

PROJET POLITIQUE DE L'ALF

(ASSOCIATION DES LUDOTHEQUES FRANÇAISES)

Sommaire

Préambule	p. 2
1. L'ALF, un mouvement d'éducation populaire	p. 3
2. Démocratie interne de l'ALF	p. 5
3. Intentions-effets :	p. 6
3.1 Intentions-effets concernant les ludothèques	p. 6
3.2 Intentions-effets concernant les ludothécaires	p. 7
3.3 Intentions-effets concernant le réseau ALF	p. 8
3.4 Intentions-effets concernant le public des ludothèques	p. 9

Préambule

Il convient de préciser les principales modalités et articulations qui ont gouvernées les conditions de réalisation et de rédaction de ce document.

Pour s'affirmer d'éducation populaire (cf. 1.), partant du principe qu'il n'existe pas de définition unique de ce mouvement, il nous a fallu la définir et nous définir nous-mêmes.

Nous, l'ALF, en passant par le ludothécaire, la ludothèque et ses publics.

L'éducation populaire, avec ses composantes et ce en quoi nous affirmons nous y inscrire.

Nous nous sommes donc appuyés sur les actions portées par les ludothèques à travers leur définition du jeu et son inscription dans une démarche d'éducation populaire qui vise à :

- *permettre à chacun-e de prendre conscience de sa situation,*
- *s'inscrire dans une démarche de transformation sociale.*

Afin de rester cohérent dans la démarche, il nous a fallu également repenser notre démocratie interne (cf. 2.) en lien avec ces principes et articuler cela avec les intentions et effets escomptés.

Aussi, concernant les intentions et les effets (cf. 3.), il s'agit de ce que nous définissons comme intentions (ce que l'on doit faire), pouvoirs (ce qu'il faut mettre en œuvre pour cela), et effets attendus. Concernant les usagers des ludothèques (cf. 3.4), il n'y a que des effets (car ce n'est pas l'ALF qui préconise ce qu'ils ont à faire ou à mettre en œuvre).

Pour l'ALF, le groupe des rédacteurs
(membres du conseil d'administration et ludothécaires du réseau).

1. L'ALF, un mouvement d'éducation populaire

L'ALF est l'association nationale qui fédère, représente et accompagne les ludothèques françaises,

Les ludothèques ont pour mission de donner à jouer, d'accompagner les mises en jeu, et de diffuser la culture ludique.

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, 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". Nous affirmons que les ludothèques, par leur démarche construite autour de ces effets induits et de la liberté des joueurs, sont des structures profondément ancrées dans l'éducation populaire.

En adhérant à l'ALF, nous nous reconnaissons dans la définition d'éducation populaire énoncée ci-dessous, et affirmons notre volonté de les mettre en œuvre tant dans la conduite de nos actions, que dans la gouvernance de notre association (horizontale, démocratique et participative).

Notre définition de 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 !"

Notre action permet une éducation complémentaire à celle dispensée dans le cadre des structures traditionnelles ou institutionnelles parce que :

- les ludothèques sont des espaces permettant une découverte du jeu pour lui-même, dans toute sa diversité, avec des ludothécaires en capacité de les mettre en espace et d'en démontrer les multiples intérêts ;
- les ludothèques accueillant potentiellement tous les publics, des personnes très diverses entrent en relation.

Et parce que l'ALF œuvre à la formation, à la professionnalisation des ludothécaires et plus largement des équipes travaillant en ludothèques et des gestionnaires de structures.

Notre action permet une éducation de chacun-e pour chacun-e qui permette à chacun-e de prendre conscience de sa situation parce que :

- au sein des ludothèques nous n'avons pas pour objectif de produire un effet identique ou prédéterminé sur toutes et tous, mais de créer les conditions permettant à chacun-e de faire ses propres expériences et de trouver matière à se nourrir au contact des autres ;
- au sein des ludothèques nous favorisons l'autonomie et le libre choix en proposant le jeu dans un cadre ludique cohérent, avec un ou une professionnelle non intrusive, qui sait rester disponible, permettant à chacun-e d'y trouver sa place en toute sécurité, à son rythme, et selon ses propres envies ;
- le jeu et les pratiques ludiques permettent d'échanger, de se construire, de mieux se connaître et de mieux connaître les autres.

Et parce que l'ALF entretient des veilles autour du jeu, des évolutions sociétales et des politiques publiques pour permettre à ses adhérent-e-s de mieux situer leur action, et qu'elle se positionne en tant que groupe d'influence capable d'affirmer son projet et d'en défendre les intérêts.

Notre action permet l'accès à différentes formes de culture (ludique, technique, artistique...), quelle que soit la place qui leur est donnée dans les hiérarchies sociétales, symboliques ou institutionnelle, parce que :

- la diversité des médias jeux et des univers ludiques proposés en ludothèque permettent la découverte et l'exploration de champs culturels variés ;
- les médias jeux sont porteurs de valeurs, d'histoire, et sont des vecteurs de transmissions entre époques, générations, cultures... ;
- la diversité des publics accueillis en ludothèque favorise les rencontres entre générations, cultures et milieux sociaux.

Et parce que l'ALF a une mission de centre de ressource permettant de recenser, de créer et de diffuser des contenus et des outils autour du jeu, des pratiques ludiques, des ludothèques et de leur organisation.

Notre action accompagne l'émancipation des personnes en développant un pouvoir d'agir qui permet à chacun-e de prendre sa place de citoyen-ne, et de s'inscrire dans une démarche de transformation sociale parce que :

- au sein des ludothèques, nous accompagnons et valorisons les personnes dans leurs décisions, leur ouvrant la possibilité de faire des choix conscients et de développer un esprit critique,
- dans le jeu, chacun-e se confronte à la règle, en expérimente les limites, la nécessité, et les moyens de la faire évoluer collectivement,
- les personnes accueillies sont invitées à s'impliquer dans la vie et les actions de nos ludothèques,
- au sein des ludothèques nous accompagnons les personnes à l'autonomie et à la liberté, renforçant leur estime, leur confiance et l'affirmation d'elles-mêmes nécessaires à leur émancipation et à la construction d'une pensée libre.

Et parce que l'ALF a pour mission d'animer et de développer le réseau des ludothèques, permettant à chacun-e d'être accompagné-e, de prendre sa place et/ou d'être représenté-e au niveau local, régional, national et international.

2. Démocratie interne de l'ALF

Faisant nôtre la définition inspirée des écrits de Paul Ricœur¹ et reprise de façon collective par Franck Lepage, Luc Carton et Alexia Morvan², nous reconnaissons comme démocratique un mouvement qui se reconnaît diviser, c'est à dire traversé par des contradictions d'intérêt et qui se fixe comme modalité, d'associer à part égale, chaque adhérent-e dans l'expression de ces contradictions, l'analyse de ces contradictions et la mise en délibération de ces contradictions, en vue d'arriver à un arbitrage.

Nous réaffirmons notre volonté que cette démarche démocratique traverse notre mouvement dans son organisation et dans ses choix, et nommons démocratie interne l'ensemble des processus permettant d'y parvenir.

Nos intentions sont de :

- garantir des conditions permettant à chacun-e d'être au même niveau d'information et de pouvoir prendre ses décisions en conscience ;
- permettre le recours à des ressources extérieures pour alimenter les débats et réflexions,
- avoir un mode de gouvernance et des modalités d'échanges permettant l'expression et la prise en compte réelle de chacun-e ;
- avoir des modalités d'arbitrages équitables et démocratiques pour les prises de décisions.
- savoir analyser les conséquences des décisions prises sur notre action pour en évaluer la pertinence.

¹ Philosophe français (1913-2005).

²Société coopérative et participative *Le Pavé*, coopérative d'éducation populaire,
<http://www.scoplepave.org/>

3. Intentions-effets

3.1 Intentions-effets concernant les ludothèques

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 (Jeux 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.

Nous pensons que l'être humain est fondamentalement joueur et que les ludothèques, par le cadre ludique qu'elles mettent en place (professionnel, espaces, objet-jeux, règles), sont des espaces favorisant le jeu, sa qualité, et la rencontre des personnes entre elles, et avec leurs jeux et jouets.

A cette fin, les ludothèques doivent :

- accueillir tous les publics, sans aucune distinction,
- proposer un aménagement qui donne sa place à chacun et facilite les échanges,
- proposer un accueil de qualité, favorisant la convivialité et permettant à chacun de se sentir légitime en son sein,
- favoriser l'accès à la culture ludique dans sa diversité et au plaisir qu'il y a à jouer,
- proposer des espaces de jeux cohérents et suffisants pour accueillir le public le plus large,
- favoriser l'introduction de temps de jeux en un maximum de lieux,
- être des lieux ressources autour du jeu, du point de vue matériel, en termes de conseil ou de formation.

Pour permettre cela il est nécessaire pour les ludothèques de :

- mettre en place des partenariats avec différentes structures pour diversifier son public, et mutualiser des ressources,
- aller à la rencontre de publics variés ou de les recevoir dans un espace adapté et identifié comme tel,
- s'inscrire dans des partenariats avec les autres acteurs ludiques,
- gérer un fond de jeux suffisant et de qualité,
- recruter du personnel qualifié en capacité de répondre aux objectifs définis par les différents documents édités par l'ALF.

Les effets escomptés de ces actions sont que :

- les ludothèques soient identifiées comme lieu de jeu et de ressources pour le jeu par les institutions et les acteurs des territoires ;
- l'image des ludothèques évolue pour les décroquer et en casser les stéréotypes ;
- les ludothèques soient connues et fréquentées par un plus grand nombre de personnes ;
- les ludothèques favorisent le sentiment de légitimité et l'implication des personnes en leur sein ;

- les ludothèques soient reconnues comme "3ème lieu" en tant qu'espace de proximité, propice à l'échange, à la conversation et au partage avec autrui ;
- les ludothèques puissent proposer un large éventail de la culture ludique et renouveler régulièrement leurs espaces et propositions de prêts.

3.2 Intentions-effets concernant les ludothécaires

Les ludothécaires sont des spécialistes du jeu et du jouer qui savent poser un cadre ludique en adéquation avec le projet de l'ALF, conseiller et accompagner leur public à améliorer leurs expériences de jeu.

A cette fin, les ludothécaires doivent :

Maîtriser les savoirs et savoirs faire tels que définis par la fiche métier. De la même manière, toute personne non ludothécaire travaillant en ludothèque doit maîtriser les savoirs et savoirs faire de la fiche métier ayant trait à ses missions spécifiques.

Toutefois, il y a plusieurs éléments qui nous paraissent important à réaffirmer concernant leurs postures professionnelles :

- ils savent être disponibles pour faciliter l'entrée en jeu. Ils sont en capacité de répondre aux besoins des joueurs et accompagnateurs. Ils savent adapter leur position dans le jeu ou le non jeu pour proposer ou accompagner sans être intrusifs ;
- ils savent poser un cadre et en être le garant, prenant notamment garde à préserver une atmosphère bienveillante propice à la sécurité affective des joueurs. Pour cela, ils essaient de rester en position d'observer les interactions entre les joueurs et l'appropriation des espaces ;
- en restant ouvert-e-s aux autres pratiques, ils savent transmettre le projet des ludothèques et en être garant-e-s auprès des différents partenaires avec lesquels ils travaillent ;
- ils savent s'adapter en prenant en compte les envies, le vécu, les contraintes, les représentations et/ou l'expérience ludique de leur public. Ils savent donner à chacun une place juste, qui préserve la qualité du jeu et des échanges ;
- ils savent valoriser la pratique des participants pour casser la relation spécialiste / néophyte.

Pour permettre cela il est nécessaire pour les ludothécaires de :

- se former et/ou de valider leurs expériences,
- avoir des retours sur leur travail, des temps d'analyse de leurs pratiques et postures professionnelles pour enrichir leurs savoirs et savoirs-faire,
- participer aux temps formatifs organisés par l'ALF,
- conduire des expériences et de les analyser pour en proposer des retours.

Les effets escomptés de ces actions sur les ludothécaires sont de :

- gagner en compétence et développent leur expertise,
- posséder des bases théoriques, intentions et pratiques mieux partagées, plus cohérentes et homogènes,
- pouvoir partager des outils et méthodes,
- améliorer leur rapport au jeu, aux différents types de joueurs et de publics accueillis,

Association des Ludothèques Françaises

■ 180 bis rue de Grenelle – 75007 PARIS ■ Tél. : 01.43.26.84.62 ■

■ <http://www.alf-ludotheques.org> ■ e-mail : courrier@alf-ludotheques.org ■

■ n° Siret : 37 762 980 300 067 ■ Code APE : 9499 Z ■

- améliorer leur capacité à formuler et à transmettre leur expérience,
- renouveler les expériences ludiques et innovent dans leurs pratiques,
- animer un réseau local de joueurs, d'usagers et de partenaires qui contribuent à tisser du lien social.

3.3 Intentions-effets concernant le réseau ALF

Nous pensons que l'ALF est un réseau de ludothèques et de structures ludiques qui partagent un projet et des façons de faire autour du jeu.

A cette fin, l'ALF doit répondre à :

- une mission de formation et de professionnalisation,
- une mission d'animation et de développement de réseau,
- une mission de centre de ressources,
- une mission de veille et groupe d'influence,
- des exigences de transparence et de fonctionnement démocratique en cohérence avec ses valeurs.

Pour permettre cela il est nécessaire que l'ALF :

- organise des formations pour les équipes des ludothèques, ainsi que pour les bénévoles et/ou gestionnaires ;
- accompagne et soutienne les différentes ALF adhérentes en région, et en favorise la création là où il n'en existe pas. Les missions et obligations réciproques de différentes parties doivent être clairement définies ;
- incite ses adhérents à collaborer, en partageant leurs pratiques et leurs ressources, au local comme au national. Elle peut également valoriser des pratiques innovantes qu'elle jugera pertinente ;
- mette en place des temps de regroupement des salariés, bénévoles et/ou gestionnaires de ses structures adhérentes, avec à minima un regroupement annuel. Elle incite à la mise en place de tels espaces au niveau régional ;
- soit à l'initiative et coordonne des manifestations ludiques au niveau national ;
- mette en place les outils de communication internes favorisant les échanges et une bonne lisibilité de ses actions et de celles de ses adhérents ;
- soit à l'initiative d'échanges et de recherches sur la question du jeu pour produire des ressources et alimenter les acteurs de son réseau. Elle doit également maintenir une veille sur les travaux menés par ailleurs et y prendre part à chaque fois que ce sera possible ou pertinent ;
- mette en exergue les qualités intrinsèques du jeu et le préserve de toute récupération ;
- affirme son projet et celui des ludothèques auprès de tous les acteurs avec lesquelles il y a des partenariats à envisager ;
- œuvre à la reconnaissance du métier de ludothécaire, représente et défend les intérêts des ludothèques et de leurs équipes auprès des organismes et des pouvoirs publics qu'elle identifie comme pertinent ;

- mette en place une veille sur les initiatives et évènements ludiques du réseau, et sur les actions des autres acteurs en France et à l'étranger ;
- collecte des données quantitatives et qualitatives sur les ludothèques et leurs actions sur l'ensemble du territoire.

Les effets escomptés de ces actions sur l'ALF sont de :

- disposer de documents sur son histoire et celle des ludothèques, d'outils théoriques et techniques qu'elle partage avec ses adhérents, contribuant ainsi à développer leur culture commune ;
- évaluer son projet et d'envisager les évolutions à venir ;
- mieux identifier ses partenaires potentiels, d'élargir son réseau, et d'ouvrir de nouvelles opportunités pour ses adhérents ;
- œuvrer à la professionnalisation des équipes des ludothèques, améliorant ainsi la qualité et la cohérence des actions des acteurs du réseau ;
- rassembler d'avantage d'adhérents, de susciter plus d'implication et d'engagement des personnes en son sein ;
- avoir une meilleure reconnaissance des ludothèques et du réseau dans leurs missions et leurs intérêts ;
- favoriser une évolution du discours et des pratiques autour du jeu ;
- permettre une augmentation du nombre de joueurs, de ludothèques, et de leur diversité ;
- acquérir meilleure connaissance et une meilleure diffusion de la culture ludique.

3.4 Intentions-effets concernant le public des ludothèques

Les effets potentiels de ces actions sur les personnes ayant usage de la ludothèque sont que :

- elles soient mise en mouvement par le jeu, qu'elles ressentent du plaisir, vivent des émotions, mobilisent des compétences. Que ça les nourrisse, participe à leur développement moteur, social, cognitif et affectif, et renforce leurs savoirs ;
- elles prennent conscience des intérêts, des limites et des possibles des différents types jeux. Qu'elles en découvrent des facettes auxquelles elles n'auraient pas eu accès par ailleurs, et développent ainsi une curiosité ludique et un esprit critique. Qu'elles deviennent alors des prescriptrices averties qui contribuent à la construction d'une culture ludique commune, et adoptent des démarches de consommation raisonnée ;
- elles créent des liens de confiance entre elles et avec les ludothécaires, que ça les sécurisent, leur permette de trouver leur place et d'être plus autonomes dans la ludothèque. Qu'ainsi, elles puissent s'exprimer plus facilement sur leurs attentes, expérimenter de nouvelles choses, se sentir légitime à transmettre à leur tour et à s'impliquer dans la vie de la structure ;
- elles entrent en relation avec des personnes qu'elles n'auraient pas rencontrées par ailleurs grâce à la diversité des publics accueillis en ludothèques, faisant ainsi évoluer leurs préconçus et leurs relations interpersonnelles ;
- leurs représentations sur le jeu et les pratiques ludiques évoluent, entraînant celles de leur entourage ;



- elles aient envie de renouveler et de diversifier leurs expériences de jeu, qu'elles les enrichissent, les prolongent en différents lieux. Qu'elles contribuent ainsi au développement de la culture ludique et d'une approche consciente de l'action de jouer ;
 - tout cela contribue à leur émancipation en leur permettant d'être les joueuses qu'elles désirent, de mieux comprendre le monde qui les entourent, mieux se l'approprier, s'y positionner, pour pouvoir agir dessus.
-