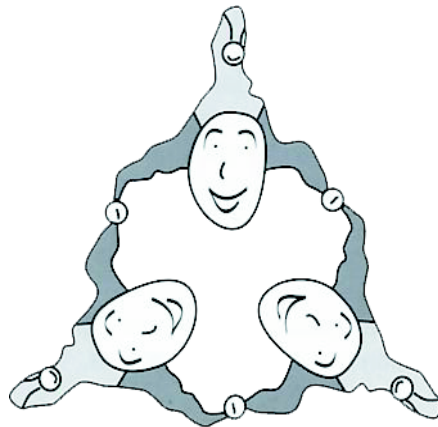


LES RENCONTRES LUDIQUES 2004

Rencontres nationales des acteurs sociaux, culturels et éducatifs



2^{ème} édition :

*« Le Jeu :
entre objet culturel, outil éducatif et produit de
consommation...
Quelles rencontres possibles? »*

*Sous le haut patronage du Ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Vie
Associative.*

*Avec le soutien de la DDJS Isère, de la Ville de Grenoble, du Conseil Général de
l'Isère*

et de la Caisse d'Allocations Familiales de Grenoble.

En partenariat avec le Journal de l'Animation.

*30 novembre - 3 décembre 2004
au Centre APAS, à Monestier de Clermont (Isère)*

LES ACTES

juin 2005

Rencontres Ludiques

association loi 1901

www.rencontresludiques.org

Sommaire

Préambule	3
1^{ère} partie : METHODOLOGIE et BILAN	4
Le Comité de pilotage	4
Le financement et les partenaires	5
Méthodologie	6
1/ Une forme d'organisation participative.....	6
2/ Un thème :	
« Le Jeu : entre objet culturel, outil éducatif et produit de consommation, Quelles rencontres possibles? ».....	6
3/ Un lieu pour une forme d'organisation conviviale : le village	6
Déroulement et bilans	7
Des temps formels / pour apprendre, échanger et construire collectivement	7
→ Des Conférences.....	7
→ des Ateliers de Construction Collective (ACC)	7
→ Des Ateliers Thématiques (AT)	8
→ Un fil d'Ariane	8
Des temps informels / pour favoriser les rencontres et les échanges	9
→ Des temps de jeux	9
→ Des temps d'échanges et de présentations diverses	9
→ Un espace de documentation et d'information	9
Des moyens d'expression	9
→ Un panneau d'expression libre, un trombinoscope, une boîte à message	9
→ Lud'Hic !.....	9
→ Des évaluations individuelles et des cibles d'expression	9
Le Programme	10
Bilan Général	12
2^{ème} partie : RETRANSCRIPTIONS ET COMPTES-RENDUS	13
Conférence de Gilles Brougère	
« Le jeu, entre objet culturel, outil d'éducation et produit de consommation »,	14
Conférence de Matthieu d'Epenoux et François Koch	
« La face cachée du marché du jeu de société, de la conception à la distribution », ...	23
Comptes-rendus des Ateliers de Construction Collective	33
ACC 1 : Quels jouets à l'achat des 0-6 ans à disposition des parents ?	34
ACC 3 : Quels outils à disposition des professionnels pour guider leurs achats de jeu ?.....	37
ACC 4 : Educatif, vous avez dit jeu éducatif ?	41
ACC 5 : Quel choix d'aires de jeux pour les espaces publics à disposition des collectivités ?.....	45
ACC 6 : Nous sommes tous des créateurs de jeux.....	48
ACC 7 : Se fabriquer et faire fabriquer des jeux libres de droit	51
ACC 8 : Les jeux de rôle sont-ils si différents des autres jeux ?.....	55

Comptes-rendus des Ateliers Thématiques	59
AT 1 : A l'école : peut-on jouer pour le plaisir au sein d'un projet pédagogique ?.....	60
AT 2 : Des jeux de guerres ou sexistes dans nos structures ? Quel positionnement professionnel ?..	63
AT 3 : Entre représentations d'adultes et choix d'enfants, qu'est-ce qu'un « beau jeu » ?.....	65
AT 4 : Les grands jeux, toujours d'actualité ?	66
AT 8 : Les jeux symboliques	68
AT 9 : « Jeu avec Copyright, jeu avec Copyleft, jeux libres de droits, comment s'y retrouver ? ».....	71
AT 10 : Jeu de l'année, Gobelet d'or, Dé d'or, Spiel des Jahres... Que veulent dire les différents Prix et récompenses ?	74
AT 11 : Le jeu vidéo, plébiscité par les jeunes et banni dans les structures socioculturelles ?	79
AT 12 : De l'éthique sur l'étiquette : Comment jouer le jeu ?	82
 Le Fil d'Ariane, par Nicolas PRECAS	84
 3^{ème} partie : : PERSPECTIVES	90
 Le mot de Jean-Pierre SAUTOT, Président des Rencontres Ludiques	90
 Quel thème pour de prochaines Rencontres Ludiques ? quelques pistes.....	92
 ANNEXES.....	93
Annexe 1 : la plaquette de présentation des Rencontres	94
Annexe 2 : Le Programme distribué aux participants à leur arrivée	96
Annexe 3 : « Guide » donné aux animateurs d'Ateliers de Construction Collective.....	105
Annexe 4 : « Guide » donné aux animateurs d'Ateliers Thématiques	108
Annexe 5 : Evaluations individuelles des participants : synthèse	109
Annexe 6 : Lud'hic : la gazette des Rencontres	114
Annexe 7 : Revue de presse	120
Annexe 8 : Coordonnées des membres du Comité de Pilotage	127

Préambule

Les Actes des Rencontres Ludiques 2004 sont, à l'image des Rencontres elles-mêmes, le fruit d'un travail collectif auquel ont contribué les membres du Comité de pilotage mais aussi et surtout les participants, via l'animation des Ateliers et la rédaction de leur compte-rendu.

Dans un souci d'appropriation par tous (les participants aux Rencontres, mais aussi tout lecteur de ces Actes) et fidèle à une démarche d'éducation populaire, le Comité de pilotage des Rencontres a souhaité que la 1^{ère} partie des Actes soit consacrée à la méthodologie et au bilan. Cette partie a pour objet de mettre à disposition de tous la démarche de construction collective élaborée au cours de la préparation et du déroulement des Rencontres. Il s'agit ici de mettre l'accent sur ce qui a fonctionné, mais aussi sur ce qui pourrait être amélioré.

Ainsi, l'expérience pourra-t-elle être utilisée (et enrichie !) par celles et ceux qui voudraient organiser une prochaine édition des Rencontres Ludiques.

Rappelons en effet que, si les 2 premières éditions ont eu lieu en région grenobloise, notre souhait reste d'impulser une dynamique qui puisse être étendue à d'autres régions et portée par d'autres collectifs. C'est pourquoi la 3^{ème} partie des Actes (*Perspectives*) présente les suggestions des participants quant aux thèmes dont pourraient traiter de prochaines Rencontres.

La 2^{ème} partie est, quant à elle, consacrée aux restitutions et comptes-rendus des temps formels (conférences et ateliers) rédigés par les participants. Ainsi, chacun pourra y retrouver les éléments de réflexion menée tout au long de ces quatre jours et, nous l'espérons, la prolonger !

Le Comité de pilotage

Les coordonnées des participants, ainsi que les photos de Rencontres sont disponibles sur le site :
www.rencontres-ludiques-04.org

1^{ère} partie

METHODOLOGIE et BILAN

Les **Rencontres Ludiques** sont un temps de formation, d'échanges, de réflexions et de construction collective sur les pratiques ludiques en France.

Elles s'adressent :

- **à l'ensemble des acteurs professionnels et bénévoles**
animateurs, éducateurs, formateurs, ludothécaires, enseignants...
- **du champ social, culturel et éducatif**
associations, équipements socioculturels, structures d'accueil et de loisirs, ludothèques, maisons des jeux, établissements scolaires, institutions...
- **qui utilisent ou souhaitent utiliser le jeu dans leurs activités ou qui développent des projets ludiques originaux.**

Les 1^{ères} Rencontres Ludiques (novembre 2001) avaient réuni, à l'IUT de Grenoble, près de 150 personnes, venues de toute la France, autour du thème « Pratiques et Enjeux » : 3 conférences, 32 ateliers, forums, débats, bourses d'échanges, jeux... ont laissé aux participants et aux organisateurs le souvenir de moments forts, d'échanges riches et constructifs.

Fort de cette réussite, porteur de ce même esprit de construction collective, un comité de pilotage s'est constitué fin 2003 pour proposer en décembre 2004 de nouvelles Rencontres nationales autour du thème : « *Le Jeu : entre objet culturel, outil éducatif et produit de consommation... Quelles rencontres possibles?* » (voir p. 6).

Les Rencontres Ludiques 2004 ont été placées sous le haut patronage du **Ministère de la Jeunesse et des Sports et soutenues par la DDJS Isère, la Ville de Grenoble, le Conseil Général de l'Isère** (comme celles de 2001), ainsi que par la **Caisse d'Allocations Familiales de Grenoble**.

Le Comité de pilotage

Ce comité s'est constitué, fin 2003, à la suite d'un appel à participation du large réseau des organisateurs et des participants aux Rencontres Ludiques 2001. Ses membres sont composés de représentants des structures suivantes :

- Des membres du Groupe Jeu grenoblois :
 - La Maison des Jeux de Grenoble
 - Les Centres Sociaux de Fontaine
 - La Maison de l'Enfance Prémol
 - La MJC Anatole France
- le CEPPI (Collectif Enfants Parents Professionnels Isère)
- la Ludothèque de la MJC Jean-Paul Treil de Vienne
- l'association Bonne Pioche ! (Maison des Jeux du Plateau des Millevaches)
- l'association Les 2 Tours
- le Collectif Jeu Drôme-Ardèche
- la CAF de Grenoble
- la DDJS Isère

Le Comité de pilotage s'est constitué en association loi 1901, nommée « Rencontres Ludiques » (*dépôt légal des statuts en mai 2004*).

La coordination a été confiée cette année à la Maison des Jeux de Grenoble (*contact : Clément Glangeaud et Valérie Faucon*).

Le travail du comité s'est organisé en commissions :

- **la commission « contenus pédagogiques »** : thèmes et contenus des Rencontres, préparation des contenus avec les conférenciers et animateurs d'ateliers, élaboration du « guide de l'animateur », gestion des appels à contribution, élaboration du planning ...
- **la commission « partenaires et financements »** : relations avec les partenaires, montage des dossiers administratifs et financiers...
- **la commission « communication »** : élaboration et suivi du site internet, des plaquettes de présentation, diffusion de l'information auprès des partenaires et participants, relation avec la presse
- **la commission « logistique »** : accueil des participants (recherche du lieu, hébergement, restauration, transport...)

Le financement et les partenaires

Le financement des Rencontres Ludiques a été sera pris en charge par :

- **les partenaires institutionnels** (31%)

Le Ministère de la Jeunesse

La DDJS Isère

La Ville de Grenoble

La Caisse d'Allocations Familiales de Grenoble

Le Conseil Général de l'Isère

Les Rencontres ont également bénéficié d'un partenariat avec le Journal de l'Animation.

- **les ressources propres des structures du comité de pilotage** (19%)

- **les frais de participation des stagiaires** (40 %)

*La participation aux Rencontres a pu être prise en charge dans le cadre de la **formation continue**.*

*Un **tarif réduit** a été proposé aux étudiants, demandeurs d'emploi et bénévoles.*

1/ Une forme d'organisation participative

Afin de proposer des Rencontres répondant aux attentes du plus grand nombre, une réunion de préparation réunissant une vingtaine de structures a été organisée au mois de novembre 2003. De plus, des contributions individuelles et collectives ont été demandées, notamment auprès des participants aux Rencontres 2001.

La forme et le thème des Rencontres 2004 ont donc été le fruit du bilan des 1^{ères} Rencontres et de la prise en compte des suggestions et contributions d'un grand nombre de partenaires.

Ces Rencontres ont été construites avec le souci de permettre à chaque participant d'être bien plus qu'un simple 'auditeur', mais surtout un acteur, en capacité d'échanger et de construire avec les autres...

2/ Un thème :

« Le Jeu : entre objet culturel, outil éducatif et produit de consommation... Quelles rencontres possibles? »

Trois ans après les 1^{ères} Rencontres, la défense du jeu libre (*auquel on joue sans contrainte*) et gratuit (*autotélique*) comme celle des valeurs d'éducation populaire demeure toujours d'actualité. La reconnaissance du jeu comme objet culturel doit encore se poursuivre.

Cette année, le comité a choisi de centrer plus particulièrement les Rencontres sur une approche du jeu en tant qu'objet afin de permettre la confrontation et la rencontre des pratiques et des valeurs des acteurs du champs social, culturel et éducatif à celles relayées plus largement par les médias auprès du grand public.

En effet, notre discours sur le jeu est aujourd'hui peu accessible, car il n'est pas relayé par les médias (TV, radios, journaux grand public) : quand on y parle de jeu, c'est avant tout en tant que produit de consommation et comme moyen d'apprentissage. La parole est donnée quasi-exclusivement aux éditeurs, très rarement aux auteurs, jamais aux professionnels utilisant le jeu. Le discours devient réducteur, la pensée unique : « *Achetez tel nouveau jeu ou tel jouet, il permettra à votre enfant de développer ceci ou cela !* »

Ces Rencontres ont été un moyen de construire notre propre discours tout en nous obligeant à nous confronter à d'autres, à analyser notre mode d'utilisation des jeux et en acceptant également de regarder nos propres contradictions, afin de faire évoluer nos pratiques.

3/ Un lieu pour une forme d'organisation conviviale : le village

Suite à l'analyse des bilans des participants des 1^{ères} Rencontres et des contributions parvenues en 2004, le collectif a choisi une « formule Village », c'est à dire un lieu avec hébergement pour favoriser une ambiance conviviale et constructive, l'intégration de tous, les temps d'échanges de pratiques, de jeux, de rencontres.

Ces Rencontres 2004 se sont donc déroulées en milieu rural, au sein du centre APAS¹ (dans le Trièves), en 'clin d'œil' à toute la dynamique ludique existant sur le territoire, hors des grandes agglomérations.

¹ Centre APAS- Le Fau de Roissard - 38650 Monestier de Clermont - www.apasprovence.com

Les Rencontres ont été organisées autour de plusieurs temps :

Des temps formels / pour apprendre, échanger et construire collectivement

→ Des Conférences

Elles ont eu cette année une forme classique avec l'apport théorique d'un spécialiste suivi de questions en plénière. Elles ont été suivies d'une **rencontre-débat** avec le conférencier en groupe plus restreint pour favoriser échanges et approfondissements.

Bilan :

Il était intéressant et riche de pouvoir se confronter à une analyse universitaire en guise d'introduction au thème des Rencontres ainsi qu'à un témoignage d'acteurs 'économiques' du monde du jeu. Ces 2 approches, éloignées de la réalité professionnelle des participants, ont largement permis d'alimenter débats, confrontations de points de vue... et polémiques !

Il a cependant été regretté que le temps d'échanges en plénière avec les conférenciers soit trop courts.

Les rencontres-débats :

Elles ont été très appréciées (30 participants à chaque fois) et furent riches en échanges et débats. C'est vraiment un temps complémentaire de la conférence.

Il faudra veiller à enregistrer ces temps pour les Actes lors de la prochaine édition car beaucoup de ceux qui n'y ont pas assisté sont restés sur leur faim !

→ des Ateliers de Construction Collective (ACC)

Déroulement des ACC :

Il a été demandé aux participants de s'inscrire à l'ACC de leur choix en amont des Rencontres.

Un même groupe a travaillé ensemble, les mardi, mercredi et jeudi après-midi pour une restitution en forum le vendredi matin.

Avec l'aide d'un animateur, le groupe a travaillé autour du thème de l'atelier en plusieurs étapes :

Un temps d'appropriation collective, une phase exploratoire, une phase de réactions (au regard de ce qui a été révélé, quel positionnement professionnel ?) et enfin une phase de propositions concrètes applicables dans notre travail.

La **restitution** des travaux d'Ateliers de Construction Collective s'est faite de 2 façons :

- 1/ En forum le vendredi matin, pour communiquer aux autres participants les mots-clés et les grandes lignes du travail effectué et s'enrichir du travail des autres.
- 2/ Sous forme de comptes-rendus écrits, rédigés à partir des notes du secrétaire du groupe, par l'animateur et des volontaires après les Rencontres (*voir 2^{ème} partie*).

Bilan :

Les ACC étaient la grande nouveauté des contenus de ces Rencontres. La volonté de départ était de permettre à des gens qui ne se connaissent pas, qui ont des expériences différentes, de se retrouver à échanger puis à construire un travail collectif. Pour cela, la « commission contenu » a beaucoup travaillé en amont sur les thèmes et la forme de ces ACC. Elle a trouvé ensuite des animateurs qui ont été préparés à leur fonction (rencontre, entretien, documents...) et accompagnés tout au long des Rencontres (réunion de préparation et point journalier). La qualité des comptes-rendus (*voir 2^{ème} partie*) et des restitutions témoigne du sérieux des participants et des compétences des animateurs qui ont su s'approprier la forme et les contenus de leurs ateliers. Nous leur adressons un très grand merci. Les restitutions en forum du dernier jour furent très variées et originales dans leur forme, riches dans leurs contenus, et la formule forum a admirablement fonctionné au niveau du timing. On peut dire que le pari est réussi.

Néanmoins certains points restent à améliorer :

- Le nombre de participants est à réduire, il a été gênant dans certains ateliers, particulièrement dans l'ACC4 (20 personnes).
- Le thème de l'ACC 6 a posé problème (il a été précisé peu de temps avant les RENCONTRES et certains participants attendaient autre chose, beaucoup se sont inscrits sur cet atelier par manque de place ailleurs...).
- La prise de note, les fonctions des secrétaires et la rédaction des comptes-rendus ont posé quelques problèmes aux rédacteurs de ces actes et expliquent en grande partie, le délai de leur publication.

→ Des Ateliers Thématiques (AT)

Déroulement des AT :

Il a été demandé aux participants de s'inscrire aux 2 AT de leur choix au moment de leur arrivée. Sous la conduite d'un animateur, les participants de chaque atelier thématique (AT) ont travaillé pendant environ 2h autour du thème de l'atelier. Echanges d'expériences, de questionnement... à partir de leurs pratiques professionnelles.

La **restitution** des travaux d'ateliers thématiques a été faite sous forme de comptes-rendus écrits, rédigés à partir des notes du secrétaire du groupe, par l'animateur et des volontaires après les RENCONTRES (voir 2^{ème} partie).

Bilan :

Les retours faits par les participants sont variables, mais les 'notes' sont plutôt bonnes.

Le temps imparti étant limité, certains sont ressortis frustrés.

Il nous semble que cependant que les AT permettent un bon équilibre avec les ACC.

L'AT sur « les jeux symboliques » aurait mérité d'être traité en ACC.

Pour la prochaine édition, on pourrait envisager de préciser deux formes distinctes d'AT :

- L'AT d'information, avec un spécialiste qui présente pendant 1/2h ou plus un contenu, suivi d'un débat mené par un animateur.
- L'AT d'échanges, autour d'un thème restreint, posant une question suscitant le débat, animé par un animateur.

→ Un fil d'Ariane

Plébiscité en 2001 et reconduit en 2004, Nicolas Précas (*CEPJ à la DDJS Isère*) nous a dynamisé chaque matin avec son analyse des Rencontres.

Bilan :

Le retour des participants est très bon. Ce temps a permis, à ceux qui se laissent porter par un discours poético-positiviste, de prendre de la hauteur et du recul sur ce qui était en train de se dérouler.

Des temps informels / pour favoriser les rencontres et les échanges

→ Des temps de jeux

Le « JEU TUE IL... », grand jeu collectif a démarré les Rencontres et s'est prolongé sur toute leur durée, favorisant ainsi la rencontre et les échanges entre participants.

D'autres temps de jeux ont bien sur été proposés par les participants, notamment au cours des 3 soirées, permettant à chacun de découvrir et partager les jeux apportés par les autres et où nombre de participants se sont adonnés à leur passion du jeu sous toutes ses formes !

→ Des temps d'échanges et de présentations diverses

Des participants ont proposé la présentation de leurs projets et de leurs structures.

Des temps très riches : l'Association québécoise « Le Moulin à Vent » a fait une présentation de sa structure, ce qui a donné lieu à des échanges sur la place comparée du jeu en France et au Québec.

Un atelier a également été organisé par des porteurs de projets autour du concept de ludothèque itinérante et de « ludobus », des artistes du Trièves ont présenté leur projet de « pARTcours à jouer », des démonstrations du « jeu des vaches landaises » ont eu lieu tous les soirs...

Bilan :

Ces temps d'échanges et de convivialité ont été largement plébiscités par les participants.

Les temps de jeux sont indispensables, pour enrichir notre culture ludique et favoriser la rencontre entre les participants.

→ Un espace de documentation et d'information

Un espace de documentation a été mis en place pour que chacun puisse exposer et mettre à disposition de la documentation.

Bilan :

Beaucoup de monde autour de la table... Certains participants ont complété la documentation apportée par le comité de pilotage.

Nous pensons cependant qu'il faudra, lors de la prochaine édition, inciter encore plus fortement les participants à apporter de la documentation sur leurs structures et projets.

Des moyens d'expression

→ Un panneau d'expression libre, un trombinoscope, une boîte à message

dont chacun a pu se servir pour « passer des annonces » et des temps libres pour se rencontrer et construire des projets ensemble.

Bilan :

Le trombinoscope s'est révélé pratique pour retrouver quelqu'un, les autres moyens d'expression ont bien marché.

→ Lud'Hic !

Une gazette quotidienne, à laquelle chacun a pu participer, a accueilli chaque matin les participants au petit déjeuner.

Bilan :

Elle s'est avérée un élément de liaison important, remettant les participants dans le bain dès le petit-déjeuner. Nos excuses aux demi-pensionnaires qui ne l'ont quasiment pas vu !

Attention, c'est un gros travail qui a occupé une personne (bénévole !) à temps plein !

→ Des évaluations individuelles et des cibles d'expression

Une évaluation individuelle écrite a été remise à chaque participant à la fin des Rencontres (*voir en Annexes*).

Des « cibles d'expression », punaisées par les participants le dernier jour, ont permis d'avoir une photo « à chaud » leurs bilans et avis... visiblement très positifs !

Le Programme

Horaires	MARDI 30 NOVEMBRE 04	MERCREDI 1 DECEMBRE 04	JEUDI 2 DECEMBRE 04	VENDREDI 3 DECEMBRE 04
7h45 / 8h45		Petit déjeuner	Petit déjeuner	Petit déjeuner
9h		Présentation journée et Fil d'Ariane	Présentation journée et Fil d'Ariane	Fil d'Ariane puis Restitution des Ateliers de Construction Collective (forum)
9h15		Conférence de Gilles Brougère	Conférence de Matthieu D'Epenoux	
10h45 / 12h45	Accueil /inscriptions	Ateliers thématiques ou Rencontre-débat	Ateliers thématiques ou Rencontre-débat	Synthèse et Bilan (plénière)
13h	Repas	Repas	Repas	Apéritif ludique Repas
14h30	Présentation des RL 04	<i>à vous de jouer ! (permanence Jeu Tue II 14h/15h)</i>	<i>à vous de jouer ! (permanence Jeu Tue II 14h/15h)</i>	<i>Rangement... ludique ?</i>
15 h	Présentation théâtrale du <i>Jeu Tue II</i>	Ateliers de Construction Collective 2ème temps	Ateliers de Construction Collective 3ème temps	
16h /18h	Ateliers de Construction Collective 1er temps			
	<i>à vous de jouer !</i>	<i>à vous de jouer !</i>	<i>à vous de jouer !</i>	
19h	Dîner	Dîner	Dîner	
21h...	<i>(permanence Jeu Tue II 20h/21h) à vous de jouer !</i>	<i>(permanence Jeu Tue II 20h/21h) à vous de jouer !</i>	<i>(permanence Jeu Tue II 20h/21h) à vous de jouer !</i>	

Mardi 30 novembre 04

- 11h **Accueil** des participants et **Inscriptions** aux Ateliers Thématiques ou Rencontre-débats de mercredi et jeudi
- 13h Repas
- 14h30 **Présentation des Rencontres et de la journée du mardi**
 - *Le mot du président des Rencontres, par Jean-Pierre Sautot*
 - *La présentation des Rencontres, du Comité de Pilotage et des différents responsables*
 - *Le Fil d'Ariane de Nicolas Précas (Conseiller d'Education Populaire et Jeunesse, DDJS Isère)*
- 15h **Jeu Tue II**
Présentation théâtrale du grand jeu collectif des Rencontres et élaboration de la « Charte Ludique »
- 16h/18h **Atelier de Construction Collective - 1^{er} temps**
- 18h15 Réunion des animateurs d'ateliers
- 18h15 Réunion des organisateurs
- 19h Dîner

Mercredi 1er décembre 04

- 9h **Plénière du matin** : Présentation de la journée et Fil D'Ariane
- 9h15 **Conférence** : « *Le jeu, entre objet culturel, outil d'éducation et produit de consommation. Quelles rencontres possibles ?* »
par **Monsieur Gilles Brougère**, professeur en Sciences de l'Education à l'Université Paris XIII, responsable du Master professionnel Sciences du Jeu « Loisir-Education-Jeux ». Spécialiste incontournable du jouet et du jeu, il est l'auteur de nombreux articles et ouvrages dont « *Jeu et Education* » chez L'Harmattan (1995) et de « *Jouets et compagnie* » chez Stock (2003).
- 10h45 **Atelier Thématique ou Rencontre-débat avec M. Brougère**
- 13h Repas
- 15h/18h **Atelier de Construction Collective - 2^{ème} temps**
- 18h15 Réunion des animateurs d'ateliers
- 18h15 Réunion des organisateurs
- 19h Dîner

Jeudi 2 décembre 04

- 9h **Plénière du matin** : Présentation de la journée et Fil D'Ariane
- 9h15 **Conférence** : « *La face cachée du marché du jeu de société, de la conception à la distribution* »
par **Monsieur Matthieu D'Epenoux**, auteur de jeux, PDG de la société Interlude (édition des jeux de société Cocktail Games dont Contrario, Unanimo et plus de 10 autres jeux de poche, jeux en entreprise) et par **Monsieur François Koch**, auteur de jeux.
- 10h45 **Atelier Thématique ou Rencontre-débat avec M. D'Epenoux et M. Koch**
- 13h Repas
- 15h/18h **Atelier de Construction Collective - 2^{ème} temps**
- 18h15 Réunion des animateurs d'ateliers
- 18h15 Réunion des organisateurs
- 19h Dîner

Vendredi 3 décembre 04

- 9h **Plénière du matin** : Présentation de la journée et Fil D'Ariane
- 9h15 **Restitutions des Ateliers de Construction Collective (forum)**
La restitution des Ateliers s'est faite e en 4 temps de 20 mn. Chaque participant a donc assisté à 3 restitutions au choix et a animé 1 temps de restitution de son propre atelier.
- 11h30 **Restitution en plénière des Rencontres Ludiques]**
par les organisateurs, en présence des participants et des représentants des institutions.
- 12h **Apéritif ludique**
- 13h **Repas**
- 14h Rangement...

Ces Rencontres Ludiques 2004 ont rassemblé **une centaine de participants**, professionnels ou bénévoles venus de Grenoble et de ses environs, mais aussi de toute la France, ainsi que d'Espagne et du Québec !

Comme en 2001, les associations travaillant spécifiquement autour du jeu (*maisons des jeux, ludothèques, ludobus...*) étaient largement représentées (*56% des participants*), de même que les structures et équipements socioculturels (*34 % : Maisons de l'Enfance, Maisons de quartier, MJC, Centres de Loisirs...*).

Il est à souligner cette année la participation de structures « petite enfance » (*4% : crèches parentales...*) ainsi que de représentants de l'Education nationale et d'étudiants.

Les **évaluations** écrites faites à l'issue des Rencontres par les participants (*voir en Annexes*), ainsi que les retours oraux faits tout au long des Rencontres permettent de souligner les points suivants :

La satisfaction des participants est très bonne (plus de 94 % d'entre eux affirment vouloir participer aux prochaines), tant au niveau de l'organisation que des contenus.

L'**alternance de temps formels et de temps informels**, favorisant les échanges et les débats, a été très fortement appréciée. La **formule « village »** a ainsi été unanimement plébiscitée pour sa convivialité ; elle a en outre permis à chacun de se « déconnecter » de son environnement personnel et professionnel et d'être entièrement disponible et investi tout au long de ces 4 journées. Cet aspect, favorisé par le cadre et l'accueil réservé à tous par le Centre APAS, se révèle avoir été essentiel.

Le fil d'Ariane, la gazette et le jeu collectif ont été particulièrement appréciés, permettant à chacun d'avoir une vue d'ensemble des Rencontres et renforçant ainsi un meilleur partage autour d'un 'vécu commun'.

La **complémentarité des 2 conférences** a été soulignée et les participants ont apprécié ces temps d'apports théoriques et de témoignages qui ont enrichi leur réflexion.

L'**alternance d'Ateliers de Construction Collective (ACC) et d'Ateliers Thématiques (AT)** a elle aussi été plébiscitée.

Les ACC ont permis l'approfondissement des thèmes et l'échange de pratiques. L'obligation d'un « rendu » sous forme de restitution en forum en fin de Rencontres a favorisé la construction des débats et a permis à chacun de profiter du travail des autres groupes.

Les AT, de forme plus légère et sans la « pression » d'un rendu en fin de Rencontres, ont présenté plusieurs formes : échanges de pratiques, rencontres-débats ou transmission d'apports théoriques par des personnes 'ressource'.

Les ateliers ont bien sûr généré questionnements et frustrations, notamment en raison d'un temps, perçu souvent trop court. Le nombre de participants à chaque atelier est également déterminant et il semble qu'il faille le limiter plus que cela n'a été fait.

Cependant, le pari de la rencontre et de la construction collective est réussi, comme le démontre la qualité des comptes-rendus d'ateliers (*voir en 2^{ème} partie*). Des groupes de travail et d'échanges d'informations se sont même constitués pour poursuivre la réflexion au delà des Rencontres (sur les problématiques « aires de jeux » et « éthique sur l'étiquette » notamment).

Du point de vue du comité de pilotage, outre la cohésion de l'équipe avant et pendant les Rencontres, l'investissement et l'appropriation des Rencontres par les participants, leur envie de partager et leur discipline pour suivre un rythme, somme toute très soutenu, sont autant de signes de réussite. Nous tenons à souligner ici l'importance du travail effectué en amont, commencé près d'un an avant les Rencontres et qui a nécessité beaucoup de temps de travail.