

Association  
des Ludothèques  
Françaises

*Un autre regard sur le jeu.*

Rapport d'activité  
de l'année 2022.

# I-MISSIONS ET ORIENTATIONS

Rappel des missions de l'ALF, qu'elle porte en cohérence avec le projet politique :

## 1- Une mission de soutien, d'animation et de développement du réseau.

*Cette mission a pour objectif de soutenir et d'animer le réseau en place, et de favoriser son développement, notamment celui de nouvelles structures. Cette mission concerne aujourd'hui les actions suivantes réalisées au regard des orientations 2019-2022 :*

- mise en réseau et animation :

il s'agit d'**informer** et de **mettre en contact** les membres du réseau et de favoriser les **échanges** de pratique et les relations d'**entraide** : lettre infos, site, réseaux sociaux, réunions entre ludothèques, entre ALF régionales...

- accompagnement personnalisé

il s'agit d'**accompagner les demandes** individuelles (porteur de projet, ALF régionales...) et les **accompagneurs** de projet (ALF régionales...)

- état des lieux du réseau et de son environnement :

il s'agit de se donner les moyens d'avoir une meilleure **connaissance du réseau et de son environnement**, du maillage du territoire, de la description objective des équipements, de leurs effets sur les publics et les territoires. Cette connaissance va s'actualiser à partir de différentes sources : veille réseaux sociaux et médias, échanges réguliers, fichier Kanas, enquêtes complémentaires, croisement de données avec les institutions, études...

- pilotage de projet :

il s'agit de **mettre davantage en avant les actions de visibilité** de l'expertise des ludothèques avec le pilotage d'actions comme la fête mondiale du jeu, la sélection des ludothécaires et les partenariats éditeurs; ainsi que **les actions de mutualisation** comme la base de données collaborative Wikiludo, la mise à disposition de l'agrément de service civique et les actions partenariales (Rue aux enfants ; Joue, Pense, Parle ; charte pour la mixité des jouets...)

- formation des bénévoles :

Il s'agit de favoriser la **montée en compétences** des bénévoles impliqués au sein du réseau et à en démultiplier les moyens avec des formations aux enjeux du métier, à la gestion de projet, d'association, aux outils et aux positionnements de l'ALF.

## 2- Une mission d'animation de travail créatif, d'expérimentation et de formation.

*Ce travail est transversal. Il a pour finalité d'enrichir la réflexion autour des ludothèques et de leur environnement, des notions de jeux et de jouer, et de leur place dans les sociétés dans*

*lesquelles ils s'inscrivent. Cette mission concerne aujourd'hui principalement l'action de formation réalisée au regard des orientations 2019-2022 :*

- Développement du projet de formation

Que ce soit pour la formation "catalogue", la formation "d'Eté", la formation "à la demande", le projet global devra être **actualisé** au regard des documents structurants, de la démarche d'éducation populaire de l'ALF, des nouveaux enjeux du réseau et du cadre légal. L'ALF s'inscrira davantage dans une dimension nationale mais de proximité, elle s'attachera à répondre aux **demandes locales** et à se positionner comme **ressource** pour les autres organismes de formation tel que Uniformation, le CNFPT, l'ABF, l'ENSSIB...

### **3- Une mission de création et de diffusion d'outils et de procédures.**

*Ce travail s'effectue à la fois en direction des ludothèques et des différents niveaux d'ALF. Il a pour but de mettre en cohérence notre réseau, de centraliser nos ressources, et d'optimiser notre fonctionnement en mettant en place des outils et procédures rendant le travail plus efficace. Cette mission concerne aujourd'hui l'action de création et de recensement de ressources internes, externes et leur diffusion réalisée au regard des orientations 2019-2022 :*

- Outils internes

L'ingénierie d'outils cherchera à améliorer les outils Wikiludo et Kanas.

- Ressources internes

L'ALF cherchera à produire des **ressources** communes et partagées au réseau : guide du porteur de projet, collecte et diffusion d'actions modélisables, actes de la Formation d'été, ressources apportées par le réseau et son environnement, élaboration d'un ouvrage de référence, poursuite du projet de labellisation, études, conjointement à un travail avec les financeurs et les organismes de formation.

- Ressources externes

Des ressources externes seront mises à disposition du réseau : ESAR, Pédagojeux...

Une implication dans des espaces de recherche scientifique concernant le secteur sera attendue (ex. participation au pilotage du travail de recherche mené par l'Université Bordeaux-Montaigne sur la question de "Ce que le jeu fait aux familles" ...).

### **4- Une mission de représentation, de veille et d'influence.**

*Ce travail s'effectue en direction de réseaux, d'institutions, ou instances reconnues comme ayant trait au jeu et à l'action des ludothèques, ou que nous identifions comme pertinent au regard de notre action. Cette mission concerne les actions suivantes réalisées au regard des orientations 2019-2022 :*

- Veille institutionnelle et partenariale

Afin de mieux connaître son environnement et l'actualité des enjeux sociétaux, l'ALF réalisera une veille institutionnelle et partenariale.

- Formalisation du discours

A partir de la connaissance du réseau mais aussi des contenus structurants déjà élaborés au sein de l'ALF, il s'agira d'élaborer un discours. Et ceci vaut à la fois pour l'ALF et les ludothèques. Ce message concernera la transmission d'informations objectives qui visent à faire connaître le réseau ou la transmission d'un plaidoyer qui vise à obtenir du soutien pour le réseau. Il portera sur les valeurs, les dimensions sociale, éducative et culturelle de la ludothèque et sa capacité à aborder de nombreuses problématiques sociétales : isolement, parentalité, éveil de la petite enfance, culture, handicap, lien social, genre...

- Mise en forme et diffusion

Pour permettre sa diffusion, nous œuvrerons également à une mise en forme du discours, des supports, et des canaux en fonction des enjeux identifiés et des interlocuteurs choisis. La diffusion se fera à travers des supports ou en représentation directe et sera à destination des gestionnaires, des ludothécaires, des publics, des financeurs, des autres partenaires existants et potentiels (acteurs du jeu, autres acteurs : Education Nationale, Education Populaire, Association des Bibliothécaires de France, Éducateurs, acteurs de la parentalité, scientifiques...).

# II-ACTIVITÉ

# 1- Une mission de soutien, d'animation et de développement du réseau.

## **1.1. MISE EN RESEAU ET SOUTIEN :**

### **1.1.1. Le contexte de 2022**

L'année 2022 a été pour de nombreuses ludothèques celle de la reprise d'une activité « habituelle » suite à la période de pandémie, dans des conditions assez différentes en fonction des structures et des territoires.

L'ALF a donc elle-aussi pu reprendre les chantiers en cours avant la parenthèse du covid-19 qui avait amené d'autres priorités. Cependant, cette reprise a été quelque peu ralentie par l'arrêt puis le départ de l'ancien directeur en début d'année, et la restructuration de l'ALF, la période de recrutement et celle de prise de poste qui ont suivies. A la fin de l'année 2022, les conditions semblaient cependant réunies pour aborder avec confiance l'année 2023.

### **1.1.2. La transmission d'informations**

- La lettre d'information

La diffusion de la lettre d'information mensuelle « Les infos de l'ALF » via la solution de publipostage en ligne Mailchimp s'est poursuivie en 2022, avec 12 publications (2 en mars en raison de l'actualité et une en juillet-août). Envoyé très largement au réseau, chaque numéro est également consultable sur le site et sur la page Facebook de l'ALF.

- Les réseaux sociaux

L'activité de l'ALF sur Facebook s'est poursuivie en 2022, en s'efforçant de maintenir un rythme moyen d'environ cinq publications par mois. La présence sur Facebook permet également une veille portant sur l'activité des ALF régionales présentes sur le réseau, sur les publications des partenaires et des autres acteurs du jeu, et sur les interrogations des ludothécaires exprimées dans le nouveau groupe « Entre ludothécaires », qui a remplacé, à l'initiative de l'ALF, le groupe obsolète « Communauté des ludothécaires ». Fin 2022, la page Facebook comptait 1658 followers.

Nous avons également pris la décision de supprimer notre compte Twitter, faute de temps à lui consacrer, mais aussi en raison de l'évolution du réseau social.

- Le site

Les dysfonctionnements apparus sur le site fin 2021 ont été corrigés courant 2022. Ceci a été l'occasion d'une rapide restructuration, afin de faciliter l'accès aux informations. Le site est toujours mis à jour régulièrement, notamment en ce qui concerne les offres d'emploi, de stage et de service civique, les informations concernant les ALF régionales, les documents produits par l'ALF.

### 1.1.3. Les porteurs de projet

Toute l'année, les ALF répondent aux sollicitations des porteurs de projet, quels qu'ils soient, et c'est sans compter ceux que les ALF régionales accompagnent. En fonction des échanges, des conseils sont donnés et une orientation en région est effectuée.

Le livret réalisé en 2019 "Porter un projet de création de ludothèque" permet aux porteurs de projet de s'appuyer sur une base solide et de solliciter l'ALF sur des questions plus précises. Une trentaine de porteurs de projet nous ont ainsi sollicités en 2022.

### 1.1.4. Les ludothèques

Les ALF accueillent, conseillent, orientent, diffusent et transfèrent des informations auprès des ludothèques. Elles les accompagnent dans l'utilisation des outils internes (Wikiludo, Kanas...).

L'ALF nationale est ainsi sollicitée par mails ou par appels téléphoniques pour des questions très diverses, portant par exemple sur le métier de ludothécaire et les formations pour y accéder, les réglementations applicables aux ludothèques, les techniques de ludothéconomie, les événements du réseau, ou encore sur des points théoriques liés au jeu. En 2022, cette tâche s'est vue fortement allégée, du fait de la quasi-disparition des questionnements liés au contexte sanitaire, et probablement avec la mise en ligne de ressources par l'ALF.

### 1.1.5. Les ALF régionales

- La réunion des ALF

La réunion des ALF s'est déroulée en présentiel sur deux journées les 21-22 novembre.

Cette rencontre a pour objectif de faciliter l'interconnaissance, la dynamique du réseau et de trouver collectivement des pistes pour le réseau. Cette année, il a été question des besoins des ludothèques sur les territoires, des leviers pour les ALF régionales, de la décentralisation des actions de l'AF nationale et des outils de communication en intra.

9 personnes étaient présentes représentant les 6 régions suivantes : Auvergne Rhône-Alpes, Nouvelle Aquitaine, Bretagne, Grand Est, Sud PACA et Occitanie. Les régions Ile de France, Normandie, Bourgogne Franche Comté et Hauts de France sont excusées.

La baisse de participation par rapport à l'année précédente s'explique par les difficultés rencontrées par certaines régions, mais aussi par un manque d'outils de communication entre les ALF.

Il a donc été décidé lors de cette réunion de mettre en place un outil commun, en l'occurrence un serveur Discord, pour permettre une communication plus facile en intra. Un temps de formation sera proposé pour permettre à tous.tes de s'approprier l'outil.

- L'aide à l'accompagnement

En 2022, un « Guide d'accompagnement des Porteurs de Projets » a vu le jour et a été diffusé aux régions afin de leur donner davantage de ressources pour l'exercice de cette fonction partagée avec l'ALF nationale.

- Le soutien individualisé

Certaines ALF régionales ont également demandé conseil et soutien dans leur fonctionnement. Des pistes ont également été soulevées pour la réactivation de régions en sommeil.

#### **1.1.6. La commission Réseau**

Le travail de la commission Réseau a été mis entre parenthèses en 2022, en raison du surcroît de travail pour l'équipe salarié et de l'arrivée de la nouvelle coordinatrice administrative. Pour les mêmes raisons, l'information aux ALF régionales des adhésions prises dans leur région, initialement prévue à un rythme mensuel, a été plus sporadique.

La commission reprendra cependant début 2023, en conservant ses missions, telles que présentées dans le rapport d'activité de l'année 2021.

### **1.2. ETAT DES LIEUX DU RESEAU ET DE SON ENVIRONNEMENT**

#### **1.2.1. La veille**

- Réseau

Notre première connaissance du réseau s'appuie sur l'outil Kanas qui, grâce au formulaire de renseignements demandé pour chaque adhérent, nous donne chaque année une représentation de l'état des lieux.

Les informations proviennent également des échanges directs que l'ALF peut avoir avec les ludothèques ou avec les ALF régionales par mail, téléphone ou à travers les réseaux sociaux.

- Environnement

Le travail de veille se poursuit et porte sur des politiques publiques, des questions légales et de l'actualité des acteurs d'autres secteurs. Il a été réalisé par la recherche d'informations en ligne, l'inscription à des lettres de diffusion et en participant à des congrès réalisés par des institutions publiques.

### **1.3. PILOTAGE DE PROJET :**

#### **1.3.1. La Fête Mondiale du Jeu**

Depuis 1999, l'ALF organise et coordonne la Fête mondiale du Jeu. Depuis 2009, cet événement s'inscrit dans le cadre de la journée mondiale internationale du World Play Day, mise en place par l'association internationale des ludothèques (ITLA) dont la date est fixée au 28 mai. Pour des raisons d'accessibilité au public, cette journée est généralement célébrée en France le samedi le plus proche du 28 mai, soit le 27 mai 2022.

Comme chaque année, l'ALF a sollicité des parrainages institutionnels et diffusé un visuel et des affiches auprès du réseau. En 2022, elle a également mis en place sur son site une carte permettant de référencer les manifestations s'inscrivant dans le cadre de l'événement (action qui a été possible grâce au travail des volontaires bénévoles pour la veille et l'enregistrement des événements). Plus de 140 événements ont été inscrits sur cette carte.

L'ALF constate cependant que les difficultés d'évaluation de l'événement perdurent, principalement en raison du peu de retours de bilans de la part des ludothèques suite au

questionnaire envoyé en juin (33% seulement des ludothèques qui avait enregistré leur action sur la carte ont répondu). Il est ainsi difficile de rendre visible la portée de l'action pour les partenaires potentiels.

Le travail prévu avec la commission Pilotage de projet n'a pas pu être mené en 2022, car la situation de sous-effectif a amené d'autres priorités en début d'année. Il sera cependant relancé en 2023.

### **1.3.2. La sélection des ludothécaires**

La Sélection des Ludothécaires s'est poursuivie en 2022.

Les objectifs en sont toujours les suivants :

- De mettre en avant l'expertise et le savoir-faire des ludothécaires dans le choix et l'analyse des jeux et jouets.
- De créer des passerelles avec le monde du jeu et le monde du jouet, en mettant en avant le rôle que jouent les ludothèques auprès du public.
- De proposer une vision différente du jeu de règle, davantage tournée vers le grand public.

Suite aux retours des années précédentes, nous avons précisé les modalités de proposition des jeux. A partir des propositions des adhérents, une sélection a été effectuée par le comité et soumise à un vote du réseau. Quatre jeux ont ainsi été primés en 2021, un dans chaque catégorie de la classification ESAR (voir ci-dessous).

L'annonce du prix a été faite lors du Festival des jeux de Vichy, pendant le weekend professionnel, et les jeux ont été présentés au grand public par l'ALF-AURA le weekend suivant, avec des retours très positifs qui nous confortent dans l'utilité de la démarche.

# Sélection Des Ludothécaires 2022



Catégorie « Jeu d'Exercice » :  
Inny Bin



Catégorie « Jeu Symbolique » :  
Garage Popup



Catégorie « Jeu d'Assemblage » :  
Trigonos Maxi



Catégorie « Jeu de Règles » :  
Unlock! Kids

## 1.3.3. Le relai ou co-portage de projets

### ● L'agrément national de service civique

L'ALF a de nouveau renouvelé son agrément collectif de Service civique pour permettre aux ludothèques adhérentes de recevoir des volontaires dans leur structure sans avoir à effectuer elles-mêmes la démarche. Au vu de la demande croissante du réseau, l'ALF a demandé et obtenue 3 contrats supplémentaires pour l'année 2023.

En 2022, 9 volontaires ont été accueillis dans les ludothèques du réseau sur les deux missions proposées : 5 sur la mission « Soutenir, accompagner et informer sur la pratique du jeu vidéo en ludothèque » et 4 sur la mission « Promouvoir l'égalité de genre à partir de l'activité ludique ». La répartition sur les missions est plus homogène par rapport à 2021, qui montrait une plus grande participation à la mission sur la pratique du jeu vidéo. Des ludothèques n'ayant pas pu obtenir de contrat (tous ayant été pourvus) ont été orientées vers d'autres organismes possédant un agrément collectif accessible aux ludothèques.

Comme en 2022, les bilans de service civique ont donné un retour positif de ce volontariat, du côté du volontaire comme de la structure d'accueil. Les volontaires ont pu travailler de nouveaux projets et réfléchir à de nouvelles activités, ce qui a souvent permis aux ludothèques de renouveler leurs activités.

Cependant, l'évolution institutionnelle du dispositif interroge quant à la pérennité et la pertinence de celui-ci.

### ● Joue, Pense, Parle

Le partenariat avec le réseau d'orthophonistes engagés pour la promotion du jeu libre a abouti, après une phase d'expérimentation et avec le concours de ludothèques du réseau et de leurs adhérents, à la création du livret « Un Bac à jouer à la maison ».

#### **1.4. LA FORMATION DES BENEVOLES**

Concernant les bénévoles des ludothèques, ceux-ci ont cette année encore pu participer gratuitement aux formations du catalogue.

Les temps de formation des bénévoles des ALFs se sont cette année déroulés en marge des temps forts de la vie associative de l'ALF (AG, Formation d'été, Réunion des régions), des temps de travail des commissions, ou des grands événements du monde ludique (festivals). En effet, le constat lors des années précédentes était celui de la difficulté à mobiliser les bénévoles sur des temps spécifiques. Des temps de formations plus courts ont donc été mis en place pour faciliter l'appropriation par le réseau du discours de l'ALF, de ses actions et des outils qu'elle propose, et pour transmettre les informations collectées dans son travail de veille.

Enfin, l'implication des bénévoles dans les commissions est également considérée comme un temps de formation dans une démarche d'éducation populaire.

## 2. Une mission d'animation de travail créatif, d'expérimentation et de formation.

### 2.1. LE PROJET DE FORMATION DE L'ALF

Suite à l'obtention, de la certification Qualiopi en décembre 2020, l'ALF doit mettre en application un certain nombre de protocoles, ce qui alourdit un peu la charge de travail nécessaire.

### 2.2. LE CATALOGUE DE FORMATION

#### **2.2.1. Le programme**

Le programme de formation 2022 de l'ALF comportait 20 thématiques, regroupées en 7 modules :

- 1- Construire et développer un projet
  - Les fondamentaux
  - Construire un projet de ludothèque
- 2- Donner à jouer
  - La classification des jeux selon le système ESAR, base
  - Les discriminations de genre à l'épreuve de la ludothèque
  - Les postures d'accueil et d'accompagnement au jeu
  - Aménager des espaces de jeux adaptés
- 3- Favoriser les mises en jeu
  - Les spécificités du jeu Symbolique
  - Les spécificités du jeu d'Assemblage
  - Les spécificités du jeu de Règles
  - Proposer du jeu de rôle sur table
- 4- Gérer le fonds de jeux.
  - Constituer et maintenir un fonds de jeux
  - Organiser un système de prêt
- 5- Valoriser son projet
  - Porter et défendre le projet de la ludothèque
  - Communiquer sur son projet
  - Organiser un événement ludique
- 6- Accompagner les publics
  - Organiser une ludothèque « handiaccueillante »
  - Les atouts de la ludothèque dans le soutien à la parentalité
  - L'importance du jeu dans la petite enfance
  - Jeu, ludothèque et école
  - Inviter au jeu des personnes âgées.
- 7- Faire réseau : la Formation d'été des ludothécaires
  - Mythes et légendes autour du jeu vidéo

31 journées de formation étaient initialement prévues. Le tableau ci-dessous permet de mesurer la différence entre ce qui était prévu et ce qui a été réalisé.

	Nbre de journées prévues	Nbre de journées réalisées
Formations du catalogue, au siège ou en région parisienne	22	16
Formations du catalogue, en visioconférence	1	1
Formations du catalogue délocalisées	3	2
Formations d'été	5	5

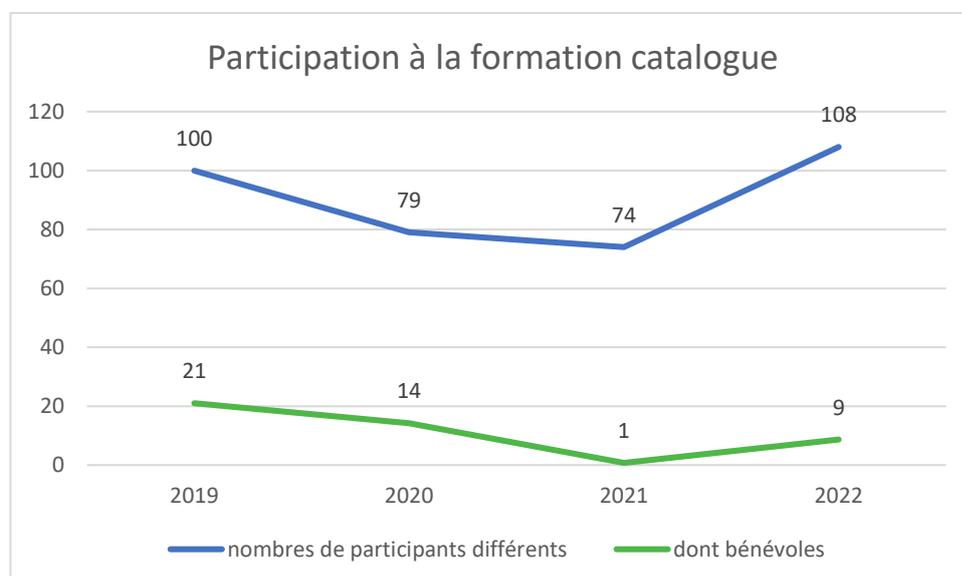
Les 7 journées de formation annulées l'ont été faute de participants en nombre suffisant. L'une était une formation délocalisée encore organisée selon les modalités de 2021. Le module entier « Favoriser les mises en jeu » s'étant vu annuler faute de suffisamment de participants nous invite à questionner la pertinence de celui-ci si le constat devait être le même en 2023.

Conformément à ce qui avait été décidé en 2021, les modalités de la formation délocalisée ont été repensées pour plus de souplesse pour organiser les formations en régions, à l'initiative des ALF régionales (ou des ludothèques pilotes, en l'absence de structure régionale).

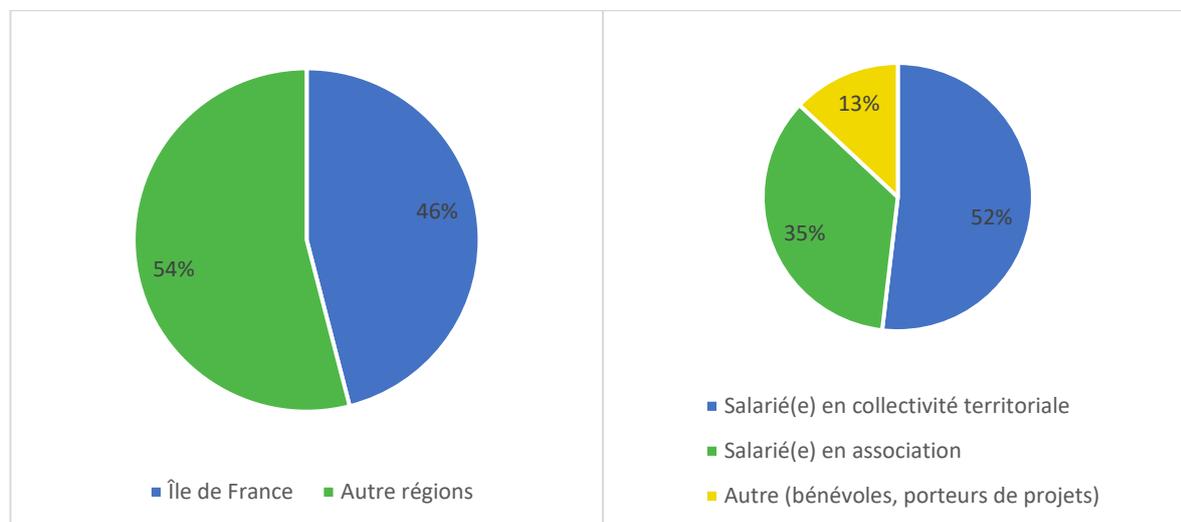
### 2.2.2. L'équipe de formateurs

L'équipe de formation est composée de salarié-es et bénévoles formé-es de l'ALF ainsi que d'intervenant-es extérieur-es qui adhèrent à notre projet et ont choisi par ce partenariat de soutenir le réseau des ludothèques françaises. Chaque structure ou personne est reconnue pour sa spécificité vis-à-vis d'un thème et la qualité de ses interventions. En 2022, l'équipe de formateurs et formatrices de l'ALF a travaillé en partenariat avec Rolande Filion, Illudie, Les Enfants du Jeu, FM2J et le Centre Ludique de Boulogne-Billancourt.

### 2.2.3. Le bilan des journées 2022



Les 19 journées réalisées (hors Formation d'été) ont réuni 108 personnes différentes (100 en 2019, 79 en 2020, 74 en 2021) dont 8% étaient bénévoles (2021 1%, contre 18 % en 2020!), ce qui représente 166 "journées-stagiaires" (126 en 2021, 151 en 2020, 193 en 2019). La moyenne des stagiaires par journée était de 8,7 (7,3 pour 2020 et 2021 ;8,4 en 2019).



Provenance et activité professionnelle des stagiaires en 2022

L'origine géographique des stagiaires montre une prédominance de l'Île de France très marquée par rapport aux autres années. En plus de la facilité d'accès et de la réduction des coûts (les stagiaires en dehors de l'Île de France devant prévoir des coûts de déplacements plus conséquents et de logements), cela s'explique par le nombre élevé de formations en Île de France par rapport aux formations délocalisées.

13% des stagiaires avait moins d'un an d'expérience en ludothèque, et 11% plus de 10 ans.

En 2022, 97% des stagiaires ont déclaré que les formations de l'ALF avaient répondu à leurs attentes.

## **2.2. LA FORMATION D'ETE**

La formation d'été, initialement prévue à l'automne 2020 mais reportée en raison du contexte sanitaire a pu se dérouler cette année à Paris du 27 juin au 1er juillet. Le nombre de participants a été exceptionnellement faible, avec seulement 18 participants. Le choix de la thématique, « Mythes et légendes autour du jeu vidéo : des effets induits spécifiques ? » semble être la principale raison de cette faible participation, nombre de ludothèques ne se sentant pas concernées ou ne souhaitant pas se diriger vers une proposition de jeu vidéo.

Les bilans des participants ont cependant été positifs, avec 100% de réponse aux attentes des participants. Les actes de cette formation ont été diffusés sur le site et dans la lettre d'information en décembre 2022.

Concernant l'avenir de la formation d'été, une enquête a été réalisée auprès du réseau, qui amènera à une rénovation du projet pour 2024 (l'organisation de la formation d'été 2023 étant déjà engagée en 2022).

## **2.2. LES FORMATIONS A LA DEMANDE**

L'ALF animée cette année moins de formations sur site qu'en 2021, avec 5 journées de formation (contre 13 en 2021, 7 en 2020). Ceci tient sans doute d'une part à la reprise des formations catalogue, mais répond aussi à un recentrage de notre positionnement sur cette offre : nous avons en effet choisi de renvoyer vers nos partenaires quand les formations portaient sur des projets qui ne nous semblaient pas véritablement correspondre à nos missions.

A cela, il convient d'ajouter 2 journées d'intervention dans le cadre de la formation DU/LP « Médiation par le jeu et gestion de ludothèque » (Bordeaux)

## **3- Une mission de création et de diffusion d'outils et de procédures**

### **3.1. WIKILUDO**

En 2022, la base a poursuivi son développement, avec l'ajout d'environ mille notices, dépassant ainsi les 4500. Les échanges avec le prestataire Decalog ont connu un regain et laissent entrevoir un renouvellement, malgré un retard pris en raison de l'arrêt-maladie longue durée du responsable de la société. En décembre 2022, une plateforme test a été présentée à l'ALF. Si celle-ci est satisfaisante, les notices Wikiludo seront importées sur la nouvelle plateforme qui sera ensuite présentée au réseau.

### **3.2. LE PROJET LABEL**

Suites aux travaux d'expérimentation conduits avec les étudiants de la formation « Médiation par le jeu et gestion de ludothèque » de l'IUT Bordeaux-Montaigne, la commission a poursuivi son travail en reprenant l'état des travaux à la lumière des retours obtenus.

Le travail de la commission et de l'équipe a porté sur 3 axes :

- Une reprise (ou tentatives de reprise) du dialogue avec les partenaires financiers des ludothèques actuels (CNAF) ou potentiels (Ministère de la Culture).
- L'étude de la possibilité de faire appel à un accompagnement pour la réalisation du projet de label. Après examen des propositions faites, l'ALF a cependant décidé de ne pas donner suite, celles-ci ne semblant pas correspondre à notre besoin.
- Être enfin, sur l'élaboration d'une grille d'évaluation comportant critères et indicateurs pour l'obtention du label à ses différents niveaux.

C'est suite à l'aboutissement de ce dernier travail que le CA de l'ALF a pris la décision de convoquer une Assemblée générale extraordinaire consacrée à la validation de cette grille, qui nous est indispensable pour pouvoir ensuite négocier avec les financeurs de l'ALF et des ludothèques.

### **3.3. KANANAS**

Comme chaque année, il a été nécessaire de former le réseau à l'utilisation de cet outil, c'est pourquoi Kanas a été présenté pendant l'AG et la réunion des ALF en plus des autres échanges individuels et collectifs qui ont eu lieu pendant l'année.

L'amélioration du renseignement des informations les concernant par les ludothèques dans leur Espace perso est en effet un enjeu fort pour rendre visible le réseau tant du point de vue quantitatif (nombre, répartition...) que qualitatif (type de publics, de partenariats...). En 2022, un état des lieux des ludothèques a été effectué grâce à Kanas. L'outil permet également de donner une visibilité aux ludothèques adhérentes pour le grand public, via la [carte interactive](#) générée à partir des informations entrées par les ludothèques.

Néanmoins cet outil technique « tout en un » a démontré ses limites et notamment à propos de l'établissement de statistiques. De nouvelles pistes seront envisagées en 2023.

### **3.4. RESSOURCES**

#### **3.4.1. Livret « Demander l'agrément Jeunesse et Education Populaire »**

Suite à la réforme de l'agrément « Jeunesse et Education Populaire », un livret a été réalisé et diffusé, pour inciter les ludothèques à demander, ou renouveler, cet agrément, et leur faciliter la démarche.

#### **3.4.2. Le thésaurus**

En sommeil en 2020, la commission n'a pu être relancée en 2022.

## **4- Une mission de représentation, de veille et d'influence**

### **4.1. VEILLE INSTITUTIONNELLE ET PARTENARIALE**

L'ALF mène un travail de veille, qui lui permet à la fois de se tenir informée sur les évolutions sociétales liées au jeu, aux politiques publiques, et de manière générale à tout ce qui est susceptible d'affecter la vie des ludothèques et des ludothécaires, de relayer des informations au réseau, mais aussi de se positionner quand c'est opportun pour défendre l'intérêt des ludothèques et de la vision du jeu qu'elles défendent.

Cette veille passe par le suivi des fils d'actualités et des informations relayées par les adhérents, les réseaux connexes et les partenaires, par la présence sur le réseau social Facebook, et par une présence régulière aux événements importants organisés par les différents réseaux.

L'année 2022 a surtout été marquée par le suivi et la participation aux actions en faveur de la reconnaissance culturelle du jeu de société portée par la Société des Auteurs de Jeux, dont le point culminant a été la rencontre d'un groupe de députés et assistants parlementaires intéressés par le projet à l'Assemblée Nationale en décembre 2022.

## **4.2. RELAIS D'INFOS**

L'ALF a relayé de nombreuses informations du CNAJEP et du mouvement associatif sur leurs propres actions et leurs prises de position au regard des politiques publiques. Elle a relayé les informations relatives à la convention éclat et au service civique suite à la mise en place de volontariat.

## **4.3. REPRESENTATION**

Pour faire entendre la voix des ludothèques et des ludothécaires, l'ALF est amenée à intervenir auprès de différents acteurs ou publics, à participer à des rencontres, à porter une parole lors de réunions et à diffuser des informations dans les médias.

### **4.3.1. Les autres acteurs du jeu**

- **Festival ludique international de Parthenay (FLIP)**

L'ALF a été présente sur le festival pour participer à un temps de rencontre et d'échanges entre représentants des réseaux professionnel du jeu et élu.es, dans le cadre de la volonté de la ville de Parthenay, de la Communauté de communes et de la Communauté urbaine du Grand Poitiers de devenir « métropole ludique ».

De la documentation était également mise à disposition du public sur le stand de la ludothèque de Parthenay.

Des réflexions sont en cours avec l'ALF Nouvelle-Aquitaine pour renforcer la visibilité des ludothèques sur le festival.

- **Festival international des jeux de Cannes (FIJ)**

La présence de l'ALF nationale, aux côtés de l'ALF-SUD PACA, sur le festival a permis d'une part la participation aux temps animés par les partenaires du réseau du jeu de société et d'autre part l'organisation d'un temps de rencontre et d'échanges avec les ludothèques françaises et européennes.

- **Festival des jeux de Vichy**

Les organisateurs du festival de Vichy se sont rapprochés de l'ALF et de l'ALF-AURA pour donner une place aux ludothèques dans le festival. En 2022, cela s'est traduit par un temps consacré à l'annonce du prix de la Sélection des Ludothécaires et par une journée dédiée aux ludothèques, avec des temps de rencontre avec les éditeurs et d'échange entre ludothèques et avec l'ALF.

- **Édition de jeux**

L'ALF travaille à inciter des éditeurs et fabricants à développer des partenariats avec les ludothèques, sous la forme d'offres spéciales, dons ou prêts de jeux. En 2022, de nouvelles actions et partenariats ont été mis en place avec Le Droit de Perdre, Zoé Yateka, Libellud, Les Jeux de Nico, DCL & CO éditions, Gamestud, Makedo et Ouimbames. D'autres partenariats plus anciens ont été réactualisés.

- **Réseau des acteurs du jeu**

Des temps d'échange et de rencontre avec le groupement informel des professionnels du jeu de société ont permis de contribuer à la réflexion et de faire entendre le point de vue des ludothèques. Ce travail en collaboration a notamment permis aux ludothèques d'être représentées par l'ALF à l'Assemblée nationale auprès d'un groupe de parlementaires intéressés par un travail sur un projet de loi allant dans le sens d'une reconnaissance culturelle du jeu.

#### **4.3.2. Réseau de la recherche et de la formation**

- L'ALF est intervenue dans le cadre de la formation de ludothécaire de l'IUT de Bordeaux-Montaigne.
- Des contacts réguliers ont lieu avec l'Université de Sorbonne Paris Nord (USPN), pour étudier la possibilité de mettre en place une formation de ludothécaire.
- Un article a été publié dans la revue scientifique BoardGameStudies, suite à la participation de l'ALF au colloque organisé en France en 2021.
- L'ALF a été sollicitée par le centre de formation FM2J pour appuyer sa demande de certification pour la formation « Animer des séances de jeu libre », et y a répondu favorablement.

#### **4.3.3. Réseau des bibliothèques**

- L'ALF a participé à un temps d'échange animé par la Commission-jeu de l'Association des Bibliothécaires de France (ABF). Un travail est en cours avec cette commission pour porter un discours commun auprès des institutions.
- Le Système Universitaire de Documentation a pris contact avec l'ALF au sujet de Wikiludo.

#### **4.3.4. Les institutions**

- L'ALF est en relation avec la CNAF et le ministère de la Culture en vue de favoriser la reconnaissance des ludothèques sur le terrain.
- L'ALF a participé à la réalisation d'une vidéo de présentation des ludothèques au grand public pilotée par le programme « 1000 Premiers jours », qui sera diffusée courant 2023.

#### **4.3.5. Communiqué sur les « jeux pour apprendre »**

- En lien avec l'actualité, à savoir la tenue du premier salon de la Ludopédagogie porté par la métropole Aix-Marseille, l'ALF a produit un communiqué « Les jeux pour apprendre, une fausse bonne idée », co-signé par les Francas, l'association Joue, Pense, Parle et l'Association nationale pour le développement de l'Education nouvelle (ANEN). Ce communiqué a entre autres permis à des acteurs de l'Education nationale partageant notre vision du jeu de nous identifier et d'entrer en relation.

# II- ORGANISATION INTERNE

# 1- Les ressources

## 1.1. LES RESSOURCES HUMAINES

### 1.1.1. Les salarié-es

Suite à la démission du directeur en début d'année, l'ancienne directrice a assuré une période d'intérim de 3 mois. Une réorganisation structurelle a ensuite eu lieu, qui a abouti à la suppression des postes de direction et de chargé de missions, et leur remplacement par deux postes de coordination (administrative et technique), venant compléter le poste d'assistant administratif et comptable. Une procédure de recrutement sur le poste de coordination administrative a donc été lancée en avril, et le poste a été pourvu en juillet 2022.

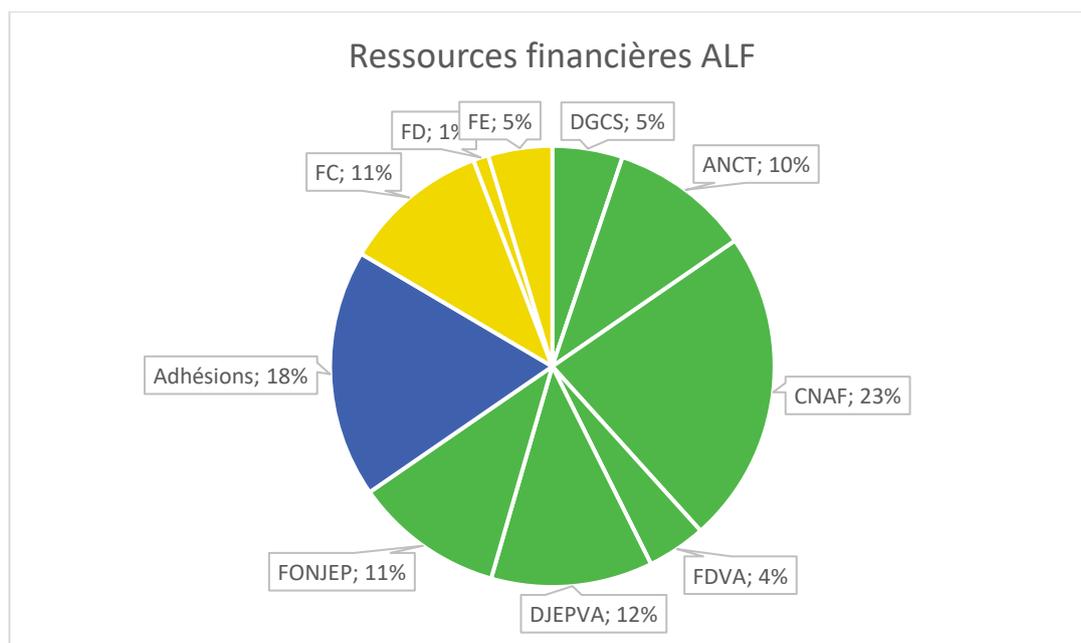
L'ALF recourt également au service d'un cabinet comptable et de formateurs ponctuels. Une démarche de changement d'expert-comptable est en cours suite à une insatisfaction répétée.

### 1.1.2. Les bénévoles

L'action de l'ALF est également portée par des bénévoles, qu'ils soient membres du CA national, des différentes commissions ou ceux investis sur des soutiens plus ponctuels.

## 1.2. LES RESSOURCES FINANCIERES

L'année 2022 a été marquée par la fin des conventions pluriannuelles d'objectifs et leurs renouvellements ((ANCT, FONJEP, DJEPVA). Celle concernant la CNAF a été prolongé d'une année supplémentaire.



65% des ressources étaient des subventions, 18% des adhésions et 17% des formations.

### **1.2.1. Les conventions pluriannuelles d'objectifs**

- La DJEPVA (Direction de la Jeunesse, de l'Education Populaire et de la Vie Associative)
- La CNAF (Caisse Nationale des Allocations familiales)
- Le FONJEP (Fonds de Coopération de la Jeunesse et de l'Education Populaire)
- L'ANCT (Agence Nationale Pour la Cohésion des Territoires); ex-CGET
- Le FDVA (Fonds pour le Développement de la Vie Associative)

### **1.2.2. Les autres subventions**

- La DGCS (Direction Générale de la Cohésion Sociale)

### **1.2.4. L'autofinancement**

- Les formations continues,
- La Formation d'Eté
- Les conférences
- Les formations à la demande
- Les adhésions.
- L'agrément Service Civique

### **1.2.5. Les contributions volontaires**

- Des mises à disposition de salles ou d'autre matériel en région ont eu lieu lors des regroupements et formations.
- Les contributions volontaires des bénévoles représentent aujourd'hui largement plus d'un équivalent temps plein.

### **1.2.6. Les demandes d'agrément**

- L'ALF a fait une demande de rescrit fiscal « mécénat » en décembre 2022 pour être reconnue d'intérêt général et être éligible aux dons. La direction générale des impôts a répondu par la négative en janvier 2023 basée sur le champ d'activité de l'ALF. Un recours a été effectué en février 2023.

## 2- LA VIE STATUTAIRE

### **2.1. L'ASSEMBLEE GENERALE**

L'Assemblée Générale s'est déroulée sur Paris en mars en présentiel. 55 personnes y étaient présentes et se sont exprimées, soit le même nombre de participants que la dernière AG en présentiel qui s'est tenue en 2019.

### **2.2. LE CONSEIL D'ADMINISTRATION ET LE BUREAU**

#### **2.2.1. Réunions**

Le CA s'est réuni deux fois en présentiel et une fois en visioconférence. Entre janvier et mars, 4 CA exceptionnels ont eu lieu suite à la démission du précédent directeur, la réorganisation de l'ALF et l'arrivée de la coordinatrice administrative.

Le bureau s'est réuni tous les mois sans CA ainsi que de façon exceptionnelle liée aux ressources humaines de l'ALF.

Au total, c'est 438h de réunions réalisées par les administrateurs(trices) de l'ALF durant l'année 2022, correspondant à 6663€ brut chargé. A cela s'ajoute les temps hors réunions, comme le soutien hebdomadaire de la présidente pour l'équipe salariée, la relecture des documents réalisés et leur amélioration, le rangement des archives ou encore l'aide au nettoyage des comptes de l'association.

Cette mobilisation des bénévoles pour l'ALF démontre la force du réseau des ludothèques au côté de l'association. Afin d'améliorer l'arrivée des futurs administrateurs(trices) à la gouvernance de l'ALF, un livret « Accueil Administrateur » a été finalisé en 2022.

#### **2.2.2. Composition**

Suite à l'AG de 2022, le CA se compose de 15 personnes dans le collège des régions qui représentent 8 ALF régionales : L'Occitanie (2), Sud-PACA (1), Grand Est (2), Hauts de France (1), Bretagne (1), Ile de France (2), Nouvelle Aquitaine (2), Corse (1), Auvergne Rhône Alpes (2), et 1 personne dans le collège des membres associés.

Le bureau est composé de 5 personnes : 1 présidente, 1 secrétaire et 1 adjointe, 1 trésorier et 1 trésorière adjointe.

Chaque membre fait également partie d'une à plusieurs commissions.

### **2.3. FONCTIONNEMENT DES COMMISSIONS**

Directement issue des missions nationales, l'activité de l'ALF est suivie, portée, proposée par des commissions paritaires salarié-e-s/bénévoles. Celles-ci travaillent majoritairement et plus ou moins régulièrement en fonction des besoins avec des volontaires bénévoles du réseau. Elles se réunissent à un rythme variable en fonction des besoins et des priorisations, par visioconférence, conférence téléphonique ou si besoin en présentiel.

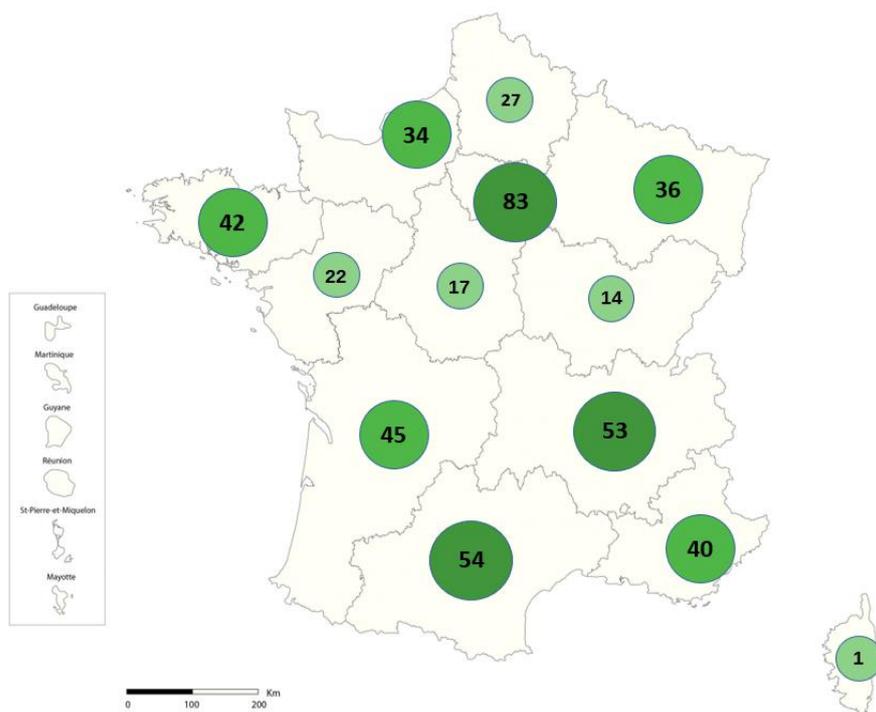
Quatre commissions ont été actives en 2022 : Plaidoyer (mais réintégrée au bureau à partir du mois d'avril), Label, Formation d'été et Pilotage de projet (pour la Sélection des Ludothécaires). En raison des difficultés RH de l'année 2022, certaines commissions (Réseau, Outils, Thésaurus) ont été mises en pause afin de permettre aux salariés comme aux bénévoles de se concentrer sur les chantiers prioritaires (notamment le label). Afin de relancer l'activité des commissions et augmenter leur visibilité, l'ALF a réalisé des fiches explicatives pour les diffuser au réseau.

# IV-ETAT DES LIEUX DU RESEAU EN 2022

## 1- Du côté des adhérents

En 2022, il y a eu 468 adhérents « structure » et « individuel » représentant :

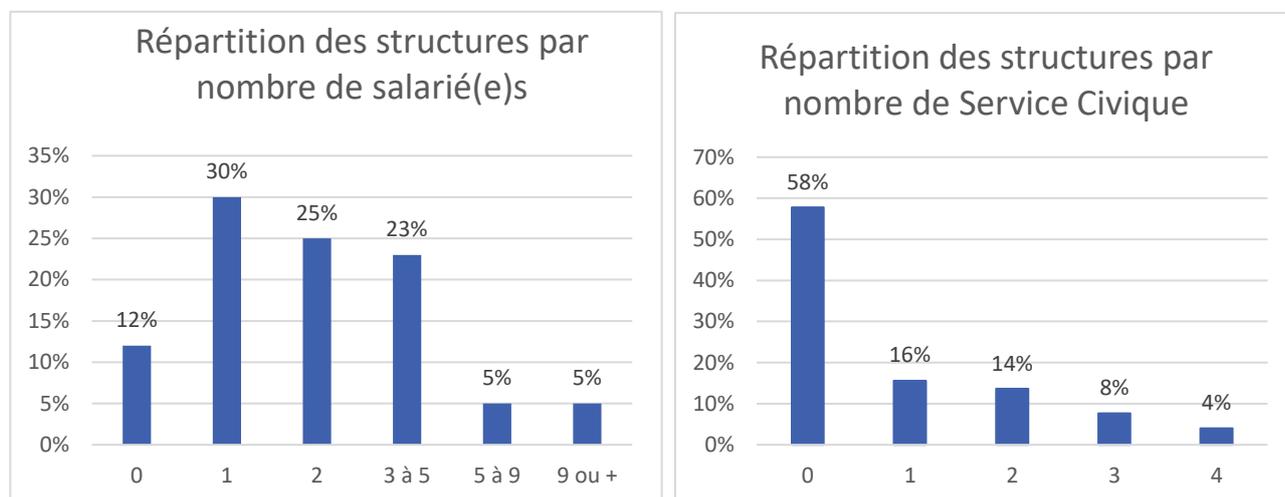
- Ludothèques : 443
- Individuelle : 16
- Régionale : 9



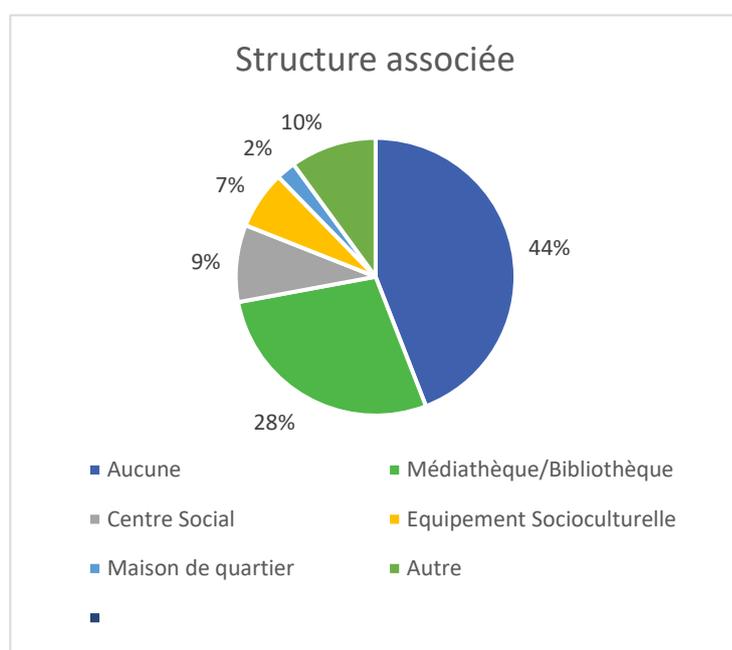
## 2- Plus largement

En 2022, 912 structures sont répertoriées par l'ALF dans le logiciel Kanas.

42% de ces ludothèques sont des associations et 58% relèvent des collectivités territoriales. Elles sont en grandes majorités fixes (72% d'entre elles).



Les équipes des ludothèques sont restreintes et ont besoin de l'appui de bénévoles. 12% des structures recensées en 2022 ne fonctionnent qu'avec le bénévolat, 55% ont 2 salarié(e)s ou moins. 42% des ludothèques ont déjà recouru au service civique.



43% des ludothèques n'ont pas de structure associée.

Environ 1/4 des ludothèques sont rattachées à une médiathèque ou une bibliothèque.

### 3- Synthèse des dates clés 2022

	Instances/commissions	Actions portées ou relayées	Représentation
JANV	10 : bureau 21 : CA exceptionnel 24 : bureau 31 : CA exceptionnel		
FEV	7 : bureau	27 : animation d'un temps de rencontre international des ludothèques (Cannes)	14 : rencontre bibliothèque de l'USPN 23-27 : Présence au FIJ (Cannes) : participation à l'AG de la SAJ, podcast de Proxy-jeux
MARS	7 : CA exceptionnel 26 : AG à Paris	22 : interventions « Le jeu de société aujourd'hui », « L'intérêt du jeu avec les publics sous main de justice »(Caen)	18 : rdv visio avec le SUDOC 24 : ANCT
AVR		4-6 : formation catalogue 28 : visioconférence avec les ludothèques du réseau	6 : DGCS
MAI	2 : bureau 9-10 : CA 30 : bureau	9-10 : formation catalogue 13 : formation catalogue 20 : formation à Dreux 28 : Fête Mondiale du Jeu	5 : participation à une rencontre réseau de la Commission jeux de l'ABF
JUIN		7 : conférence « Le jeu peut-il sauver votre famille (ou la détruire) ? » (Laval) 17 : formation à Marck 20 : formation pour l'ALF Bretagne « Jeu, ludothèque et médiathèque » 27-30 : Formation d'été (Paris)	13 : intervention IUT Bordeaux-Montaigne 2 : AG du FONJEP 10 : rencontre USPN
JUILLET	29 : bureau	1 : Formation d'été (Paris)	5 : café des ambassadeurs Pédagojeux

			12 : AG de l'ITLA 18 : temps de présentation inter-réseaux dans le cadre du FLIP (Parthenay)
AOUT	31 : bureau		
SEPT	5 : bureau 13 : bureau exceptionnel	26 : formation catalogue en visio	8 : participation à la réalisation d'une vidéo de présentation des ludothèques pour le dispositif « 1000 premiers jours » 19-20 : Festival de Vichy (rencontre inter-réseaux, annonce de la SDL, journée ludothèques) 29 : Intervention IUT Bordeaux-Montaigne
OCT	10 : CA	3-7 : Formations catalogue	
NOV	7 : bureau	14-18 : Formations catalogue 21-22 : réunion des ALFs	3 : CNAF 4 : journée nationale pour l'éveil culturel et artistique du jeune enfant 16 : conférence auprès du Réseau des ludothèques toulousaines « Les enjeux du réseau »
DEC	12 : CA visio	15 : visioconférence avec les ludothèques du réseau	15 : rencontre à l'Assemblée Nationale avec les autres têtes de réseau du jeu de société