



Association  
des Ludothèques  
Françaises

# Formation d'été 2023

## *Génération(s) Ludothèque*

*Jeu, âges et intergénérationnalité*

Du 3 au 7 juillet à Rennes (35)

# PRÉ-PROGRAMME

## 1- L'ALF UN ORGANISME DE FORMATION

### ***Une association nationale d'éducation populaire***

L'Association des Ludothèques Françaises a pour objet de fédérer, représenter et accompagner les ludothèques et les structures ludiques françaises qui partagent son projet politique et les façons de faire autour du jeu qui y sont décrites.

Après avoir réalisé la charte des ludothèques puis la fiche métier du ludothécaire, l'ALF a écrit en 2015 un projet politique qui affirme sa démarche d'éducation populaire, une certaine définition du jeu et des intentions en direction des ludothèques, des ludothécaires, du réseau et du public accueilli en ludothèque.

L'ALF souhaite, en collaboration avec les ALF régionales, les structures adhérentes et tous ses partenaires, répondre aux missions suivantes :

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

### ***Une certaine définition du 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 ».

### ***Les intentions pédagogiques générales***

- Enrichir les pratiques et les réflexions sur les enjeux du jeu et des ludothèques.
- Favoriser la professionnalisation des ludothécaires et des acteurs du jeu.
- Contribuer à la reconnaissance d'une approche spécifique du jeu et de ses acteurs.
- Construire une culture commune, mettre en cohérence les discours et les pratiques.
- Permettre à chacun-e de positionner sa pratique à la fois dans un champ théorique et dans l'actualité de son territoire.
- Améliorer l'efficacité de l'accueil en ludothèque et de la place du jeu en général dans les pratiques professionnelles.

### **La méthodologie choisie :**

Les différents contenus de formation sont issus de la fiche métier, de la charte des ludothèques, du projet politique, de la classification ESAR, des pratiques et de l'actualité du réseau. Ils sont proposés dans une démarche d'éducation populaire, à partir d'expériences de terrain, de construction collective et d'appropriation individuelle, d'alternance d'apports théoriques et pratiques.

Un bilan de fin de stage sera à chaque fois réalisé, une attestation de présence remise à chaque participant-e et une évaluation aura lieu a posteriori à partir des retours de terrain à moyen terme des participant-e-s.

## **2- LA FORMATION D'ETE 2023**

### **Les intentions pédagogiques**

La formation d'été 2023 propose une progression pédagogique pour les ludothécaires et vise à donner les moyens aux participant-es :

#### **En termes de savoirs :**

- D'approfondir leur compréhension des enjeux du jeu aux différents âges
- D'élaborer une réflexion sur l'intergénérationnel en ludothèque
- De compléter leurs connaissances relatives aux différents publics

#### **En termes de savoir-faire :**

- De mettre en place une mixité générationnelle dans leurs structures
- D'affiner leurs postures d'accompagnement des différents publics
- De renforcer la dimension de soutien à la parentalité des ludothèques

### **Les contenus**

*Il n'y a pas d'âge pour jouer, et donc pour venir en ludothèque. Cependant, on constate que l'on ne joue pas de la même manière ou aux mêmes jeux selon l'âge, et que l'on ne vient pas nécessairement à la ludothèque pour les mêmes raisons. Il s'agit donc d'abord de s'interroger sur les spécificités de chaque âge et sur la manière dont nous pouvons les prendre en compte pour l'accueil des publics. Mais l'âge doit-il toujours être déterminant ? En accordant une place prédominante à l'âge, ne risque-t-on pas parfois d'enfermer les publics dans certaines pratiques et représentations ? Enfin, au-delà du fait d'accueillir des publics de tous âges dans un même lieu, comment la ludothèque peut-elle accompagner les interactions entre les générations ?*

### **Les moyens pédagogiques et d'encadrement :**

Dans une démarche d'éducation populaire, à partir d'expériences terrain, de constructions collectives et d'appropriation individuelle, d'alternance d'apports théoriques et pratiques, l'ALF vous invite à interroger le positionnement pédagogique spécifique des ludothécaires.

Un programme d'animation et de renforcement de la dynamique du groupe sera également proposé en marge des travaux : soirées jeux, visite de ludothèque...

La formation sera dispensée par des théoriciens (universitaires), des praticiens (ludothécaires...) et des représentants institutionnels et associatifs.

Des restitutions seront faites par les participant-es dans un objectif d'appropriation collective. A l'issue de la formation, l'ALF effectuera une première évaluation de la formation à l'aide d'un questionnaire. Elle délivrera au stagiaire une attestation de fin de formation mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action.

## **Pré-programme :**

### **LUNDI 3 JUILLET : Les âges de la vie en ludothèque**

Cette première journée sera consacrée à une réflexion sur les différents âges de la vie, et sur la pertinence et les limites de la prise en compte de l'âge dans la définition de la personne. Seront également abordées les questions de l'intergénérationnalité et de la transgénérationnalité et de leurs enjeux.

Les journées suivantes s'intéresseront chacune plus particulièrement à une tranche d'âge. Il ne s'agira cependant pas d'entrer dans le détail de l'accompagnement du jeu pour un type de public spécifique, mais de penser globalement la cohabitation et les interactions entre les différents âges au regard des spécificités de chacun.

### **MARDI 4 JUILLET : Tout le monde a été joueur**

Cette journée sera consacrée à un focus sur la nature et la place du jeu chez l'enfant, en commençant par s'interroger sur ce qui caractérise l'état d'enfance. Cette réflexion nous amènera à réinterroger les concepts de jeu, *play* et *game* au regard de la spécificité du jeu du jeune enfant.

### **MERCREDI 5 JUILLET : « Un enfant tout seul, ça n'existe pas »**

L'objectif sera ici d'évoquer la notion de soutien à la parentalité et le rôle que doivent jouer les ludothèques pour répondre à cet enjeu. Nous évoquerons donc la place des parents en ludothèque et la place des ludothécaires dans l'accompagnement de la relation parentale.

### **JEUDI 6 JUILLET : Un adulte encore enfant ?**

Comment devient-on adulte ? Suffit-il d'être suffisamment âgé pour le devenir ? Ces questions seront posées au cours de cette journée consacrée à l'adolescence, au jeu de l'adulte, mais aussi aux potentielles dérives infantilisantes dans les pratiques ludiques.

### **VENDREDI 7 JUILLET : Jouer jusqu'à pas d'âge**

Pour finir, cette dernière journée sera consacrée à la question du jeu avec les seniors et de leur inclusion dans la ludothèque. Un temps de synthèse permettra de réfléchir aux modalités d'une ludothèque ou la mixité générationnelle ne se résume pas à une coexistence des différents publics mais devient synonyme d'interactions.

## **Organisation et administration**

### **Accès à la formation**

La Formation d'été est accessible aux adhérents de l'ALF : ludothécaires, professionnel-le-s utilisant le jeu, porteurs de projet, salarié-e-s, bénévoles et volontaires en service civique. Si ça n'est déjà fait, merci de vous rendre sur notre site pour procéder à votre adhésion.

### **L'accueil :**

Horaires : 9h à 18h, soit 7h/jour.

Lieu : à confirmer prochainement

Repas : le repas du midi peut être réservé auprès de l'ALF (voir bulletin d'inscription) et sera pris à l'Auberge de jeunesse. Le repas du soir n'est pas pris en charge.

### **L'inscription :**

Les bulletins d'inscription sont à retourner **le plus tôt possible** par courrier postal au : 180 bis rue de Grenelle, 75007 Paris ou scannés par mail à : [courrier@alf-ludotheques.org](mailto:courrier@alf-ludotheques.org).

Le/la stagiaire ne pourra entrer en formation qu'à compter de la signature de la présente convention. Les demandes de rétractation doivent être adressées par écrit **au moins 10 jours** avant la date de début du stage.

Pour les salarié-e-s, passé ce délai, les annulations qui ne seront pas justifiées par un document (certificat médical, d'accident, de défaut de transport...) feront l'objet d'une facturation de l'ensemble des frais. Dans tous les cas, des **frais de dossier** (20€) seront conservés par l'ALF.

L'ALF peut être amenée, pour des raisons indépendantes de sa volonté, à annuler ou modifier un stage. Dans tous les cas, elle s'engage à prévenir les stagiaires au moins 10 jours avant le début prévu et, en cas d'annulation, à rembourser l'intégralité des frais éventuellement engagés.

### **Prise en charge des frais**

Les frais pédagogiques et les frais annexes sont à la charge des participant-e-s. Pour les salarié-e-s (et à priori les volontaires en service civique), ces frais peuvent être pris en charge dans le cadre de leur plan de développement des compétences, l'ALF est enregistrée comme organisme de formation sous le numéro : 11 75 50 772 75 (ce numéro ne vaut pas agrément d'Etat) et son projet de formation est certifié Qualiopi.

### **Off**

Des espaces de rencontre, d'échanges, de jeu et des activités seront proposés aux stagiaires qui le souhaitent en marge de la formation, en lien avec l'ALF régionale accueillante. La participation à ces temps est facultative et n'est pas prise en charge.