

Brigade d'Animation Ludique

Ludothèque itinérante



PRÉSENTATION DE L'ASSOCIATION LA BAL – BRIGADE D'ANIMATION LUDIQUE

L'association La BAL existe depuis 2013

Les acteurs et porteurs du projet

Bruno Halgan, un des fondateurs

Nadia Cluzel, ludothécaire de 2004 à 2015 en Gironde.

Tous deux diplômés en Licence Professionnelle de Gestion et Animation de Ludothèque à l'université Bordeaux III – Michel de Montaigne

Les fondements et objectifs de l'association de la BAL

En préambule, voici l'introduction du projet politique de l'ALF (Association des Ludothèques Françaises) à laquelle nous adhérons :

« 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, de diffuser la culture ludique, et ce, en veillant à préserver le jeu de toute récupération.

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". 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). »

Brigade d'Animation Ludique

Ludothèque itinérante



OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Etre un pôle ressource visant à transmettre et promouvoir la culture ludique
- Dynamiser un territoire en amenant le jeu au plus près du public
- Proposer le jeu comme support de développement et d'épanouissement individuel et collectif.
- Favoriser la rencontre et les échanges entre public d'origines sociales et culturelles diverses
- Proposer des temps de jeu adaptés aux spécificités des publics

OBJECTIFS OPERATIONNELS :

- Mettre en place des espaces ludothèque invitant à jouer et valorisant le jeu libre
- Elaborer des animations, répondant aux besoins spécifiques de structures ou collectivités
- Création d'évènements à fin de promouvoir le jeu et la culture ludique
- Mettre en place des temps de formation à destination de professionnels ou particuliers

Transmettre et promouvoir la culture ludique :

Former et informer :

- Montage d'expositions
- Organisation de conférences-débats
- Constitution d'un fond documentaire
- Former des professionnels et particuliers à la transmission du jeu
- Accueillir des stagiaires en formation de ludothécaire et/ou animateur

Aller vers le public et animer :

- Installer des espaces de jeux au plus près de leur lieu de vie :
- Dans une structure accueillant du public quel que soit leur âge, leur spécificité, leur différence
- Dans une salle communale à destination de la population locale
- Dans un quartier
- Dans les lieux de vie et de rencontre des populations tels que parcs, site touristiques
- Participer aux rencontres des populations lors d'évènementiels

Brigade d'Animation Ludique

Ludothèque itinérante



Moyens matériel :

Le choix des jeux est majeur et le fond de jeux doit être :

Suffisant, en quantité pour répondre aux besoins et envies du public

Adapté, aux spécificités de tout un chacun

Varié, issu de tout univers et de toute culture

De qualité, de par le choix des matériaux et de l'intérêt suscité

Moyens humains :

Le personnel est formé et qualifié :

Connaissance d'une culture ludique

Capacité et qualité à transmettre cette culture

Connaissance des bienfaits du jeu

Connaissance des publics accueillis

Capacité à accueillir et accompagner les publics dans leur diversité

POURQUOI JOUER, POURQUOI LE JEU :

Parce que jouer c'est :

Accéder à un espace de liberté

Se rencontrer soi-même et rencontrer l'autre

Se construire et construire avec l'autre

Entrer en relation et créer du lien

Expérimenter et explorer

Découvrir, intégrer, accepter et respecter la règle

Perdre, gagner et recommencer

Se cultiver et s'ouvrir aux autres

Prendre plaisir à être

Brigade d'Animation Ludique

Ludothèque itinérante



PEDAGOGIE :

Place au jeu libre et à l'accomplissement de soi.

La formation et l'expérience acquises permettront à chaque membre salarié de l'association d'être en confiance dans ses tâches quotidiennes et de pouvoir ainsi accueillir chaque joueur dans un climat et une ambiance sereine. Ce qui permettra à chacun de vivre le jeu pleinement, de satisfaire dans les meilleures conditions ses besoins et ses envies, qu'elles soient conscientes ou inconscientes.

Un accueil de qualité sous tous ses aspects est la condition sine qua non pour que le jeu ait lieu, c'est la première invitation à jouer.

L'accueil comprend l'aménagement du lieu où va se dérouler le jeu ; la posture des ludothécaires vis-à-vis des joueurs et l'accompagnement qu'ils vont opérer.

La façon d'établir le contact, la relation ; le conseil ou le soutien qu'ils peuvent apporter ou au contraire l'effacement du ludothécaire, pour ne pas empêcher l'investigation des lieux et des jeux par le joueur, vont être déterminants.

C'est là que se jouera toute la subtilité dont doit faire preuve le ludothécaire invitant à jouer par le travail qu'il a effectué en amont, sachant proposer ses services et/ou s'effacer quand il le faut pour laisser place au joueur et au jeu en toute liberté. Liberté de faire seul ou accompagné ou un peu des deux.

Place des parents et encadrants :

Les accompagnants, qu'il s'agisse de parents, d'enseignants, d'éducateur spécialisés, d'animateurs ou autre devront avoir connaissance du règlement et du projet pédagogique en amont ou tout au moins à l'issue d'une première visite. Il est important qu'ils adhèrent au fonctionnement et à la pédagogie proposée sur le lieu pour le bien être de chacun.

Il est attendu qu'au-delà d'adhérer au projet pédagogique les adhérents s'engagent à le faire vivre.

Nous considérons que la pédagogie que nous proposons peut permettre à des parents de profiter en ce temps et lieu : d'un temps de répit et de recul ; d'un soutien à la relation et l'éducation qu'ils proposent ; un autre support à la relation avec leurs enfants ; l'appropriation d'un mode de fonctionnement qui peut être repris et adapté ou venir en complément du leur.

Tout projet avec une institution, une structure, une école ou une collectivité fera l'objet de la rédaction d'un projet précisant les objectifs attendus et les moyens d'évaluer ceux-ci à différentes étapes de sa réalisation afin, notamment de pouvoir effectuer les ajustements nécessaires. En fin de période un bilan sera établi.

Brigade d'Animation Ludique

Ludothèque itinérante



Le joueur :

Dans un cadre pensé, aménagé et adapté par les ludothécaires pour l'accueil de toutes les catégories de joueurs, ceux-ci seront libres :

D'accéder aux jeux et jouets selon leurs envies et besoins, accompagnés par l'adulte qui sera principalement là pour les aider à accéder au jeu sur le plan matériel et physique et veillera à ne pas empêcher l'élan du joueur.

D'explorer et d'expérimenter les jeux

De poursuivre ou de stopper un jeu

LES MOYENS :

Le règlement sera l'écrit de référence pour chaque partie, joueur ou ludothécaire, et posera le cadre et les repères pour chacun. Le ludothécaire en est le garant.

Le projet pédagogique détermine l'état d'esprit dans lequel chacun vivra le temps de jeu à la ludothèque.