur rapport qualité-prix-éthique.



CRÉATEUR DE
**JEUX QUI FONT
DU BIEN**

www.bioviva.com





© Abzû (Giant Squid/505 Games)

Chapitre 1

LES JEUX VIDÉO : PLUS VERTS QUE NATURE ?

De tous les médias de masse, les jeux vidéo sont peut-être ceux qui sont les moins « naturels ». Encodés numériquement, inscrits sur des disques durs, ils sont créés par ordinateur et proposent un environnement entièrement synthétique. Pour les pratiquer, il faut disposer de machines complexes, électriques et aux composants fragiles. Leur diffusion planétaire et la place centrale qu'ils occupent désormais dans les pratiques culturelles ont contribué à l'émergence du concept de virtualité. Leurs univers alternatifs et interactifs peuvent apparaître comme d'autres mondes, situés dans une irréalité intangible. Pourtant, l'environnement occupe une place de choix dans leurs contenus qui incarnent peut-être au mieux le rapport que notre société entretient avec l'idée de nature.

RESSOURCES ET OBSTACLES

Le nombre de jeux en circulation est aussi élevé qu'il y a de genres différents : jeux de stratégie, de tirs, de sport, de rôles, d'énigmes, d'aventure, de simulation... Transversalement à cette diversité, la nature s'y intègre par deux dimensions spécifiques de ce média. D'une part, il y a les éléments « calculés » qui permettent aux joueurs d'interagir avec eux. Dans un jeu de stratégie, la nature s'insère presque systématiquement de deux manières : elle est

obstacle ou ressource. Pour construire une maison, il faudra qu'un bûcheron abatte du bois. Pour se cacher des ennemis, on peut compter sur les arbres. L'environnement est alors une donnée de l'algorithme du jeu, il devient une somme d'éléments souvent passifs qu'il faut apprendre à manipuler. Par exemple, dans le jeu *Civilization*, œuvre angulaire du genre où le joueur conduit sa nation de l'âge de pierre à la conquête spatiale, l'environnement est un vaste champ de ressources qu'il faut disputer aux adversaires et exploiter au mieux pour contribuer à son développement économique

ou militaire. Par souci de simplicité, elles sont d'ailleurs inépuisables : la nappe de pétrole reste éternellement disponible. Pour le reste, montagnes, fleuves, océans sont autant de terrains qui impactent le déplacement des unités dans le jeu.

Cette approche est radicalement utilitariste. L'environnement est réduit à son rôle de pourvoyeur de moyens et de cadres de vie. Dans le domaine des jeux d'aventure, il en va de même. S'il ne s'agit pas de simuler le développement d'une société mais celui d'un individu, le personnage sera invité à cueillir plantes et fruits pour se composer des potions magiques. Il aura aussi affaire à des animaux éventuellement agressifs, qui lui donneront l'occasion de se battre, ou tout simplement du gibier pour se nourrir. Les peaux récoltées se vendent, les viandes se mangent. Plus largement, l'environnement peut être prétexte à modifier les paramètres en fonction du climat. Le jeu *Don't Starve !* synthétise bien ce rapport. Le joueur évolue dans un environnement à la fois hostile et source de denrées. Il faut cueillir, planter, construire et survivre le plus longtemps possible. Dans tous ces jeux, l'environnement constitue donc une épreuve en soi dont se détache le personnage, lui-même mû par l'intériorité que lui confère le joueur. Il s'agira toujours, finalement, de le manipuler avec habileté.

DÉCORS ET FASCINATION

L'autre grand argument de la présence de l'environnement dans les jeux est son potentiel esthétique. Depuis les premiers pixels grossièrement assemblés aux rendus des jeux actuels, l'évolution graphique des jeux vidéo peut s'évaluer à leur capacité à offrir une esthétique toujours plus convaincante. Ces dernières années, des jeux tels *Skyrim*, *The Witcher III: Wild Hunt* ou *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* se sont distingués par un « environnement » graphique qui pousse les joueurs à contempler les paysages. On évaluera la finesse de l'imagerie à l'onde des

The Witcher III



Abzû



eaux, aux effets de lumière d'un crépuscule ou du vent sur les herbes. Les joueurs eux-mêmes participent de cette tendance en produisant des « mods », des logiciels complémentaires, qui améliorent les rendus. Désormais, des jeux, comme *Abzû*, proposent de flâner dans des environnements oniriques à grand renfort de faune et flore exotiques. De cette manière, les jeux vidéo apparaissent comme l'ultime jalon du naturalisme pictural et offrent une communion purement sensible avec une nature réduite à un décor fantasmagorique moteur du plaisir ludique.

LA NATURE PEUT-ELLE ÊTRE ACTRICE ?

Aux côtés de ces deux grandes manifestations, la ressource et le décor, quelques jeux adoptent d'autres approches. Certains proposent d'incarner des animaux ou des végétaux, éventuellement en lutte contre les prédateurs humains. D'autres exposent les enjeux écologiques, notamment dans les jeux de science-fiction (comme *Fallout* ou *S.T.A.L.K.E.R.*). Mais il reste difficile d'échapper à la nature technologique des jeux. Le filtre culturel et technologique que constituent ces

nouveaux médias incarne l'idée « moderne » que tout ce qui existe peut être calculé, donc manipulable et transposable dans une double représentation : formule mathématique et image. Summum du numérique, les jeux vidéo peuvent-ils dépasser leur nature abstraite et offrir d'autres perspectives sur le rapport entre les humains et l'environnement ? C'est ce que tente le jeu *Never Alone* conçu en collaboration avec des Inuits pour faire découvrir leur culture et leur rapport au monde. Le joueur y incarne tour à tour une fillette et un renard confrontés à une tempête hivernale. Si l'expérience est originale, reste à savoir si au-delà de la dimension pédagogique, le jeu invite réellement le joueur à adopter un autre regard, animiste par exemple, ou simplement à surmonter des épreuves strictement ludiques.



L'AUTEUR

Ancien journaliste en relations internationales et rédacteur en chef d'une revue consacrée aux relations Nord/Sud, **Daniel Bonvoisin** travaille depuis 2006 à Média Animation en tant que responsable de l'équipe d'éducation permanente. Il est également formateur d'enseignants et professeur invité à la haute école de communication IHECS pour les matières relatives aux enjeux des nouveaux médias et aux usages contemporains du jeu.

EN SAVOIR +

ATELIERS DE DÉCODAGE : LE JEU VIDÉO EN DÉBAT

Vous êtes convaincu-e que les jeux vidéo ne sont pas que futiles ? Qu'ils ne sont pas neutres ? Vous cherchez à les critiquer sans pour autant les dénigrer ? Vous désirez partager vos expériences, observations et questionnements de joueur-euse ?

Une démarche critique pour les gamers !

Média Animation anime régulièrement des ateliers qui explorent le jeu vidéo à travers différentes problématiques pour aiguïser l'esprit critique des gamers. La démarche consiste à questionner les

pratiques des joueurs, les rapports avec la culture, les stratégies de l'industrie du jeu vidéo, les démarches des auteurs, etc. Ces ateliers sont aussi l'occasion de réfléchir aux enjeux de la simulation vidéoludique et d'explorer des titres aussi bien issus de l'industrie mainstream que des éditeurs indépendants.

Les ateliers s'inscrivent dans une démarche d'éducation permanente : le public est invité à prendre part aux discussions mais aussi à alimenter les ateliers avec ses témoignages et exemples. Ainsi chaque participant peut venir aux ateliers avec ses exemples (sur une clé USB, un lien Internet, une démonstration de jeu, etc.) pour partager ses réflexions avec les autres participants.



Info : Daniel Bonvoisin

d.bonvoisin@media-animation.be

www.media-animation.be





BGFmag

#2

DES ATELIERS DURABLES ?



- LES 12 CONSEILS DU JOUEUR ÉCOLO
- 4. PRIVILÉGIE LES JEUX CONTRIBUANT AU DÉVELOPPEMENT DURABLE ET DEVIENS UN JOUEUR RESPONSABLE !
 - 5. SI TU N'AS PLUS BESOIN D'UN JEU, REVENDS-LE ET TU FERAS UN HEUREUX !
 - 6. CE N'EST PAS PARCE QUE TON JEU EST CASSÉ QU'IL FAUT LE JETER ! AU CONTRAIRE, C'EST L'OCCASION D'INNOVER POUR LE RÉPARER.



Chapitre 2

LE PRINT & PLAY, KÉZAKO ?

Le Print & Play, communément appelé PNP, est à la base un moyen de diffusion d'un jeu de société. Littéralement, dans la langue de Shakespeare, cela signifie « imprimer et jouer ». En général, les jeux sont mis librement à disposition sur Internet par leurs auteurs, sous forme de fichiers jpg ou pdf à télécharger. On peut en trouver une multitude sur les forums ou sur certains sites spécialisés. Suivez notre guide, Joseph La Marca, qui vous révélera, étape par étape, tous les secrets du Print & Play.

À l'origine, le Print & Play est un procédé de partage de jeux de société. Un auteur pouvait ainsi envoyer les fichiers électroniques à des éditeurs ou des testeurs afin de faire connaître son jeu et l'affiner ou de proposer son prototype à l'édition. Mais depuis quelques années, c'est devenu bien plus que cela, une mode, un média à part entière, et il est très souvent proposé dans les campagnes de financement participatif.

De plus, des communautés se sont créées sur les réseaux sociaux afin de partager leurs « Builds » (comprenez par-là, leurs réalisations). Certains jeux ont d'ailleurs la vocation de n'exister que par le Print & Play sans prétendre à une quelconque édition. Il existe même des concours de ce type de médias, le plus gros étant créé sur le site Boardgamegeek et se nomme le « PNP Contest »⁽¹⁾.

C'est un procédé dans lequel je me suis plongé afin d'en parler dans un article du blog « Des Jeux Une Fois »⁽²⁾. Pour savoir de quoi je parlais, il fallait que j'en apprenne plus sur le Print & Play. J'ai passé un long moment à sillonner les tréfonds d'Internet à la recherche des fichiers qui me permettraient d'en réaliser. Moi-même auteur, j'avais déjà quelques connaissances pour la production de prototypes. Mais, en rejoignant des groupes dédiés sur les réseaux sociaux, pour d'abord comprendre leurs techniques, j'ai élevé sérieusement mon niveau de réalisation. Au début, je trouvais cela long et fastidieux, mais au fur et à mesure de mes réalisations, j'ai fini par apprécier ce procédé qui demande de s'impliquer, de se concentrer et de faire preuve d'inventivité.

ÉCOLOGIQUE OU PAS ?

Oui et non. Au final, on doit produire. Quoi qu'il arrive la première étape est d'imprimer, donc, de ce côté-là, il n'y a pas un réel effort écologique. Par contre, on prend conscience d'une production, du coût et on essaiera toujours de recycler des parties d'objets ou des objets de la vie courante afin de les utiliser dans les réalisations. Je m'explique :

- Au quotidien, dès que je vois un objet qui pourrait être utile à un PNP, pleinement ou partiellement, je n'hésite pas à le récupérer, à le réutiliser ou à l'adapter. Par exemple, un simple bouchon de bouteille en plastique peut devenir une pièce de jeu.
- Je récupère également des feuilles de carton solide pour réaliser différents éléments de jeu. En général, je les retrouve au dos des blocs de feuilles ou des calendriers.
- Je recycle les petites boîtes en boîte de jeu afin de contenir un jeu complet avec tous les éléments nécessaires pour y jouer.
- Plutôt que d'imprimer recto seul, j'ai opté pour des impressions recto/verso afin d'utiliser moins de papier.

Certes, il est toujours possible de faire plus écologique, mais lorsque je réalise un PNP, mon envie est d'avoir un jeu qui se rapproche le plus d'un exemplaire que l'on pourrait trouver en boutique.

Vous pouvez aussi réunir les mêmes composants (jetons, cubes en bois, dés, etc.) pour plusieurs jeux et ne fabriquer que les plateaux et les cartes spécifiques à chaque jeu. Je l'ai fait pour la série *Aether Captains* de Todd Sanders, où j'ai comparé les différents éléments nécessaires à tous les jeux et j'ai composé une série de matériels communs à tous.



7Dice Wonders



A4 Quest



Allegiance



Cogs & Commissars



Donning the Purple



Holmes & Watson 1890 - 1914



Infection Express



Maquis

COMMENT PROCÉDER ?

1. L'impression :

Comme son nom l'indique, la première étape nous demandera d'imprimer des fichiers. Là aussi, il y a plusieurs manières de faire, il n'y en a pas réellement une meilleure que l'autre. Personnellement, j'imprime en recto/verso sur du papier épais afin d'avoir la sensation de tenir une vraie carte de jeu en main. Vous pouvez également imprimer sur une face et mettre le tout sous sleeve (vous savez, ces pochettes de protection).

2. La découpe :

C'est l'inéluctable seconde étape, celle qui prendra le plus de temps. Dans cette partie du travail, il faudra être méticuleux.

3. La réalisation des plateaux, jetons... :

Pour les éléments plus conséquents, comme les plateaux et jetons, il y a aussi plusieurs façons de procéder. Les premières armes peuvent être faites en collant les impressions sur des feuilles de carton. Vous pourrez réaliser ce collage avec de la colle standard ou en spray. Pour ma part, j'imprime sur feuille autocollante afin d'avoir une étape de moins dans la fabrication. Là encore, munissez-vous de votre cutter pour les plateaux de jeu et d'une paire de ciseaux pour les jetons. Bien entendu, il existe des outils plus adaptés, mais, comme pour tout, c'est un coût à rajouter à votre matériel.

Dans mes réalisations, j'ai aussi opté pour la plastification de certains éléments. Ce qui permet de préserver au maximum le matériel produit. Vous pourrez soit acheter une plastifieuse, dont le prix est assez démocratique, ou si vous le désirez, le faire dans un magasin de photocopie.

Pour les jetons, j'ai choisi un procédé un peu différent. J'achète des jetons de Bingo et je viens y coller les impressions préalablement découpées en cercle. Vous pourrez utiliser d'autres éléments, comme des jetons de poker ou des bouchons de bouteille.

DE QUEL MATÉRIEL AVEZ-VOUS BESOIN ?

Les essentiels :

- *Un tapis de découpe* : en PVC triple épaisseur, ce tapis sera des plus utiles lors de vos nombreuses découpes, il évitera de faire des marques de cutter sur votre table de travail.
- *Un cutter* : il sera votre meilleur compagnon dans vos réalisations. Il y en a pour toutes les bourses et se trouve aisément dans les papeteries ou les grandes surfaces.
- *Une latte métallique* : Afin de couper droit, cet outil est primordial.
- *Une paire de ciseaux* : choisissez-en un grand format, elle vous sera utile pour les découpes particulières.

Les autres outils qui vous faciliteront la vie :

- *Une rogneuse* : fini les découpes au cutter, ou presque. Avec cet outil, vous couperez beaucoup plus rapidement vos éléments de jeu.
- *La rogneuse de coins* : afin d'avoir de jolies cartes de jeu, munissez-vous de cet outil formidable afin d'avoir des coins arrondis.
- *Perforatrice spéciale* : vous pourrez trouver différentes perforatrices à trou unique dans les boutiques spécialisées de scrapbooking. Celui que je vous conseillerais est celui qui perce des gros ronds afin de pouvoir réaliser des jetons uniformes.



(1) URL : <https://boardgamegeek.com/thread/2224442/2019-one-page-pnp-contest>. Boardgamegeek est le site communautaire anglophone de référence dans le secteur du jeu de société.

(2) Joseph La Marca, « Le PNP, kezaiko ? », Blog Des Jeux Une Fois, 25/09/2018. (URL : <http://desjeuxunefois.blogspot.com/2018/09/PNP.html>)



Mini Rogue



Secret Hitler



Tinyforming Mars



Vast

EN SAVOIR +

Quelques Print & Play à réaliser !

Rien de tel que quelques liens pour mettre le pied à l'étrier, mais attention, vous risquez d'y prendre goût ! Il existe plusieurs types de sites, ceux proposant des fichiers en français, en anglais, gratuits ou, vu l'effet de mode, payants. Voici une sélection de sites francophones proposant des fichiers PNP à télécharger sous licence libre.

Du Papier et des Jeux

Site très graphique proposant des articles de fond sur les jeux proposés.

www.pnpfrance.wordpress.com



Jeux Print And Play

Malgré une présentation un peu vieillotte, vous pourrez y dénicher de nombreux liens pour des jeux et des conseils pratiques.

www.jeuxprintandplay.fr



Fabrik Ton Jeu

Jeune site proposant des PNP payants (somme symbolique) en soutien aux « jeunes » auteurs non-édités.

www.fabriktonjeu.com



Session Solo

Site très complet, proposant des *fan-mades* (variantes sur un jeu existant), des PNP, quelques articles, des règles solos pour certains jeux...

www.sessionsolo.com



Jeux Fabrique

Avec un grand choix de liens, les amateurs de jeux abstraits y trouveront aussi leur bonheur.

www.jeuxfabrique.fr



Ludobox

Développée par l'association Dcalk, la Ludobox est une bibliothèque de fichiers numériques en open source : jeux, publications, plans pour fabriquer soi-même ses jouets, boîtes de rangement... Certains PNP sont en anglais. Voir aussi *BGF Mag* n° 2, 2017, pp. 23-25.

<https://ludobox.net/games>



L'AUTEUR



Joseph La Marca est un amoureux du jeu et des belles illustrations. Membre du blog « Des Jeux Une Fois », il est également auteur de jeux et graphiste. Ayant découvert le Print & Play, il a à son actif plus de 80 PNP, il en a redessiné certains et il partage volontiers sur le sujet via les réseaux sociaux.



Conception du Meeple-Pis d'Or 2018 par Navid O'Lari (OpenFab Brussels)

Chapitre 2

LE FABLAB, UN LABORATOIRE DES POSSIBLES

Des fablabs sont apparus dans différentes communes bruxelloises et dans plusieurs points hors de la capitale. En compagnie de Nicolas de Barquin, coordinateur de l'OpenFab Brussels, nous allons voir comment ces nouveaux lieux d'échanges peuvent intervenir dans une pratique durable du jeu. Qu'est-ce qui est possible ? Quelles sont les limites ?

Qu'est-ce qu'un fablab exactement ? Une définition officielle est proposée dans la charte des fablabs : « *Les Fablabs sont un réseau mondial de laboratoires locaux, qui doppent l'inventivité en donnant accès à des outils de fabrication numérique.* » ⁽¹⁾ Concrètement, des machines permettent de travailler différentes matières : bois, métal, plastique, tissu etc. L'idée est de mutualiser des machines souvent trop chères pour être rassemblées chez un particulier mais aussi de partager les connaissances et les compétences. Il est aussi bien possible de venir demander une pièce bien précise que d'apprendre à la réaliser soi-même. On est plus en présence de communautés que de magasins. Ainsi, le côté humain est très important. Si les personnes possédant les connaissances et pouvant les diffuser ne collaborent plus avec le fablab, rien n'est possible. Nicolas de

Barquin a vécu cela. « *Les machines étaient toujours là, explique-t-il, mais la compétence avait disparu. C'est l'humain qui est important dans le groupe.* » ⁽²⁾ Pour éviter cette perte des compétences, c'est l'apprentissage des différentes techniques qui est favorisée. A l'OpenFab, comme dans beaucoup d'autres fablabs, c'est une différence de tarifs qui invite à ce choix. « *Si tu veux faire par toi-même, tu rentres comme membre dans l'ASBL. Si tu veux qu'on le fasse pour toi, c'est un tarif payant et c'est les membres de l'ASBL qui ont les compétences qui le réalisent.* »

Pour limiter les pertes de connaissances liées au jeu, la Ludobox a été créée par Dcalk ⁽³⁾. Il s'agit d'« *une plate-forme contributive et une collection de jeux libres et open source en Print'n Play (à fabriquer soi-même).* Elle regroupe actuellement une centaine de jeux

sous formes de fichiers accompagnés d'instructions pour créer et fabriquer des jeux. »⁽⁴⁾ Comme pour toutes les connaissances utilisées dans les fablabs, les fichiers disponibles ont été fournis par différentes personnes et chacun est invité à contribuer. En plus de cela, on peut trouver sur Internet de nombreux fichiers de pièces déjà modélisées, que ce soit dans l'idée de faire un jeu ou pour une autre utilité première.

Si la mutualisation des machines, des compétences et des connaissances est une évidence

dans l'esprit des fablabs, il peut paraître plus difficile aux néophytes de réaliser des économies de ressources et d'avoir un esprit écologique dans un lieu où l'on fabrique de nombreux objets, en bois mais aussi en plastique. Là aussi pourtant, des efforts sont réalisés grâce à des machines de plus en plus performantes. Ainsi, à l'Openfab, « on va utiliser des chutes de bois qu'on a stockées avec le temps comme test de pions. Il y a des systèmes maintenant qui permettent d'analyser avec une caméra. En indiquant l'épaisseur de la planche, la machine va automatiquement



analyser sa taille, son orientation et pouvoir adapter la découpe de l'objet afin qu'il soit bien placé là où il y a de l'espace. » De même, des choix peuvent être faits dans les matières utilisées. « L'impression 3D c'est du plastique. Après, il y a plein de sortes de plastiques et nous favorisons le PLA qui est biodégradable. Cela reste durable dans le temps mais à une échelle de biodégradabilité de 10-15 ans et c'est recyclable. »

Mais tout n'est pas parfait pour autant. Si, en théorie, tout est possible, il est souvent difficile de trouver le temps nécessaire pour avoir des pratiques idéales. « Aujourd'hui on achète du neuf surtout parce que c'est facile, parce qu'on n'a pas le temps et que les clients n'ont pas l'envie ou les moyens de payer le temps que cela prend de faire de la récupération. » Si une pièce est manquante dans un jeu, on peut, par exemple, imprimer la pièce grâce à une imprimante 3D. Mais toutes les pièces ne sont pas dans les bases de données en ligne ou dans les ressources propres du fablab. Pour peu qu'il s'agisse d'une pièce unique, la modélisation peut s'avérer un processus long et très technique.

Il n'y a pas de quoi désespérer pour autant. Les fablabs en sont à leur début et de nombreux usages peuvent encore être faits, améliorés ou inventés. « Au-delà de la réparation des jeux, nous dit Nicolas de Barquin, j'aimerais qu'on se rapproche aussi des gens qui veulent en créer. Pour produire des pièces spécifiques de leurs jeux... aider les créateurs de jeu... Réaliser des prototypes. »

Les relations entre fablabs et secteur du jeu sont prometteuses. Avec une très probable démocratisation des apprentissages et des connaissances, l'augmentation des personnes ressources laisse espérer un avenir créatif profitable à chacun.



⁽¹⁾ www.labfab.fr/charte-fablab

⁽²⁾ Extraits d'un entretien avec Nicolas de Barquin recueillis par Roxane Noë et Olivier Leloup.

⁽³⁾ Sur l'association Dcalk et le projet Ludobox, voir BGF Mag, n°2, 2017, p. 25.

⁽⁴⁾ Voir le site ludobox.net



OpenFab Brussels est un laboratoire urbain d'innovation. Ce tiers-lieu favorise la réindustrialisation locale au travers d'outils de fabrication numérique, dynamisé par une communauté et des services. L'atelier d'OpenFab est équipé d'une découpeuse laser, imprimantes 3D, machines à coudre (industrielle et classique), découpeuse vinyle, outillage électroportatif, station de soudure électronique, outils bois, cuisine et hamac.



OpenFab Brussels
Avenue de la Couronne 274
1050 Bruxelles

Contact : Nicolas de Barquin
contact@openfab.be
<https://openfab.be>
 **OpenFab**



Chapitre 2

LA DEUXIÈME VIE DES JEUX COMMENCE MAINTENANT

Troc&Play place au cœur de son activité l'enfance et le jeu via la récupération ! Trois mots d'ordre : récupérer, s'amuser, partager ! De quoi sensibiliser nos enfants à des comportements écologiques et durables dès le plus jeune âge tout en s'amusant !

Existant depuis seulement quelques mois, le lieu est géré par Marie-Pierre Calicis à Charleroi. On y trouve des objets de seconde main, tels que des jeux, des jouets, des vêtements pour enfants, des peluches, etc. La motivation de ce projet est la volonté de changer les choses à sa propre échelle face à la surconsommation. A travers ses différents métiers, Marie-Pierre a côtoyé des personnes de tous milieux et de tous horizons. Au fil du temps, elle s'est aperçue que la surconsommation se trouve partout.



Troc&Play organise différentes activités. Dans un premier temps, il vous est possible d'acheter, de troquer, de donner ou encore de vendre des jeux, jouets, vêtements abîmés ou neufs. Il vous est également possible de fournir du matériel gratuitement, tel que de la laine ou des produits cosmétiques vides, utiles pour les activités réalisées lors d'ateliers.

De nombreux ateliers et stages sont proposés, permettant ainsi aux enfants de venir jouer ou apprendre à réparer des jeux, et tout cela en utilisant des objets utilisés préalablement. Marie-Pierre met un point d'honneur à

ce que ces activités se déroulent toujours en respectant le rythme de l'enfant, lui permettant d'être libre dans ses choix d'activités. S'il veut jouer, apprendre à coudre, réparer un jeu, faire une boîte à bijoux pour sa maman, c'est lui qui choisit.

Une autre formule proposée par Troc&Play est l'accueil d'une heure. Ce système prend en charge les enfants pendant une heure en leur proposant diverses activités et permet de libérer les parents durant ce laps de

temps. Les enfants ont la possibilité de choisir une activité comme, par exemple, jouer dans la Chambre Géante (le magasin) ou encore apprendre à réparer un jeu. Lorsque le parent vient le chercher, il peut acheter le jeu que l'enfant a réparé.

Par exemple, pour recréer une pièce d'un puzzle, il faut imaginer le dessin manquant en fonction du modèle, tracer et cartonner, coller le dessin découpé, plastifier... et le puzzle est réparé. Si dans 6 mois, l'enfant ne veut plus



du puzzle, il peut le rapporter et prendre autre chose. Marie-Pierre et d'autres bénévoles encadrent toujours les enfants pour les aider.

Les jeux invendus sont redistribués à des enfants dans le besoin, en fonction de l'enfant, de son âge, de sa situation familiale ou de placement. Il ne s'agit pas d'une redistribution anonyme, il faut que le jeu corresponde à l'enfant. Deux fois par an, ces enfants viennent au magasin et peuvent repartir avec des vêtements mais, en plus, comme ils auront joué pendant leur visite, ils pourront repartir avec un jeu ou jouet de leur choix.

Pour les vêtements, un système de parrainage va être mis en place afin que les enfants placés ou du CPAS puissent venir se servir mais également venir jouer une heure dans le magasin.

A travers ce projet, une responsabilisation du consommateur, surtout de l'enfant se fait. Lorsqu'un enfant vient pour la première fois, Marie-Pierre explique le projet et ce qu'est la surconsommation. Quand des enfants sont en atelier, ils sont sensibilisés et apprennent à réparer plutôt qu'à acheter. Cela responsabilise également les parents de ces enfants. « *L'enfant va de lui-même demander de fabriquer une boîte pour sa maman pour y mettre ses bijoux ou ses savons, et lui éviter d'en acheter une* ».

Pour Marie-Pierre Calicis, inculquer des valeurs écologiques ne doit pas être un devoir, cela doit rester un plaisir. Chacun doit faire ce qu'il est capable de faire à son propre niveau.

Roxane Noë (stagiaire à Ludiris asbl).

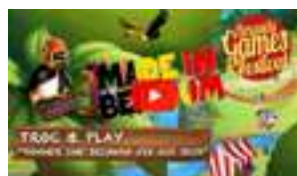
EN SAVOIR +



Les ateliers sont ouverts les mercredis et samedis. Durée des ateliers : 2h.
Les stages se déroulent toute la journée durant les vacances scolaires.

Un reportage sur Troc&Play a été réalisé dans le cadre de la série de vidéos « Made in Brussels/Made in Belgium » consacrées aux différents acteurs du paysage ludique belge et bruxellois. Les vidéos sont diffusées sur la chaîne YouTube et la page Facebook du BGF.

<https://youtu.be/6xnJMMU93vo>



Troc&Play

Boulevard Audent 39
6000 Charleroi

Contact : Marie-Pierre Calicis

+32 (0)71 45 92 35

 [Troc&play](#)



Chapitre 2

JE(U) RÉCUP', JE CRÉE !

L'atelier « Je(u) récup', je crée ! » est un atelier de fabrication de jeux du monde avec des matériaux de récupération, imaginé par l'asbl Let's Play Together. L'occasion de réenchanter ce qui est censé échouer dans nos poubelles, et, de voyager aux 4 coins du monde, sans impacter son empreinte écologique ! Cela vous tente ? Embarquement immédiat !

UN ATELIER NOMADE

A destination de tous les publics et dès l'âge de 5 ans, cet atelier s'installe là où on l'invite : en festival (Nuit africaine, Jeu t'aime, LaSemo, etc), dans des fêtes de quartier, dans des événements tels que la « Semaine de réduction des déchets », en ludothèque et en bibliothèque, etc. Il est le plus souvent présenté comme un atelier « parents-enfants » offrant un moment créatif et ludique aux familles.

Un atelier « Je(u) récup', je crée ! » commence par la présentation d'une sélection de jeux du monde. On voyage d'un continent à l'autre, en se glissant dans la peau d'un agriculteur d'Afrique de l'Ouest en découvrant l'Awalé,

un jeu de semailles. Ensuite, cap sur le Népal, pour découvrir le Bag Châl, une variante de jeu de dames, où s'affrontent des chèvres et un tigre. Petit détour par l'Océanie pour faire une partie de Mu Torere, un jeu Maori, originaire de Nouvelle-Zélande. Et ainsi de suite, en passant par d'autres jeux traditionnels d'Amérique et d'Europe !

S'ensuit la visite de notre « souk récup' », véritable caverne d'Ali Baba regorgeant de matériaux de récupération, où se côtoient chutes de tissus en tous genres, capsules, bouchons de liège et en plastique, vieux boutons, cartons, échantillons de papier peint, bouteilles en plastique et récipients de yaourt, etc. La liste est presque sans fin !

Vient alors le temps du défi créatif : fabriquer sa version récup' d'un des jeux proposés. L'équipe d'animation accompagne le public dans ce processus. Les étapes de fabrication se déroulent par tâtonnement, en observant les éléments et le plateau de jeu à reproduire, à sa façon, au départ des matériaux de récupération. Chaque participant-e est aidé-e dans la réalisation de son projet. La table de l'atelier met à disposition le matériel de base de bricolage et la colle naturelle ⁽¹⁾ préparée pour l'occasion. Et quand le jeu est prêt, il ne reste plus qu'à jouer !

UN ATELIER MULTI-FACETTES

L'atelier « Je(u) récup', je crée ! » est une véritable boule à facettes ! Il présente de multiples intérêts. Comme toutes les activités de Let's Play Together, il est avant tout source de lien et de plaisir, fondements incontournables de notre projet associatif. La table de création et le temps de jeu font émerger les échanges, la joie d'être là et le plaisir.



De plus, cette animation permet de développer un esprit de récup' positif, en valorisant les déchets du quotidien autour de la re-création d'un objet ludique. Pour l'équipe, c'est un plaisir sans cesse renouvelé de voir les participants, petits ou grands, s'émerveiller d'avoir pu fabriquer leur version du jeu avec ce qui était voué à être jeté. Belle occasion de proposer une alternative au consumérisme, tout en recyclant.

Par ailleurs, les jeux du monde invitent à la curiosité culturelle et l'ouverture à l'interculturalité. Ces « jeux traditionnels » constituent un patrimoine culturel riche, véritable vecteur de découverte du monde, des pays d'où ils tirent leur origine.

L'animation de cet atelier en milieu scolaire peut également donner lieu à une exploitation très intéressante au niveau des apprentissages mathématiques, artistiques et de la langue française.

La « porte d'entrée » à l'atelier varie selon la sensibilité de chacun-e : fibre créative, ludique, récup', culturelle ou simplement sociale.

8 ANS EN 2019 !

Pour la petite histoire, l'atelier « Je(u) récup', je crée ! » fête ses 8 ans, cette année ! Effectivement, c'est au retour de son voyage et projet baptisé « Let's play together », en 2011, que Thibaut Quintens, membre fondateur de l'asbl, est sollicité pour mener un atelier ludique à base de « déchets ». Son voyage l'inspire tout naturellement, la rencontre avec les jeux traditionnels, en particulier. C'est comme ça que cette animation est née ! Dans la foulée, Thibaut et moi nous recroisons - après s'être côtoyés dans le secteur des Organisations de Jeunesse - et l'idée de développer cet atelier ensemble nous enthousiasme. Très vite rejoints par d'autres enthousiastes, nous créons une structure



associative pour donner une ossature solide à ce projet, parmi d'autres. Depuis lors, c'est toute une équipe d'animation qui a nourri le développement de cet atelier « Je(u) récup', je crée ! », en élargissant nos connaissances des jeux du monde, en nous outillant et en imaginant les variantes possibles de cet atelier.

Au fil des demandes, celui-ci a généré des versions diverses. Nous associons notamment le conte aux jeux du monde, alliant ainsi deux ressources nées pour s'entendre quand il s'agit de voyager autour du monde ! Il y a deux ans, le dernier-né de nos ateliers

ludiques et créatifs, « La fabrique à jouets », voyait le jour, sur la base des mêmes principes méthodologiques, 100 % récup' lui aussi. Depuis quelques années, nous donnons des formations à l'animation de ces ateliers à des participants issus de tous secteurs (animation, enseignement, bibliothèques, écoles des devoirs, ludothèques, etc).

Invitant à l'itinérance, cet atelier nous fait voyager, rencontrer du monde et nous rend tout aussi créatifs que ses participant-e-s ! Longue vie à lui et au plaisir de vous embarquer lors d'un prochain atelier !

NOTES

⁽¹⁾ Mélanger un verre de farine avec 1/3 de verre de sucre, un verre d'eau et une c.à c. de vinaigre, dans une casserole pour obtenir une pâte épaisse sans grumeaux. Ajouter un verre d'eau pour l'assouplir et faire chauffer à feu doux jusqu'à ce qu'elle s'épaississe légèrement.

L'AUTRICE

Cécile Girboux est une des membres fondatrices de l'asbl Let's Play Together. Institutrice primaire de formation, elle est animatrice et formatrice au sein de l'association.

L'ASSOCIATION



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 parie 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

Rue Emile Feron, 168 - 1060 Saint-Gilles

Contact : Thibaut Quintens

+32 (0)487 71 47 18
letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be



LÉANDRE PROUST, LE FREE-TO-PLAY ET LE BGF



Auteur de jeux de société et ludothécaire de formation, Léandre Proust se définit comme un expérimentateur ludique. Depuis 2012, il a à son actif des dizaines de prototypes présentés dans de nombreux festivals. Après avoir exploré l'auto-édition en financement participatif entre 2015 et 2018, il s'est lancé cette année un défi avec un projet ludique atypique : développer, produire et éditer une gamme de jeux minimalistes, à raison d'un jeu par mois.

La particularité de ces jeux c'est qu'ils tiennent sur une feuille cartonnée de format A5 à découper. Il s'agit d'expérimenter et de transposer au jeu de société un modèle économique développé dans l'univers du jeu vidéo, le « Free-to-Play », littéralement « jouer gratuitement ». Chaque mois, Léandre propose un jeu différent disponible gratuitement auprès des partenaires distributeurs (boutiques, festivals...). Les jeux sont également mis à disposition sous forme de fichiers PDF à télécharger et à imprimer. L'auteur prend en charge l'intégralité des coûts liés à la création des jeux : développement, prototypage, tests, design. Un espace publicitaire au dos des jeux est réservé aux partenaires pour amortir une partie des coûts de fabrication et d'expédition.

Et c'est là que le BGF entre en jeu. Quand Léandre nous a soumis son offre de partenariat, nous avons été tout de suite séduits par le caractère innovant du projet et son adéquation avec nos valeurs de partage et de promotion de la culture ludique. Il nous

permettait d'offrir un jeu tout en disposant d'un véritable support de communication. Nous avons commandé 5000 exemplaires du jeu Ants, le quatrième numéro de la collection, un jeu sur le thème des fourmis comme son titre anglais l'indique. Avec une exigence toutefois : les feuilles cartonnées A5 devaient être imprimées sur du papier recyclé.

Pour pérenniser le projet et le rendre viable, Léandre Proust fait aussi appel à du financement participatif via tipeee.com, une plateforme basée sur la philosophie du Tip (pourboire). Les contributeur-trice-s s'engagent à verser une somme tous les mois pour soutenir un projet, une idée, un-e créateur-trice, en échange de contreparties. En fonction des sommes récoltées, une série d'objectifs peuvent être débloqués. Pour créer un esprit de communauté autour du projet, Léandre Proust donne aux tipeurs (les contributeurs), le choix de voter pour le jeu du mois. Il estime qu'il lui faudrait atteindre une cagnotte mensuelle de 500 euros pour que ses jeux soient auto-financés.

Le succès de cette « petite entreprise » repose donc à la fois sur le soutien des partenaires du secteur et sur la mobilisation des joueur-euse-s. On n'a qu'un conseil à vous donner : rendez-vous sur la page Tipeee et découvrez les micro-jeux de Léandre Proust. Vous ne le regretterez pas !

<https://fr.tipeee.com/leandreproust>





Chapitre 2

VIDEOGAMES TO SAVE THE CLIMATE OU COMMENT SE RÉAPPROPRIER LE PLAN CLIMAT PAR LA CRÉATION DE JEUX VIDÉO

Proposé en septembre et octobre 2018, « Videogames to Save the Climate » est un projet basé sur la création de jeux vidéo en atelier visant à sensibiliser aux questions climatiques. Créée par Arts&Publics en collaboration avec la Ville de Bruxelles, l'initiative a permis la réalisation d'une dizaine de prototypes par un public amateur aidé par des professionnels pendant ces ateliers. Parmi eux, « *Eco Run* » a été sélectionné pour être développé et amélioré pour promouvoir le Plan d'action pour le climat de la Ville.

Qu'il soit cynique, dystopique (Horizon zero dawn, Guerrilla Games, 2017), poétique (Flower, Thatgamecompany, 2009) ou encore stratégique (Block'hood, Plethora Project, 2018), le jeu vidéo semble être un terrain d'apprentissage propice à la réflexion : comment toucher et faire agir pour le climat ? C'est pour répondre à ces enjeux très actuels, que le projet « Videogames to Save the Climate » a vu le jour.

L'initiative est née au croisement d'une volonté de la Ville de Bruxelles, qui cherchait des moyens originaux pour communiquer sur son Plan d'action pour le climat, et de l'asbl Arts&Publics, association de médiation culturelle active dans ce secteur. « *L'idée est venue un peu par hasard lors d'un entretien informel sur le Plan d'action de la ville pour le climat, un nouvel engagement en continuité de l'Agenda 21, lancé en 2008* », nous explique Jacques Remacle, administrateur-délégué de

l'association. Pour rappel, la Ville de Bruxelles souhaite mettre en place une stratégie « ville durable », avec pour but de répondre aux enjeux environnementaux spécifiques à une région dynamique et moderne. Concrètement, la Ville aspire à réduire ses émissions de gaz à effet de serre d'au moins 40 %, améliorer son efficacité énergétique et favoriser l'autoconsommation maximale par la production d'énergie renouvelable pour 27 % de sa consommation.

De son côté, Arts&Publics inscrit ce projet dans la continuité d'un travail de longue haleine, celui de développer une plateforme de réflexion et d'échange autour du thème Jeu vidéo et société. « *Il est dans la lignée de ce que nous cherchons à faire : questionner des sujets de société à travers ce média encore nouveau pour beaucoup de monde, même s'il s'appuie sur une communauté importante* ». L'association n'en est effectivement pas à son premier coup d'essai, puisqu'elle a déjà réalisé plusieurs ateliers collectifs de création de jeux vidéo amateurs sur des sujets de société, comme « Rives d'Europe », autour de la théorie du Choc des civilisations, « Exils et jeu vidéo », sur les questions des migrations, ou « Videogame against Racism » sur les préjugés.

Au programme de « Videogames to Save the Climate », trois journées de création de mini-jeux vidéo dans trois lieux emblématiques de la Ville de Bruxelles - un musée, une école de communication, un bar branché. Séparés en 4 sous-catégories, les ateliers permettaient à un public amateur d'explorer les différents pôles de création d'un jeu vidéo, comme la scénarisation, le gameplay, le graphisme ou le « sound design ». « *L'objectif était de remixer les idées pour développer des jeux à la fois originaux et éducatifs. En donnant accès à des*

logiciels simples pour la mise sur pied de jeux vidéo, nous proposons aux joueurs de passer du statut de joueur à celui de créateur de jeu vidéo, et ainsi les rendre acteurs d'un changement ».

Les ateliers ont attiré un large public de tous les âges et milieux socioculturels autour de l'élaboration de prototypes : des familles, des férus de jeux vidéo, ou des associations, comme Brusurf - un centre informatique dédié à l'éducation aux technologies du numérique pour les jeunes - et We are coders - un espace de codage à Bruxelles pour les jeunes de 7 à 17 ans.

Parmi tous les jeux créés, un des prototypes a remporté le droit d'être finalisé par un professionnel, après avoir été sélectionné par un jury composé de membres de l'équipe d'Arts&Publics et de l'administration de la Ville, ainsi que d'un journaliste spécialiste de jeu vidéo. Ainsi, le prototype d'*Eco Run* a été confié au bureau de production indépendant Pipette Inc, avec lequel Arts&Publics collabore. Une post-production basique a été réalisée pour que le jeu puisse être agréable à jouer et bien présenté graphiquement.

Créé par une maman et ses deux ados, *Eco Run* propose aux joueurs d'aménager Bruxelles avec des alternatives durables (toitures végétales, éoliennes, panneaux photovoltaïques...) pour ralentir l'augmentation de la température, la montée des eaux ou encore les émissions de gaz à effet de serre. Concrètement, il s'agit de récupérer les feuilles « bonus », monnaie du jeu, pour remplacer les zones de travaux par des installations respectueuses de l'environnement. Pour cela, seulement quatre commandes : flèche haut, flèche droite, flèche gauche, barre espace. Avec une description aussi rapide, vous croyez découvrir un mini-jeu terminable en deux minutes top chrono ? Eh

bien non ! La température monte vite, les eaux aussi. Pour tenter de ne pas se laisser submerger, il faut développer une stratégie pour se déplacer le plus rapidement possible, et même utiliser toutes ses capacités d'observation pour repérer les feuilles. Et vous, combien de temps tiendrez-vous ?

Une présentation publique du jeu a été proposée le dimanche 7 avril 2019 à BEL EXPO, à l'occasion de la fête de la gratuité des musées le premier dimanche du mois. Le jeu est disponible gratuitement en ligne sur le site d'Arts&Publics, ainsi que les autres prototypes réalisés dans le cadre de « Videogames to Save the Climate ».

Tous les jeux sont disponibles sur le site
www.artsetpublics.be

VIDEOGAMES TO SAVE THE CLIMATE LES AUTRES JEUX

Casse des radiateurs

Comme son nom l'indique, casse des radiateurs nous donne pour objectif d'anéantir tous les radiateurs à coups de poings. Mais attention au coup de chaud !



Dépollution

Dépollution est un jeu de tri, qui vous charge de ramasser les ordures jetées par terre. Mais pas seulement, puisque vous serez également chargés de lutter contre le problème !



Monstre Fumée

Armé de votre baguette magique, vous devrez détruire les usines qui ont pollué le monde ! Mais aidée par le « Monstre fumée », elles ne se laisseront pas faire !



Protect the earth

Entrons dans la peau de la terre, et défendons-nous contre les attaques extérieures !



Végétarien

Vous qui avez toujours rêvé d'être serveur ou viking ? Vous avez de la chance, ce jeu allie les deux ! Répondez aux souhaits des clients, et adaptez les plats que vous servez.



Le jeu de la nature

Entrez dans la peau d'un lapin, et arrêtez les voitures qui vous foncent dessus !



Happiness city

Happiness City est un jeu de gestion, dans lequel vous devez créer une ville. Mais pas de n'importe quelle manière, puisqu'il faudra faire en sorte de maintenir la température, les finances et le taux de bonheur de sa population !



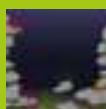
Jeu île

Protégez votre île des déchets qui inondent la mer ! À la nage ou à dos de tortue, attention à ne pas les laisser s'accumuler ...



The Dive

Plongez dans les profondeurs marines pour dépolluer l'océan ! Mais ne vous laissez pas avoir, les gentils poissons peuvent avoir deux visages.



NOTES

⁽¹⁾ « Société imaginaire régie par un pouvoir totalitaire ou une idéologie néfaste, telle que la conçoit un auteur donné ». Article « Dystopie », in Dictionnaire Larousse. (URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/dystopie/187699>, consulté le 02/06/2019)

⁽²⁾ Pour en savoir plus, voir l'article « Vers une expression vidéoludique citoyenne », BGF Mag, n°2, 2017, p. 26-30.

Cartes climats

Sur le modèle d'un site de rencontre mobile très connu, nous devons prendre des décisions pour le pays, tout en prenant toutes les précautions pour contenter tout le monde !



Club sport

Gérez l'éclairage des différentes salles de votre campus sportif de manière durable.



Maison

Votre maison n'est pas respectueuse de l'environnement ... Suivez les instructions, et remédiez à ce problème !



Sécheresse

Marre du plombier moustachu à salopette rouge ? Venez tester Sécheresse, un jeu de plateforme dans lequel vous tentez de survivre au désert !



Course climat

Dépêchez-vous, et allez le plus vite possible. Mais attention aux transports que vous utilisez, car la pollution augmente rapidement !



L'AUTRICE

Camille Ruellan, stagiaire à Arts&Publics, réalise un projet de médiation culturelle via Minecraft (Notch, 2009) dans l'objectif de faire réfléchir un public de jeunes aux processus de prise de décisions démocratiques.

Camille.ruellan2@gmail.com



L'ASSOCIATION



Arts&Publics utilise les jeux vidéo comme outils de médiation culturelle dans ses activités. Ceux-ci permettent de sensibiliser de nouveaux publics à des thèmes de société. Arts&Publics met régulièrement en place des ateliers de création vidéoludique dans le secteur (inter)culturel avec différents partenaires (musées, centres culturels, associations). Si vous désirez prendre part à un de nos futurs projets, n'hésitez pas à nous suivre sur les réseaux sociaux et à vous inscrire à notre newsletter sur notre site internet : nous y publions les appels à candidats.



Arts&Publics

Avenue Louise 203
1050 Bruxelles

Contact : Jacques Remacle

+32 (0)477 443 3
info@artsetpublics.be
www.artsetpublics.be



BGFmag

#3

DES ALTERNATIVES DURABLES ?



LES 12 CONSEILS DU JOUEUR ÉCOLO

7. LA LUDOTHÈQUE EST LE LIEU RÊVÉ POUR DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX JEUX DE SOCIÉTÉ !
8. TESTE UN JEU À PLUSIEURS REPRISES POUR NE PAS AVOIR DE MAUVAISE SURPRISE !



Ludothèque Speculoos (Molenbeek). Photo : Digital TransMédia.

Chapitre 3

POURQUOI ALLER EN LUDOTHÈQUE ?

A certains moments, il peut paraître plus judicieux de ne pas acheter un jeu mais plutôt de l'emprunter dans une ludothèque. Quels sont les avantages et les inconvénients de cette pratique pour le joueur ? Quelles contraintes implique le prêt en ludothèque dans l'utilisation du jeu ? Est-ce une pratique « éco-responsable » ?

Lorsqu'un jeu est acheté, il n'est pas rare de le voir finir son parcours sur une étagère après une ou deux parties. Pourquoi ? Nous vivons dans une société de consommation qui nous incite à l'achat, parfois de manière compulsive. Le jeu est acheté, joué un peu si tout va bien, posé de côté pour être ouvert plus tard s'il n'a pas de chance. Le joueur ne se pose pas souvent toutes les questions qu'il faudrait avant d'acheter un jeu et, parmi elles, il se demande rarement si tester le jeu via une ludothèque ne pourrait pas lui éviter un achat inutile.

Si la définition du concept a évolué dans le temps ⁽¹⁾, une ludothèque est considérée aujourd'hui comme un « *équipement culturel qui mène des actions autour du jeu en tant que pratique: l'acte de jouer, et en tant que patrimoine: les jeux et les jouets (jeu sur place, prêt,*

animation, conseil/formation...) » ⁽²⁾. En affirmant ses missions de service public orientées vers le conseil et le prêt, la ludothèque est donc une alliée de choix pour développer une pratique d'achat réfléchie. Emprunter un jeu pour une quinzaine de jours - durée moyenne du prêt en ludothèque - est souvent suffisant pour se faire son opinion, voir s'il vous convient et s'il ne fait pas doublon avec un autre jeu que l'on posséderait déjà.

Bien sûr, passer par une ludothèque avant l'acte d'achat ou tout simplement pour se procurer un jeu peut aussi être source de frustrations. Même si les ludothécaires font souvent de leur mieux pour suivre l'actualité des sorties ludiques, le jeu tant attendu met souvent un peu de temps avant d'arriver en rayon et, une fois cette étape préliminaire

passée, il faut encore être plus rapides que les autres emprunteurs... ou attendre que ceux-ci le ramènent.

Malgré tout, le prêt en ludothèque reste économiquement intéressant pour le joueur. Ce qui n'est pas nécessairement le cas pour la ludothèque. Le coût du prêt est souvent modique et il faut qu'un jeu soit emprunté un grand nombre de fois pour être rentabilisé. Cette rentabilité est d'autant plus compromise que les jeux s'usent au fur et à mesure des prêts, quand ils ne reviennent pas abîmés ou incomplets. Pour lutter contre ces deux problèmes récurrents, les ludothécaires mettent en place diverses stratégies. Il y a d'abord l'équipement du jeu. Selon les ludothèques, des composants du jeu seront plastifiés : la boîte, les cartes, les tuiles etc. Quel joueur-emprunteur n'a pas pesté contre une boîte qui s'ouvrait difficilement à cause du film plastique collé pour la protéger ? Et pourtant, cette couverture adhésive est nécessaire : la boîte est l'élément qui souffre le plus en étant transportée de la ludothèque jusqu'au domicile du joueur.

Parallèlement à ces mesures préventives, les ludothécaires sont souvent plein d'astuces pour prolonger la durée de vie d'un jeu. On y trouve souvent la liste des services après-vente des éditeurs mais aussi une armoire remplie de pièces de jeu qui remplaceront plus ou moins fidèlement celles qui manquent. Parfois même, les professionnels du jeu font preuve de fibre artistique : couture, peinture et découpes en tout genre peuvent être nécessaires pour conserver le jeu en rayon.

On pourrait presque dire que les ludothèques adoptent une démarche éco-responsable par obligation. Il n'est pas possible économiquement de racheter chaque jeu dès qu'il est incomplet ou en mauvais état. De même, les jeux élagués des rayons sont souvent vendus à un prix dérisoire ou donnés pour leur offrir une nouvelle vie, mais l'objectif est souvent





NOTES

⁽¹⁾ Michel VAN LANGENDONCKT,
« Ludothèque : vers une (nouvelle) définition ? »,
Ludobel.be, 26/05/2015.
(URL : <http://ludobel.be/2015/05/26/ludothèque-vers-une-nouvelle-définition-environnementethiqueconsumerisme/>)

⁽²⁾ Définition proposée par l'Association
des Ludothèques Françaises.
(URL : <http://www.kananas.com/associationdesludothèquesfrançaises/définition-de-la-ludothèque/>)

⁽³⁾ Retrouvez toutes les ludothèques bruxelloises
dans notre « Guide des sorties ludiques »,
pp. 73-86.

plus pratique que volontairement tourné vers
le développement durable.

Mais, au final, l'important n'est pas tant la
motivation que les faits. Les ludothèques
permettent d'éviter des achats inutiles en
mutualisant des jeux qui sont utilisés aussi
longtemps que possible. Si le processus n'est
pas parfaitement écologique de par l'uti-
lisation nécessaire du plastique, c'est une
démarche à mettre en avant pour s'éloigner
du consumérisme qui nous submerge ⁽³⁾.

L'AUTRICE



Laetitia Severino est bibliothé-
caire chez Eqla (anciennement
Œuvre Nationale des Aveugles),
une association favorisant l'auto-
nomie des personnes déficientes
visuelles et leur inclusion sociale.
Laetitia est également animatrice
ludique, membre de l'équipe
d'organisation et coordinatrice du
pôle culture du Brussels Games
Festival depuis quelques années.
Diplômée en sciences et tech-
niques du jeu, elle s'intéresse plus
particulièrement aux questions
d'accessibilité du jeu au plus
grand nombre.



Chapitre 3

LE JEU VIDÉO FACE À L'OBSOLESCENCE PROGRAMMÉE

Si l'obsolescence programmée semble concerner majoritairement des sec-
teurs comme l'électroménager, l'informatique ou la téléphonie, le milieu
du jeu vidéo n'en est pas moins touché par cette problématique. Il n'est
pas question ici de remettre en question la durée de vie des productions
vidéoludiques mais plutôt de s'interroger sur les évolutions du support. En
effet, c'est essentiellement la question de « sur quoi allons-nous jouer ? »
qui pose problème.

La nature de la problématique de l'obsoles-
cence programmée est une question qui, à
l'heure où cette pratique commence à faire
l'objet de législations spécifiques en Europe,
demeure teintée d'opacité. L'Obsolescence
Programmée, pratique initialement définie
comme la réduction planifiée de la durée de
vie des productions distribuées sur le marché,
est un phénomène qui fait l'objet d'un échan-
tillonnage complexe de ses déclinaisons. On
en distingue souvent trois formes : l'obsoles-
cence technique, l'obsolescence indirecte
et l'obsolescence psychologique, toutes
abordables sous une multiplicité d'angles
d'approches différents (éthique, social, écono-
mique, environnemental, communicationnel,

juridique) et en fonction d'intérêts parfois très
divergents (décroissance, production verte,
nouveaux *business models*, relocalisation des
circuits de production, etc.).

La dématérialisation et la mise en ligne des
supports de jeux impliquent un contrôle de
l'industrie qui peut décider de la mise à mort
d'un jeu ou d'une console. Avec la dématé-
rialisation et la nécessité d'être connecté à
internet pour pouvoir accéder à certains jeux,
on peut se demander combien de temps nos
dernières acquisitions resteront officielle-
ment accessibles. Et le problème s'est déjà
présenté par le passé. Souvenons-nous par
exemple de la date du 20 mai 2014, lorsque

Nintendo a décidé de fermer les serveurs de la Wii et de la console portable DS/DSi. À partir de ce moment, il était impossible de jouer avec le mode en ligne sur des titres sortis auparavant sur les deux consoles. Une telle démarche restreint fondamentalement la possibilité de profiter d'une part du jeu mais aussi de sa console, la rendant obsolète.

De fait, si les constructeurs décident de fermer les serveurs d'accès à leurs jeux, il ne reste que peu de possibilité aux joueurs pour faire perdurer leur acquisition. La seule solution consiste à créer des serveurs privés, dits « pirates » car non officiels, entretenus dans l'illégalité par des communautés de fans, qui doivent pour y accéder « hacker » leur console.

Autre problème qui apparaît dans les jeux vidéo : la multiplication des supports spécifiques à certains jeux. En effet, selon une étude de Christopher L. Moore de l'Université de Wollongong, le secteur reste responsable d'un grand nombre de déchets électroniques. Selon lui, *s'« ils ralentissent l'obsolescence de leurs jeux, investissent du temps dans des jeux plus anciens (le retrogaming) donnent du temps et de l'énergie dans la production de contenu comme moyen de faire durer l'implication des joueurs dans la communauté d'un jeu [...] »*⁽¹⁾, les joueurs n'en demeurent pas moins « tout aussi coupables que les autres groupes de consommateurs en ce qui concerne les déchets électroniques impliqués dans le cycle d'obsolescence ». Comme exemple, il cite des jeux comme Guitar Hero, Rock Band ou les autres jeux de rythme. Il faut savoir que jouer à ces jeux implique l'acquisition de matériel supplémentaire, tel que guitares et batteries électroniques. Ce matériel, s'il indique une évolution significative de la diversité et de l'innovation dans le secteur du jeu vidéo devient rapidement obsolète quand il faut faire évoluer la console vers une génération supérieure. On peut arguer que les périphériques sont compatibles avec toutes les consoles, mais il faut, pour les faire fonctionner, acquérir des récepteurs spécifiques

qui eux deviennent parfaitement inutiles une fois que l'on a changé de plateforme.

Dans ce cadre, une seule solution persiste pour éviter les déchets électroniques : l'*interopérabilité* des supports. Le concept d'interopérabilité prétend permettre aux jeux et aux périphériques de fonctionner sur tous les supports. Ce concept permettrait par exemple d'augmenter la durée de vie des contrôleurs, qui seraient compatibles d'une génération à l'autre. Souvent, ce principe ne fonctionne officieusement que grâce au travail bénévole de passionnés, qui se dévouent corps et âme pour rendre accessibles plus longtemps que les éditeurs ne le permettent leurs jeux et matériaux favoris en développant des solutions alternatives. On peut se demander pourquoi les concepteurs de consoles n'intègrent pas, malgré les demandes répétées des joueurs, ce concept dès la fabrication mais laissent aux hackers le soin de travailler à la durabilité des supports et des jeux (tout en les pourchassant pour violation des droits d'auteurs).

Ce principe prouve essentiellement une chose : s'il existe une demande chez les joueurs d'avoir des pratiques de jeu durables, la responsabilité repose sur les citoyens et hackers. Les seules solutions proposées par l'industrie de participer à du retrogaming sont en effet des pratiques commerciales, comme la ressortie et la modernisation d'une ancienne génération de consoles, qui n'en nécessite pas moins d'acquérir à nouveau les jeux que l'on avait déjà sur cartouche, la rendant obsolète⁽²⁾. Ce principe économique ne cherche pas à travailler sur la durabilité, ni de l'objet culturel ni du matériel, mais sur la création d'une nouvelle niche commerciale qui repose sur la fibre nostalgique et absolument pas sur une volonté de changer de paradigme et d'encourager une consommation durable et responsable, tandis que de leurs côtés, les hackers travaillent à des solutions gratuites et accessibles, comme la station *Retropie*⁽³⁾ sur Raspberry Pi⁽⁴⁾, et

publient des tutoriels et marches à suivre pour rendre compatible leur ancien matériel avec les nouvelles normes de connectiques.

L'opposition entre pratique citoyenne et pratique commerciale est ainsi on ne peut plus flagrante et on se prend à rêver d'une industrie qui s'inspirerait des pratiques citoyennes pour créer des jeux compatibles, durables et responsables qui rendraient le jeu imperméable au problème de l'obsolescence programmée.



⁽¹⁾ Christopher L. MOORE « Digital Games Distribution: The Presence of the Past and the Future of Obsolescence », University of Wollongong, M/C Journal, vol. 12, no. 3, pp. 1-5. Publication en ligne : (URL : <https://ro.uow.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.be/&httpsredir=1&article=1943&context=artspapers>)

⁽²⁾ « Comment jouer aux jeux NES sur SNES Mini et plus encore de Retrogaming », blog TUTO4U, 23/04/2018. (URL : <http://tuto4u.unblog.fr/2018/04/23/comment-jouer-aux-jeux-nes-sur-snes-mini-et-plus-encore-de-retrogaming/>)

⁽³⁾ Voir le site retropie.org.uk

⁽⁴⁾ Un Raspberry Pi est un ordinateur de petite taille (pas plus grand qu'une carte de crédit), vendu à un prix très abordable et configurable à volonté. Il a permis à l'ARC asbl de créer un Espace Public Numérique mobile. Sur le Raspberry Pi et son utilisation dans un objectif de lutte contre la fracture numérique, voir Arnaud DUBUC, « Le jeu vidéo intergénérationnel », *BGF Mag*, n°2, 2017, pp. 37-39.



Arnaud Dubuc est chargé de projet pour Action et Recherches Culturelles asbl



L'ARC – Action et Recherches Culturelles est une association d'éducation permanente qui veille à créer une société plus humaine et solidaire. Impliquée depuis trois ans à la constitution d'un pôle culturel au sein du BGF, l'association a d'abord abordé le jeu comme outil de dialogue et d'expression avant de l'envisager depuis cette année comme outil de lutte contre la fracture numérique.



Action et Recherche Culturelles asbl
Rue de l'Association, 20
1000 Bruxelles

Contact : Arnaud Dubuc
arnaud.dubuc@arc-culture.be
www.arc-culture.be





Photo : Michel Raj

Chapitre 3

DES FESTIVALS DE JEUX DANS L'AIR DU TEMPS

Parmi les acteurs importants impliqués dans le monde du jeu aujourd'hui, on ne peut négliger les nombreux festivals qui mettent en avant la pratique ludique. Nous avons posé une série de questions liées au développement durable à un certain nombre d'organiseurs. Voici les résultats de notre enquête.

Organiser un festival de jeux, ce n'est pas mettre sur pied un projet standard, reproductible en tout lieu et tout temps. Les réalités sont différentes selon la période de l'année, le nombre de visiteurs attendus, l'implication plus ou moins forte de la ville ou de la région accueillant le festival etc. Chacun va donc agir au mieux avec ses contraintes et ses atouts. Dans ce contexte, les organisateurs restent généralement conscients d'avoir une responsabilité dans les répercussions induites par leur festival, y compris en matière de développement durable.

Une accessibilité réfléchie est aujourd'hui la base d'un festival. Un des points acquis est d'inviter les gens à privilégier la mobilité douce ou, du moins, à réduire le coût de leur venue. Pour cela, certains aménagent leur site pour mieux accueillir les vélos ou proposent aux visiteurs des systèmes de covoiturage. De même, améliorer l'accueil des personnes à mobilité réduite (PMR) est bien souvent une préoccupation des organi-

sateurs. Selon les besoins et les possibilités, on retrouve différentes actions : festivals de plein pied, munis de plaques de roulage, espace suffisant entre les tables, toilettes adaptées, interprètes en langue des signes, marquages au sol contrastés, signalétique adaptée, file PMR aux buvettes, etc.

La gestion des ressources naturelles est plus compliquée à considérer et à mettre en place. Les toilettes à chasse double, les toilettes sèches ou les quantités d'eau volontairement limitées pour les vaisselles sont rares, de même que l'utilisation d'ampoules basse consommation. Faire attention dans le domaine de la nourriture semble plus aisé que dans celui des aménagements de lieux, qui sont souvent peu adaptables. Ainsi, le gobelet réutilisable est de rigueur mais aussi, pour certains, la vaisselle réutilisable. De même, une partie des festivals tente de limiter les déchets en achetant en gros, en vrac ou dans les contenants recyclables. Pour plusieurs, ces produits doivent également être

locaux afin que l'événement s'intègre pleinement dans la région, en veillant à une juste rétribution des producteurs et fournisseurs.

Sans doute pour des raisons pratiques, il semble par contre plus difficile aux organisateurs de s'adapter aux exigences alimentaires du public. Bien sûr, des menus répondant aux normes diététiques actuelles (peu de sel, de sucre ou de gras) sont souvent au menu. Mais, si un menu végétarien est très souvent proposé, sa variante végétalienne est peu fréquente et les allergènes (gluten, lactose...) rarement signalés. Cela n'empêche pas quelques festivals d'avoir des exigences importantes dans le domaine comme une vraie collaboration avec les producteurs et artisans locaux pour mettre leurs produits en avant, ou l'utilisation de produits labellisés lorsqu'ils sont importés.

Et le Brussels Games Festival dans tout ça ? Il y a des améliorations à faire mais nous progressons. Un **parking vélo** est installé et, depuis le déménagement dans le parc du Cinquantenaire en 2016, nous nous efforçons de rendre le festival de plus en plus accessible aux **PMR**. De même, en étant situé à Bruxelles, en plein quartier européen, indiquer autant que possible les **langues** dans lesquelles les jeux sont disponibles est quelque chose qui nous semble indispensable. Également depuis 2016, et bien que le public l'apprécie modérément, nous proposons des **toilettes sèches** et nous limitons l'espace de nuit pour avoir une **consommation électrique** réduite. Bien sûr, nous proposons des **gobelets réutilisables** et favorisons les boissons disposant de **contenants également réutilisables** (fûts, bouteilles en verre...). Autant que possible, nous recherchons des **foodtrucks variés** pour répondre aux besoins du public et nous nous efforçons de répondre via le catering interne à ceux des bénévoles et des exposants.

Cette année, nous nous sommes penchés sur ce que nous pouvions améliorer. Cela comprend : l'impression des publications et du **matériel promotionnel sur du papier recyclé** et/ou

en provenance de forêts gérées de manière durable (label FSC), une **application** digitale plus complète et une **ludothèque informatisée** pour limiter l'usage du papier, des foodtrucks qui proposent uniquement de la **vaisselle biodégradable**, des **poubelles multi-tri**, des jeux géants provenant d'une **ludothèque plus proche du festival** et des jeux pour les tout petits récupérés en **seconde main**, une invitation pour les boutiques à vendre des jeux d'occasion. Une volonté de notre part était aussi de sensibiliser tous les acteurs du monde ludique sur l'empreinte environnemental de leurs activités : joueurs, éditeurs, festivals...

Malgré tout, nous sommes conscients que nous pouvons améliorer nos performances en terme de développement durable. Un de nos objectifs pour l'année prochaine sera de réduire notre consommation de papier. Sans que ce soit une contrainte trop lourde pour le BGF 2020, mais en se fixant des objectifs à atteindre dès que possible, nous voulons aussi promouvoir une plus grande diversité dans l'offre des foodtrucks privilégiant les produits locaux et bio, et diminuer au maximum les déchets générés par le festival.

L'AUTRICE

Laetitia Severino est bibliothécaire chez Eqla (anciennement Œuvre Nationale des Aveugles), une association favorisant l'autonomie des personnes déficientes visuelles et leur inclusion sociale. Laetitia est également animatrice ludique, membre de l'équipe d'organisation et coordinatrice du pôle culture du Brussels Games Festival depuis quelques années. Diplômée en sciences et techniques du jeu, elle s'intéresse plus particulièrement aux questions d'accessibilité du jeu au plus grand nombre.

EN SAVOIR +

17 festivals, salons et événements ludiques se sont prêtés au jeu et ont accepté de participer à notre enquête. Le BGF Mag les remercie.

Festival du jeu de Colomiers
En octobre à Colomiers
(Haute Garonne - France).
www.citeenjeux.fr

LudiCité
En mai dans la région parisienne
www.ludicite.lamad.net

Alors... Jouons !
En septembre à Golfech
(Tarn-et-Garonne - France)
www.alorsjouons.fr

Festival des Z'Accros du jeu
En mai à Nérès-les Bains
(Allier - France)

Festival du jeu de société de Lillebonne
En novembre à Lillebonne
(Seine-Maritime - France)

Orléans Joue
En septembre à Orléans
(Loiret - France)
www.orleans-joue.fr

Les Ludo Folie's
En juillet à Pluguffan
(Finistère - France)
www.festivalludofolies.wixsite.com/festival-ludo-folies

Gaming Gen
En mars à Gardanne
(Gard - France)
www.gaming-gen.fr

Festival du Jeu de Cestas
En septembre à Cestas
(Gironde - France)
www.facebook.com/FestivalDuJeuDeCestas

Olor'On Joue ?
En août à Oloron
(Pyrénées Atlantiques - France)

Le Festival des Imaginaires Ludiques
En septembre à Alençon (Orne - France)
www.festival-imaginaires-ludiques.fr

Paris est ludique
En juin à Paris (France)
www.parisestludique.fr

Place aux jeux
En février à Douarnenez (Finistère - France)

Fête vos Jeux
En novembre à Montbéliard
(Doubs - France)
www.facebook.com/fetevosjeuxmontbeliard

Troadé
En septembre à Plouvorn (Finistère - France)
www.troade.fr

La Nuit du Jeu
En novembre à Cherbourg (Manche - France)

Festival Ludique International de Parthenay
En juillet à Parthenay
(Deux-Sèvres - France)
www.jeux-festival.com



Photo : Cyrus Pâques

A L'AUTRE BOUT DE LA LUNETTE : LE JOUEUR

Que certains éditeurs fassent des efforts est une très bonne chose. Mais les joueurs sont-ils conscients de la situation ? Sont-ils prêts eux aussi à revoir leur façon de consommer ? Ont-ils des pratiques éco-responsables lorsqu'il s'agit de leur pratique ludique ?

Pour recueillir l'avis des joueurs, nous avons conçu un questionnaire en trois langues (français, néerlandais et anglais). 215 personnes exactement y ont répondu. Le panel est assez varié puisque 83 personnes interrogées (près de 40%) ont moins de 50 jeux dans leur ludothèque alors que 43 d'entre elles (20%) ont plus de 200 jeux. Parmi les sondés, on retrouve aussi bien des personnes déjà sensibilisées à la question environnementale que des joueurs qui ne s'intéressent qu'à la dimension ludique de leur loisir.

Tous sont d'accord sur un point : acheter un jeu est une démarche particulière et il vaut mieux aller dans un magasin spécialisé que dans une grande surface pour avoir un choix intéressant et un service efficace. Par contre, peut-être à cause de l'attrait puissant de la nouveauté,

l'achat d'occasion (bourse aux jeux, vente entre particuliers) reste un second choix.

Outre le lieu d'achat, une bonne partie des joueurs questionnent leur façon de consommer. Ainsi, un tiers d'entre eux limitent leurs achats ou tentent de le faire, par exemple en se fixant un nombre limité de jeux qui peuvent rejoindre leur ludothèque. La moitié des intervenants ont également comme objectif de ne plus agrandir leur ludothèque. Mais peut-on dire qu'il s'agit d'une démarche éco-responsable ? N'est-ce pas aussi lié à une contrainte économique, qu'il s'agisse du prix des jeux ou de la place qu'ils prennent dans nos habitations où le coût du m² tend à augmenter ? Difficile à dire sans interroger chacun des participants plus en détails mais, on peut remarquer que, parmi les sondés,

ceux qui sont les moins préoccupés par l'inflation des jeux de leur ludothèque sont aussi ceux qui ont un nombre réduit de jeux.

Il reste évident que l'impact environnemental des jeux n'est pas la préoccupation principale des joueurs : ils ne sont qu'une minorité à déclarer y penser, que ce soit en s'intéressant aux éditeurs éco-responsables ou en se penchant sur la façon dont les jeux sont produits. Cela ne les empêche pas de souhaiter des contenants et des contenus mieux réfléchis ou d'être prêts à déboursier plus pour un jeu plus éthique. En caricaturant, le joueur peut envisager d'être « écolo » si c'est l'éditeur qui agit.

Mais un jeu, même s'il est conçu de façon réfléchi, que devient-il lorsqu'il est acheté ? Près de la moitié des joueurs se fixe comme objectif de le jouer au moins une dizaine de fois, et une personne sur cinq ne compte pas les parties jouées tellement elles sont nombreuses. Toutefois, ces déclarations proviennent de joueurs qui possèdent un nombre réduit de jeux.

Les boîtes de jeu sont-elles donc condamnées à finir sur une étagère, délaissées par leur propriétaire ? Non, bien sûr. Il a déjà été dit que la moitié des joueurs visent à ne pas grossir le nombre de jeux dans leur ludothèque. Un jeu non-joué laissera alors la place à un nouveau venu. Pour cela, il faut le donner ou le vendre. Et puis, si les ludothèques ont encore mauvaise presse (jeux pour enfants uniquement, pas ou peu de nouveautés, etc.), les jeux achetés sont volontiers prêtés à des amis ou à des membres de la famille.

Les joueurs cherchent des solutions pour consommer moins, mieux, de façon plus efficace. Si la prise de conscience est encore en gestation chez certains, c'est une démarche qui ne peut être niée. Faut-il que cette démarche soit généralisée ? Sans doute. Le

jeu est un produit culturel comme un autre et, dans nos sociétés actuelles, se pencher sur sa consommation semble inévitable. Mais les joueurs ne doivent pas être les seuls à faire des efforts ! C'est d'ailleurs un de leurs souhaits : que les éditeurs agissent et communiquent sur leurs actions.

Laetitia Severino

EN SAVOIR +

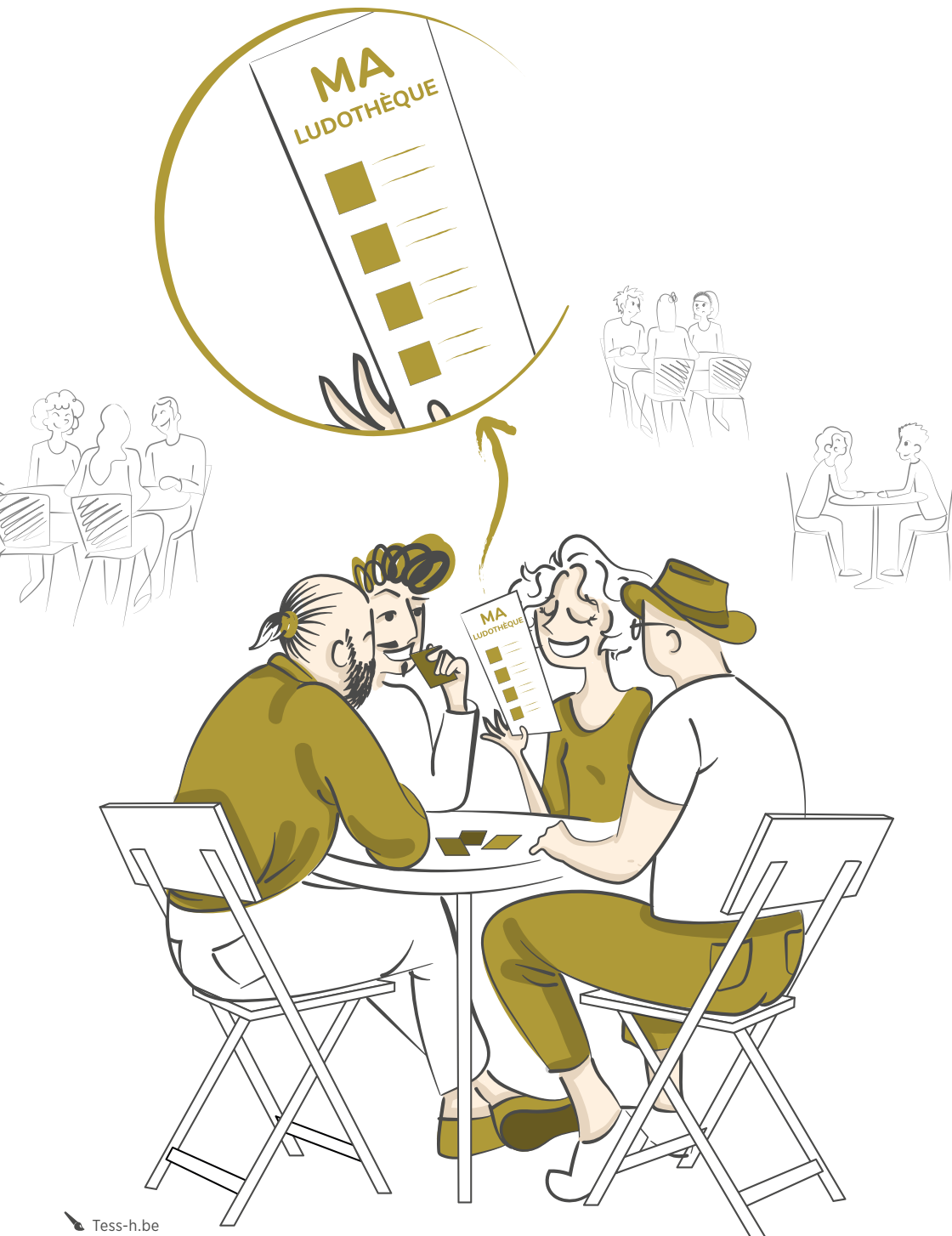
Pour consulter les données du sondage présentées sous forme de graphiques, téléchargez le document PDF à l'adresse :

https://brusselsgames-festival.be/wp-content/uploads/2019/08/enquete_joueurs_BGFmag4.pdf

ou **scannez le QR code**



Photo : Cyrus Pâques



BGFmag

#4

DES OUTILS ET DES JEUX



LES 12 CONSEILS DU JOUEUR ÉCOLO

9. CRÉE TA LUDOTHÈQUE EN LIGNE ET PARTAGE-LA AVEC TA FAMILLE ET TES AMIS
POUR ÉVITER LE GÂCHIS !

10. DONNE, PRÊTE OU ÉCHANGE TES JEUX, TU LEUR DONNERAS UNE SECONDE VIE !

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 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.

Et pour vous aider à faire vos choix parmi les 1000 jeux qui sortent en moyenne par an, on vous propose une sélection de 10 jeux d'édition éco-conçus ou sur le thème de l'environnement présentés sous forme de fiches.

ALIMEN'TERRE

Ce jeu nous sensibilise à la difficulté posée par la composition d'un menu original (entrée, plat, dessert, boisson) à partir de différents aliments tout en respectant l'empreinte écologique de notre planète.

Public : à partir de 8 ans

Empreintes asbl

+32 (0)81 39 06 60
info@empreintes.be
www.empreintes.be

APERÔ INSOLENT

L'apéro insolent, c'est un jeu de rôle qui propose à des jeunes (et à des moins jeunes) de faire concrètement l'expérience de l'injustice qui prévaut aujourd'hui dans la répartition des richesses mondiales. Une expérience de mise en situation ludique, malgré la dimension dramatique du réel.

Public : jeunes et adultes

Entraide et Fraternité

+32 (0)2 533 29 58
bruxelles@entraide.be
www.entraide.be

BALANZA

Dans ce jeu de sensibilisation, les enfants incarnent des familles du monde. Ils devront poser des choix qui influenceront leur propre situation mais aussi l'état du monde. Compétitif et coopératif à la fois, ce jeu réussit à allier un vrai aspect ludique à un objectif de sensibilisation.

Public : jeunes (10-14 ans)

Oxfam - Magasins du monde

Anabelle Delonnette
+32 (0)499 05 61 98
anabelle.delonnette@mdmoxfam.be
www.oxfammagasinsdumonde.be

BLUETOPIA

Bluetopia est business game sur le développement durable. Au cours d'une journée ou d'une demi-journée de formation, les participants sont amenés à réfléchir sur les principes de l'économie circulaire, le traitement des déchets (échelle de Lansink), les choix sociétaux et leurs conséquences environnementales. Confrontés à des situations liées ou non à leur activité, les participants doivent faire appel à leur créativité et proposer des solutions.

Public : à partir de 17 ans

Art of Games

Vincent Sélenne
+32 (0)10 45 18 54
contact@artofgames.com
www.artofgames.com

COUT-CONSO

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

Public : adolescents et adultes

Habitat & Rénovation

Grégoire De Muylder
+32 (0)2 648 73 52
energie.hr@misc.irisnet.be
www.habitatetrenovation.be

DEZOBÉY

Ce jeu, centré autour de l'action directe non-violente et de la désobéissance civile qui est et a toujours été un levier de changement social, permet de découvrir des acteurs et actrices des luttes d'hier d'aujourd'hui : droit de vote des femmes, abolition de la ségrégation...

Public : à partir de 16 ans

Quinoa

+32 (0)2 893 08 70
commu@quinoa.be
www.quinoa.be

E(DU)QUALITY

Ce jeu a pour objectif de sensibiliser les jeunes sur l'importance de l'éducation, d'expliquer son financement et de montrer ses effets positifs pour le développement de la société.

Public : adolescents (14-18 ans)

Annoncer la couleur

+32 (0)2 505 18 23
annoncerlacouleur@enabel.be
www.annoncerlacouleur.be

ENERGIC'A 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, etc.

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

LA CONSO MALIN

Ce jeu aborde la thématique de la consommation responsable afin d'adopter un regard critique sur notre consommation et prendre conscience des effets néfastes sur le monde d'un modèle non-responsable.

Public : jeunes (10-14 ans)

Frère des hommes

+32 (0)2 512 97 94
angelique@freresdeshommes.org
www.freresdeshommes.org

LES INDIENS CONTRE LES GEANTS DU PETROLE

Ce jeu coopératif offre aux enfants la possibilité de se plonger dans la réalité quotidienne des habitants d'un village amazonien en les faisant s'interroger sur leur propre manière de consommer, de se déplacer et à observer l'impact de leurs actions sur un petit village - situé à l'autre bout de la planète - et sur le monde.

Public : jeunes (10-16 ans)

Annoncer la couleur

+32 (0)2 505 18 23
annoncerlacouleur@enabel.be
www.annoncerlacouleur.be

OPTIMOVE & OPTIMOVE JUNIOR

Ce jeu de stratégie coopératif bilingue a pour but de sensibiliser les jeunes et les adultes à l'utilisation de moyens de déplacements alternatifs grâce à un plateau représentant toute une ville, complété par un livret d'exploitation pour des informations supplémentaires (mobilité, sécurité routière et environnement). Avec des règles simplifiées, Optimove Junior s'adresse à un public scolaire de 8 à 12 ans.

Public : adolescents et adultes (Optimove), enfants de 8 à 12 ans (Optimove Junior)

Empreintes asbl

+32 (0)81/39 06 60
info@empreintes.be
www.empreintes.be

OUROBOROS

Ce jeu de l'oie accompagné de fiches explicatives permet de comprendre et révéler les mécanismes du commerce international en lien avec l'agriculture paysanne et la souveraineté alimentaire qui influent sur notre quotidien.

Public : à partir de 6 ans

Entraide et Fraternité

+32 (0)2 533 29 58
bruxelles@entraide.be
www.entraide.be

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.

Public : tout public

Culture & Santé

Jérôme Legros
+32 (0)2 558 88 10
jerome.legros@cultures-sante.be
www.cultures-sante.be



Comment choisir un bon jouet, un jouet qui, tout en participant à l'éveil de l'enfant, respecte aussi l'environnement ? Cet outil informe sur les problématiques liées à l'achat de jouets : l'adaptation à l'âge et les choix éducatifs, certes, mais aussi l'effet de mode, la publicité, l'emballage, le suremballage... Il encourage également une réflexion sur le Zéro Déchet.

Le dossier « A toi de jouer » propose 11 fiches d'activités à mener avec des élèves de 8 à 10 ans pour appréhender le sujet de manière transdisciplinaire, citoyenne, originale et amusante, via des mini-projets, permettant aux enfants de réfléchir et d'agir en réaction aux problématiques abordées. Les contenus des fiches font référence aux compétences que l'enfant doit acquérir, tout en encourageant son éveil et sa curiosité. Choisir un jouet ou un jeu, ce n'est pas seulement prendre une option éducative, c'est aussi faire un choix environnemental.

« A toi de jouer » est coédité par les deux administrations, bruxelloise (IBGE) et wallonne (DGRNE), en charge de l'environnement.



Vous pouvez télécharger le dossier en suivant ce lien : https://environnement.brussels/sites/default/files/a_toi_de_jouer.pdf



L'ARBRE DES 4 SAISONS

Bioviva 1-4
 3+ 20'

Grâce à l'arbre des 4 saisons, vous découvrirez et apprenez les caractéristiques de chaque saison en coopérant les uns avec les autres.



JOUER NOUS AIDE À COMPRENDRE

La richesse et la particularité de chaque saison.

LES +

- Un livret pédagogique sur les saisons avec un calendrier des fruits et légumes.
- Un jeu éco-conçu.

MOTS-CLÉS

EVEIL PÉDAGOGIQUE • MÉMORISATION
OBSERVATION



ENIGMES ENVIRONNEMENT

Bioviva 2-6
 Frantz Rey 9+ 20'

Avec *Énigmes Environnement*, les joueurs peuvent tester leurs connaissances sur la nature et en apprendre davantage sur l'environnement à l'aide de cartes de jeu.



JOUER NOUS AIDE À COMPRENDRE

- De nouvelles notions portant sur l'environnement.
- La complexité de l'environnement qui nous entoure.

LES +

Fabrication responsable, jeu éco-conçu.

MOTS-CLÉS

CONNAISSANCE • RAPIDITÉ • CARTES



SAUVE TA PLANETE

- 🏠 Topi Games
- 👤 2-8
- 👤 Richard Champion, Jonathan Algaze
- 👤 8+
- 🕒 30'-45'
- 📖 Sylvain Delacroix

Votre carte mission vous demande de sauver la planète en remplaçant les énergies fossiles polluantes par des énergies renouvelables sur la carte du monde. Répondez à des questions sur le thème de l'environnement, la nature ou l'écologie pour modifier l'avenir de l'humanité et réveiller les consciences !



JOUER NOUS AIDE À COMPRENDRE

- Les enjeux liés à la crise environnementale.
- Comment lutter contre le changement climatique.

LES +

Un jeu avec des règles simples pour sensibiliser petits et grands à la cause environnementale.

MOTS-CLÉS

QUIZ • ENVIRONNEMENT • ÉDUCATIF



POLLEN

- 🏠 Jeux Opla
- 👤 2
- 👤 Alexandre Droit
- 👤 8+
- 📖 David Boniffacy
- 🕒 15'

En quête de pollen et de nectar, abeilles et bourdons partent explorer la prairie. Menez votre pollinisateur vers les fleurs porteuses du précieux butin. Un joueur guidera les bourdons, l'autre les abeilles. Il faudra que votre espèce soit majoritaire en nombre sur le plus de fleurs possible parmi les cinq présentes ! Vous devrez donc placer judicieusement vos abeilles, les déplacer et parfois bluffer pour tromper l'adversaire !



JOUER NOUS AIDE À COMPRENDRE

La pollinisation des plantes par les insectes, au premier rang desquels les abeilles.

LES +

Un dossier pédagogique accompagne le livret de règles, fourmillant d'informations sur les abeilles sauvages, leur éco-système, les fleurs, la pollinisation, le déclin des populations. On y trouve aussi des pistes sur les gestes possibles individuellement pour améliorer la situation.

MOTS-CLÉS

TACTIQUE • DÉDUCTION • PÉDAGOGIQUE



LA GLACE ET LE CIEL

- 🏠 Jeux Opla
- 👤 2-4
- 👤 Florent Toscano
- 👤 8+
- 📖 David Boniffacy
- 🕒 15'

Dans ce jeu éco-conçu, adapté du film documentaire de Luc Jacquet, les joueurs jouent en coopération pour faire évoluer durant trois générations une planète où la biosphère doit être en équilibre avec l'Air, la Terre et l'Eau et où l'empreinte de l'Homme est minime.



JOUER NOUS AIDE À COMPRENDRE

- L'interdépendance entre les quatre sphères qui forment notre monde : l'atmosphère, la lithosphère (la croûte terrestre et les énergies fossiles), l'hydrosphère (le monde liquide), et la biosphère (le vivant).
- Les causes du réchauffement climatiques.

LES +

- Un dossier pédagogique accompagne le livret de règles.
- Un jeu éco-conçu.

MOTS-CLÉS

COOPÉRATIF • TACTIQUE • DÉDUCTION



PLANET

- 🏠 Blue Orange
- 👤 2-4
- 👤 Urtis Sulinskas
- 👤 8+
- 📖 Sabrina Miramon
- 🕒 30'

Dans *Planet*, déployez vos chaînes montagneuses et vos déserts. Étendez vos forêts, vos océans et vos glaciers. Positionnez judicieusement vos continents pour former les environnements propices à l'apparition de la vie animale et pour tenter de créer la plus peuplée et diversifiée des planètes ! Un monde va prendre vie au creux de vos mains.



JOUER NOUS AIDE À COMPRENDRE

Les conditions nécessaires à l'apparition de la vie sur une planète et à sa prolifération.

LES +

Un jeu à la portée des enfants pour leur enseigner la nécessité de sauvegarder l'environnement.

MOTS-CLÉS

STRATÉGIE • CASSE-TÊTE
POSITIONNEMENT



PHOTOSYNTHESIS

- Blue Orange
- Hjalmar Hach
- Sabrina Miramon
- 2-4
- 8+
- 45-60'

Avec *Photosynthesis*, participez à l'essor de la nature en profitant des bienfaits du soleil ! Le joueur qui parviendra le mieux à mener ses arbres au terme de leur croissance gagnera la partie !



JOUER NOUS AIDE À COMPRENDRE

- Le principe d'absorption de la lumière par la photosynthèse.
- Le temps dont les arbres, et la flore plus largement, ont besoin pour pousser. L'importance du soleil dans le cycle de croissance.

LES +

Un thème très original, la photosynthèse, bien exploité et cohérent.

MOTS-CLÉS

PLACEMENT • DÉVELOPPEMENT
ANTICIPATION

AYA

- Act In Games
- Olivier Grégoire, Thibaut Quintens
- Julien Hanoteaux
- 2-5
- 8+
- 30'

Dans la peau d'aventuriers-photographes, remontez fleuves et rivières à la recherche des trésors de la nature, tout en créant en équipe des cascades de dominos.



JOUER NOUS AIDE À COMPRENDRE

- L'interaction des animaux avec leur milieu.
- La fragilité de l'harmonie qui règne entre la faune et la flore.

LES +

- Des fiches d'identification préparées par un conseiller scientifique complètent le jeu en décrivant la faune d'Aya.
- Des dominos en bois.

MOTS-CLÉS

COOPÉRATIF • SABLIER • DOMINOS



WINGSPAN

- Matagot
- Elizabeth Hargrave
- Beth Sobel
- 1-5
- 10+
- 60'

Les joueurs doivent attirer les plus beaux spécimens dans les différents types d'habitat de leur domaine. Avec *Wingspan*, découvrez les plus beaux oiseaux d'Amérique du Nord, adaptez-vous à leur écosystème et favorisez leur reproduction afin d'avoir une volière bien peuplée et gagner des points. Qui sera le plus fin collectionneur ?



JOUER NOUS AIDE À COMPRENDRE

- La diversité des espèces, spécifiquement ici d'oiseaux en Amérique du Nord.
- L'importance de différents facteurs pour la préservation des espèces: nourriture, environnement...

LES +

170 cartes d'oiseaux toutes uniques et scientifiquement rigoureuses (nid, habitat...).

MOTS-CLÉS

DOCUMENTATION • CARTES
ORNITHOLOGIE



CO₂

- Giochix
- Vital Lacerda
- Ian O'Toole
- 1-4
- 14+
- 120'

Dans *CO₂ Second Chance*, chaque joueur est à la tête d'une entreprise de production d'énergie. L'objectif des joueurs est de stopper l'augmentation de la pollution au CO₂ tout en répondant aux besoins d'énergies durables. Il vous faudra suffisamment d'expertise, d'argent et de ressources pour construire des centrales « vertes ». Si la pollution n'est pas stoppée, ce sera « Game Over » pour nous tous. 2 modes de jeu : compétitif et coopératif.



JOUER NOUS AIDE À COMPRENDRE

- Comment s'applique les normes concernant la pollution aux entreprises.
- Comment contrôler son impact sur l'environnement.

LES +

Le jeu s'inscrit dans une démarche de sensibilisation aux objectifs de l'ONU en matière de lutte contre le changement climatique.

MOTS-CLÉS

STRATÉGIE • RESSOURCES • GESTION



ANIMATIONS
PROTOZONE
BOURSE AUX JEUX
NOUVEAUTES
OCCASIONS
RENCONTRES
...

BGFmag

#5

JOUER À BXL

LE GUIDE
DES SORTIES LUDIQUES



LES 12 CONSEILS DU JOUEUR ÉCOLO

11. FAIS UN TOUR SUR LES ÉVÈNEMENTS LUDIQUES PRÈS DE CHEZ TOI,
TU NE LE REGRETTERAS PAS !

12. VIENS AU BRUSSELS GAMES FESTIVAL : UN MARCHÉ DE L'OCCASION,
DES JEUX À FOISON, TOUT POUR T'AMUSER AU COURS DE LA JOURNÉE !

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 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
Animation sur rendez-vous

LUDOTHÈQUE DE L'ESPACE MAURICE CARÈME

Rue du Chapelain 1-7 - 1070 Anderlecht

Damien BEUN
+32 (0)2 526 83 30 - 40
emca@anderlecht.irisnet.be
www.emca.be
mercredi 10h-18h
1^{er} samedi du mois 10h-16h
Animation sur rendez-vous

ALPA-LUDISMES

Rue du Greffe 20 - 1070 Anderlecht

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

LES SAIGNEURS DU CHAOS

Club de jeux de rôle, jeux de plateau et jeux de figurines

Rue du Greffe, 20 - 1070 - Anderlecht

Christian MIDELEAR

+32 (0)494 18 45 58

contact@saigneursduchaos.be

www.saigneurs.forumactif.org

Tous les soirs de 20h à 24h

(sur inscription via le forum)

AUDERGHEM

LUDOTHÈQUE COMMUNALE D'AUDERGHEM

Rue Idiers 37-39 - 1160 Auderghem

Julie PIRET

+32 (0)2 676 49 60

ludotheque@auderghem.irisnet.be

mercredi 14h-18h

BERCHEM-SAINTE-AGATHE

LUDOVER - LUDOTHÈQUE COMMUNALE

Maison du temps libre

Rue Dr. Ch. Leemans 8

1082 Berchem-Ste-Agathe

Nicole SNOEYS

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

ludobernicole@hotmail.com

mercredi 13h30-18h

vendredi 16h-18h

4^e 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

LUDOTHÈQUE DES MAROLLES

Club de Jeunesse

Rue des Tanneurs 178 - 1000 Bruxelles

Jeanne-Marie SEVAUX

+32 (0)2 511 08 46

clubdejeunesse@marolles.org

lundi et mardi 16h-18h30

mercredi 14h-18h

jeudi et vendredi 16h-18h30

TOILE DE JEUX

Maison de quartier Querelle

Rue du Lavoir 32 - 1000 Bruxelles

Bénédicte HANOT

+32 (0)2 511 31 54

lundi et mardi 15h30-17h30

mercredi 14h-16h30

Animation à domicile sur rendez-vous

LUDOTHÈQUE DE LA MAISON DE LA FRANCITÉ

Collection spécifique de jeux de langage

Maison de la Francité

Rue Joseph II 18 - 1000 Bruxelles

Virginie D'HOOGHE

+32 (0)2 219 49 33

jdll@maisondelafrancite.be

mercredi 13h30-17h30

Du lundi au vendredi de 10h-17h

ETTERBEEK

LUDOTHÈQUE D'ETTERBEEK

24, avenue du Préau - 1040 Etterbeek

Marie-Paule BRIXHE

+32 (0)479 28 04 91

ludotheque-etterbeek@skynet.be

lundi 16h-18h - mardi 15h-17h

mercredi 14h-16h30 - jeudi 10h - 12h & 15h - 17h

samedi 9h30 - 12h00

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

Soirée jeux : 1^{er} vendredi du mois dès 19h

à l'Espace Toots

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

Ludomosaiquexl@gmail.com

mardi 10h - 12h et 13h - 17h - mercredi 13h - 18h

et jeudi 13h - 17h - vendredi 10h - 13h et 14h - 18h

(10 ans) - samedi 10h - 13h



LOULOUTEC

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@cerclepolytechnique.be
lundi au vendredi 8h-18h
(jeux ados et adultes)



LUDOTHÈQUE LUDIVINE HE2B-IESSID

Rue de l'Abbaye, 26 - 1050 Ixelles

Silvana RECCHIA
+32 (0)477 88 16 04
ludoludivine@gmail.com
www.ludobel.be
ludoludivine.blogspot.be
lundi 16h - 19h - mercredi 13h - 19h
samedi 11h - 14h
Soirée jeux : dernier mercredi du mois à 18h30
Formations : contactez-nous pour plus d'infos

JETTE



DIABOLO

Centre Culturel Armillaire

Boulevard De Smet de Naeyer 145 - 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.brussels
mercredi 13h-18h - jeudi 16h - 17h
Animations Ecoles et extrascolaire
sur inscription

MOLENBEEK-SAINT-JEAN



LUDOTHÈQUE COMMUNALE SPECULOOS

Avenue Jean Dubrucq 82 - 1080 Molenbeek

Daphné QUETTIER
+32 (0)2 428 08 75
ludo.speculoos@molenbeek.irisnet.be
mardi au jeudi 15h30-17h30
certains samedis 13h30-17h30
Animations écoles, extrascolaires, ateliers enfants
sur rendez-vous

NEDER-OVER-HEEMBEEK



LUDOTHEQUE BAOBAB

Rue de Heembeek 267
1120 Neder-Over-Heembeek

Karim BULIF
+32 (0)474 07 36 60
karim.bulif@baobabbelgium.be
www.baobabbelgium.be
mardi, jeudi, vendredi 16h-18h
mercredi 13h-18h
samedi 11h-18h
Jeu sur place : mercredi 14h - 16h

SAINT-GILLES



LET'S PLAY TOGETHER

Ludothèque itinérante

Rue Emile Feron 168 - 1060 Saint-Gilles

Thibaut QUINTENS
+32 (0)487 / 71 47 18
letsplaytogether.be@gmail.com
www.letsplaytogether.be
Animations, soirées jeux et formations sur demande



LUDOTHÈQUE DE LA MAISON DES ENFANTS

Rue Dethy, 25 - 1060 Saint-Gilles

Najia LARAUSSE
+32 (0)2 538 91 67
maisondesenfants.stgilles@live.be
mardi au samedi 10h-18h



LUDOTHÈQUE DE LA LIGUE BRAILLE Ludothèque spécialisée pour personnes déficiences visuelles

Rue d'Angleterre 57 - 1060 Saint-Gilles

Michèle DUBOIS
+32 (0)2 533 32 56
bib@braille.be
Du lundi au vendredi 8h30-12h et 13h-16h30

SAINT-JOSSE



LUDEO - CENTRE DE RESSOURCES LUDIQUES DE LA COCOF

Rue Royale 223 - 1210 Saint-Josse

Isabelle DESSAINT
+32 (0)2 218 81 25 - +32 (0)2 800 83 48
ludeo@spfb.brussels
www.spfb.brussels
Prêt aux professionnels : mardi 14h - 17h et
jeudi 12h30 - 16h
Accompagnements de projets ludiques
sur rendez-vous
Plus d'infos, voir p. 78

SCHAEERBEEK



LUDOCONTACT - SÉSAME

Boulevard Lambermont 208 - 1030 Schaerbeek

Rachid BENCHEIKH
+32 (0)2 245 27 81
ludocontact.sesame@gmail.com
lundi, mardi et jeudi 15h-18h
mercredi 14h-19h
samedi 9h-12h30
Vacances scolaires : lundi, mardi et jeudi de 14h à 18h
Animations-groupes sur rendez-vous



LUDOCONTACT - MAISON DU CITOYEN

Place Gaucheret 20 - 1030 Bruxelles

Rachid BENCHEIKH
+32 (0)2 204 05 40
espaces.ludocontact@gmail.com
www.ludocontact.be
jeudi et vendredi 15h30-17h30

UCCLE



L'OASIS

Ch. De Waterloo 15 - 1180 Uccle

Ana NAVARRO
+32 (0)2 373 52 38
ludo.oasis@irsa-cds.be
www.capsirsa.be
lundi, mercredi et vendredi 9h-12h et 12h30-17h30 / mardi 9h-12h / jeudi 12h30-17h

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@wb.irisnet.be
mercredi 14h - 18h - vendredi 15h30 - 18h
samedi 10h30 - 12h30
Animations sur rendez-vous



LUDOTHÈQUE DE LA MAISON DES ENFANTS

Hondenberg 1 - 1170 Watermael-Boitsfort

Catherine PIERARD
+32 (0)2 673 69 80
ludotheque1170@wb.irisnet.be
mercredi 14h-18h - samedi 10h30-12h30
Animations sur rendez-vous

WOLUWE-SAINT-LAMBERT

LUDOTHÈQUE SPÉCIALISÉE EQLA Ludothèque spécialisée pour personnes déficiences visuelles

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

Céline PIETTE
+32 (0)2 240 79 91
ludotheque@eqla.be
www.eqla.be

Prêt uniquement sur rendez-vous:
mardi et jeudi 8h30-12h et 13h-17h
mercredi 13h- 17h
vendredi 8h30-12h et 13h-15h30
Animations sur rendez-vous

LUDOTHÈQUE WOLU-SERVICES

Av. Hof Ten Berg, 94
1200 Woluwe-Saint-Lambert

Nicolas GILLIS
+32 (0)2 763 45 77
ludotheque.wolu-services@outlook.com
mercredi 13h30 - 17h30
samedi 13h30 - 17h30

WOLUWE-SAINT-PIERRE

LUAPE

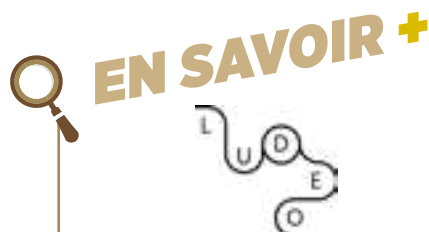
Ludothèque adaptée aux personnes handicapées
Avenue Parmentier 19 - 1150 Woluwe-St-Pierre

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

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
Animations et jeux géants sur place
sur rendez-vous



Ludeo fédère et soutient les ludothèques bruxelloises par l'octroi de subsides, la promotion de leurs activités et l'organisation de tests de jeux et formations. Ludeo tient à jour la liste des ludothèques publiques francophones reconnues dans la Région de Bruxelles-Capitale. Mais Ludeo est aussi un centre de ressources ludiques qui met l'accent sur le plaisir et l'expérience ludiques au service des apprentissages et d'un mieux vivre-ensemble. Ludeo valorise le jeu comme objet culturel et transversal pour tous les publics et tous les âges. Nous accompagnons donc tous les professionnels désireux d'utiliser le jeu en mettant à leur disposition plus de 1500 titres de notre collection. Notre équipe les aide à choisir, exploiter et animer ces jeux ou à créer leurs propres versions. Elle développe pour ses partenaires des formations pratiques et réflexives sur le jeu.

Ludéo - Centre de ressources ludiques
de la Cocof

Contact : Christine Baele
ludeo@spfb.brussels
www.spfb.brussels

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
avossouhais@skynet.be
www.avossouhais.be

L'ANTRE JEUX

Avenue de la Couronne 357 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 345 76 01
info@antre-jeux.be - www.antre-jeux.be

L'ATELIER DE GEPETTO (Watermael-Boitsfort)

Rue Middelbourg 58 - 1170 Watermael-Boitsfort
+32 (0)2 661 30 11
www.atelier-gepetto.be

L'ATELIER DE GEPETTO (Woluwe-Saint-Lambert)

Avenue Georges Henri 286
1200 Woluwe-Saint-Lambert
+32 (0)2 661 30 13
www.atelier-gepetto.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 VS SPRL

Chaussée de Waterloo 1355 - 1180 Uccle
+32 (0)2 511 60 74
chouchou@chouchou.com
www.chouchou.com

DEDALE (Etterbeek)

Rue Gérard 138-140 - 1040 Etterbeek
+32 (0)2 734 22 55
info@dedale.be
www.dedale.be

DEDALE (Ixelles)

Rue du Bailli 61 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 345 02 54
info@dedale.be
www.dedale.be

FILIGRANES

Avenue des Arts 39-40 - 1040 Etterbeek
jouets@filigranes.be
www.filigranes.be

FNAC TOISON D'OR

Avenue de la Toison d'Or 17 - 1050 Ixelles
www.fnac.be

FNAC CITY 2

City 2, Rue neuve - 1000 Bruxelles
Colette.maignet@be.fnac.com

FOX & CIE

Rue Saint-Lambert 200
1200 Woluwe-Saint-Lambert
+32 (0)2 763 16 82
wol-shop@foxetcompagnie.be
www.foxetcompagnie.be

FOX & CIE DOCKS

Boulevard Lambermont 1 - 1030 Schaerbeek
docks@foxetcompagnie.be
www.foxetcompagnie.be

- GRASSHOPPER**
Rue Marché aux Herbes 39-43 - 1000 Bruxelles
leuven@thegrasshopper.be
www.thegrasshopper.be
- INTERTOYS**
Avenue de Busleyden 8-10 - 1020 Bruxelles
Boulevard Sylvain Dupuis 315 - 1070 Anderlecht
toysco@skynet.be
www.intertoys.nl
- KING'S AND QUEENS CAFÉ**
Rue du Fossé aux Loups 27 - 1000 Bruxelles
info@kingsqueenscafe.be
www.facebook.com/KingsQueensCafe
- KINKAJOU**
Rue Haute 340 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 731 68 11
kinkajou@marchand.be
www.kinkajou.be
- LUXIOL**
Chaussée d'Ixelles 221 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 648 77 14
www.luxiol.be
- OLI-WOOD TOYS IXELLES**
Chaussée de Waterloo 529 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 345 94 34
oliwoodtoys@yahoo.be
www.oliwoodtoys.be
- OLI-WOOD TOYS 2 ETTERBEEK**
Av de la Chasse 94a - 1040 Etterbeek
+32 (0)2 649 36 82
reginaldcol@yahoo.fr
www.oliwoodtoys.be
- OLI-WOOD TOYS 3 STOCKEL**
Avenue Baron Albert d'Huart 24-26-28
1150 Bruxelles
+32 (0)2 672 79 72
www.oliwoodtoys.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.leptitreve.be
- SAJOU**
Rue Léopold I 466 - 1090 Jette
+32 (0)2 427 08 87
info@sajou.be
www.sajou.be
- SERNEELS A. ET B.**
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
superdragontoys@hotmail.com
www.superdragontoys.com
- LA TOUPIE DE PITOU**
Avenue Guillaume Gilbert 14 - 1050 Ixelles
cecile.limbosch@skynet.be
+32 (0)2 675 02 75
- VOLTE FACE**
Rue des Teinturiers 17 - 1000 Bruxelles
+32 (0)472 24 22 32
marcojaux@yahoo.be
- WOODEE**
Rue Félix Marchal 31 35 - 1030 Schaerbeek
+32 (0)2 742 33 56
coline.woodee@gmail.com
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, wargames, jeux de figurines.

- ANOTHER MEDIEVAL WORLD ASBL**
Jeux de rôle grandeur nature
Stéphan Devolder
Avenue Jean Palfijn 88 - 1020 Laeken
+32 (0)2 478 98 89
info@medieval.be
www.medieval.be
- BRIDGE BRUXELLES-CAPITALE ET BRABANT-WALLON**
Fédération des cercles de bridge de Bruxelles et du brabant wallon
www.bbbw.be
- BRUSSELS QUIDDITCH CLUB**
Club de quidditch
Guillaume Faniel
contact@qwaffles.be
www.qwaffles.be
- CENTRE KAPLA DE BRUXELLES**
Animations et ateliers de construction en planchettes de bois Kapla
Alessandro Ingafù Del Monaco
Rue de Verviers 3 - 1000 Bruxelles
+32 (0)471 20 00 15
contact@kaplacentrebxl.com
www.kaplacentrebxl.com
- CLUB DE JEUX MATHÉMATIQUES**
Jeux de société
Haute Ecole Franscisco Ferrer
Boulevard Lemonnier 110 - 1000 Bruxelles
Joëlle Lamon
joellelamon@yahoo.fr
www.jeuxmath.be
- DÉ JOUEUR**
Jeux de société
Chaussée de Vleurgat 23, 1050 Ixelles
Soirées jeux mensuelles
un samedi par mois de 14h à 01h
dejoueur@gmail.com
www.facebook.com/DeJoueur
- AUDER'GAMES**
Jeux de société
Salle Les Paradisiens
Chaussée de Wavre 1336 - 1160 Auderghem
Soirées jeux les premiers et troisièmes jeudis du mois 19h-23h30
www.audergames.wordpress.com
- LE BANQUET DES GÉNÉRAUX**
Club de wargame
Serge Bettencourt
Sessions mensuelles : Experimentarium de l'ULB
Boulevard du Triomphe CP238 - 1050 Bruxelles
www.banquetdesgeneraux.com
- BE LARP**
Fédération belge francophone de jeux de rôle grandeur nature
Maison de la Jeunesse
Rue de Tubize, 28/2 - 1460 Virginal
+32 (0)490 438 689 ou +32 (0)494 077 916
info@belarp.be
www.larp.be
- BRUSSELS MAHJONG CLUB**
Club de mahjong
Rue Méridos 1B - 1210 Bruxelles
www.brusselsmahjongclub.home.blog

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 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-Sainte-Agathe

Gaëtan Deberdt

gaetan.deberdt@gmail.com

www.lesportesdesalem.be

LES SAIGNEURS 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)2 472 64 23 23

bruxelles@ludosport.net

www.ludosport.net

LUDO ASBL

Association de promotion culturelle du jeu

Avenue De Fré, 62 - 1180 Uccle

Michel Van Langendonck

+32 (0)2 733 85 00

info@ludobel.be

www.ludobel.be

MUSÉE DU JOUET

Rue de l'Association 24 - 1000 Bruxelles

André Raemdonck

+32 (0)2 219 61 68

www.museedujouet.eu

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

TABLETOP RAGE

Club de jeux de figurines

Centre Culturel du Fourquet

Place de l'Eglise 15

1082 Berchem Sainte-Agathe

www.tabletoprage.wordpress.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.

AUDER'GAMES

Soirées jeux bimensuelles

Salle Les Paradisiers

Chaussée de Wavre, 1336 - 1160 Auderghem

www.audergames.wordpress.com

1^{er} et 3^e jeudis du mois 19h-23h30.

BAR DU MATIN

Animations jeux de société par Let's Play Together

Chaussée d'Alseberg 172 - 1060 Saint-Gilles

letsplaytogether.be@gmail.com

www.letsplaytogether.be

Dimanche 15h-20h.

BOARDGAME MONKEYS

Association de promotion du jeu de société moderne auprès 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.boardgamemonkeys.be

1^{er} mercredi du mois : Join & Play Session

(nouveau et jeux classiques).

3^e mercredi du mois : No Work! All Play!

(jeux de société avec figurines, décors et dés).

CASSE-NOISETTES

Soirées jeux mensuelles

Chaussée d'Alseberg 76 - 1060 Saint-Gilles

casse-noisettes@skynet.be

www.casse-noisettes.be

3^e jeudi du mois.

DÉ JOUEUR

Après-midis et soirées jeux mensuelles

Chaussée de Vleurgat 23 - 1050 Ixelles

dejoueur@gmail.com

www.facebook.com/DeJoueur

Un samedi par mois de 14h à 01h.

DES JEUX UNE FOIS

Soirée jeux trimestrielles

Dynamo - Bar de Soif

Chaussée d'Alseberg, 130 - 1060 Saint-Gilles

deuxjeuxunefois@gmail.com

<http://desjeuxunefois.blogspot.com>

www.facebook.com/desjeuxunefois

FILIGRANES

Après-midis jeux hebdomadaires

Avenue des Arts 39-42 - 1040 Bruxelles

www.filigranes.be

Samedi de 15h à 18h.

FOX & CIE (DOCKS)

Soirées jeux bimensuelles

Café Dox

Quai des Usines 163 - 1000 Bruxelles

+32 (0)2 319 10 29

docks@foxetcompagnie.be

<https://foxetcompagnie.be>

2 fois par mois (sauf juillet et août) le vendredi de 17h à 20h.

FOX & CIE (WOLUWÉ SHOPPING CENTER)
Soirées jeux hebdomadaires

Tea & Eat
1200 Woluwe-Saint-Pierre
+32 (0)2 63 16 82
<https://foxetcompagnie.be>
www.facebook.com/foxetcie

INSPIRED GAMING
Soirées jeux mensuelles

Rue de Ganshoren 39 - 1081 Koekelberg
inspired.gaming@outlook.be
<http://inspiredglobal.be/>
Un samedi par mois de 14h30 à 18h.

JEUX1082SPELLEN
Soirées jeux mensuelles

GC De Kroon
Rue Jean-Baptiste Vandendriesch 19
1082 Berchem-Sainte-Agathe
jeux1082spellen@gmail.com
www.facebook.com/groups/Jeux1082Spellen
3^e jeudi du mois de 18h à 23h.

JEUX VOUS INVITE
Soirées jeux de société mensuelles

La Vénérerie - Espace Delvaux
Rue Grates 3 - 1170 Watermael-Boitsfort
+32 (0)2 660 07 94
ludothèque1170@wb.irisnet.be
www.biblioludowb.be
3^e jeudi du mois de 19h30 à 21h30.

KING'S AND QUEENS CAFÉ
Soirées jeux plusieurs fois par mois
(horaire variable)

Rue du Fossé aux Loups 27 - 1000 Bruxelles
info@kingsqueenscafe.be
www.facebook.com/KingsQueensCafe

L'ALLIANCE
Resto et bar à jeux

Rue de la Gare 44 - 1040 Etterbeek
info@alliancemerode.be
www.alliancemerode.be
Ouvert jeudi soir à partir de 18h et vendredi à partir de 12h. Autres jours sur demande ou événements.

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
ludothèque@evere.irisnet.be
1^{er} vendredi du mois à partir de 19h.

LE BAR A JEUX

Chaussée d'Alesmberg 136 - 1060 Saint-Gilles
info@lebarajeux.be
www.facebook.com/lebarajeux

LES JEUX ON ADO'RE
Soirées jeux bimensuelles de la ludothèque
de Watermael-Boitsfort

La Vénérerie - Espace Delvaux
Rue Grates 3 - 1170 Watermael-Boitsfort
+32 (0)2 660 07 94
ludothèque1170@wb.irisnet.be
2^e et 4^e samedis du mois.

LE TRAC
Soirées jeux hebdomadaires

Rue Albert Meunier 110
1160 Auderghem
www.letrac.be
Jeudi 18h-23h.

LIBER
Salon de thé à jeux

Rue des Deux Eglises 12 - 1210 Bruxelles
+32 (0)2 380 09 25
info@liber-the.be
www.liber-the.be
Ouvert du lundi au dimanche, fermé le samedi.
Soirées jeux le mardi de 19h à 22h.
Championnats de whist et d'échecs organisés de manière régulière.

LUDOTHÈQUE COMMUNALE D'IXELLES
Soirées jeux de société mensuelles

Rue Mercelis 13 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 515 69 45 - +32 (0)498 58 82 90
Ludomosaiquexl@gmail.com
1^{er} ou 2^e mardi du mois à partir de 18h.

LUDOTHÈQUE DE L'ESPACE
MAURICE CARÈME
Soirées jeux de société hebdomadaires

Rue du Chapelain 1-7 - 1070 Anderlecht
emca@anderlecht.irisnet.be
+32 (0)2 526 83 30
www.emca.be
Dernier jeudi du mois de 19h à 21h30.

LES MARDIS LUDIQUES
Soirées jeux de société hebdomadaires

Outpost Gamecenter
Rue de la Tribune 8 - 1000 Bruxelles
www.sajou.be/forum
Mardi de 18h à minuit.

MELTDOWN BRUSSELS
Soirées jeux mensuelles

+32 (0)476 96 24 49
brussels@meltdown.bar
www.meltdown.bar/brussels
www.facebook.com/meltdownbrussels/
Dates et horaires variables.

POINTCULTURE BRUXELLES
Soirées jeux mensuelles

Rue Royale 145 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 737 19 60
bxlcentre@pointculture.be
www.pointculture.be/bruxelles
Un samedi par mois hormis vacances scolaires.

SOIRÉES DÉCOUVERTES DE SAJOU
Soirées mensuelles de la boutique Sajou

Le Mot Passant
Avenue de Jette 300 - 1090 Jette
+32 (0)2 427 08 87
info@sajou.be - www.sajou.be
3^e vendredi du mois.

SPELPUNT SPELLNAVOND
Soirées jeux mensuelles de la ludothèque
néerlandophone du Muntpunt

Place de la Monnaie 6 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 278 11 11
www.muntpunt.be
1^{er} mercredi du mois 19h-21h30.

PLOEF! (PLus On Est de Fous)
Soirées jeux mensuelles

Rue Bonaventure 100 - 1090 Jette
www.ploef.eu/jeux-de-societe/
Deuxième dimanche du mois 14h - 18h.

SINGA
Soirées jeux mensuelles

Rue de Roumanie 2 - 1060 Saint-Gilles
+32 (0)476 57 42 70
www.singa-belgium.org
www.facebook.com/Singa.belgium/

TABLETOP RAGE
Jeux de figurines

Centre Culturel Le Fourquet
Place de l'Eglise 15 - 1082 Bruxelles
www.tabletoprage.wordpress.com
Deux vendredis par mois 20h00-2h00.
Un dimanche par mois de 10h à 19h30.

LA TRICOTERIE
Soirées jeux de société hebdomadaires

Rue Théodore Verhaegen 158 - 1060 Saint-Gilles
+32 (0)485 555 851
info@tricotterie.be
www.tricotterie.be
Lundi à partir de 19h.

WOODEE
Soirées jeux de société hebdomadaires

Rue Félix Marchal 31-35 - 1030 Schaerbeek
+32 (0)2 742 33 56
coline.woodee@gmail.com
www.woodee.be
Soirée jeux 1 à 2 fois par mois, jour et heures variables.

ESCAPE GAMES



Nouveaux terrains d'expérimentation ludique, les escape games sont des jeux d'évasion grandeur nature où un groupe de personnes enfermé dans une pièce doit résoudre une série d'énigmes afin d'en sortir avant la fin du temps imparti (souvent 60 minutes).

60 MINUTES

Rue Saint-Jean 37 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 880 03 70
info@60minutes.be
www.60minutes.be

CHAMBER CHALLENGE ESCAPE ROOM

Rue du Chatelain 69 - 1050 Ixelles
+32 (0)472 65 06 03
chamberchallenge69@gmail.com
www.chamberchallenge.be
2 salles, 2 enquêtes

ENYGMA

Place de l'Albertine 3 - 1000 Bruxelles
Julien Vandenitte
+32 (0)2 512 96 37
info@enygma.be
www.enygma.be
3 salles, 3 enquêtes

ESCAPE PROD

Rue de L'Etuve 69 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 511 47 65
www.escapeprod.com
5 salles, 3 enquêtes, jeux de piste dans Bruxelles

ESCAPE ROOM BRUXELLES

Avenue des Tropiques 28 - 1190 Forest
+32 (0)489 81 53 01
info@escapebrussel.be
www.escapebrussel.be
1 salle, 1 enquête

ESCAPE RUSH

Rue de l'Automne 30 - 1050 Ixelles
+32 (0)2 219 34 20
info@escaperush.com
www.escaperush.com
2 salles, 2 enquêtes

GET OUT! BRUXELLES

Rue de l'Hôpital, 31 - 1000 Bruxelles
+32 (0)491 08 08 21
bruxelles@getout.be - www.bruxelles.getout.be
3 salles, 2 enquêtes

KOEZIO BRUXELLES

Live Adventure Game
Quai des Usines 163 - 1000 Bruxelles
+32 (0)2 319 54 54
www.koezio.co/befr

LET ME OUT BRUSSELS

Place de la Liberté 3 - 1000 Bruxelles
+32 (0)483 71 95 96
contact@letmeout.be - www.letmeout.be
3 salles, 3 enquêtes

MAGIC ESCAPE

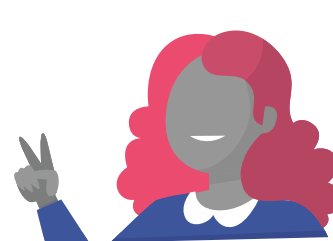
Rue d'hoogvorst 8-14 - 1030 Bruxelles
+32 (0)2/245.24.53
magicescape@magicland-theatre.com
www.magic-escape.be
1 salle, 1 enquête

QUARANTINE

2 adresses :
Rue Saint-Jean 45 - 1000 Bruxelles
2 salles
Rue des Eperonniers 53 - 1000 Bruxelles
2 salles
+32 (0)471 75 39 17
quarantine@liveescapegames.be
www.liveescapegames.be

THE ESCAPE HUNT EXPERIENCE

Rue de Livourne 13 - 1060 Bruxelles
+32 (0)2 850 15 10
brussels.manager@escapehunt.com
www.brussels.escapehunt.com
8 salles, 3 enquêtes



FESTIVAL



SOIRÉE JEUX



BAR À JEUX



ÉVÉNEMENTS,
ASSOCIATIONS,
BOUTIQUES,
CLUBS,...

TOUTE L'INFO
JEUX DE SOCIÉTÉ
DANS TA RÉGION SUR

Wanna Play ASBL © 2019



WANNA
PLAY!



WWW.WANNA-PLAY.BE

