

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.



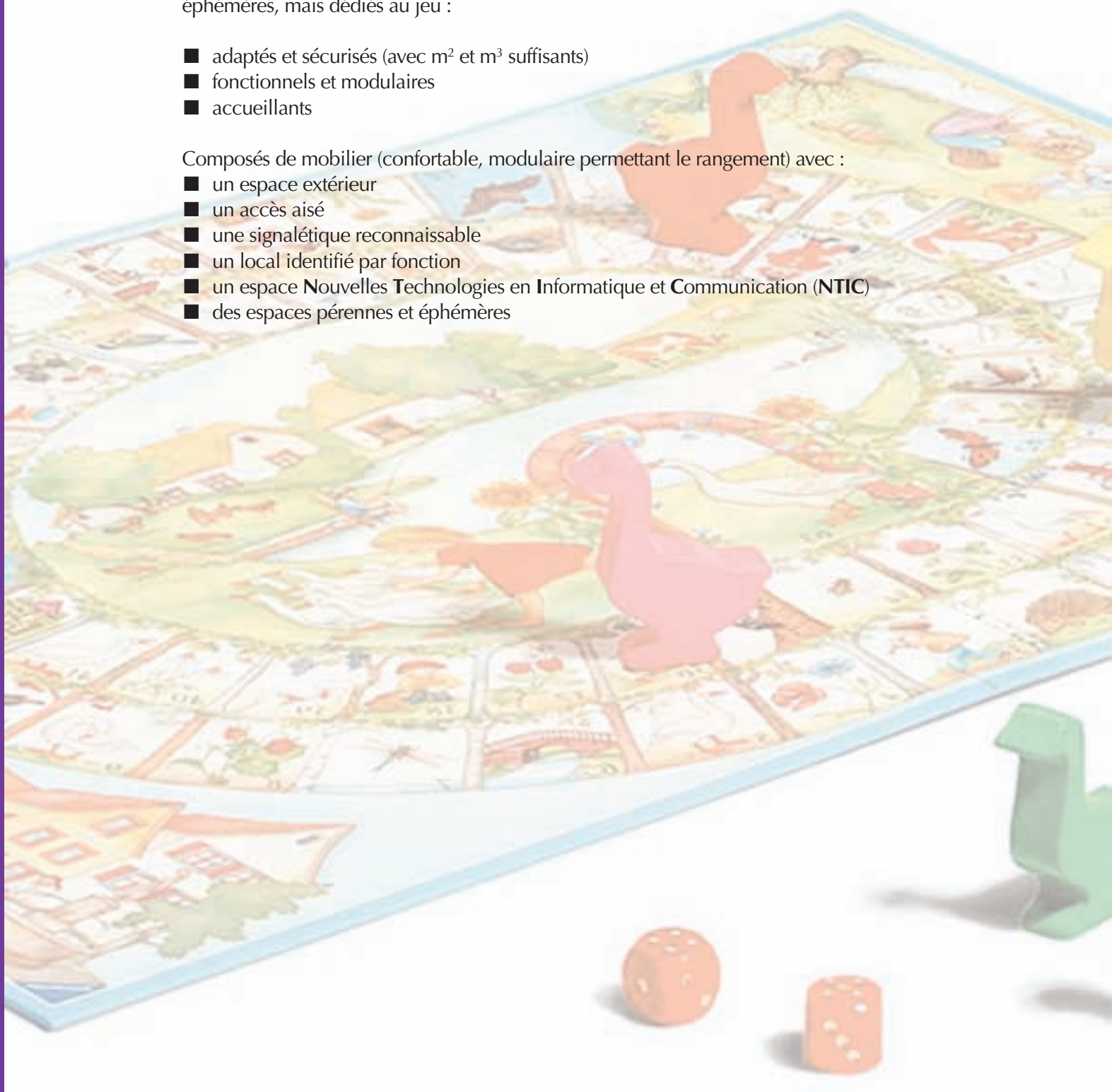
4) LES ESPACES DE JEU

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 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 01. Jeu de faire semblant 02. Jeu de rôles 03. Jeu de représentations</p> <p>3. JEU D'ASSEMBLAGE 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 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 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 01. Perception visuelle 02. Perception auditive 03. Perception tactile 04. Perception olfactive 05. Perception gustative 06. Séparation visuel 07. Séparation auditif 08. Perception 09. Déplacement 10. Mouvement dynamique dans l'espace</p> <p>2. IMITATION 01. Reproduction d'actions 02. Reproduction d'objets 03. Reproduction d'événements 04. Reproduction de idées 05. Reproduction de idées 06. Reproduction de mots 07. Reproduction de sons 08. Application de règles 09. Action visuelle 10. Action auditive 11. Discrimination visuelle 12. Discrimination auditive 13. Discrimination tactile 14. Discrimination gustative 15. Discrimination olfactive 16. Membres visuels 17. Membres auditifs 18. Membres tactiles 19. Membres gustatifs 20. Membres olfactifs 21. Coordination visuel 22. Coordination auditif 23. Coordination tactile 24. Coordination gustative 25. Coordination olfactive 26. Organisation spatiale 27. Organisation temporelle</p> <p>3. PERFORMANCE 01. Actes visuels 02. Actes auditifs 03. Actes tactiles 04. Actes gustatifs 05. Actes olfactifs 06. Endurance 07. Force 08. Rapidité 09. Précision 10. Puissance 11. Concentration 12. Mémoire logique</p> <p>4. CREATION 01. Création d'expressions 02. Création productrice 03. Création inventive</p>											
<p>1. CONDUITE SENSIBILE MOTRICE 01. Répétition 02. Reconnaissance sensorielle 03. Généralisation sensorielle motrice 04. Raisonnement pratique</p> <p>2. CONDUITE SYMBOLIQUE 01. Évocateur symbolique 02. Liens, images, mots 03. Expression verbale 04. Finité représentative</p> <p>3. CONDUITE INTUITIVE 01. Triage 02. Appariement 03. Différenciation de couleurs 04. Différenciation de dimensions 05. Différenciation de formes 06. Différenciation de textures 07. Différenciation de saveurs 08. Association d'idées 09. Raisonnement intuitif</p> <p>4. CONDUITE OPÉRATOIRE 01. Classification 02. Sélectivité 03. Correspondance de séquences 04. Relations images sons 05. Discrimination 06. Opérations numériques 07. Conservation de quantités physiques 08. Relations spatiales 09. Relations temporelles 10. Coordonnées spatiales 11. Raisonnement conceptuel</p> <p>5. CONDUITE OPÉRATOIRE FORMELLE 01. Raisonnement hypothétique 02. Raisonnement dialectique 03. Raisonnement inductif 04. Raisonnement déductif 05. Système de représentations complexes 06. Système de coordonnées complexes</p>											
<p>1. LANGAGE RÉCEPTIF ORAL 01. Discrimination vocale 02. Perception verbale 03. Micrologie verbale</p> <p>2. LANGAGE PRODUCTIF ORAL 01. Expression pré-verbale 02. Reproduction verbale de sons 03. Appariement verbale 04. Séquences verbales 05. Expression verbale 06. Mémoire phonétique 07. Mémoire adressée 08. Mémoire lexicale 09. Conscience de la langue écrite 10. Réflexion sur la langue écrite</p> <p>3. LANGAGE RÉCEPTIF ÉCRIT 01. Discrimination de lettres 02. Correspondance lettre-sons 03. Décodage syllabique 04. Décodage de mots 05. Décodage de phrases 06. Décodage de messages écrits</p> <p>4. LANGAGE PRODUCTIF ÉCRIT 01. Mémoire orthographique 02. Mémoire graphique 03. Mémoire grammaticale 04. Mémoire orthographique 05. Expression écrite 06. Réflexion sur la langue écrite</p>											
<p>1. CONFIRMANCE 01. Différenciation mot/son 02. Séquence sonore réponse sociale 03. Attachement à un sujet 04. Réaction à l'avis 05. Partage</p> <p>2. AUTONOMIE 01. Marche de nuit 02. Marche de jour 03. Reconnaissance de soi</p> <p>3. INITIATIVE 01. Identif-canon sexuelle 02. Identification parentale 03. Identification sociale</p> <p>4. TRAVAIL 01. Caractéristique personnelle 02. Responsabilité sociale</p> <p>5. ÉGÉRIE 01. Tenacité d'âme 02. Appréhension de problèmes sociaux</p>											

Denise Garon: Facettes A, B, C, D
Rolande Fillon: Facette E
Marianne 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



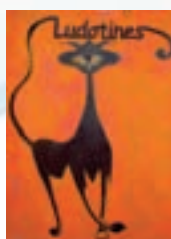
Monsieur Frédéric BOUSQUET,
Président



Madame Christine DUMEC,
Présidente



Madame Béatrice GASC,
Présidente



Madame Marie RESPAUD,
Présidente

