

Texte de référence réseau des ludothèques toulousaines

Au nombre de 15, les ludothèques toulousaines, associatives ou municipales, accueillent plus de 2500 adhérents, gèrent plus de 6500 jeux et comptent 37 salariés. Ces équipements bénéficient du soutien important de la municipalité et de la CAF, dans le cadre du Contrat Enfance et Jeunesse.

Ces 15 ludothèques sont organisées en « réseau » plus ou moins formel suite à un ensemble de volontés individuelles pour croiser les expériences, les compétences et les fonctionnements.

Il a pris forme en 1998/1999 autour de la préparation de la première manifestation Ludo en Jeu (Mai 1999)

Des systèmes d'entraide existent, et la fête des ludothèques est un élément fédérateur important.

Leur cadre de référence commun est la « charte nationale des ludothèques » publiée par l'Association des Ludothèques Françaises (ALF). Cette charte, à la fois vague et précise, est une base de fonctionnement et de réflexion.

Toutefois, il semble nécessaire à ce jour, de :

- décliner la charte nationale
- préciser le cadre de référence local, sans remettre en cause la nécessaire diversité et spécificité de chaque ludothèque
- mieux prendre en compte l'aspect qualitatif de ce service aux familles.

La dynamique d'acteurs existante est propice à mener la réflexion nécessaire ainsi que l'écriture d'un document commun

Ainsi les référents CAF et Ville ont impulsé un travail de réflexion avec l'aide d'un ludologue, Yves Roig, spécialiste de l'accompagnement des ludothécaires. Des rencontres mensuelles ont eu lieu durant huit mois, d'octobre 2008 à mai 2009.

Aujourd'hui ce travail commun mené par tous les responsables de ludothèques permet la présentation de l'écrit suivant.

Ce texte est une référence pour tous les acteurs (association, institutions, élus) concernés par les ludothèques, au-delà du territoire toulousain, au niveau départemental.



1) DEFINITION DE LA LUDOTHEQUE

La ludothèque est un équipement culturel où se pratique le jeu libre, le prêt et des animations ludiques. Sa structuration autour des jeux et des jouets permet d'accueillir des personnes de tout âge. Lieu ressource géré par des ludothécaires, sa mission est de donner à jouer.

L'appellation ludothèque peut-être donnée à une structure qui propose un espace «ludothèque» avec le «jeu» comme élément central, géré et animé par un «ludothécaire».

La ludothèque est un espace adapté pour recevoir des collections ou des familles d'objets de jeu qui permet aux équipes de ludothécaires d'être des médiateurs entre le public et ces objets.

La présence de ces trois items est nécessaire et suffisant pour «labelliser» une structure. La cohésion du triptyque : jeu, ludothèque et ludothécaire permet ainsi de clarifier une reconnaissance institutionnelle, de différencier la ludothèque d'autres structures éducatives et /ou de loisirs, de consolider un réseau de ludothèques.

La ludothèque se situe à la frontière du social et du culturel. C'est un lieu où l'on donne à jouer, c'est un équipement de proximité spécifique, identifié comme procurant du jeu.

C'est un lieu qui donne au public une idée du jeu social et de l'importance du collectif, un espace de socialisation favorisant l'accès de tous à la culture et aux loisirs.



2) LE JEU

Qu'est-ce que le jeu ?

Roger CAILLOIS dans «Des jeux et des hommes» (Gallimard, 1957) s'est essayé à une définition du jeu. C'est une activité qui doit être :

- libre : l'activité doit être choisie pour conserver son caractère ludique
- séparée : circonscrite dans les limites d'espace et de temps
- incertaine : l'issue n'est pas connue à l'avance
- improductive : qui ne produit ni biens, ni richesses (même les jeux d'argent ne sont qu'un transfert de richesse)
- réglée : elle est soumise à des règles qui suspendent les lois ordinaires
- fictive : accompagnée d'une conscience fictive de la réalité seconde

Annexe 1 : Définition complète de Roger CAILLOIS

Le jeu objet

Le mot ESAR est composé de la première lettre de chacune des catégories ludiques. L'acronyme ESAR sert donc à la fois à nommer la méthode d'analyse et à mémoriser la progression des formes de jeux dans l'ordre où elles sont acquises au cours des étapes de développement de l'enfant. Denise Garon¹, s'appuyant sur la théorie de Piaget, présente une classification de jeu. Elle intègre les formes ludiques fondamentales en recherchant la prédominance dans le temps des intérêts particuliers pour certains types de jeux :

E : jeu d'Exercice

Exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats.

Exemple : hochet, boulier, bâton de pluie...

S : jeu Symbolique

Jeu permettant de faire semblant, d'imiter les objets et les autres, de jouer des rôles, de créer des scénarios et de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles.

Exemple : poupée, dinette, déguisement...

A : jeu d'Assemblage

Jeu qui consiste à réunir, à combiner, à construire, à agencer et à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis.

Exemple : puzzle, Kapla, lego, mécano...

R : jeu de Règles

Jeu comportant un code précis à respecter et des règles acceptées par tous les joueurs.

Exemple : loto, échec, memory, jeu vidéo...

De plus, il existe des sous catégories dans ces 4 familles de jeux. Cet outil nous permet de proposer des jeux adaptés aux différents publics accueillis.

Annexe 2 : Le plan d'ensemble des concepts psychopédagogiques de la classification ESAR.

¹Denise Garon est docteur en science de l'éducation au Canada.



3) LES EFFETS INDUITS

Les effets induits du jeu

Enjeux culturels

Les jeux véhiculent les cultures dont ils sont issus. Ils permettent une ouverture vers celles-ci. La pratique ludique est un vecteur d'enrichissement culturel.

Enjeux sociaux

Le jeu permet de développer des liens sociaux et de soutenir la fonction parentale par la possibilité d'échanges et de confrontation dans un cadre fictif, normé et lié au plaisir. Il est l'occasion d'apprentissage des règles collectives et de citoyenneté.

Enjeux éducatifs

Le jeu est un outil de développement cognitif de l'individu générant des processus intellectuels d'adaptation au réel. Le jeu permet d'affirmer sa personnalité et mobilise de nombreuses compétences.

Les effets induits de la ludothèque

Les ludothèques s'inscrivent sur un territoire, un environnement. Elles sont actrices dans la vie du quartier en relation avec les habitants, les partenaires institutionnels et associatifs. Elles peuvent être plusieurs sur un même territoire sans notion de concurrence. Elles agissent en complémentarité en tenant compte de la diversité des publics.

De par leur fonctionnement centré sur le jeu, les ludothèques sont les seules structures permettant à la fois de :

- favoriser le jeu et faire reconnaître son importance culturelle et sociale
- être un lieu de ressources du domaine ludique
- démocratiser l'accès au jeu et au jouet
- nuancer les notions de consommation, développer une éducation du choix
- favoriser le lien social, les échanges et les rencontres.
- favoriser le développement de solidarités
- réduire le fossé entre les générations, créer / recréer des liens
- intégrer des publics en difficulté ou marginalisés
- développer la notion de respect des biens collectifs
- favoriser les apprentissages
- accompagner la fonction parentale et notamment l'accueil des pères.



4) LES ESPACES DE JEU

La ludothèque se compose de locaux ou d'espaces qui peuvent être mobiles, itinérants, éphémères, mais dédiés au jeu :

- adaptés et sécurisés (avec m² et m³ suffisants)
- fonctionnels et modulaires
- accueillants

Composés de mobilier (confortable, modulaire permettant le rangement) avec :

- un espace extérieur
- un accès aisé
- une signalétique reconnaissable
- un local identifié par fonction
- un espace **Nouvelles Technologies en Informatique et Communication (NTIC)**
- des espaces pérennes et éphémères



5) LES SERVICES PROPOSES

Une ludothèque est un lieu d'échange, de rencontre des générations et des cultures autour du jeu et du jouet pour le plaisir de tous.

Sur place :

- accueil autour du jeu libre
- animation thématique
- prêt de jeu
- soirée jeu
- proposition de jeux spécifiques
- atelier création de jeu
- atelier de découverte autour du jeu

A l'extérieur :

- intervention et animation sur site avec jeux et jouets
- animation partenariale
- sortie familiale autour du jeu

Conseils et informations :

- conseil et information sur les différents jeux et la culture ludique
- aide et conseil à la constitution et à la conservation d'un fond de jeu
- information sur le réseau des ludothèques
- formation sur le jeu auprès de divers professionnels (Agent Territorial Spécialisé des Écoles Maternelles, Assistante Maternelle, Animateur,...)

Manifestations évènementielles :

- fête mondiale du jeu
- festival annuel du jeu à Toulouse
- journée des ludothèques toulousaines
- fête locale de quartier
- festival divers hors Toulouse
- journée spécifique (ex : carnaval etc....)



6) LE PUBLIC CONCERNE

C'est un espace de vie, en accueil libre, ouvert à tous, adultes et enfants, seul ou accompagné, en famille ou en groupe :

Collectivités

- écoles - de 6 ans et + de 6 ans ; collèges
- Accueils De Loisirs maternels et primaires
- Accueils De Loisirs périscolaires
- structures Petite Enfance (Crèches, Haltes-garderies, Assistantes Maternelles de crèches familiales et indépendantes...)
- foyers de jeunes travailleurs
- maisons de retraite
- maisons d'arrêt
- instituts spécialisés
- maisons des jeunes et de la Culture
- comités d'entreprise
- foyers ruraux
- associations
- commerces
- services municipaux
- techniciennes d'intervention sociale et familiale
- aide sociale à l'enfance

Public

La diversité et la complémentarité des ludothèques permettent d'accueillir tous types de publics sans distinctions d'âges, de cultures, de niveau social ou de handicaps. De plus quelques soient les spécificités d'accueil (ludothèque 0-6 ans, 6-12ans) les échanges entre les générations sont toujours présents et induisent de fait un accueil tous publics.



7) LE LUDOTHECAIRE

Professionnel des objets de jeu qui gère, anime et accueille dans un espace ludothèque, il est un médiateur entre le jeu concept, les jeux et tous les publics. Il accompagne pour «donner à jouer» mais ne fait pas jouer. Cette conception est la spécificité majeure des ludothèques.

Il a aussi pour mission d'encadrer le jeu sur place et le prêt de jeu par son rôle de conseil et d'explication des règles pouvant aller jusqu'à se mettre en jeu.

Enfin, le ludothécaire conçoit sa mission plus largement sur le territoire dans une approche partenariale.

CONCLUSION

La ludothèque est pour toutes les raisons que nous venons d'évoquer un lieu d'accueil innovant, intergénérationnel et interculturel. Elle s'adapte aux différents territoires (rural, urbain) et publics avec une rare souplesse d'utilisation.

Leur nombre, leur diversité et leur complémentarité à Toulouse démontrent la pertinence de ces structures. Il est donc nécessaire de poursuivre leur développement ainsi que leur travail en réseau.



ANNEXE 1

Définition du jeu par Roger CAILLOIS, « Les jeux et les hommes », Gallimard, 1957.

Pratiquement toute activité humaine peut être l'objet d'un jeu et réciproquement tout jeu peut cesser de le devenir. En effet, le jeu est avant tout une institution (comme l'école, l'Assemblée Nationale...), limitée dans le temps et limitée aux joueurs de la partie. Le jeu institue un espace de liberté au sein d'une légalité particulière définie par la règle du jeu.

Cependant, les définitions données ne considèrent le jeu qu'en lui-même et pas dans ses rapports avec le monde réel extérieur au jeu. Le jeu est aussi une manière de représenter le monde. Ainsi le jeu transpose dans un objet concret des systèmes de valeurs ou des systèmes formels abstraits. De ce point de vue, le jeu peut être considéré comme une métaphore du monde ou d'une de ces parties. Jouer et/ou inventer un jeu, construire une partie en interaction avec son adversaire relève alors d'une activité culturelle de haut niveau et chaque partie jouée est une forme d'œuvre d'art.

Le jeu de l'acteur, par l'absence de règles strictes, par le caractère prévisible de l'action ou encore par l'absence de compétition donne un aperçu de la difficulté à cerner les limites du jeu.

De plus, le jeu ne se développe pas seulement dans un cadre formel mais se crée aussi spontanément. Jouer à la poupée, à la guerre, à la classe ou avec des figurines ne permettent ni de gagner, ni de perdre, mais se contentent de représenter le monde et d'entraîner le joueur à affronter la vie réelle, dans un cadre où une fausse manœuvre n'engendre que peu de conséquences.



ANNEXE 2

Le plan ensemble des concepts psychopédagogique de la classification ESAR issu de l'ouvrage : le langage et l'affectivité à travers l'analyse des objets de jeu R. Fillon et M. Doucet.

FACETTE A Activités ludiques		FACETTE B Conduites cognitives		FACETTE C Habiletés fonctionnelles		FACETTE D Activités sociales		FACETTE E Habiletés langagières		FACETTE F Conduites affectives	
<p>1. JEU D'EXERCICES</p> <p>01. Jeu sensoriel sonore 02. Jeu sensoriel visuel 03. Jeu sensoriel tactile 04. Jeu sensoriel olfactif 05. Jeu sensoriel gustatif 06. Jeu tactile 07. Jeu de manipulation</p> <p>2. JEU SYMBOLIQUE</p> <p>01. Jeu de faire semblant 02. Jeu de rôles 03. Jeu de représentations</p> <p>3. JEU D'ASSEMBLAGE</p> <p>01. Jeu de construction 02. Jeu d'agencement 03. Jeu de montage 04. Jeu de montage électromécanique 05. Jeu de montage mécanique 06. Jeu de montage électrique 07. Jeu d'assemblage solénoïde 08. Jeu d'assemblage électrostatique 09. Jeu d'assemblage électrostatique 10. Jeu d'assemblage électrostatique</p> <p>4. JEU DE RÈGLES SIMPLES</p> <p>01. Jeu de loto 02. Jeu de dominos 03. Jeu de séquence 04. Jeu de circuit 05. Jeu d'adresse 06. Jeu spatial (démarche) 07. Jeu de stratégie 08. Jeu de hasard 09. Jeu de séquences 10. Jeu de séquences 11. Jeu de séquences 12. Jeu de séquences</p> <p>5. JEU DE RÈGLES COMPLEXES</p> <p>01. Jeu de séquence 02. Jeu spatial complexe 03. Jeu de stratégie complexe 04. Jeu de hasard 05. Jeu de séquences complexes 06. Jeu de séquences complexes 07. Jeu d'adresse complexe 08. Jeu de séquences complexes 09. Jeu de séquences complexes 10. Jeu de séquences complexes</p>											
<p>1. EXPLORATION</p> <p>01. Perception visuelle 02. Perception auditive 03. Perception tactile 04. Perception olfactive 05. Perception gustative 06. Sépares visuel 07. Sépares auditif 08. Sépares olfactif 09. Sépares gustatif 10. Sépares gustatif</p> <p>2. IMITATION</p> <p>01. Reproduction d'actions 02. Reproduction d'objets 03. Reproduction d'événements 04. Reproduction de sons 05. Reproduction de mots 06. Reproduction de sons 07. Application de règles 08. Action visuelle 09. Action auditive 10. Action olfactive 11. Action gustative 12. Action tactile 13. Action auditive 14. Action olfactive 15. Action gustative 16. Action tactile 17. Action auditive 18. Action olfactive 19. Action gustative 20. Action tactile 21. Action auditive 22. Action olfactive 23. Action gustative 24. Action tactile 25. Action auditive 26. Action olfactive 27. Action gustative 28. Action tactile 29. Action auditive 30. Action olfactive 31. Action gustative 32. Action tactile 33. Action auditive 34. Action olfactive 35. Action gustative 36. Action tactile 37. Action auditive 38. Action olfactive 39. Action gustative 40. Action tactile 41. Action auditive 42. Action olfactive 43. Action gustative 44. Action tactile 45. Action auditive 46. Action olfactive 47. Action gustative 48. Action tactile 49. Action auditive 50. Action olfactive 51. Action gustative 52. Action tactile 53. Action auditive 54. Action olfactive 55. Action gustative 56. Action tactile 57. Action auditive 58. Action olfactive 59. Action gustative 60. Action tactile 61. Action auditive 62. Action olfactive 63. Action gustative 64. Action tactile 65. Action auditive 66. Action olfactive 67. Action gustative 68. Action tactile 69. Action auditive 70. Action olfactive 71. Action gustative 72. Action tactile 73. Action auditive 74. Action olfactive 75. Action gustative 76. Action tactile 77. Action auditive 78. Action olfactive 79. Action gustative 80. Action tactile 81. Action auditive 82. Action olfactive 83. Action gustative 84. Action tactile 85. Action auditive 86. Action olfactive 87. Action gustative 88. Action tactile 89. Action auditive 90. Action olfactive 91. Action gustative 92. Action tactile 93. Action auditive 94. Action olfactive 95. Action gustative 96. Action tactile 97. Action auditive 98. Action olfactive 99. Action gustative 100. Action tactile</p> <p>3. PERFORMANCE</p> <p>01. Actes visuels 02. Actes auditifs 03. Actes tactiles 04. Actes olfactifs 05. Actes gustatifs 06. Actes olfactifs 07. Actes gustatifs 08. Actes tactiles 09. Actes auditifs 10. Actes olfactifs 11. Actes gustatifs 12. Actes tactiles 13. Actes auditifs 14. Actes olfactifs 15. Actes gustatifs 16. Actes tactiles 17. Actes auditifs 18. Actes olfactifs 19. Actes gustatifs 20. Actes tactiles 21. Actes auditifs 22. Actes olfactifs 23. Actes gustatifs 24. Actes tactiles 25. Actes auditifs 26. Actes olfactifs 27. Actes gustatifs 28. Actes tactiles 29. Actes auditifs 30. Actes olfactifs 31. Actes gustatifs 32. Actes tactiles 33. Actes auditifs 34. Actes olfactifs 35. Actes gustatifs 36. Actes tactiles 37. Actes auditifs 38. Actes olfactifs 39. Actes gustatifs 40. Actes tactiles 41. Actes auditifs 42. Actes olfactifs 43. Actes gustatifs 44. Actes tactiles 45. Actes auditifs 46. Actes olfactifs 47. Actes gustatifs 48. Actes tactiles 49. Actes auditifs 50. Actes olfactifs 51. Actes gustatifs 52. Actes tactiles 53. Actes auditifs 54. Actes olfactifs 55. Actes gustatifs 56. Actes tactiles 57. Actes auditifs 58. Actes olfactifs 59. Actes gustatifs 60. Actes tactiles 61. Actes auditifs 62. Actes olfactifs 63. Actes gustatifs 64. Actes tactiles 65. Actes auditifs 66. Actes olfactifs 67. Actes gustatifs 68. Actes tactiles 69. Actes auditifs 70. Actes olfactifs 71. Actes gustatifs 72. Actes tactiles 73. Actes auditifs 74. Actes olfactifs 75. Actes gustatifs 76. Actes tactiles 77. Actes auditifs 78. Actes olfactifs 79. Actes gustatifs 80. Actes tactiles 81. Actes auditifs 82. Actes olfactifs 83. Actes gustatifs 84. Actes tactiles 85. Actes auditifs 86. Actes olfactifs 87. Actes gustatifs 88. Actes tactiles 89. Actes auditifs 90. Actes olfactifs 91. Actes gustatifs 92. Actes tactiles 93. Actes auditifs 94. Actes olfactifs 95. Actes gustatifs 96. Actes tactiles 97. Actes auditifs 98. Actes olfactifs 99. Actes gustatifs 100. Actes tactiles</p> <p>4. CREATION</p> <p>01. Création d'expressions 02. Création productrice 03. Création inventive</p>											

Demise Garon: Facettes A, B, C, D
Rolande Fillon: Facette E
Marian Doucet: Facette F



Signatures

Cette charte est le socle des ludothèques toulousaines. Le contenu pourra être enrichi et actualisé au fil de l'évolution de ces structures.
Cette dynamique de réseau est soutenue par la Mairie de Toulouse et la Caf de la Haute-Garonne pour valoriser la culture ludique.

A Toulouse, le 24 janvier 2012



**Pour la Caf de la Haute-Garonne,
Monsieur Jean-Charles PITEAU,
Directeur**



**Pour la Ville de Toulouse,
Madame Anne CRAYSSAC,
Adjointe au Maire**



**Pour l'association des
Ludothèques Françaises,
Madame Josette HOSPITAL**





Monsieur Alain ROUCOULES,
Président



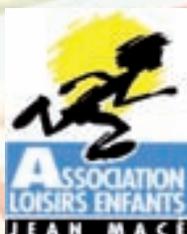
Monsieur François MATTEÛ,
Président



Madame Emmanuelle HELLY,
Présidente



Monsieur Frédéric BOUSQUET,
Président



Madame Christine DUMEC,
Présidente



Madame Béatrice GASC,
Présidente



Madame Marie RESPAUD,
Présidente

