

Compte Rendu de réunion
Rencontre des Ludothèques Haute et Basse Normandie
Lundi 19 octobre 2015

Etaient présents : Annelise CHOIN (Saint-Hilaire-du-Harcouët, 50, Présidente ALF BN), Jean-Luc COMBIS (Grand Couronne, 76), Nicolas DION (Président de la Ludo d'Albi, 81, Vice-président de région et Président de l'ALF nationale), Hélène MAUDUIT (Secrétaire ALF BN) & Samuel GERAULT (Flers, 61), Grazyella GARNIER (Saint Aubin les Elbeuf, 76), Estelle MONFORT & Francis MENAGER (Alençon, 61), Anne-Laure BARRÉ (Vernon, 27), Thomas LESSARD (Président de l'ALF HN, Lillebonne, 76), Gwénaëlle LEMARECHAL (Mortain, 50), Daphné PÉCOUT & Hélène BOUIN (Avranches, 50), Manu PLAÇAIS (Argentan, 61), Corinne LELIEVRE (Vire, 14), Aurélie LALANDE (Courseulles/Mer, 14), Adrien ANNE (Pierre Heuzé, 14), Alexandre FOLLIOT (Cabourg, 14).

Accueil par Sébastien DELANOE, adjoint au maire de la ville de Cabourg.

La ludothèque de Cabourg est la fierté de Cabourg, qui a soutenu sa création avec l'association Jouons ensemble.

Une réflexion est engagée actuellement pour maintenir l'équipement et l'association dans la durée. Car la ludothèque est importante pour les familles, elle développe l'état d'esprit JEU.

Accueil par Alexandre, responsable de la ludothèque de Cabourg, Annelise, présidente de l'ALF Basse Normandie : l'idée de cette journée est d'amener à se rencontrer, savoir ce que chaque ALF régionale organise.

Présentation du programme de la journée :

Matinée consacrée au réseau Normandie :

- présentation succincte de chaque participant
- découverte des différentes ludothèques au travers d'un jeu « moi aussi »
- table ronde sur 2 thématiques qui font le quotidien des ludos : les TAP en ludothèque & les adolescents en ludothèque

Après-midi consacrée à l'ALF Nationale :

Présenter le passif de l'association et son évolution, en présence de son président, Nicolas DION

Présentation du réseau des ludothèques de Basse Normandie :

16 associatives

1 gérée par la CAF

1 hospitalière

14 municipales

12 ludothèques sur 33 sont adhérentes de l'ALF.

ALF BN était en sommeil depuis quelques années ; elle tente de reprendre vie malgré le problème de distance, de temps ; elle manque de dynamisme.

Le bureau actuel est composé de : Annelise, Alexandre, Hélène et David

En attente des directives de l'ALF nationale ; Certaines ludothèques éprouvent des difficultés à voir l'intérêt de l'ALF, d'où l'idée de cette rencontre.

Présentation du livret des ludothèques en Basse-Normandie.

Présentation du réseau des ludothèques de Haute Normandie :

28 ludothèques, 16 sont adhérentes

Réseau relancé depuis 5 ans. Même problème qu'en BN après une baisse de dynamique dans les années 2010. 10 ludo sont municipales, 5 sont associatives.

3 réunions dans l'année + 1 AG ouverte aux ludos non adhérentes.

Depuis 2 ans, rencontres ludiques avec des auteurs locaux, tels que Roberto Fraga à l'issue des AG (idée reprise par l'ALF BN lors de l'AG 2014).

Sorties ludiques, déplacements sur des événements tels Ludinord (pour « consommer du jeu »)

L'objectif de ces sorties est de se réunir, débattre mais aussi sortir entre professionnels.

3 inaugurations de ludothèques ont eu lieu en 2015 : Pont Odemer, Grand Couronne et Elbeuf

Thomas présente les documents de la région :

- carte ludique avec toutes les coordonnées des ludothèques + espaces jeux et associations de joueurs ;
- flyer présentant les ludothèques sous forme de carte + des statistiques : nombre de visiteurs, de jeux dans l'ensemble des ludothèques de la région (probatant auprès des politiques).

L'association régionale dispose également d'un site internet (= vitrine) et d'un facebook.

Jeu « brise glace » pour faire connaissance avec les autres ludothécaires.

Ce jeu permet aux participants de présenter sa structure en évitant le classique tour de table. Ainsi, les ludothécaires sont assis en cercle, et une personne se lève et donne une affirmation (Par exemple : la ludothèque où je travaille propose du prêt de jeux); les personnes qui se sentent concernées se lèvent également.

Discussion autour de l'intérêt d'un réseau Grande Normandie :

- Gros principe de réalité : qu'est-ce qu'on partage ? Intérêt commun ?
- Soutien psychologique (problème dans sa structure)
- Trouver des idées, des fonctionnements différents, se ressourcer
- Attention à la future région : regrouper les demandes de financement à la région pour un projet similaire lié à la HN et l'autre à la BN. Par exemple, faire financer une plaquette réunissant les ludothèques des deux régions.
- On perd de l'énergie et du temps dans les transports avec la centralisation. Avec 2-3 rassemblements conviviaux avec du contenu, la formule serait plus acceptable.
- Les enjeux de territoires sont une des problématiques de l'ALF nationale
- Participer à la reconnaissance et la connaissance des ludothèques
- Communication nationale avec des supports communs.

Groupe de réflexion 1 : Ludothèque et adolescents

Ce temps d'échanges a été animé par Nicolas DION.

L'adolescence est divisée en 2 périodes différentes, voire les plus opposées dans une vie :

- la pré-adolescence
- l'adolescence

Les problématiques rencontrées sont différentes pour ces deux périodes.

Lorsque l'on parle adolescence, voici les mots et concepts qui nous viennent à l'esprit :

- recherche d'identité
- effet de groupe

- ni enfant, ni adulte
- début d'autonomie, de liberté
- recherche de partenaires
- recherche de repères
- lunatique
- confrontation
- rapport aux règles : tester limites
- crise d'adolescence.

On parle souvent de **crise d'adolescence** dans le sens péjoratif du terme. Or, le mot crise comporte différentes définitions, dont deux que nous développons :

- la plus commune : rupture violente, brutale « crise de nerf »
- état de ce qui est en train de se transformer, qui passe d'un état A à un état B.

La crise d'adolescence relève de la deuxième définition. C'est un processus. L'entrée en crise ne veut pas dire que l'on est en crise (1^{ère} déf.). On entend souvent des adultes dire « je n'ai pas fait de crise d'ado ». Or, c'est faux, tous les enfants y passent.

Le point commun entre le pré-ado et l'ado est la transformation.

La pré-adolescence est la période des premiers émois, les filles étant alors plus concernées que les garçons.

Le public des pré-ados est un public ouvert au monde (stars, grands projets : pourquoi la faim ?), qui ne parle pas dans la nuance (c'est bien ou c'est mal, pas d'entre deux), et avec qui il est facile d'aborder des sujets divers et variés, tant que cela reste concret. C'est un public qui se mobilise pour de grandes causes/projets. Il est ainsi possible de les lancer dans des projets à long terme. Il faut cependant se méfier de leur discours car ils ont tendance à se montrer plus matures qu'ils ne sont.

L'adolescence

Les adolescents sont capables d'abstraction, c'est-à-dire qu'ils peuvent réfléchir à un concept à partir d'objets concrets.

C'est une période d'incertitude, où ils se rendent compte qu'ils ne sont pas les premiers à avoir eu la super idée qui les suit depuis un moment, et que tous ceux qui se sont essayés avant ont échoué. Ils ne peuvent pas changer le monde ! Cette prise de conscience et cette perte d'imaginaire vont également se refléter dans l'orientation professionnelle, où les adolescents sont perdus. Ils vont vite se décourager face aux difficultés rencontrées et dont ils ne se rendaient pas compte.

C'est une période de troubles émotionnels, où le moral est en dents de scie, et où l'adolescent fait preuve d'un côté « blasé », afin de se protéger et non parce qu'il l'est. Il le fait afin de se protéger contre l'insécurité dont il fait preuve.

Pour parfaire la construction de son identité, il va faire partie de groupe. Il va également avoir besoin de nouveaux adultes autour de lui pour se construire, des adultes référents (professeurs, animateurs, etc.). Il va s'identifier à eux, avoir envie de leur ressembler.

Dans le même temps, son corps également se transforme. Ce qu'il avait acquis auparavant ne l'est plus forcément. Il va faire preuve de maladresse, ne pas réussir ce qu'il arrivait facilement avant. Ainsi, une activité qu'il aimait va lui poser des difficultés, d'où des frustrations plus grandes.

Il va facilement remettre en question les règles et limites imposées par ses parents.

Les jeux qui peuvent être proposés :

Des jeux d'ambiance, rapides et en groupe, prétextes à se retrouver en groupe. Ces jeux rapides permettent d'y rejouer et donc de prendre sa revanche. Le hasard doit avoir également sa place.

Les jeux ne doivent pas être trop impliquant (physique (chanter, mimer) ou culture générale). Si l'on ne connaît pas le groupe, il faut éviter de commencer par des jeux où on se raconte, où on se met en scène, sous peine d'accentuer les difficultés de certains adolescents.

Peuvent être proposés des jeux de rôles, qui permettent de tester les identités, les relations sociales, appréhender les réactions des autres (trahison, solidarité, etc.). Les jeux coopératifs sont également adaptés à ce public.

Mais également des jeux à règle intuitive, où il n'y a pas besoin de la règle pour jouer (babyfoot)

Quant aux jeux vidéo, ils permettent de rentrer dans une communauté, de tester une identité. Cela permet aux joueurs d'aller plus loin dans les limites, d'explorer des univers esthétiquement aboutis, qu'on ne retrouve pas dans le jeu de société

Se pose alors la question du coût de l'intégration de jeux vidéo dans une ludothèque. Or, cela est une fausse représentation, car avec du matériel d'occasion, il est possible de créer un bel espace avec consoles, grands écrans pour moins de 1000€, ce qui n'est pas si conséquent vis-à-vis du prix des jeux de société.

De plus, il ne faut pas forcément suivre l'actualité ludique en matière de jeux vidéo, mais partir sur des références communes (Mario par exemple). Concernant la sélection, il faut aussi partir sur des jeux conviviaux, pour le tout public.

Pour séparer cet espace des autres espaces jeux, soit il faut faire la séparation physiquement, soit en le proposant sur des temps différents.

Pour expliquer la présence de jeux vidéo aux plus réfractaires, il faut donner du sens à notre action et expliquer qu'il vaut mieux être accompagné qu'être seul pour faire ces expériences.

Le rôle du ludothécaire :

Pour faire venir le public des adolescents au sein de la ludothèque, il faut aller à leur rencontre, faire connaissance avec eux. On peut comparer ce public à celui des personnes âgées. Tous les deux ne se sentent pas en sécurité dans des lieux qu'ils ne connaissent pas, et ont donc du mal à faire le premier pas.

Ainsi lorsque l'on fait des animations extérieures à la ludothèque, on n'est pas identifié comme la personne travaillant dans un espace petits/enfants.

Les adolescents auront ainsi plus de facilité à se rendre à la ludothèque.

Il faut également proposer des jeux auxquels nous ludothécaires nous gagnons souvent, afin d'être sur le même terrain qu'eux, et qu'ils aient l'envie de nous battre par la suite. Il faut être capable de répondre à la confrontation.

Groupe de réflexion 2 : les TAP et les ludothèques

Ce temps d'échanges a été animé par Alexandre FOLLIOU.

Principes du TAP = alléger les temps de travail des enfants :

- moins de séquences d'apprentissages par jour et meilleure répartition dans la semaine soit 9 demies journées réparties dans le temps
- respecter la chronobiologie de l'enfant
- proposer des temps de loisirs et de découverte à l'enfant

Temps d'école : 24 heures / semaine et 36 semaines / an

- la règle = 5,5 heures de classe chaque jour ; 45 minutes d'allègement / jour

- dérogation : mercredi ou samedi matin // allègement sur une journée

- organisation soumise à 1 PEDT (Projet Educatif De Territoire) validé par l'Inspecteur de l'Education Nationale. (flou dans l'espace et sa répartition)

- objectif des TAP : favoriser l'accès pour tous à la culture, favoriser l'épanouissement des enfants et de leurs apprentissages

- contrainte : avoir du personnel qualifié. diplômes : BEATEP, BPJEPS, BAFA, BAFD, déclaration jeunesse et Sport. Avec ou sans déclaration à J&S, les règles sont différentes : 1/18 ou 1adulte / 50 enfants

Exemples d'organisation : ¾ d'heure sur le temps du midi à Cabourg ; 1h30 en après-midi à Caen

On trouve de tout sur le territoire, les ludothèques peuvent être sollicitées de manière différente.
Réforme mise en place dans l'urgence !

Etre obligé de jouer... est-ce jouer ?

Mini ludo, atelier de création de jeu...

2 fonctionnements : activité avec obligation de résultat ou jeu libre :

- Suppose 2 personnes animateurs, et du personnel communal
- Certaines écoles pratiquent le choix, d'autres imposent l'activité ; parfois c'est les 2 combinés !

Les ludothèques sont sollicitées ; 4 positionnements possibles :

- présence d'un animateur
- mise à disposition d'une malle de jeux
- formation des animateurs
- participation au COPIL

Partage des expériences des participants au groupe : animation à Argentan, Alençon, Cabourg, Flers, Vire.

Intervention de Nicolas DION

Présentation de l'ALF nationale : bilan et contexte.

Contractions budgétaires et conflits entre personnes ont envenimé la situation.

10 représentants de 9 régions différentes ont été élus au nouveau Conseil d'administration pour 3 ans. Les anciens n'ont pas souhaité poursuivre, seule l'ancienne secrétaire fait partie du nouveau CA.

Constats :

- l'ALF nationale ne manque ni de ressources ni d'actions
- effroyable manque de visibilité et de cohérence
- peu de retours de l'ALF nationale vers la province
- manque de cohérence : beaucoup de perceptions différentes sur ce qu'est une ludothèque ! 2 à 3 slogans rassembleurs : « jeu libre » / « jeu pour tous » / « jeu au service de »
- actuellement, les documents réalisés : 1 charte, 1 fiche-métier, une revue « Ludo »
- manques en termes de structuration (régions)
- pas d'unité, pas de lisibilité claire du projet politique et du règlement de l'ALF

Objectif : Avoir un projet politique qui fait sens ! Des valeurs communes !

Projets en cours : Label, Wikiludo, fermeture de l'ALIF, réflexion comptable en cours.

1°) le politique, le sens

Les salariés de l'ALF sont actuellement au nombre de 2 : Sophie et Anne-Laure :

- 1 poste chargée de mission communication
- 1 poste de secrétaire mission technique

Pas d'évolution des fiches de postes

Des postes n'ont pas été remplacés :

- 1 poste chargée de mission: a créé un sentiment de manque
- 1 poste déléguée nationale (rôle politique)

9 chantiers à réaliser, mais le premier à réaliser est celui du SENS !

Le projet politique de l'ALF, défini lors des deux jours à Parthenay, a été envoyé le 25 septembre

2015 aux ludothèques ; on y retrouve des définitions portées par l'ALF:

- Mouvement d'éducation populaire, dont l'ALF se revendique.
- Le jeu
- Les effets induits, intentions, moyens et effets visés par son projet.
- Le ludothécaire
- Les divers publics visés
- Le Démocratie interne que souhaite mettre en place l'ALF en interne.

Ces définitions ont fait l'objet d'un chantier proposé lors des 3 jours des ludothèques en octobre. Lors de la prochaine AG, le projet politique sera présenté pour validation.

L'ALF s'est affiliée au CNAJEP (fédération nationale des associations d'éducation populaire) (comme peuvent l'être les MJC, PEP, CEMEA, centres sociaux,...)

2°) les missions de l'ALF Nationale

1/ **Représentation** (ALF & instances de pouvoir, instances internationales, ALF et fédérations différentes, lobbying...)

2/ **Enrichissement et mise en cohérence du réseau** : outils concrets, formations, Wikiludo, penseurs

3/ **Animation du réseau** : temps de regroupement, temps de fédération, accompagnement de gestion de nouvelles ludothèques

4/ **développement des ludothèques** : soutien et accompagnement des ludothèques, accompagnement de projet

Question diverses :

Quel impact sur le réseau si une dynamique locale existe avec l'arrivée de la nouvelle carte des régions? → maintenir les dynamiques locales!

Se structurer au niveau des grandes régions tout en conservant un niveau référentiel à l'échelle de l'ancienne région.

Conserver le réseau départemental ou le réseau qui aurait été créé dans un contexte particulier (histoire).

Projets

- Harmonisation de la communication
- Partage inconditionnel des ressources (cloud)
- Projet politique partagé par tous
- Formations avec 1 tronc commun (harmonisation) formations diplômantes ALF
- Projet de monter un DJEPS, souhait de se réaffirmer d'un point de vue « éducation populaire » et non universitaire
- Base commune de statuts, adhésion, modalités d'adhésion (discrimination Positive)
- Label : définition partagée de la ludo (outil de reconnaissance) : qui en est ?

Outils

Wikiludo (référentiel de jeux collaboratif)

Gestasso 3 entrées :

- le cloud (accès lecteur, accès rédacteur)
- la comptabilité
- le système d'adhésion en ligne

Idée de créer un événement rituel. Exemple du prix des ludothécaires, sélection de Noël.