



Association
des Ludothèques
Françaises

Porter un projet de création de ludothèque

Livret à l'usage des porteurs de projet

2019

Sommaire

Introduction	p. 3
I] Les ludothèques : identité et diversité	p. 4
1. Bref historique	p. 4
2. Cadre de référence	p. 4
3. Les fonctions de la ludothèque	p. 6
4. Les activités des ludothèques	p. 8
5. La diversité des structures	p. 9
6. Le métier de ludothécaire	p. 10
II] Concevoir un projet de ludothèque	p. 11
1. Préalables	p. 11
2. Construction du projet	p. 13
III] Le réseau des ludothèques	p. 16
Ressources	p. 18

Introduction

Depuis leur apparition en France dans les années 70, les ludothèques se sont multipliées sur le territoire, et apparaissent aujourd'hui comme un équipement important sur le plan social, éducatif et culturel. Cependant, les besoins en termes d'accès au jeu sont encore loin d'être comblés, et les exigences qualitatives augmentent avec la professionnalisation croissante du métier de ludothécaire.

De nouvelles ludothèques et de nouveaux projets de création voient donc régulièrement le jour. L'Association des Ludothèques Françaises (ALF), association nationale agréée Jeunesse et Education Populaire, se donne pour mission d'accompagner les porteurs de tels projets, qu'il s'agisse d'initiatives citoyennes ou d'initiatives de collectivités territoriales.

Ce livret a donc pour premier objectif d'informer les porteur.ses de projet sur ce qu'est une ludothèque aujourd'hui et de leur donner une idée de tout ce que comporte un projet de ludothèque. Il s'agit d'un recueil d'informations, de conseils et de pistes possibles, d'une part pour que le porteur de projet prenne bien conscience de tout ce qu'implique la gestion d'une ludothèque, et d'autre part pour lui donner tous les atouts possibles pour favoriser ses chances de succès.

I. Les ludothèques : identité et diversité

1. Bref historique

La toute première ludothèque a vu le jour à Los Angeles en 1935. Dans le contexte difficile de la crise économique, son objet était de permettre aux enfants d'avoir accès aux jeux et aux jouets, déjà considérés comme indispensables à leur développement. Il faudra cependant attendre les années 60 pour que le concept se répande, en lien avec le développement de l'éducation préscolaire et des lieux d'accueil du jeune enfant.

En 1968, l'association culturelle bourguignonne de Dijon crée la première ludothèque française. Cet équipement culturel vise alors principalement le potentiel de développement des enfants et doit servir de tremplin vers les autres équipements culturels. Depuis cette époque, les ludothèques se sont développées sur le territoire.

L'Association des Ludothèques Françaises est créée en 1979 par des ludothécaires. Ses missions sont de représenter les ludothèques en portant une certaine vision du jeu et de l'intérêt qu'il présente ; de créer et de diffuser des outils pour le réseau ; d'animer un travail de réflexion, d'expérimentation et de formation ; de soutenir, animer et développer le réseau des ludothèques.

Aujourd'hui, même si le public et les institutions ont généralement une meilleure connaissance des ludothèques, celles-ci ne sont pas encore suffisamment reconnues. Le caractère à la fois social, culturel et éducatif des ludothèques ne facilite pas leur identification par les institutions, et, tandis que de nouvelles ludothèques se créent chaque année, d'autres sont contraintes de fermer leur porte ou de réduire leur activité. De plus, le réseau des ludothèques est encore marqué par une forte disparité dans les moyens, les pratiques et les conceptions du jeu. Si cette diversité peut être une richesse, elle est aussi un frein à l'identification et à la reconnaissance des ludothèques.

2. Cadre de référence

C'est pourquoi l'ALF a choisi de porter, au travers de son projet politique, une vision globale et cohérente pour les ludothèques, qui s'inscrit dans un projet de société en accord avec les valeurs de l'éducation populaire. Il s'agit d'une démarche militante, dans une perspective de transformation sociale par le développement du pouvoir d'agir de chacun-e.

La cohérence d'un projet commun pour les ludothèques se traduit par les définitions suivantes, inscrites dans le projet politique de l'ALF :

La ludothèque

« Les ludothèques sont des équipements culturels qui mènent des actions autour du jeu en tant que pratique : l'acte de jouer, et en tant que patrimoine : les jeux et les jouets (Jeu sur place, prêt, animation, conseil/formation...)

Ce sont des lieux ressources gérés par des ludothécaires, ouverts à toutes et tous, qui ont pour mission de donner à jouer, d'accompagner les mises en jeu, de diffuser la culture ludique, et de préserver le jeu de toute récupération. »

Pour compléter cette définition, deux documents font référence pour toutes les ludothèques françaises : la charte de qualité des ludothèques et la fiche métier de ludothécaire.

Les ludothèques accueillent l'ensemble des publics de tout âge et sont ouvertes aux collectivités les plus diverses (écoles, crèches, centres de loisirs, institutions spécialisées...).

Le jeu

“Le fait de jouer présuppose une action libre, gratuite, fictive, réglée et incertaine. Par libre, nous entendons une action reposant sur les décisions des joueurs, leur choix de jouer ou de ne pas jouer, leur choix d'actions dans le jeu ; par gratuite, une action pour laquelle il n'y a pas d'attentes de résultat, on joue pour jouer ; par fictive, une action au second degré, en dehors de la réalité ; par réglée, une action qui se déroule selon des règles existantes ou se construisant au fil du jeu ; par incertaine, une action dont l'issue ne peut être déterminée par avance.

Nous pensons que l'action de jouer, d'observer ou d'accompagner un jeu déclenche une mise en mouvement physique et mentale, qui peut provoquer du plaisir, des évolutions personnelles, renforcer des apprentissages, faire vivre ou libérer des émotions dans le fictif permettant de mieux les gérer dans la réalité... Nous nommons ces potentialités les “effets induits”.”

L'éducation populaire

« Si par votre action, vous permettez une éducation complémentaire à celle qui est dispensée dans le cadre des structures traditionnelles ou institutionnelles ;

Si par votre action, vous permettez une éducation de chacun.e pour chacun.e qui permette à chacun.e de prendre conscience de sa situation ;

Si par votre action, vous permettez l'accès à différentes formes de culture, (qu'elles soient ludiques, scientifiques, techniques, artistiques), quelle que soit la place qui leur est donnée dans les hiérarchies sociétales, symboliques, ou institutionnelles ;

Si par votre action, vous accompagnez l'émancipation des personnes en développant un pouvoir d'agir qui permette à chacun de prendre sa place de citoyen-ne, et de s'inscrire dans une démarche de transformation sociale ;

Alors votre action s'inscrit probablement dans les valeurs de l'éducation populaire ! »

3. Les rôles et fonctions de la ludothèque

La première fonction d'une ludothèque est de « donner à jouer », c'est-à-dire de donner la possibilité et l'envie à chacun.e, quelle que soit sa situation, d'accéder à un jeu de qualité et de garantir le cadre permettant cela. Ce faisant, la ludothèque assume indirectement un rôle à la fois social, culturel et éducatif.

Rôle social

La ludothèque favorise l'égalité en donnant accès à tous au jeu en tant que loisir culturel. Pour l'enfant, le jeu est de plus un besoin fondamental, ainsi que l'énonce l'article 31 de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant (CIDE). La ludothèque dispose donc d'une proposition de jeu s'adressant à tous les âges, enfants et adultes.

La ludothèque est donc un lieu de sociabilité, favorisant la rencontre, la mixité sociale, les échanges intergénérationnels et interculturels. Elle constitue un lieu de vie ouvert, dans lequel les usagers, enfants comme adultes, parents isolés, personnes en situation de handicap ou personnes âgées, peuvent trouver des partenaires de jeu ou d'échange de tous âges et de toutes origines culturelles et sociales.

La ludothèque assume également une fonction de soutien à la parentalité. La relation du parent avec l'enfant s'épanouit autour du jeu, en jouant ensemble, en s'observant ou en évoluant dans le cadre contenant de la ludothèque. La fréquentation de la ludothèque peut alors renforcer les liens familiaux. Elle est aussi un lieu d'accueil, d'écoute et d'accompagnement de l'enfant et du parent. Les parents sont ainsi pris en compte dans leur diversité, valorisés dans leurs rôles et compétences, et ont la possibilité de rencontrer d'autres parents pour échanger, le tout dans un cadre matériel, relationnel et organisationnel pensé qui favorise la confiance en soi et la relation. Les ludothèques étant inscrites dans un territoire et en contact avec un réseau de partenaires, elles peuvent enfin, en fonction des besoins, avoir une fonction d'information et d'orientation vers d'autres types de structures.

Rôle culturel

Le jeu est un objet et une pratique culturels, selon les différents sens que l'on donne au mot culture. Les jeux sont ainsi des marqueurs de l'identité culturelle, au sens de ce qui caractérise un groupe social donné : les jeux d'aujourd'hui ne sont pas jeux d'hier, les jeux d'Afrique ne sont pas les jeux d'Asie, etc. Mais ils relèvent également de la culture au sens de la valeur qu'une société accorde à certaines de ses pratiques, au même titre que l'art ou la science. Le jeu est en effet mis en avant pour l'intérêt qu'il représente au travers d'expositions, de musées, d'études de sciences humaines, etc. Par la gestion d'une collection de jeux, et par le fait d'y donner accès, la ludothèque

participe ainsi à la constitution, à la diffusion et à la préservation d'un patrimoine culturel ludique.

La ludothèque propose donc des jeux d'une grande diversité, permettant à tous les publics de trouver ce qui leur correspond : jeux d'exercices, jeux d'assemblages, jeux symboliques, jeux de règles, utilisant tous types de supports matériels (dont le jeu vidéo). Ces jeux font l'objet d'une sélection et d'une analyse par les ludothécaires, ce qui permet à ces derniers de conseiller efficacement les usagers et de leur proposer des jeux de qualité.

La ludothèque contribue à sensibiliser et à informer les joueurs, les parents et les autres professionnels (enseignants, éducateurs, animateurs, bibliothécaires...) sur les questions liées à la pratique du jeu, et aux objets jeux, via les conseils des spécialistes du jeu que sont les ludothécaires. Les ludothécaires sont alors les médiateurs de l'accès à la culture ludique et à la création. Ils sont également les garants d'une certaine vision du jeu, et œuvrent à préserver le jeu de toutes les dérives et tentatives de récupération possibles.

Rôle éducatif

La ludothèque participe à l'éducation de chacun.e en favorisant le développement par le jeu, qui sollicite toutes sortes d'aptitudes et de capacités. Le fait de jouer provoque alors chez le joueur, et par extension chez l'observateur ou l'accompagnateur, une mise en mouvement qui peut provoquer différents effets (plaisir, exercice des capacités physiques, intellectuelles, relationnelles, affectives, etc.). C'est ainsi que le jeu peut permettre d'exercer et de développer des compétences motrices, affectives, sociales, cognitives (dont langagières), etc.

Ces effets induits du jeu demeurent cependant des potentialités : il n'est pas possible d'en attendre des résultats précis et systématiques, et donc d'y fixer des objectifs. Cependant, même s'ils ne sont pas nommés au préalable, ces effets répondent souvent à des besoins individuels et sociétaux importants, ce qui légitime la place des ludothèques dans la société.

Enfin, la fréquentation de la ludothèque éduque également à la consommation, en ce qu'elle permet d'exercer un regard critique sur le matériel proposé, et donne la possibilité aux usagers de tester celui-ci. L'acquisition d'un certain savoir sur les jeux et jouets conduit en effet les utilisateurs à être plus exigeants lors de leurs achats personnels, en ne choisissant pas les jeux en fonction de leur apparence ou de la promotion qui en est faite, mais bel et bien pour leur intérêt ludique.

Au travers de ces différents rôles, la ludothèque assume globalement une fonction de prévention, en tant que lieu d'activité ouvert proposant un cadre structuré et structurant. Elle est également un espace de promotion de l'égalité sociale et de lutte contre les discriminations et les stéréotypes.

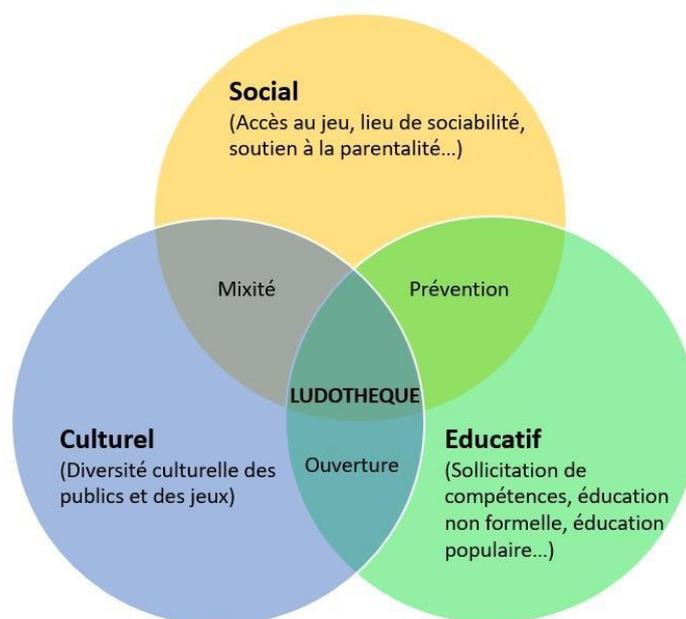


Fig. 1 Les fonctions de la ludothèque

4. Les activités des ludothèques

Les structures ludothèques peuvent exercer différentes activités liées au jeu, entendu comme une action libre et gratuite¹. Tout ce qui est appelé “jeu” dans la société d’aujourd’hui n’a donc pas nécessairement sa place en ludothèque.

La principale activité des ludothèques est aujourd’hui de proposer des espaces de jeu. Cela peut prendre la forme d’un lieu fixe dédié au jeu, que l’on appelle également ludothèque, mais aussi celle d’espaces de jeu aménagés en itinérance, dans l’espace public ou au sein d’autres structures.

Le jeu pratiqué en ludothèque se caractérise par l’existence d’un cadre spécifique, qui implique notamment la présence de professionnels, les ludothécaires (qui peuvent être salariés ou bénévoles, mais sont formés aux spécificités du jeu). Le public évolue sans autre contrainte que les règles de vie de toute collectivité, il choisit les jeux, les découvre et les explore dans un environnement serein. Cette ambiance de choix, d’autonomie, de disponibilité favorise la mise en mouvement, la découverte, la créativité, la communication et les rencontres. L’équipe de ludothécaires, pour réaliser les conditions optimales à cette atmosphère de jeu et favoriser la mise en jeu pense l’organisation en préparant l’espace ludique et la mise à disposition du stock de jouets et de jeux. Lors de l’ouverture au public, les ludothécaires sont à la disposition des personnes présentes pour accueillir, conseiller, expliquer, dialoguer et parfois même pour jouer.

La proposition de jeu des ludothèques peut également prendre la forme de propositions de jeu

¹ On parle parfois de “jeu libre”. Toutefois, en cohérence avec la définition du jeu de l’ALF, l’expression est redondante, et ne doit son existence qu’à l’idée qu’il puisse y avoir un “jeu dirigé”, ce qui relève pour nous de la contradiction.

ponctuelles, liées par exemple à des événements festifs (à l'occasion de la Fête Mondiale du Jeu par exemple). Ces activités rassemblent souvent des participants autour d'une occasion ou d'un thème précis. Elles s'articulent généralement autour du support jeux et jouets et s'expriment sous forme d'organisation de tournois, de jeux géants, de découvertes et d'initiation d'une famille de jeux, etc.

Les ludothèques peuvent également avoir un service de prêt ou de location de jeux, dont les modalités varient d'une structure à l'autre. Cette activité s'inscrit dans une démarche sociale d'accessibilité du jeu pour tous.

Enfin, les ludothèques peuvent avoir une fonction ressource. L'expertise des ludothécaires sur les questions liées au jeu leur permet de conseiller, d'accompagner, voire de former aussi bien les publics que les professionnels sur des questions liées au choix de jeux ou aux postures adoptées.

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.

Cet événement est l'occasion pour les ludothèques de mettre en avant leur activité et leurs valeurs, en lien avec les partenaires du territoire d'implantation.

5. La diversité des structures

Les ludothèques peuvent avoir des identités et des modes de fonctionnements très divers d'une structure à l'autre :

- Certaines ont un statut relevant d'une collectivité territoriale (commune, communauté de communes ou d'agglomération), d'autres sont associatives.
- Certaines sont indépendantes, d'autres font partie d'une autre structure : centre social, médiathèque, maison de quartier, école, crèche, etc.
- Certaines disposent d'un local fixe pour le jeu sur place et / ou le prêt, d'autres sont itinérantes, se déplaçant d'un lieu à l'autre.
- L'inscription géographique tient une place importante dans l'identité de la structure : une ludothèque de milieu rural ne ressemblera pas à une ludothèque de centre-ville, qui elle-même différera d'une ludothèque de quartier.
- Pour certaines ludothèques, l'activité de prêt est centrale, alors qu'elle peut être anecdotique, voire inexistante pour d'autres.

- Enfin, la surface des locaux, ainsi que le nombre de ludothécaires, leur statut de salarié ou de bénévole, et enfin leur niveau de qualification peuvent grandement varier.

Le développement d'un projet de création de ludothèque doit prendre en compte cette diversité et se positionner sur les différentes options possibles.

Dans tous les cas, même si le territoire, les moyens et le statut influencent le fonctionnement des ludothèques, elles auront toujours au centre de leur projet l'accès à un jeu libre et gratuit pour tous.

6. Le métier de ludothécaire

Être ludothécaire requiert des connaissances et des compétences spécifiques : connaissance des jeux et des publics, maîtrise des postures professionnelles d'accompagnement, de mise en jeu, gestion de fonds et aménagement des espaces, etc. Depuis 2012, le métier de ludothécaire figure dans le Répertoire Opérationnel des Métiers et des Emplois (code ROME K1601) et dispose d'une fiche-métier. L'activité de ludothécaire connaît en effet une professionnalisation croissante, ce qui se traduit par le développement de pratiques, d'outils, de formation et d'une culture qui lui sont propres.

Il est donc indispensable pour les personnes souhaitant mettre en place une ludothèque d'employer du personnel disposant d'une formation adéquate, et de se former elles-mêmes si elles envisagent de travailler dans la structure. Il existe aujourd'hui différentes formations délivrant des diplômes permettant l'entrée dans une pratique de ludothécaire :

- Le DU "Gestion et animation de ludothèque" et la licence professionnelle "Médiation par le jeu et Gestion de Ludothèque", à l'Université de Bordeaux Montaigne,
- Le master Sciences de l'Éducation, spécialité Sciences du jeu, à l'Université de Paris 13,
- La licence professionnelle "Commercialisation de Produits et Services Parcours Conception Distribution Animation Médiation de la filière Jeu et Jouet", à l'Université d'Angers (campus de Cholet),
- La formation de ludothécaire, certifiée de niveau III, proposée par le Centre National de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet (FM2J),
- Le BPJEPS Animation Loisirs tous publics, de la Maison des Jeux de Grenoble, qui est spécialisé sur le jeu.

Ces formations diplômantes peuvent être complétées par des formations courtes, dont bien sûr celles proposées par l'ALF et par certaines ALF régionales.

Avec la reconnaissance croissante du métier, certaines collectivités commencent à exiger que les titulaires des postes soient titulaires d'un diplôme de ludothécaire. Si cette situation est positive en termes de reconnaissance, elle peut poser problème aux ludothécaires qui se sont formés par l'expérience, avant la mise en place des formations diplômantes.

II. Concevoir un projet de ludothèque

L'élaboration d'un projet construit est indispensable, car c'est ce qui va permettre de déterminer l'identité de la ludothèque, de définir ses objectifs et d'envisager un mode de fonctionnement. La rédaction d'un projet constitue donc l'armature essentielle de la démarche.

1. Préalables

Information et motivation

Avant de s'engager dans le travail qu'implique la création d'une ludothèque, il est nécessaire de bien s'informer au préalable sur les ludothèques et d'avoir une vision claire de la réalité du métier. Si vous ne connaissez pas ou peu le milieu des ludothèques, il vous faudra peut-être ainsi vous défaire de certaines idées reçues ou visions idéalisées des ludothèques et du métier de ludothécaire.

Le présent guide peut être une première étape, mais sa lecture ne suffit pas. Il est vivement recommandé de visiter plusieurs ludothèques et d'en rencontrer les responsables, pour avoir une vision juste de ce qu'un tel projet implique. Les ALF régionales, dont les contacts peuvent être trouvés sur le site internet de l'ALF nationale, sont des interlocuteurs incontournables, en raison de leur bonne connaissance du maillage ludique du territoire et de ses spécificités.

La bibliographie que vous trouverez dans la section Ressources pourra vous donner des pistes pour compléter votre approche théorique sur des points particuliers.

Une fois ce travail d'information effectué, vous serez alors à même de vous interroger sur votre motivation. Créer une ludothèque et faire vivre la structure exige en effet une somme de travail importante et un investissement conséquent en temps qui vont en effet bien au-delà du seul attrait pour le jeu ! C'est la raison pour laquelle il est souvent plus facile de porter un tel projet à plusieurs : le fait de constituer un groupe de travail permet d'approfondir le projet, de répartir les tâches et de confronter les points de vue.

Diagnostic

Un projet socioculturel se définit comme un élément de réponse à une problématique locale. C'est pourquoi il doit procéder d'une étude de terrain visant à cerner un environnement et à en dégager la ou les problématiques. En d'autres termes, un bon projet est construit en fonction du territoire où il va se mettre en place. Il n'existe pas de projet-type que l'on pourrait mettre en place avec partout la même efficacité.

C'est pourquoi il est indispensable de diagnostiquer la pertinence de l'implantation d'une ludothèque sur le territoire, et de déterminer les formes les plus appropriées. Par diagnostic on entend étude de terrain, enquête, et relevé de données socio-économiques qui vont permettre

d'appréhender le territoire où l'on va mettre en place le projet. Et plus le porteur du projet aura une idée précise des réalités du terrain et des publics auxquels il sera confronté, plus il sera en capacité d'adapter ses actions et donc de construire un projet pertinent.

L'étude de terrain doit ainsi s'intéresser à la population (nombre d'habitants, répartition par tranches d'âge et par catégories socio-professionnelles, etc.), à l'environnement social (structures de proximité existantes, structures scolaires et périscolaires, etc.), et à l'environnement politique (orientations des collectivités dans les domaines de l'enfance, de la culture, de l'éducation, etc.)

Cette étude de terrain doit permettre de construire un projet qui répondra aux besoins du territoire et d'identifier des partenaires potentiels pour soutenir le projet (directeur d'établissements, conseillers municipaux, collectif d'habitants...).

C'est grâce à ce diagnostic que vous pourrez déterminer les possibilités réelles de création d'une ludothèque sur votre territoire, ainsi que la forme la plus appropriée à ce projet :

- o Le statut indépendant de la ludothèque ou son rattachement à une autre structure (centre social, médiathèque, etc.)
- o Le type de public accueilli : tout public, restriction, ou temps réservés à des publics particuliers (petite enfance, adolescents, personnes âgées, assistantes maternelles, etc.)
- o Les structures collectives accueillies : écoles, centres de loisirs, crèches familiales...
- o L'activité fixe et / ou en itinérance
- o Les horaires d'ouverture envisagés
- o La surface nécessaire
- o Le modèle économique

Le statut de la ludothèque

La très grande majorité des ludothèques ont soit un statut relevant des collectivités territoriales (ludothèques municipales ou intercommunales), soit un statut associatif (loi 1901). Les premières sont souvent issues d'une démarche directe des collectivités. Les citoyens souhaitant initier un projet de ludothèque le font souvent de manière associative.

Certaines ludothèques sont intégrées à des structures déjà existantes (médiathèque, centre social, crèche...), qui relèvent elles-mêmes, selon les cas, d'une collectivité territoriale ou d'une association.

Il existe également des ludothèques d'entreprises, dans certaines entreprises de taille conséquente. Des expériences de création de ludothèques ayant des statuts de société, (Scop, auto-entreprises...), sont parfois tentées, mais ne s'avèrent cependant à ce jour guère concluantes.

2. Construction du projet

Le projet (qui peut prendre différents noms : projet associatif, projet d'établissement...) est au cœur de la structure. Il exprime à la fois sa raison d'être, les valeurs qu'elle porte, les objectifs qu'elle se fixe et ce qu'elle met en œuvre pour y parvenir. Le projet manifeste également l'identité de la structure auprès de ses partenaires et de ses financeurs.

Il n'y a pas de projet type ni de forme strictement prédéfinie pour la rédaction d'un projet, qui dépend des spécificités de la structure qui le conçoit. La trame proposée ci-dessous vous permettra cependant de cerner les principales questions que vous devrez vous poser et exposer dans votre projet.

Écrire son projet, c'est :

- o Organiser sa réflexion, donner corps à ses idées en les clarifiant, se poser des questions et proposer des réponses
- o Faire des choix pratiques, politiques, pédagogiques et stratégiques
- o Élaborer un document qui parlera pour vous auprès de divers interlocuteurs : habitants, financeurs potentiels, municipalité, partenaires opérationnels...
- o Se doter d'un outil d'évaluation de son action
- o Se donner des échéances

Le cadre légal

Il n'existe pas à ce jour de législation ou de réglementation spécifique aux ludothèques. Comme n'importe quelle structure employant du personnel, elles doivent se conformer au droit du travail en vigueur, et dans le cas des ludothèques associatives, la plupart du temps à la convention collective nationale de l'animation.

De même, en tant que lieu accueillant du public, elles sont soumises à la réglementation applicable aux ERP (Établissements Recevant du Public), qui fixe certaines normes de sécurité et d'accessibilité. Ce sont les élus territoriaux qui sont en charge de l'application de cette réglementation.

Les ludothèques n'étant pas des lieux de garde d'enfants, elles ne sont pas soumises à la réglementation applicable aux crèches et aux haltes-garderies. De même, les ludothèques ne sont pas soumises à la réglementation concernant les ALSH (Accueils de Loisirs Sans Hébergement), sauf bien sûr si elles ont fait la démarche pour entrer dans ce cadre. Les enfants qui fréquentent la ludothèque ne sont donc pas confiés par leurs parents aux adultes responsables du lieu. En revanche, ces derniers restent garants de ce qui se passe dans leur locaux.

Il est donc important pour la ludothèque de se doter d'un règlement intérieur. Dans le cas des structures dépendant des collectivités territoriales, ce règlement doit être validé par délibération ou arrêté du Conseil municipal ou intercommunal. Dans le cas des ludothèques associatives, ce règlement est éventuellement différent du règlement intérieur qui précise le fonctionnement de l'association.

Les éléments du projet

Le projet présente habituellement les éléments suivants :

- la structure qui porte le projet et les raisons qui ont motivé sa mise en œuvre ;
- les objectifs. On distingue les objectifs généraux, qui décrivent par des verbes les résultats escomptés sur le public et le territoire, et les objectifs opérationnels, formulés avec des verbes d'action pour décrire concrètement les actions menés par la structure. Les objectifs opérationnels doivent être **vérifiables** (observables ou quantifiables) dans l'espace et dans le temps ;
- l'organisation de la structure, c'est-à-dire de son fonctionnement en termes de prise de décision et de coordination (qui est en charge du pilotage, quel est l'organigramme, etc.) ;
- l'activité de la structure, ce qu'elle va concrètement mettre en œuvre pour atteindre ses objectifs ;
- les ressources dont elle va avoir besoin pour exercer cette activité : ressources humaines (nombres de personnes nécessaires au fonctionnement et niveau de qualification requis), ressources matérielles (locaux, fonds de jeu), ressources financières ;
- le budget de la structure, qui va déterminer la viabilité économique du projet. Lors de son élaboration, il est impératif de rester réaliste, c'est-à-dire de ne pas surestimer les recettes ni de minimiser les dépenses ;
- un échéancier fixant le calendrier de réalisation du projet depuis le début du diagnostic jusqu'à l'ouverture de la ludothèque ;
- les modalités d'évaluation des actions et des objectifs. L'évaluation permet d'estimer l'adéquation entre les objectifs et les actions mises en œuvre, de manière à pouvoir adapter celles-ci pour accroître leur efficacité. Les critères d'évaluation doivent être fixés en amont, dès la conception du projet, de manière à garantir leur objectivité. Ils sont à la fois quantitatifs et qualitatifs ;
- les perspectives futures. Un projet ne doit pas être fermé, mais comporter des pistes d'évolution possibles et se projeter dans l'avenir.

Il est important de préciser que le projet d'une structure, de même que les activités qu'elle propose, sont amenés à évoluer avec le temps. C'est la raison pour laquelle il n'est pas toujours opportun, lors de la création d'une ludothèque, de vouloir immédiatement déployer l'intégralité des activités possibles et imaginables. Il est ainsi possible de démarrer par exemple en proposant uniquement du jeu sur place, ou uniquement du prêt, puis d'enrichir la proposition en mettant en place petit à petit de nouvelles activités.

Les partenariats

Le terme de « partenariat » est très utilisé, mais il peut renvoyer à des réalités très différentes : partenariats financiers, partenariats d'action, partenariats de visibilité, etc. Les principaux partenaires financiers des ludothèques sont les collectivités territoriales et la CAF, mais il existe d'autres possibilités et dispositifs, souvent liés au type de territoire concerné par le projet.

Un partenariat, quelle que soit sa forme, est une relation d'échange mutuelle, dans laquelle chacun des acteurs trouve son intérêt, ne serait-ce que pour la reconnaissance et le déploiement des projets réciproques et la visibilité. Aussi conclure un partenariat n'est jamais neutre, et il est important de bien s'interroger sur les conséquences que cela peut avoir, aussi bien en termes d'obligations à remplir que d'impact sur l'image que cela donne d'une structure.

Il est également important de bien réfléchir à la manière dont on se positionne par rapport aux demandes de ses partenaires. En effet, même si vous partagez des intérêts communs, vos objectifs et vos valeurs ne sont pas nécessairement les mêmes. Il faut donc faire attention à préserver son identité, et ne pas hésiter à affirmer le positionnement de votre projet associatif, en expliquant les raisons qui le motive.

Ludothécaire, une profession à part entière

On ne s'improvise pas ludothécaire. Les postures professionnelles du donner à jouer, l'accompagnement des publics, la valorisation des effets induit de cette activité, la constitution, la gestion et le suivi d'un fonds de jeu requièrent des compétences et des connaissances spécifiques, dont l'exposé dépasserait largement le cadre de ce livret (cf. Fiche-métier en annexe).

Il est donc indispensable, dans l'optique d'envisager la création d'une ludothèque, de disposer de la formation nécessaire pour exercer cette fonction.

III. Le réseau des ludothèques

Pour défendre la reconnaissance du jeu et promouvoir leur rôle social, éducatif et culturel, les ludothèques se sont organisées en réseau à partir de 1979, avec la création de l'ALF, suivie dans les années 80 de celles des associations régionales, pour prendre aujourd'hui une dimension internationale. Le réseau se constitue donc à différents échelons territoriaux.

1. Le réseau local

Un nouveau projet de création de ludothèque doit toujours prendre en compte le réseau existant dans lequel il vient s'insérer. Pour qu'un projet d'implantation d'une activité soit pertinent, il faut en effet s'assurer qu'il répond bien à un besoin réel du territoire, qui n'est pas déjà satisfait par la proposition d'une structure existante. En effet, dans une logique d'intérêt général, il est nécessaire de travailler les complémentarités et les solidarités au sein du réseau. Il est donc nécessaire de bien identifier ce qui est proposé sur le territoire, avant de voir comment il est possible d'articuler sa propre activité.

Dans la majorité des cas, il n'existe pas de structuration officielle du réseau local des ludothèques. Les relations et contacts sont plutôt à l'initiative de collectifs informels. Cependant, on trouve dans certaines grandes villes ou agglomération une coordination générale des ludothèques relevant des collectivités territoriales.

2. Les ALF régionales

Les ALF régionales ont des missions assez similaires à celles de l'ALF nationale (voir ci-dessous). Ayant une bonne connaissance du territoire, elles sont cependant davantage en relation directe avec les ludothèques et proposent et animent des temps d'échange entre adhérents. Elles organisent également des actions à un niveau plus local, notamment des formations.

3. L'ALF nationale

A l'échelle nationale, les ludothèques sont représentées par l'Association des Ludothèques Françaises (ALF). Les missions de l'ALF sont nombreuses, et s'articulent avec le travail effectué par les ALF régionales :

- Elle représente les ludothèques vis-à-vis des institutions, réseaux et instances au niveau national. Ce travail a notamment permis la reconnaissance du métier de ludothécaire par le Répertoire opérationnel des métiers et des emplois.
- Elle développe et diffuse des outils et des procédures : la Charte de qualité des ludothèques, la base de données Wikiludo, la centralisation des informations et leur diffusion par différents moyens de communication, en sont des exemples.
- Elle anime un travail de réflexion, d'expérimentation, et de formation des ludothécaires, qui prend notamment la forme de l'organisation de formations continues et d'une Université d'été annuelle.

- Elle anime, soutient et développe le réseau des ludothèques, en organisant des événements tels que la Fête mondiale du Jeu et la Sélection des Ludothécaires, et en accompagnant les porteurs de projet.

4. L'international

Au niveau international, l'ALF est en lien avec l'International Toy Libraries Association (ITLA) et le European Toy Libraries group (ETL). Ces instances permettent des échanges entre des conceptions et des pratiques de ludothèques parfois très différentes, les besoins rencontrés sur le terrain variant également selon les pays. Un congrès international est organisé tous les trois ou quatre ans, et il a été accueilli à Paris en 2008 par l'ALF.

Cette organisation au niveau international a également permis la mise en place d'un événement à l'échelle mondiale, le « World Play Day », dont la date est fixée au 28 mai 2018. La Fête Mondiale du Jeu correspond à la déclinaison française de cet événement.

5. Les réseaux connexes

Il s'agit d'associations regroupant des ludothèques sur des caractéristiques spécifiques. Le collectif des Amis des ludos sur roues propose ainsi des rencontres et des échanges entre ludothèques ayant une activité en itinérance, les Rencontres ludiques des journées de réflexion sur le thème du jeu, etc.

Ressources

1. Les documents de référence de l'ALF²

- [Charte de la Fête mondiale du Jeu, 2019](#)
- [Projet politique de l'ALF, 2016](#)
- [Fiche métier – Ludothécaire, 2012](#)
- [Charte de qualité des ludothèques françaises, 2003](#)

2. Actes des Universités d'été des ludothécaires

- [2017 : « Les effets induits du jeu en ludothèque »](#)
- [2016 : « Le jeu e\(s\)t culture »](#)
- [2015 : « L'enjeu du réseau »](#)
- [2014 : Actes des 3 jours des ludothèques](#)

3. Autres documents ressources

- [Éléments de bibliographie](#)

4. Sitographie

- Le site de l'ALF : www.alf-ludotheques.org
- Le système ESAR : www.systeme-esar.org
- Le réservoir de notices de jeux Wikiludo : www.wikiludo-alf.fr
- L'association internationale des ludothèques : itla-toylibraries.org
- Les Rencontres Ludiques : rencontresludiques.org
- Ludovox, site d'information : ludovox.fr
- Trictrac, site communautaire sur le jeu de société : www.trictrac.net
- BoardGameGeek, site anglophone sur le jeu de règles : www.boardgamegeek.com



Ce livret est placé sous licence Creative Commons

² Tous les documents présentés ici peuvent être retrouvés sur le site de l'ALF : www.alf-ludotheques.org