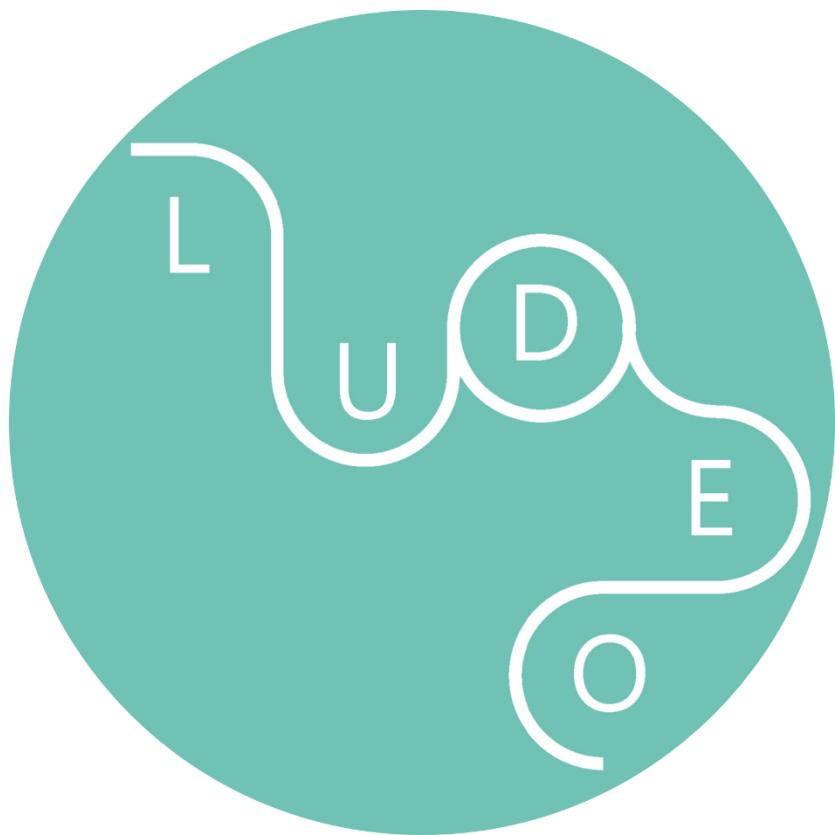


Rapport d'activités secteur Ludeo - Année 2024

Centre de ressources ludiques de la Cocof





Centre de ressources ludiques de la Cocof



Table des matières

1. Notre mission	4
2. Notre rôle et philosophie dans les accompagnements de projets ludiques	4
3. Nos champs d'actions	4
3.1. Ludeo au service des professionnels et des associations du monde socio-éducatif de la région bruxelloise	4
3.2. Ludothèques, des ludothécaires et des associations ludiques	5
3.3. Ludo au service du grand public	6
4. Plan de communication	7
4.1. Le site internet	7
4.1.1. Quelques chiffres clés sur le top 10 des pages consultées	8
4.2. La page Facebook	8
4.3. Presse et médias	9
4.4. Création de supports promotionnels	10
5. Soutien aux ludothèques bruxelloises	10
5.1. Soutien aux ludothèques en fonctionnement	10
5.2. Subsidiation des ludothèques	13
5.3. Soutien à la création de ludothèques	13
6. Soutien aux autres associations ludiques	13
6.1. Soutien financier	13
6.2. Co-organisation d'événements	14
6.2.1. Les 14èmes Rencontres Jeu T'aime	14
6.2.2. Le workshop « La règle en jeu »	19
7. Accompagnement de projets	20
7.1. Conseil à l'utilisation de jeux – Proposition de sélections	20
7.2. Conseil à la création de jeux et d'outils d'animations ludiques	21

7.3.	Formations dans le cadre d'accompagnements de projets	22
7.4.	Interventions en tant qu'experts	26
7.5.	Accompagnements d'étudiants	27
8.	Espace Ludeo	27
8.1.	Mission et services	27
8.2.	Bilan quantitatif	29
8.3.	Bilan qualitatif	30
8.4.	Collection de jeux et organisation de l'espace	30
8.5.	Gestion administrative et technique	31
9.	Relations internationales	31
10.	Études théoriques et réflexions	32
10.1.	Réflexion sur l'application du nouveau décret de la FWB en lecture publique	32
11.	L'équipe Ludeo	33
11.1.	Gestion des outils	33
11.2.	Formations continuées	33
12.	Annexes	35
	Annexe 1 – Roll Up « Où jouer à Bruxelles »	35
	Annexe 2 – Mini Roll Up pour la promotion des services de Ludeo	35
	Annexe 3 – Test et analyse de jeux avec les ludothèques bruxelloises	36
	Annexe 4 – L'Animation ludique : pratiques et réflexions	36
	Annexe 5 – Découverte des jeux nominés au Label Ludo à la ludothèque Woluwe Gaming Society	37
	Annexe 6 – Les Rencontres Jeu T'aime	37
	Annexe 7 – Workshop : La règle en jeu	40
	Annexe 8 – Formation à la Maison de la Francité	41
	Annexe 9 - Journée de formation pour les éducateurs de l'Institut Emile Gryzon	42
	Annexe 10 – Médiagraphie « Se jeter à l'eau » en collaboration avec le CLJ	42
	Annexe 11 – Labo jeux chez Eqla	43

1. Notre mission

En tant que secteur du service des Politiques socioculturelles, nous avons pour mission de valoriser le jeu comme objet culturel, source de plaisir, support d'éducation au sens large, créateur de liens et d'un mieux vivre ensemble.

Concrètement, cette mission s'exerce par le développement de services destinés à différents publics bruxellois : professionnels du monde socio-éducatif, ludothèques, associations ludiques et grand public.

2. Notre rôle et philosophie dans les accompagnements de projets ludiques

Nous soutenons l'utilisation du jeu de société moderne comme un outil efficient de sensibilisation, d'émancipation individuelle et sociale et de découverte de soi-même et des autres, aux niveaux cognitifs, émotionnel et relationnel.

Nous l'exploitons dans le cadre de mises en expériences individuelles, collectives et partagées ce qui implique un focus sur l'animation ludique et l'attitude de l'animateur. Pour nous, l'animateur ludique se doit d'être le garant du plaisir qui bien plus encore que le jeu est notre véritable outil d'intervention.

L'utilisation du jeu à des fins socio-éducatives implique d'accorder une attention particulière aux phases d'échanges et de débriefings au cours desquelles les joueurs sont invités à identifier et comparer leurs propres émotions, représentations, attitudes et processus mentaux.

Notre rôle est d'accompagner les professionnels dans la mise en place de leur projet, depuis la sélection des jeux, la découverte de leurs potentialités en fonction des objectifs poursuivis et des publics cibles jusqu'à l'acquisition de compétences nécessaires à leur animation à travers du coaching et des formations.

3. Nos champs d'actions

3.1. Ludeo au service des professionnels et des associations du monde socio-éducatif de la région bruxelloise

- Nous nous positionnons comme organisme ressource en offrant différents services aux professionnels qui désirent intégrer le jeu dans leur pratique. Nous avons choisi de nous

adresser essentiellement à ce type de public en gardant toujours en tête une visée de démultiplication de nos interventions par ces mêmes professionnels.

- Dans le domaine pédagogique, nous nous adressons à des enseignants, animateurs en écoles de devoirs, logopèdes ou formateurs pour adultes.

Nous conseillons également des animateurs qui utilisent le jeu comme outil de cohésion sociale et de mieux vivre ensemble, que ce soit au sein de maisons de jeunes, dans des associations de quartier ou des cafés jeux.

Nous travaillons également avec des psychologues, des assistants sociaux en maison médicale, des intervenants en prison voire des responsables RH qui désirent utiliser le jeu comme outil de médiation.

- Nous accompagnons des projets de terrain dans des associations et établissements scolaires bruxellois depuis la définition des objectifs, en passant par la sélection de jeux et le coaching d'animations ludiques.

Pour certains partenaires, nous concevons et organisons des cycles de formation à destination des intervenants de terrain.

- L'espace Ludeo est la plaque tournante de ces différents services, articulés autour de l'exploitation de notre collection de jeux de société moderne.

3.2. Ludeo au service des ludothèques, des ludothécaires et des associations ludiques

- Nous renforçons notre rôle fédérateur à l'égard des ludothécaires bruxellois. Prônant une vision moderne et humaine du réseau, nous leur proposons différents services et accompagnements.
- Nous leur accordons des subsides annuels qui, s'ils restent assez maigres, constituent une spécificité bruxelloise encore non égalée ailleurs en Belgique et au-delà. Notons toutefois que le récent décret de la FWB relatif à la réorganisation de la Lecture publique prévoit un dispositif complémentaire à la reconnaissance générale des opérateurs et notamment des ludothèques proposées par les bibliothèques. Dans la limite des crédits disponibles, la FWB veut renforcer, pérenniser et soutenir les ludothèques eu égard à leurs missions et à la plus-value qu'elles représentent pour les citoyens. Nous découvrirons sans doute l'an prochain les réels changements que ce décret impliquera sur les ludothèques bruxelloises, en ce qui nous concerne.

- Nous participons à leur formation continuée et à leur professionnalisation en organisant des formations spécifiques, des rencontres thématiques et des séances de tests et d'analyses de jeux.
- Nous leur proposons la gestion informatisée de leur ludothèque en leur fournissant un logiciel de gestion et en hébergeant gratuitement leur base de données. Nous fournissons les manuels d'utilisation et l'aide nécessaire à l'utilisation du logiciel. Un service de support est assuré par la société PMB Service.
- Nous apportons notre collaboration à certaines de leurs activités et les soutenons dans la promotion de celles-ci, notamment en relayant les infos sur notre page Facebook¹ et notre site internet².
- Le soutien aux autres associations ludiques bruxelloises se fait essentiellement via l'octroi de subsides.

Ceux-ci concernent :

- Un soutien financier au fonctionnement et à l'organisation de projets spécifiques
- Un soutien à l'organisation d'événements ludiques destinés au grand public ou d'animations pour un public spécifique
- Un soutien à la création de jeux répondant à des besoins spécifiques de citoyens bruxellois.

3.3. Ludeo au service du grand public

- Par le biais de notre site Ludeo, nous diffusons des informations sur les ludothèques bruxelloises, leurs coordonnées, les services qu'elles proposent et leurs catalogues en ligne.
- Nous diffusons et publions également des informations sur les jeux via la rédaction de chroniques hebdomadaires et sur le monde ludique dans son ensemble, que ce soit sur des auteurs et éditeurs de jeux mais également sur des événements ludiques bruxellois, belges et internationaux.
- Via l'octroi de subsides à l'organisation d'événement ludiques, nous concourrons à élargir l'offre culturelle destinée aux Bruxellois.

¹ <https://www.facebook.com/ludeocentrederessourcesludiques>

² <https://ludeo.be/>

4. Plan de communication

4.1. Le site internet

Le site Ludeo a pour objectif d'informer et de sensibiliser le grand public, les ludothécaires et les professionnels désireux d'utiliser le jeu dans leur pratique. Il rassemble l'information ludique bruxelloise et propose des articles de fonds, des interviews, des comptes rendus de formations. Le site Ludeo est aussi un formidable outil de diffusion de partage de pratiques, de l'image d'une Bruxelles active, engagée en matière de jeux, d'espaces et d'événements ludiques. Du 1^e janvier 2024 au 31 décembre 2024, environ 14.500 utilisateurs ont consulté le site, contre 9.600 en 2023.

Le site comprend diverses rubriques et catégories régulièrement alimentées. Parmi celles-ci, on distingue entre autres :

- L'actu, qui reprend des comptes rendus d'événements et de formations, des chroniques de jeux, des reportages, des offres d'emploi, etc.
- L'agenda, où l'on trouve des événements ludiques, des soirées jeux, etc. Au total, près de **150 événements** ont été publiés dans cette catégorie.
- Les ludothèques à Bruxelles, leurs coordonnées, catalogues, subsides, etc.
- Les services aux professionnels, avec des infos pratiques sur le prêt de jeux, les formations, l'accompagnement de projets ludiques, les ressources, etc.

Le site [www.ludeo.be](https://ludeo.be) est régulièrement amélioré et mis à jour. Notre site est intuitif, soucieux de l'accessibilité et reflète nos valeurs de secteur du service public.

Cette année, un texte très dynamique et attractif présentant nos missions en lien direct avec les besoins présumés du public a été rédigé et mis en ligne³.

Ont également publiés les articles suivants :

- Le témoignage de Suna, une jeune éducatrice qui a instauré des « midis jeux » au sein du lycée Maria Asumpta et qui y a créé une ludothèque à destination des élèves et des enseignants⁴.
- L'interview de Rachid Bencheikh, directeur de Sésame, une ludothèque engagée socialement⁵.

³ <https://ludeo.be/les-permanences-ludeo/>

⁴ <https://ludeo.be/suna-pionniere-du-jeu-dans-son-ecole/>

⁵ <https://ludeo.be/sesame-une-ludotheque-engagee-socialement/>

- Un article mettant en lumière la collaboration avec le CLJ autour de la médiagraphie « Se jeter à l'eau »⁶.
- Une interview de l'équipe organisatrice du Brussels Games Festival⁷.
- Une synthèse des avis des ludothécaires à la suite d'une matinée réflexive de test de jeux⁸.

4.1.1. Quelques chiffres clés sur le top 10 des pages consultées

- 1 – Page d'accueil : 6.909 vues
- 2 – Où jouer à Bruxelles : 2.348 vues
- 3 – Catalogues en ligne : 1.586 vues
- 4 – Ludothèque d'Etterbeek : 1.299 vues
- 5 – Les rencontres Jeu t'aime : 1.133 vues
- 6 – Ludothèque de l'espace Carême : 1.054 vues
- 7 – Services aux pros, Conseils et prêt de jeux : 1.044 vues
- 8 – Agenda : 973 vues
- 9 – Ludothèque d'Uccle : 968 vues
- 10 – Contact : 838 vues

4.2. La page Facebook

- En complément du site, l'animation d'une page Facebook Ludeo assure une visibilité accrue à la COCOF et permet la diffusion d'infos ludiques.
 - **28.612 vues** (Le nombre de fois que le contenu a été lu ou affiché. Le contenu comprend les vidéos, les publications, les stories et les publicités.).
 - **15.655 couvertures** (Comptabilise la couverture de la diffusion organique ou payante du contenu Facebook, y compris les publications, les stories et les publicités. Il comprend également la couverture d'autres sources, comme les identifications, les visites et les consultations de la Page ainsi que la couverture des publications et des stories boostées.)
 - **6.052 visites** (Nombre de fois où la page a été consultée)
 - **156 nouveaux followers**

⁶ <https://ludeo.be/se-jeter-a-leau/>

⁷ <https://ludeo.be/une-nouvelle-edition-a-the-egg-pour-le-brussels-games-festival/>

⁸ <https://ludeo.be/tests-et-analyses-de-jeux-avec-les-ludos-bruxelloises/>

170 posts ont été publiés pour un total de **42.150 vues** dans les catégories suivantes : les Chroniques Deuzio, les événements, les informations relatives à notre ludothèque et les formations ludiques.

Une page Instagram⁹ complète la page Facebook. L'objectif de celle-ci est notamment de recenser tous les nouveaux jeux qui entrent en ludothèque afin d'avoir une sorte de catalogue moderne et interactif. Cette année, **65 posts** ont été publiés concernant majoritairement les nouvelles entrées en ludothèque et les chroniques de jeux.

4.3. Presse et médias

La promotion culturelle du jeu est également assurée grâce à la rédaction de nombreux articles dans des médias partenaires. Citons entre autres :

- La rédaction de **37 chroniques ludiques** hebdomadaires publiées dans le *Deuzio*¹⁰ (imprimé chaque samedi à 140.000 exemplaires) et dans *La Libre Belgique* (40.000 exemplaires par parution), depuis le 11 novembre 2023.
- Ces chroniques sont également publiées chaque semaine dans la **ludothèque en ligne du Deuzio**¹¹.
- La rédaction de **2 dossiers jeux** dans le *Deuzio* :
 - Juillet : « 3 jeux de cartes à emmener partout jusqu'au bout de l'été ! »
 - Décembre : « 8 jeux à jouer jusqu'au bout de l'année ! ».
- La rédaction de **26 chroniques ludiques** dans le **Journal des Enfants** (journal d'actualité pour les 9-13 ans qui comprend 12.507 abonnés et 75.042 lecteurs par parution).
- Article sur le site Ludeo dans « Grandir à Bruxelles »¹², rubrique « Le site Web » dans le domaine de l'enfance.

⁹ Comprend 242 d'abonnés.

¹⁰ Le Deuzio est le supplément week-end du journal *Vers l'Avenir*, premier quotidien de la presse francophone : 49.610 exemplaires par parution, 400.455 lecteurs.

¹¹ <https://grand-angle.lavenir.net/la-ludotheque-du-deuzio/>, 500 vues annuelles.

¹² Grandir à Bruxelles, n°43, février 2024 : https://www.grandirabruselles.be/index.php/2024/02/13/grandir-a-bruxelles-n-43-2024/?fbclid=IwAR1vQJjvR5reBrKdc6FL9mZDW2mLW46gMVV4G5U7EFx9ml_fEFMwqCfun44

4.4. Création de supports promotionnels

- La conception et rédaction d'un fascicule - compte-rendu du workshop « Le jeu, un labo social ».
- La réalisation du visuel d'un nouveau roll-up « Où jouer à Bruxelles ? »¹³ et de petits roll-up¹⁴ faisant la promotion de Ludeo lors des activités menées, dans le respect de notre charte graphique.
- La réflexion sur un projet de Newsletter.
- La refonte de la brochure RJT revue et simplifiée dans une perspective d'accessibilité.

5. Soutien aux ludothèques bruxelloises

5.1. Soutien aux ludothèques en fonctionnement

Tout au long de l'année, nous **soutenons et accompagnons les ludothécaires** dans la gestion de leur ludothèque, dans l'actualisation de leurs collections et dans leurs désirs d'élargir leurs compétences professionnelles.

- **Formation continuée :**

- L'organisation de **7 séances¹⁵ de test et d'analyse de nouveautés ludiques** présélectionnées par l'équipe de Ludeo. Près de 45 jeux joués, testés et débriefés. Les séances de test accueillent toujours un grand nombre de ludothécaires soucieux d'enrichir leur savoir tant par la découverte de nouveaux jeux que par l'analyse plus précise de ceux-ci. Ces séances permettent aussi d'orienter leur politique d'acquisition de nouveautés. Notons qu'une réflexion a été menée en début d'année afin d'optimiser le déroulement des séances, en insistant sur le fonctionnement par petits groupes, la verbalisation à l'issue de chaque partie sur les ressentis et les compétences sollicitées et le débriefing en plénière guidé par quelques questions pertinentes.
- **L'organisation et co-organisation de 3 formations destinées aux ludothécaires** : ces propositions de formations tentent de répondre aux attentes mentionnées dans

¹³ Voir Annexe 1, p. 35

¹⁴ Voir Annexe 2, p. 35

¹⁵ Voir Annexe 3, p. 36

l'enquête menée en 2023 sur les besoins et souhaits de formations des ludothécaires bruxellois.

- ✓ **L'Animation ludique¹⁶ : pratiques et réflexions** : Formation de 2 jours, donnée par Ludeo, à destination exclusive des ludothécaires bruxellois, les 4 et 11/06. Cette formation était articulée sur la mise en projet, la typologie des règles, l'attitude de l'animateur, l'importance du débriefing et de la verbalisation ... Les ludothécaires ont l'habitude de conseiller, présenter et animer des jeux. Cette formation est l'occasion de faire évoluer leur pratique au contact d'autres professionnels du jeu. On joue, on analyse et on débrieve les parties dans la bonne humeur et le plus grand sérieux et on travaille à partir de situations très concrètes qu'ils ont vécues. Au milieu de ces échanges et de ces réflexions, chacun peut partager son ressenti tout en gardant à l'esprit que l'animateur est avant tout un équilibriste qui doit rebondir rapidement et du mieux qu'il peut pour faire face aux différentes situations qui se présentent à lui. L'animation n'est donc pas une science exacte aux recettes miracles mais une question d'expérience et de feeling.
- ✓ « **La règle en jeu** » : workshop organisé en double dans le cadre des Rencontres Jeu T'aime afin de permettre l'accès à un public plus large et intégrer les ludothécaires. (Cf. description en page 19)
- ✓ « **Se jouer de la différence** » : formation de 2 jours organisée par les 2 ludothèques spécialisées, LuAPE et Eqla, les 9 et 10/12. Cette formation a été mise sur pieds pour répondre à la volonté de certains et certaines ludothécaires de mieux connaître les joueurs dits « en situation de handicaps ». Par une méthodologie ludique, participative et réflexive, cette formation propose des outils pour aider à rendre la ludothèque plus inclusive et favoriser l'accueil et la participation de toutes et tous en passant par les bons mots de l'accueil, le conseil sur les jeux accessibles ou leur adaptation, les réponses aux besoins spécifiques par des activités adaptées. Tout en précisant des notions plus théoriques sur le handicap, les stades de développement de l'enfant, et en mettant les participants en situations, cette formation fait la part belle aux

¹⁶ Voir Annexe 4, p. 36

partages de situations concrètes qui servent de point de départ à une réflexion globale.

- **L'organisation de 2 rencontres** entre les ludothécaires bruxellois :

- ✓ Présentation de leurs activités et projets pour 2024 (12/03). Cette rencontre permet la présentation des nouveaux ludothécaires, participe au réseautage, rend compte des nombreuses activités menées par les ludothécaires et inspire de nouvelles initiatives.
- ✓ Visite de la ludothèque **Woluwe Gaming Society**, créée il y a un an à Woluwe-St-Pierre, dans un objectif de partage de pratiques et de valorisation des expertises professionnelles. Cette visite était couplée au test des jeux nominés pour le label LUDO¹⁷ (01/10).

- **Accompagnement, conseil :**

La ludothèque Spéculoos : rencontre avec Nicolas Van der Hoeven concernant des thèmes de formations ou d'échanges possibles avec Ludeo (23/07). La ludothèque Spéculoos est en pleine réflexion et réorientation.

- **Soutien des ludothèques à la promotion et à la diffusion de jeux de qualité :**

Ludeo a acheté **25 lots des 5 jeux nominés au Label LUDO¹⁸** et les a distribués aux **ludothèques** qui font participer leurs publics à l'élection du « meilleur jeu familial de l'année », gérée par Ludo asbl. Nous avons présenté ces jeux à une vingtaine de ludothécaires lors de la réunion plénière organisée à la ludothèque WGS (01/10).

- **Nouvelle version et nouveau contrat de support des bases de données PMBLudoTECH 2** (logiciel libre de gestion de bibliothèques adapté à l'usage des ludothèques). La migration vers une nouvelle version du logiciel initiée l'an dernier par Paradigm (qui héberge gratuitement les bases de données des 19 ludothèques bruxelloises utilisant le logiciel PMBLudoTECH) nous a confronté aux limites de la collaboration avec la firme Tipos. Paradigm s'est alors tourné vers la maison-mère en France « PMB Société » qui refond le logiciel dans ses propres

¹⁷ Annexe 4, p. 36

¹⁸ Cette sélection a été réalisée par Ludo asbl et le public du ludo weekend, du 10 au 12 mai.

paramètres et assurera la maintenance annuelle. Le lancement de la nouvelle version est prévu en février 2025.

5.2. Subsidiation des ludothèques

- **Soutien financier aux ludothèques par la reconduction de l'octroi d'un subside annuel en application du règlement de l'ACCF du 12 octobre 2017** : 34 ludothèques remplissaient les conditions requises (22 ludothèques associatives et 12 communales). Les montants alloués étaient de 2.297 € ou de 2.871 € selon la catégorie à laquelle elles appartiennent¹⁹. Il n'y a pas eu de nouvelle ludothèque créée cette année.

5.3. Soutien à la création de ludothèques

- **Accompagnement des « futurs » ludothécaires** : nous sommes sollicités pour répondre à des demandes sur les financements possibles, les conditions d'octroi d'un subside, l'acquisition et la gestion des collections, les outils utiles à la gestion du prêt, le personnel qualifié, etc. Nous accompagnons ces informations d'une visite des lieux, pour mieux orienter et vérifier la faisabilité du projet. Cette année nous avons été sollicités par l'asbl Le But du Jeu qui déploie un projet de ludothèque sociale initié en 2022. L'asbl propose des ateliers ludiques dans des écoles, des hôpitaux et des prisons ainsi que des soirées-jeux et souhaitaient des infos sur les subsides et la publication de leurs activités dans notre agenda sur site.

6. Soutien aux autres associations ludiques

6.1. Soutien financier

- **Le Pixel Museum** : octroi d'un subside de 10.000 € à l'asbl Pixel Museum Brussels **pour soutenir son fonctionnement en 2024**. Le but de cette asbl est la promotion du jeu vidéo en général, des loisirs ludiques connectés et de l'art vidéoludique. Cependant, le subside effectif porte **uniquement sur la participation aux frais locatifs et non sur le développement des activités**. Le Secteur s'interroge donc sur la nature des frais couverts. Ils ne sont non seulement pas du ressort de la COCOF (qui n'a pas de compétence muséale) et ne s'alignent pas avec la philosophie de Ludeo qui entend soutenir et encourager des projets d'animations

¹⁹ Cf. règlement relatif à l'octroi de subsides aux ludothèques : <https://ludeo.be/services-aux-pros/subsides/>

à forte valeur ajoutée pédagogique, humaine ou socioculturelle, basés sur des dossiers argumentés dans ce sens, avec professionnalisme.

- **Ludo asbl** : un subside de 25.000 € a été octroyé à l'asbl Ludo pour permettre **l'organisation de la 14^{ème} édition des Rencontres Jeu T'aime** et les deux éditions du **workshop « La règle en jeu »**.
- **Ludiris** : un subside de 8.000 € a été octroyé pour **l'organisation du Brussels Games Festival** du 23 au 25 août à l'Espace The Egg à Anderlecht.
- **Let's Play Together** : un subside de 10.000 € a été octroyé à cette asbl pour l'organisation d'un **programme d'activités ludiques dans la prison de Haren et la formation des accompagnateurs sociaux du site** qui pourront alors perpétuer les ateliers-jeux.
- **La ludothèque Woluwe Gaming Society (WGS)** : Un subside de 3.000 € a été octroyé à cette asbl pour organiser **une journée de promotion du Jeu**, le 28 septembre, auprès d'un large public afin de faire connaître les endroits où jouer dans une ambiance agréable et encadrée.

6.2. Co-organisation d'événements

6.2.1. Les 14èmes Rencontres Jeu T'aime

La 14^e édition de cet événement ludique et festif s'est tenue pour la 3^e fois à la **Maison de la Création à Bockstael**. Chapeautée par Ludo asbl, l'organisation s'intègre dans un programme plus large de prévention de la maltraitance au sein des familles, mené par **Yapaka**.

Les Rencontres Jeu T'aime ont pour objectif de **partager la philosophie et le dynamisme du réseau des ludothèques bruxelloises** auprès du grand public. L'occasion pour ces structures de terrain de démontrer qu'elles sont devenues des **acteurs socioculturels incontournables**, utilisant le jeu au sens large comme un formidable moyen de rencontre, de socialisation et d'éducation à la citoyenneté.

Une soixantaine de ludothécaires et d'animateurs professionnels bruxellois se sont mobilisés pour accueillir le public et promouvoir le lien parental à travers la pratique ludique partagée, **dans un esprit d'ouverture intergénérationnelle et d'accès à la culture pour tous**.

De nombreuses activités ludiques y sont proposées : jeux de société, d'ambiance et de coopération, espace ludique pour la petite enfance, jeux du Label Ludo, parcours sensoriel (Snoezelen), espace

jeux vidéo accompagné, jeux géants en bois, jeux de construction, jeux adaptés pour personnes en situation de handicap, Quizz live, lecture avec les tout-petits...²⁰

En 14 ans, les Rencontres Jeu T'aime se sont imposées comme étant **l'événement ludique familial des fins d'années bruxelloises.**

○ Organisation :

- Les Rencontres ont investi les 600 m² de la **Maison de la Création de Bockstael, à Laeken.**
- Cette année, **Sabrina Messahel** a pris intégralement en charge **l'organisation exécutive des Rencontres pour Ludo Asbl.** Déjà très impliquée lors des éditions précédentes, elle s'est investie tant sur le plan organisationnel qu'en termes de propositions et de programmation.
- Notons que les Rencontres Jeu T'aime ne pourraient être organisées sans une **équipe de volontaires bénévoles**, fidèles soutien depuis des années (montage, démontage, catering, logistique, déménagement, acheminement du matériel, etc.).

○ Implication de Ludeo :

- Parallèlement au soutien financier, **Ludeo a accompagné activement Ludo asbl** pour la préparation des RJT, apportant son expertise et ses conseils en termes de réseautage, de programmation et d'implantation. Ludeo a également coordonné la mise en place des espaces dédiés à la petite enfance et participé au montage et démontage de l'événement.
- **En termes de communication**, Ludeo a grandement **participé à la promotion de l'événement** sur les réseaux et via du matériel promotionnel, participant ainsi à la **visibilité de la COCOF**. Nous avons également eu la visite de la RTBF et de BX1 qui a réalisé un reportage sur les Rencontres Jeu T'aime, diffusé dans le cadre de l'émission « Bruxelles vit »²¹.

²⁰ Annexe 6, p. 37

²¹ Lien vers l'émission : https://bx1.be/radio-emission/bruxelles-vit-rencontre-jeu-taime-27-11-2024/?theme=classic&fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAAR30Tx4-k9p7h4zNNOWEKwjI9rZVrtB4xxq1buwBuLsNh2S7zUE7BtEEDdE_aem_oBoQ4acBmgJZr2i2vE0B_A

- Notons également le renfort ponctuel du Service du Patrimoine de la COCOF lors du montage de l'événement, ainsi que la mise à disposition d'un véhicule et de matériel.

- Partenariat et mise en réseau :

D'année en année, les Rencontres Jeu T'aime **renforcent et multiplient les partenariats** pour faire **travailler ensemble et mettre en synergie** des associations et des structures :

- **La Maison de la Création** : cette 3ème édition à Laeken a été l'occasion de **renforcer et de consolider notre partenariat** avec ce centre culturel dont nous partageons les valeurs culturelles et sociales, profondément ancré dans le quartier et ouvert sur la Région bruxelloise. Leur fiabilité, leur confiance et les automatismes acquis permettent de parer avec plus de sérénité aux imprévus et stress inhérents à ce genre d'événement.
- **Les ludothèques bruxelloises** sont au cœur de l'organisation des Rencontres Jeu T'aime. Elles assurent l'essentiel de l'accueil et de l'animation du public. Plus que jamais, les Rencontres sont l'occasion pour elles de **travailler concrètement ensemble** et d'échanger leurs pratiques. Cette année, sous la houlette de l'organisation, elles ont **partagé la conception et l'animation de nombreux stands** et cette tendance va être encouragée à l'avenir.
- **Des partenaires associatifs** s'intègrent et s'installent petit à petit dans la grande famille traditionnelle des ludothèques bruxelloises. **Ils apportent du sang neuf, des échanges de pratique et élargissent les horizons et les champs de compétence de l'ensemble des partenaires** : la Bibliothèque des Riches-Claires, Le Dé Joueur, Wanna Play, la maison verte Passage, FOr'J, les ShoeShoe's...
- **La Bibliothèque de Laeken*** met à disposition la Salle du Conseil attenante pour les workshops des vendredi 5 et lundi 18 novembre et pour les Rencontres Jeu t'aime du dimanche 24 novembre.
- Une réflexion a été amorcée sur les conditions de notre partenariat avec Yapaka.

- Bilans :

- **Bilan organisationnel** : la programmation de cette édition a proposé vingt-cinq stands ludiques animés par plus de 60 animateurs professionnels, représentant le réseau des ludothèques et des associations ludiques bruxelloises.
- **Bilan quantitatif** : En termes d'affluence, l'événement a attiré environ 870 personnes dont 230 familles, chiffre quasi identique à l'édition précédente.
- **Bilan qualitatif** : Cette édition a revisité l'organisation des espaces en regroupant les stands par thématiques qui faisaient sens afin d'être plus attrayants et plus compréhensibles pour le public. Le public issu du quartier mais aussi de toute la Région bruxelloise était constitué principalement de familles avec des tout-petits. Les activités destinées à la petite enfance ont donc remporté beaucoup de succès. Les espaces jeux prévus pour les plus âgés et les jeunes ados ont, cette année, été mieux investis, mais il reste un gros travail d'attractivité à faire sur cette tranche d'âge spécifique.
- La qualité **de l'accueil et l'ambiance** étaient toujours bien au rendez-vous, grâce au professionnalisme et à l'engagement des ludothécaires et animatrices et animateurs bruxellois.
- Au-delà des chiffres, les Rencontres ont été plus que jamais l'occasion :
 - ✓ De promouvoir le jeu par l'expérience comme un formidable outil de rencontre, de cohésion sociale, de lien parental et d'émancipation socioculturelle.
 - ✓ De fédérer les ludothèques bruxelloises autour d'un projet et d'une philosophie commune, de réseauter et de conforter un véritable esprit de concertation et d'échanges de pratique.
 - ✓ De permettre au réseau des ludothèques bruxelloises de promouvoir et de faire connaître leurs activités auprès des professionnels et d'un large public.

○ Réflexions et piste d'évolutions :

- Association organisatrice : en 14 ans, les Rencontres Jeu T'aime ont sans cesse évolué vers plus de sens, pour s'adapter à l'évolution du monde du jeu et du monde associatif, pour accompagner les personnes de plus en plus engagées dans le projet, pour ne pas s'épuiser. Aujourd'hui, il apparaît que la structure organisationnelle doit également évoluer. Il est donc fortement envisagé que le projet soit porté à l'avenir par une autre association, à même d'insuffler une nouvelle énergie. Dans l'idéal cette nouvelle association serait structurée autour d'une équipe plus large, avec des capacités opérationnelles plus souples et plus proches du terrain.
- Public cible : l'équipe mène une réflexion de fond sur le sens de cet événement familial qui draine principalement un public de 0 à 6 ans qui ne représente pas la majorité des publics accueillis en ludos. Quelle est la plus-value réelle pour les ludothèques et pour Ludeo ?
- Renforcement de l'équipe de bénévoles : cette année, si toute la programmation de l'événement a été globalement très bien organisée et gérée par la responsable en charge, il a toutefois nettement manqué de « bras » et de volontaires pour la logistique (démontage, catering et retour du matériel).

Nous suggérons :

- L'engagement d'une assistante à l'organisation grâce à d'éventuels subsides de la Région.
- L'anticipation et l'encadrement d'une équipe accrue de volontaires.
- La prise en charge, par l'organisation, de la gestion de l'intégralité des espaces (Petite enfance comprise)
- Rationalisation de certaines tâches chronophages en regard de leur valeur ajoutée en termes d'accueil, d'animation et de sens.

Implication de Ludeo : cela réduirait l'implication de l'équipe de Ludeo en termes de temps et d'énergie consacrés à la préparation, le jour même pour le démontage ainsi que le lendemain pour le retour du matériel dans les différentes ludothèques. Cela recentrerait le rôle de Ludeo qui est de financer l'organisation des RJT, de s'impliquer à titre de mission d'accompagnement de projet et non pas de pallier le manque d'effectifs externes.

6.2.2. Le workshop « La règle en jeu »²²

Encouragé par le succès et les retours de l'an dernier, Ludeo s'est lancé dans la coordination d'une 3^e édition, avec l'implication d'une équipe de 8 animateurs professionnels, le soutien logistique de Ludo asbl et le renfort de 3 collègues volontaires du service Culture.

- **Public :** cette année, le workshop a été dédoublé, pour répondre à toute les demandes, notamment celles des ludothécaires bruxellois. Il a rassemblé une centaine de participants, aux domaines de compétences très diversifiés, assurant un beau brassage et de nombreux échanges de pratiques (enseignants, animateurs, éducateurs, psychologues, étudiants, infirmiers...).
- **Thème et contenu :** ce workshop participatif est centré sur le jeu de société moderne qui est de plus en plus intégré dans les pratiques professionnelles.

- **Pitch :**

« Entre celles et ceux qui l'appliquent à la lettre ou la rejettent en bloc, l'acceptent ou la mettent en doute, la défendent ou la redoutent, nous avons toutes et tous une approche singulière et différente de la règle du jeu. Mais qu'est-ce que ce rapport à la règle dit de nous ? Serait-il le reflet de notre rapport à nous-mêmes, aux autres et au monde ?

Transmettre, adapter ou exploiter la règle dépasserait-il le simple geste technique ? En quoi peut-elle soutenir nos compétences scolaires ou professionnelles, interroger nos schémas cognitifs, mobiliser nos aptitudes sociales ou nourrir le vivre ensemble ?

Et si comprendre et manipuler la règle du jeu exerçait notre capacité et notre liberté d'agir, de penser, de créer ? Autant de réflexions à partager lors d'une journée de mise en expérience autour de la question du jeu comme outil et support à vos pratiques professionnelles.

Forte de ses 10 ans d'expérience en formation, en animation et en conseil, l'équipe de Ludeo analyse le jeu pour le conjuguer au temps du plaisir et expérimenter ses possibles dans le cadre d'une pratique professionnelle. »

- **Méthodologie :** le workshop tire parti d'un dispositif articulant des expériences vécues en sous-groupes et une réflexion menée en plénière. Cet aller-retour permanent entre différentes configurations sociales est une des principales valeurs ajoutées de cette formule en termes de partages et d'efficacité.

²² Annexe 7, page 40

- **Illustration** : le workshop a été croqué sur le vif par le dessinateur Vincent Rif²³ dont les dessins ont été projetés en direct lors de la journée. Ces illustrations et facilitations visuelles, très représentatives de l'expérience, serviront de support à un document de synthèse²⁴.
- **Implication du secteur** : Ludeo était aux commandes de la réflexion et de l'élaboration du workshop, autour duquel nous avons fédéré une équipe de 8 animateurs indépendants, dans une perspective d'échange et de formation continuée. L'élaboration des contenus, la ludification, la mise en scène, l'animation et l'évaluation ont donc impliqué le milieu associatif ludique bruxellois.
- **Retombées et bilan** :

Cette 3^e édition a confirmé tout l'intérêt d'une sensibilisation sous forme de workshop :

- Les mises en expérience et les différents débriefings qui en découlent permettent de vraies **prises de conscience et une autoréflexivité collective sur la place du jeu et de ses modalités d'exploitation dans différents contextes pédagogiques et/ou socioculturels**.
- Les échanges ont initié spontanément un **réseautage inter associatif** et des échanges de pratiques à travers l'expérience ludique partagée.
- Le workshop participe à la **légitimation de l'outil jeu** dans les pratiques professionnelles.
- Notons tout particulièrement cette année, l'implication très professionnelle et très engagée des animateurs.

7. Accompagnement de projets

7.1. Conseil à l'utilisation de jeux – Proposition de sélections

- **Le Service du Contrôle interne de la COCOF** (Lise Wauthier) nous a sollicité pour proposer une sélection de jeux en lien avec la gestion de données afin de récompenser les gagnants d'un concours. (2/08)

²³ <https://www.vincentrif.com/>

²⁴ <https://www.vincentrif.com/regle-du-jeu-workshop-du-15-novembre/>

- **BRUSANO - Prévention-promotion santé - Bassin Bxl Nord Est** (= 1 des 5 Bassins Bxl (communes de 1030, 1210, Evere qui s'occupe de prévention positive de la santé, tous public : proposition d'outils pour ludifier et animer les "RDVs de la prévention" (12/an).
- **CIEP** (Centre d'Information et d'Education Populaire) : accompagnement d'un projet de formation à l'utilisation du jeu à destination des cadres et militants d'organisations sociales et éducatives. (Sophie Cosme)

7.2. Conseil à la création de jeux et d'outils d'animations ludiques

- Des associations et des créateurs de jeux nous sollicitent régulièrement pour leur apporter des conseils en matière de développement, de création et de diffusion. Nous accompagnons des projets réalistes et en cours de réalisation, pas des produits finis car nous ne proposons pas d'aide à la diffusion. Exemples :
 - Louise Marsille, logopède à la cellule mobile Haliage du CPAS de la Ville de Bruxelles - équipe mobile pour seniors -, nous a présenté un outil à destination de personnes déficientes mentales vieillissantes. L'idée de celui-ci est de mettre les bénéficiaires en projet concernant leur avenir via une démarche ludique. Une matière délicate et humaine que le jeu investit doucement grâce à son potentiel de partage, d'écoute et d'empathie. (27/02 et 6/03)
 - François Bries a sollicité nos conseils pour constituer une sélection de jeux pour organiser une animation ludique dans son environnement professionnel afin de faire mieux se connaître des collègues et d'intégrer des nouveaux (juillet)
 - L'association Relie-F nous a consulté pour la création d'un jeu destiné à faire connaître les 22 Organisations de Jeunesse que cette association fédère.
 - L'UNICEF nous a sollicité pour les accompagner et les conseiller dans le développement et l'élaboration d'animations ludiques de sensibilisation aux "droits de l'enfant". Public de 5 à 12 ans, voire adultes (1ère rencontre 28 août).
 - Anne Compagnon, nous a consulté pour obtenir des conseils pour faire éditer certains de ses jeux narratifs destinés à des centres de formation pour adultes, des maisons de retraite et autres structures.

7.3. Formations dans le cadre d'accompagnements de projets

- Philosophie et contexte :

- **Public** : nos formations sont organisées dans le cadre d'accompagnements de projets, à la demande de professionnels du monde socio-éducatif, pour répondre à leurs besoins spécifiques en termes d'animations ludiques.
- **Méthodologie** : elles sont basées sur l'expérimentation par la participation à des activités ludiques permettant de « vivre » les thématiques et concepts présentés, de découvrir ses propres comportements ludiques et ceux des autres participants et de découvrir ses propres processus mentaux et modes d'apprentissage. Nos formations invitent à la pratique réflexive des jeux et à l'échange d'idées. Partant de situations singulières vécues dans l'espace-temps de la formation, elles ont pour objectif d'encourager les participants à en retirer des enseignements généraux transférables à leur contexte professionnel.
- **En pratique** : nos formations s'adressent à des groupes de 6 à 15 personnes. Elles se déroulent le plus souvent au sein de l'espace Ludeo et parfois extra-muros, au sein de l'association demanderesse. Elles sont dispensées par une équipe de 2 formateurs et font toujours l'objet d'une préparation minutieuse ainsi que d'une évaluation (3 à 4 séances de préparation par formation).
- **Collaboration** : afin d'assurer une partie des demandes de formations, nous proposons des formateurs indépendants, formés et accompagnés par Ludeo et travaillant dans la même philosophie. Cette démarche devrait nous permettre de répondre à la demande croissante émanant de nos partenaires et répond à notre souhait d'intervention en 3^{ème} ligne : la formation de formateurs. Par ailleurs, nous mettons à leur disposition le local Ludeo et sa collection de jeux, ce qui participe à la promotion des services de Ludeo.

- Formations / Sensibilisations :

- L'utilisation du jeu dans le cadre de supervisions d'équipes pédagogiques et de directions d'écoles : Le **CPEONS** souhaite se sensibiliser à la ludopédagogie afin d'aider/soutenir/conseiller **les professeurs et directions d'écoles** dans leurs pratiques professionnelles. L'équipe est composée d'une trentaine de CSA (conseillers soutien

aux apprentissages) répartis en 2 équipes : les CSA disciplinaires et les CSA pilotes. Chaque groupe ayant des réalités de terrains différentes, il a été décidé de créer une formation "sensibilisation à l'outil jeu" pour tous et d'ensuite, en fonction des retours, proposer des journées de formations plus ciblées en plus petits groupes.

✓ 1 journée de suivi (23/01) de la formation « Sensibilisation à l'outil jeu » donnée en 2023 au **CPEONS** répondant à la question du « Comment confronter une leçon très concrète et des jeux ? » sur base de situations qu'ils ont eux-mêmes rencontrées face à des enseignants du secondaire dans diverses disciplines. Cette formation a sensibilisé les équipes à l'intérêt du jeu dans leur cadre de travail.

Un bel exemple d'accompagnement de projet réalisé en co-construction avec notre partenaire, de la formation au coaching en passant par du conseil et du prêt de jeux.

- L'utilisation du jeu pour ludifier les apprentissages disciplinaires : 3 journées de formation à destination de 36 Conseillers au Soutien aux Apprentissages (CSA disciplinaires et pilotes) du **CPEONS**. Leur souhait ? Être coachés sur des exploitations très concrètes du jeu pour soutenir les enseignants du secondaire dans des disciplines comme le français, les langues étrangères, les mathématiques et les sciences.
- L'utilisation du jeu à l'hôpital : 3 journées de formation à l'animation ludique destination des **8 éducateurs de l'Hôpital des Enfants Reine Fabiola** : sensibilisation à l'intérêt du jeu en hôpital, gestion des contraintes inhérentes au contexte, séance de coaching et découvertes de jeux, constitution ou renforcement de la ludothèque de l'hôpital, ...
- Atelier « et si on trichait ? » sur la règle et les interdits lors de la Journée « Jacques adit : penser les règles » organisée par **le Centre de Littérature Jeunesse (CLJ)**, à la montagne magique, à destination des directions, des enseignants de maternelles et des bibliothécaires. Dans cette journée qui propose une bibliographie, une conférence de Bruno Humbeeck et différents ateliers, Ludeo a animé un atelier sur l'utilisation des jeux. Ce fut l'occasion de réfléchir à la règle : comment interroger la règle, la comprendre, la transmettre, l'interpréter et jusqu'où la transgresser, différencier les règles régulatives des règles constitutives et découvrir la liberté au sein du cadre...

- Journée de formation/atelier « Je joue donc je parle ! Quand la parole met en jeu »²⁵ dans le cadre de l'exposition Jeux de langage, à **la Maison de la francité**. Comment exploiter le jeu de société comme outil d'apprentissage langagier direct ou indirect ? Découverte du potentiel des jeux de société modernes (27/09)
- Une journée de formation pour 12 éducateurs de l'Institut Emile Gryson²⁶ durant une journée pédagogique de l'ensemble du personnel de l'école. Sur le thème « Le jeu comme outil d'apprentissage et de relation », interrogeant la posture de l'éducateur et invitant à se projeter dans un projet-jeu, leur faire définir des objectifs / au jeu, comment s'approprier l'outil (jeu et débriefing), faire émerger relations entre élèves, éducateurs, amener à la réflexivité, faire émerger les croyances limitantes et les valeurs

○ Coaching :

- **Démo jeux pour les pros** : cette année, Ludeo a initié un programme d'ateliers de découvertes et tests de jeux destinés à des professionnels désireux de découvrir des nouveautés. Ces séances sont prévues pour des équipes et des personnes individuelles. Une façon d'encourager l'usage des jeux dans les pratiques professionnelles et de proposer un accompagnement à des professionnels hors séances de formation et de coaching réservées à des équipes impliquées dans un même projet ludique.

En 2024, les 2 séances ont été fréquentée par des équipes.

- ✓ Démo jeux pour des animateurs fédérés par le Service **Accueil Extrascolaire de Schaerbeek – SAES**
- ✓ Démo jeux pour les animateurs et animatrices pros de **la Maison de quartier Helmet à Schaerbeek** (26/06). Organisation d'une journée de formation sur l'utilisation du jeu et plus particulièrement du jeu de langage pour formateurs adultes en Alpha/Fle. Leur objectif ? Découvrir des jeux de société aux règles courtes, pour des enfants de 7 à 12 ans, en lien avec les apprentissages et à

²⁵ Annexe 8, p. 41

²⁶ Annexe 9, p. 42

jouer en différentes configurations sociales : en solo, à deux ou en grand groupe.

- Le suivi et l'évaluation de l'équipe de formateurs externes : suivi de la délégation de certaines formations demandées à Ludeo et supervision de leur bonne réalisation par les formateurs indépendants dans la philosophie de Ludeo. Notamment, 5 Formations CEDD (janvier à juin), FELSI (15/03), Auxiliaires de l'enfance (6/09) ... Les formations ont lieu à l'espace Ludeo (voir convention d'occupation des locaux et utilisation des collections). Le projet a pour objectif d'assurer le suivi en collaboration avec les formatrices en répondant à leurs besoins, en ayant accès à leurs déroulés de formation et notes pour participants, en échangeant sur nos pratiques respectives, ... Participation à la séance de débriefing avec la CEDD et débriefing global le 27/05.
 - Dans le cadre de la mise en place d'un programme de sensibilisation des Institutrices de l'Ecole Normale De Brouckere à l'utilisation du jeu, organisation d'une séance de coaching individuel destinée à Edith Singleton. Présentation de différents jeux en lien avec différentes compétences exécutives, planification, flexibilité, inhibition cognitive, ...
- Planification de futures interventions
- **Rencontre préparatoire avec le SAES (Service accueil extrascolaire de Schaerbeek) pour définir les objectifs et modalités d'une conférence/Atelier Pro** sur les compétences abordées dans les jeux.
 - ✓ **Public** : animateurs et coordinateurs ATL et EDD.
 - **Discussions préliminaires sur un Workshop à destination des directions d'écoles du réseau CPEONS.** Les thèmes sont l'organisation du temps, le leadership partagé et stratégies de plan de pilotages (coaching - gestion d'équipes).
Prévision : février 2025
 - **Discussions sur la mise en place d'un partenariat avec le CBDP, la Maison de la Francité, l'asbl Réciproque et Ludeo pour valoriser et faire connaître nos services** (27/08) – Préparation d'une Journée participative en mars 2025 intitulée : « **À la découverte de 1001 trésors pour enrichir vos pratiques pédagogiques** »

✓ **Pitch :**

« Vous êtes enseignant·e, formateur·trice ou animateur·trice ? Vous êtes à la recherche d'idées ou d'activités pédagogiques ? Vous cherchez des ressources pour soutenir les apprentissages ou débattre d'enjeux citoyens ? Vous avez envie d'intégrer le jeu dans votre classe ou votre groupe ? Lors d'une journée participative et conviviale, La Maison de la Francité, l'asbl Réciproque, le CBDP (le Centre Bruxellois de Documentation Pédagogique) et Ludeo (le Centre de ressources ludiques de la COCOF) s'associent pour vous présenter leurs centres et leurs ressources à utiliser au sein de vos pratiques professionnelles. Albums jeunesse, documents pédagogiques, jeux de société, dispositifs d'animation, ... les thématiques à explorer grâce à ces outils sont infinies ! Tout au long de la journée, vous pourrez participer à divers ateliers dans une perspective d'échange et de conseil. »

- **Réunion préparatoire en vue d'une formation des enseignants-mentors des écoles de la COCOF** – cellule pédagogique – Wafae GARTI MOULKI (service Enseignement COCOF).
 - ✓ **Thème** : Jeux et apprentissages au sens large. Comment et pourquoi utiliser le jeu de société dans un contexte pédagogique, expériences et pratiques, échanges et débats sur les ressentis/exploitations...etc).
 - **Rencontre avec un professeur de psychopédagogie de l'École Normale Francisco Ferrer** pour l'organisation d'une séance de sensibilisation (organisée en 2025) à l'intérêt du jeu pour des étudiants-futurs instits de 1ère année (24/05)

7.4. Interventions en tant qu'experts

- Prix du jeu et du jouet : participation au jury présidant la sélection des jeux organisée par la **Fédération belge du jeu et du jouet** (12/06). Jury constitué de journalistes, spécialistes de la petite enfance, pédagogues, psychologues, représentants de ludothèques et de personnes passionnées de jeux et de jouets. Evaluation des jeux et des jouets dans différentes catégories présélectionnés par le jury composé d'une quinzaine de professionnels de la distribution du Jouet.
- Accompagnement de l'élaboration de la formation « Se jouer de la différence » avec **la_LuAPE et La ludothèque d'Eqla**_destinée aux ludothécaires bruxellois. Participation aux rencontres préparatoires mensuelles.

- Collaboration avec le Centre de Littérature Jeunesse (CLJ) pour la rédaction d'une ludographie intégrée dans une **médiagraphie « livres et jeux » sur le thème « se jeter à l'eau »**²⁷. L'objectif était de mieux outiller le corps enseignant (profs de philo et profs de sport) sur des thématiques comme le rapport à son corps, la peur du regard des autres, la pudeur... et ainsi favoriser l'adhésion des élèves du maternel et du primaire au cours de natation²⁸.
- Echanges sur le projet de création d'un pôle ludique porté par **FOR'J et Edulab**, centré sur le jeu et le numérique, à destination des enseignants, futurs enseignants, professionnels de la jeunesse... Les discussions ont porté sur la philosophie, les synergies, l'implantation, les partenaires possibles et le rôle potentiel de Ludeo et de la COCOF dans ce projet.

7.5. Accompagnements d'étudiants

L'accompagnement d'étudiants est aussi un service que nous offrons dans le cadre d'accompagnement de projets.

- Rencontre avec Gema Mugorewindekwé Honesta dans le cadre d'un TFE : Jeux sur le Cyberharcèlement. (1/08)
- Rencontre avec Virginie RENSON, dans le cadre de son TFE de bachelier Bibliothécaire-Documentaliste – « Intégration des ludothèques dans les bibliothèques publiques ». (2/05 et 9/07)

8. Espace Ludeo

8.1. Mission et services

L'espace Ludeo a pour mission de **soutenir et d'accompagner les professionnels** qui désirent utiliser le jeu dans leurs pratiques. À ce titre, il offre une série de services complémentaires :

- L'organisation de **séances de coaching ou discussions de fond** visant à accompagner les professionnels dans la mise en place de leurs projets ludiques (réflexion sur les objectifs et

²⁷ <https://www.calameo.com/read/00105764576bbd2ce0b61>

²⁸ Annexe 10, p. 42

moyens à mettre en œuvre, création de jeux, ...) et dans la ludification de leurs réunions/interventions auprès de leurs publics.

- L'organisation de **formations sur mesure** pour des acteurs de terrain impliqués dans un projet ludique et désireux d'acquérir des compétences, en matière d'animation et de mise en place de projets centrés sur le jeu.
- **Des conseils en matière de sélection et d'utilisation de jeux** ainsi qu'un service de **prêt gratuit** (environ 1800 jeux de société) dans le cadre des permanences hebdomadaires réservées aux professionnels.
- Cet espace est également utilisé pour les tests de jeux organisés dans le cadre de la **formation continuée des ludothécaires bruxellois**.

Cette année nous avons rencontré l'équipe CLJ, à plusieurs reprises en vue de partages de pratiques en tant que centres de ressources et plusieurs collaborations sont en cours.

En 2024, nous avons réfléchi à un programme d'actions destiné à booster la fréquentation de l'espace Ludeo. Certaines pistes ont déjà été réalisées, d'autres seront explorées en 2025.

- Recontacter les EDD dont le personnel a été membre de la ludothèque
- Organiser une/des Journée(s) Portes ouvertes pour associations/écoles du quartier, ...
- Recontacter les participants au workshop pour proposition d'un suivi du style : « Vous avez apprécié le workshop, cela vous a donné l'envie d'introduire le jeu dans vos pratiques mais vous ne savez pas trop comment faire, ... Venez nous voir ! »
- Contacter profs de psychopéda Haute Ecole, F. Ferrer. RÉALISÉ
- Organiser des ateliers thématiques mensuels « Découverte de jeux » (style tests de jeux pour les ludos BXL) pour les pros. RÉALISÉ
- Organiser des mini-sensibilisations du type de celle organisée à l'époque lors du Jette's gaming festival. RÉALISÉ avec l'intervention du 4/11 « Journée Jacques a dit » organisée par le CLJ
- Plus les capsules vidéo sur les adhérents de la ludo et leurs utilisations du jeu qui pourront en inspirer d'autres. Elles pourraient être axées sur diverses utilisations par un adhérent ou sur la présentation d'un ou plusieurs jeux utilisés Par qui ? Pour qui ?

8.2. Bilan quantitatif

- La **fréquentation totale** de notre espace, séances ponctuelles de **conseil**, séances de **coaching/accompagnement de projets, formations et permanences hebdomadaires** comprises s'élève à **546 personnes** accueillies au cours d'un total de **110 séances** (85% par rapport à 2023)
 - Nous avons organisé **18 séances de formations, tests de jeux et séances de coaching** pour un total de **155 personnes** (75% par rapport à 2023)
 - Par ailleurs, **17 rencontres ponctuelles** nous ont permis d'accueillir **72 professionnels** en demande de conseils dans le domaine ludique (120% par rapport à 2023)
 - Les **75 permanences hebdomadaires** du mercredi et jeudi après-midi ont permis la tenue de **309 séances de prêt et conseil** au cours desquelles nos **75 adhérents récurrents** ont emprunté environ **950 jeux** (83% par rapport à 2023)
- Les adhérents ayant fait appel à nos services sont principalement des **animateurs et intervenants en écoles de devoirs, associations de cohésion sociale et d'accueil extrascolaire** (39%). Nous avons également accueilli plusieurs **enseignants de maternelle, primaire et secondaire** et quelques **formateurs pour adultes** (15%). Plusieurs **logopèdes** (4%) fréquentent régulièrement notre espace, ainsi que quelques **ludothécaires bruxellois** (15%). Depuis 2023, l'accès à nos collections est aussi proposé aux **étudiants de l'enseignement supérieur** (5%).

En conclusion, nous constatons que le conseil lié à l'accompagnement de projets est en progression tandis que la fréquentation des permanences réservées au prêt et des formations diminue de 15 à 25%. Notons cependant que 129 personnes ont participé à nos formations/workshop prestés en dehors de l'espace Ludeo.

La baisse de fréquentation des permanences pourrait être imputée au fait que certaines associations ou institutions que nous avons formées ou accompagnées développent une certaine autonomie. Elles fréquentent des ludothèques plus proches de leur implantation et/ou constituent leur propre collection de jeux.

Nous constatons donc l'effet démultiplicateur de nos interventions qui ne saurait être uniquement reflété par des chiffres de fréquentation.

8.3. Bilan qualitatif

L'importance de l'espace Ludeo se confirme dans l'exercice de notre mission de valorisation du jeu de société moderne auprès de professionnels du monde socio-éducatif.

Cet espace nous permet en effet de sensibiliser ce type de public à l'intérêt du jeu de société comme support culturel et de le former à ses modes d'exploitation, lors de séances alliant pratique et réflexivité.

Nous notons que les personnes que nous formons à l'utilisation du jeu réinvestissent d'autant plus les notions et compétences développées qu'elles peuvent compter sur une personne relais au sein de leur association ou institution.

Nous poursuivons nos interventions en « 3ième ligne », c'est à dire dans la formation de formateurs qui accompagnent eux-mêmes leur équipe dans l'exploitation du jeu dans leurs pratiques professionnelles.

Nous avons également débuté une collaboration avec des formateurs indépendants que nous avons initiés à notre philosophie et vision de l'utilisation du jeu à des fins professionnelles. Nous leur avons délégué la prise en charge d'un cycle de formations que nous avions mené pendant huit années consécutives. Vu le succès rencontré, nous avons décidé de réitérer l'expérience en 2025.

8.4. Collection de jeux et organisation de l'espace

Les différents services organisés dans le cadre de l'Espace Ludeo nécessitent l'accès à une collection de jeux suffisamment riche et adéquate (constituée de plus de 1800 jeux), c'est-à-dire adaptée aux objectifs et publics des professionnels qui nous sollicitent. Par ailleurs, nous veillons à y inclure une majorité des nouveautés ludiques de qualité pour les présenter aux ludothécaires que nous aidons dans la constitution de leur propre collection. La découverte, l'analyse et l'acquisition de ces nouveautés nous permettent de renouveler les supports que nous utilisons lors des formations et de présenter aux participants des jeux qu'ils pourront eux-mêmes se procurer.

- Chaque année, nous développons et entretenons notre collection de jeux. Soucieux de mettre à la disposition des professionnels des jeux de qualité, nous **testons et analysons** des **nouveautés ludiques**. Nous achetons les jeux retenus parmi les jeux testés et nous recevons également des jeux des éditeurs intéressés à voir figurer l'analyse de leurs jeux dans les

articles rédigés de façon hebdomadaire dans le Deuzio. Tous les jeux sont ensuite équipés et encodés dans le catalogue informatisé accessible en ligne.

- L'arrivée de nouveautés nous amène à procéder à un élagage parmi les jeux plus anciens. Certains sont retirés en raison de leur vétusté, de la difficulté à les rééquiper ou de leur peu de succès. Ils sont déclassés du catalogue et font l'objet de dons (à des associations et écoles intéressées).
- Cette année, nous avons acquis, équipé et encodé dans le catalogue informatisé de notre espace, **104 nouveaux jeux** et nous avons sélectionné **38 jeux** qui seront soumis à l'approbation de l'équipe pour un **déclassement en 2025**. Actuellement, le nombre de jeux empruntables par le public s'élève à **1884 exemplaires**.
- L'arrivée en août d'une nouvelle collègue a permis de résorber le retard accumulé dans l'équipement des jeux. La procédure simplifiée pour le traitement des nouveaux jeux : encodage et équipement reste d'application puisqu'elle semble satisfaisante vu l'usage professionnel des membres.

8.5. Gestion administrative et technique

- Établissement des statistiques en matière de prêt, adhérents, collections de jeux et participation à la rédaction du Rapport d'activité.
- Établissement et transmission de l'inventaire des jeux au Service Budget et Comptabilité et à la personne responsable des assurances.
- Gestion du calendrier d'occupation de l'espace suivant la convention de mise à disposition de l'espace pour l'organisation de formations données par des formateurs indépendants en 2024.
- Visite annuelle du SIPP et suivi en fonction des remarques.
- Contacts avec le propriétaire et le service de Gestion de Bâtiments de la COCOF concernant les améliorations et/ou réparations à la Ludeo.

9. Relations internationales

- Depuis 2019, Laura Van Laethem assure la fonction de secrétaire de l'Association Internationale des Ludothèques (ITLA). En mars 2023, elle a été élue vice-présidente.

L'exercice de cette fonction l'a amenée à participer à 7 réunions de comité en ligne : préparations de l'AGM²⁹, webinars³⁰, organisation du prochain congrès international, gestion administrative de l'association. En 2024, le travail s'est principalement centré sur la mise à jour des statuts auprès des administrations belges. Le comité rencontre des difficultés à maintenir l'association de manière pérenne pour des raisons humaines. Peu de membres émettent le désir de reprendre certaines positions et certains membres du dernier comité ont démissionné. Une réflexion est en cours pour trouver des solutions en allégeant la partie administrative (exemples : avoir une association virtuelle et non plus implantée dans un pays fixe, supprimer certains rôles dans le comité...).

10. Études théoriques et réflexions

10.1. Réflexion sur l'application du nouveau décret de la FWB en lecture publique

- Un nouveau décret réorganisant le service de la lecture publique a été adopté le 18 octobre 2024 par la Fédération Wallonie Bruxelles. Il propose, dans la limite des crédits disponibles, des subventions forfaitaires complémentaires aux bibliothèques communales qui gèrent, notamment, une ludothèque (ou une médiathèque, une collection encyclopédique, des jeux vidéo et des activités en milieu carcéral). Ces moyens viseront à renforcer, pérenniser et soutenir les ludothèques eu égard à leurs missions et à la plus-value qu'elles représentent pour les citoyens. Dès à présent, la Bibliothèque centrale de la Ville de Bruxelles organise des réunions en y conviant les responsables des ludothèques impliquées dans ce nouveau réseau (10 ludos) et réfléchit à leur proposer des activités et des formations. Nous allons donc devoir tenir compte de cette nouvelle approche et si possible, établir des collaborations afin que le grand réseau des ludothèques bruxelloises, associatives et communales ne soit pas divisé mais au contraire renforcé. Des contacts sont pris avec la personne responsable de la mise en place de ce réseau.

²⁹ Annual General Meeting

³⁰ Exemples: "Gender perspective in playful devices", "Stonework Play", "Quality Standards" ...

11. L'équipe Ludeo

11.1. Gestion des outils

- Familiarisation à de nouvelles procédures :
 - Alfresco : nouvelle procédure d'introduction des demandes d'avis juridique (24/09)
 - Workflow : Procédure d'instruction des dossiers de subsides collectifs et de subsides cofinancés (24/10)
- Webinaires informatiques sur Teams et Connect me (17/01)

11.2. Formations continues

- L'équipe de Ludeo a participé à divers ateliers et formations administratives :
 - Réunions RESICOF sur charte graphique et e-réputation (23/01)
 - Atelier de suivi des cycles de réalisation avec les RH (22/02)
 - Formation à « la création de capsules vidéo » (4 et 8/03)
 - Formation aux procédures administratives (appel d'offres, BC, BE, DP...) dans le cadre d'un objectif de réalisation (22/05)
 - Formation à « la gestion de conflits » (6 et 7/06)
 - Formation « Wordpress » (10/07)
 - Formation à « l'accessibilité numérique et des documents » (17/10)
 - Formation à « la communication non violente » (4 et 5/11)
 - Participation à des webinaires informatiques : Teams et Connect me (17/01) ; la cybersécurité (29/05) ; Atelier Alfresco : procédure d'introduction des demandes d'avis juridique (24/09) ; Workflow : Instruire des dossiers de subsides collectifs et de subsides cofinancés » (24/10)
 - Etablissement d'une bibliographie sur le thème de la Règle – sélection et tests des jeux. (23/04)
 - Suivi des cycles de réalisation des agents : fixation d'objectifs, suivi et évaluation.
 - Recyclage secouriste (13/11).
 - Participation à 6 réunions de service et à 6 réunions de secteur de suivi de projets.
 - Participation à un teambuilding de la DA sur la réalité virtuelle (12/12)

- L'équipe de Ludeo a participé à divers ateliers et formations ludiques :
 - Formation « Hors-jeu ! Et si jouer ne s'improvisait pas » organisée par l'association professionnelle de bibliothécaires (FIBBC) (14/03)
 - Participation aux laboratoires d'adaptation de jeux donnés par Eqla³¹ rassemblant des ludothécaires, des ergothérapeutes et des personnes déficientes visuelles qui partagent leurs expériences afin de tester des jeux en cours d'adaptation (29/02 et 6/06).
 - Démo de jeux abstraits par l'éditeur Cosmoludo (11/07)
 - Participation à la journée d'étude « Pourquoi tu joues ? Le jeu vidéo, du salon à la salle de classe » organisée par Arts & Publics à Ixelles (27/11)
 - Tests de nouveautés ludiques en équipe : **une centaine de nouveautés ludiques ont été testées** et analysées en équipe. Ces tests requièrent un **travail de veille** permanent, ils nous permettent de « rester à la page » et de sélectionner les jeux qui :
 - ✓ Entreront dans nos collections,
 - ✓ Seront présentés aux ludothèques bruxelloises
 - ✓ Intégrés à nos formations
 - ✓ Chroniqués dans la presse.
 - Visites de showrooms et découvertes de nouveautés ludiques : Le Zap à LLN (19/03 et 14/10), Asmodée (28/10 et 06/11)
 - Participation au Ludoweekend organisé par Ludo asbl afin de découvrir et tester les nouveautés et élire les nominés pour le label Ludo de l'année (10-11 et 12/05)

³¹ Annexe 11, p. 43

12. Annexes

Annexe 1 – Roll Up « Où jouer à Bruxelles »



Annexe 2 – Mini Roll Up pour la promotion des services de Ludeo



Annexe 3 – Test et analyse de jeux avec les ludothèques bruxelloises



Annexe 4 – L'Animation ludique : pratiques et réflexions





Annexe 5 – Découverte des jeux nominés au Label Ludo à la ludothèque Woluwe Gaming Society



Annexe 6 – Les Rencontres Jeu T'aime







Annexe 7 – Workshop : La règle en jeu





Annexe 8 – Formation à la Maison de la Francité





Annexe 9 - Journée de formation pour les éducateurs de l'Institut Emile Gryzon



Annexe 10 – Médiagraphie « Se jeter à l'eau » en collaboration avec le CLJ

NAN MAIS À L'EAU, QUOI !

Plough Party
Un jeu de Heinz Meister
édité par Cocktail Games
A partir de 6 ans pour 2 à 6 joueurs

Plough Party est un jeu de bluff et d'entourloupe dont le but est de faire tomber à l'eau les pions de ses adversaires, gentiment alignés autour de la piscine en début de partie.

Le twist : on ne sait pas qui est qui et c'est en observant les manœuvres et les manigances des autres que l'on parviendra à le deviner afin de cibler les bons pions. Chacque et pincement incorrect, le jeu tourne en dérisoire et relativise le fait de tomber à l'eau sur un mode jubilatoire. Par extension, il interroge son rapport à la perte de maîtrise, à la chute, à la peur de l'autre, à l'empathie.

TÊTE LA PREMIÈRE !

Sous l'Océan
Un jeu de Anja Malinowski & Marcus Meige
édité par Gigamic
A partir de 5 ans pour 2 à 4 joueurs

En quête de précieuses perles blanches, plongez tête la première dans une des quatre mares de poche indiquée par le lancer de dés pour y ramasser les perles et les échanger.

Tout après leur venue, vous pouvez décider de remonter à la surface et ainsi assurer vos gains en sauvegardant votre butin. Ou choisir de rester sous l'eau pour piocher et accumuler toujours plus de jetons.

Mais attention, le requin rôde ! A chaque fin de tour, un lancer de dés oriente vers une zone, et vers les plongeurs courageux - mais pas fous ! - qui décampent en renonçant à leurs trésors. Alors, stop ou encore ? Jusqu'à quel point oserez-vous prendre des risques et jouer avec la peur des profondeurs ?

Un jeu en eau trouble, fun et tendre, avec un plateau de jeu interactif et astucieux dans lequel vous plantez votre petit baigneur qui disparaît ainsi symboliquement à moitié sous l'eau. De quoi mettre votre sang froid et votre tolérance à l'incertitude à rude épreuve.

AU BOUT, IL Y A LA MER.

Planche des pirates
Un jeu de Benoit Turpin, Florian Sireix
édité par The Flying Games
A partir de 5 ans pour 2 à 4 joueurs

Mi-moussaillon, mi-éléphantau, les pirates souponnés de vol par le capitaine sont soumis au supplice de la planche, tendue en porte-à-faux au-dessus des flots. Seul un fragile point d'attache aînante la retient au pont du bateau.

Chacun révèle l'un après l'autre les objets dérobés. Si ce faisant il réussit à faire basculer la planche, le capitaine furieux vous punira immédiatement : vous avancez votre figurine sur votre planche, mettant à mal son équilibre, de plus en plus précaire. Mais plus vous retournez de cartes sans vous faire prendre, plus vos adversaires poseront de cailloux à l'extrémité de leur planche, les empêchant ainsi de la chute, loi de la physique oblige. Alors, qui tombera à la faveur lorsque la force de l'amitié cédera ? Vous ou un autre ?

"L'envie d'y aller le dispute ici à la peur de la chute, mettant au défi les joueurs de gérer des états émotionnels contradictoires. Une expérience ludique décalée qui a la vertu de reconnaître cette complexité, et peut-être de l'apaiser ?

Ô MON TRÉSOR !

Deep Sea Adventure
Un jeu de Jun Sakaki
édité par Onk Games
A partir de 8 ans pour 3 à 6 joueurs

Sous une tulle sous-marin, une ligne de jetons trésor stylisés symbolise le théâtre de cette chasse aux trésors océanique.

Dans un premier temps, au gré d'un jet de dés, les plongeurs descendront de jeu dans leurs trous. Si vous êtes sourd à l'appel au passe des jetons, de plus en plus précieux à mesure qu'on s'éloigne de la surface.

Cela enrichit les plongeurs mais les alourdit, les obligeant à pomper de plus en plus dans la réserve d'oxygène commune, au risque de se retrouver à court ! Le tout sera donc de décider du bon moment de bascule entre la descente fructueuse et la remontée libératrice ou pas.

Simplement excellente, cette simulation de plongée en eaux profondes nous montre le conflit entre les injonctions émotionnelles (peur, appétit du gain...) et les paramètres objectifs (niveau d'oxygène, profondeur, lestage...). A chacun de faire la part des choses pour trouver son équilibre.

Annexe 11 – Labo jeux chez Eqla

