

Le jeu :

enjeux, pratiques et perspectives
pour l'agglomération lyonnaise

Etude réalisée par Delphine Gravier

Pour le Grand Lyon

Mission prospective et stratégie

Mars 2000

Introduction : les objectifs de l'étude

Cette étude a été réalisée à la demande de la mission prospective et stratégie du Grand Lyon, dans le cadre de la réflexion Millénaire3. Elle doit apporter un éclairage objectif sur le rôle du jeu dans la vie quotidienne, sur la place qu'il occupe et qu'il devrait occuper dans l'agglomération lyonnaise.

Cette étude se trouve à l'intersection de deux thèmes majeurs : l'équilibre entre loisirs et apprentissage et les besoins des enfants dans la ville. En outre, elle permet d'aborder d'une façon nouvelle les axes stratégiques définis par Millénaire3 : une agglomération attractive par sa qualité de vie, une agglomération facilitant les apprentissages tout au long de la vie, une agglomération mettant en œuvre une démocratie plus participative, une agglomération accueillante aux projets, une agglomération plus ouverte aux cultures du monde.

Cette étude a été réalisée avant tout grâce à la collaboration des différents acteurs en matière de jeu dans l'agglomération lyonnaise et au-delà. Cette étude vise aussi à mettre en commun des points de vue pour les confronter et en faire la synthèse.

Il s'agit en premier lieu de comprendre quel est le potentiel de l'activité ludique à la fois pour le bien-être des personnes et pour le fonctionnement des activités de loisirs de toutes sortes.

Dresser ensuite un état des lieux des réalisations et des projets dans l'agglomération lyonnaise permet d'avoir un panorama objectif du rôle que l'agglomération lyonnaise joue et pourrait jouer dans ce domaine.

La finalité de cette étude est de donner des perspectives de développement pour l'agglomération lyonnaise, dans le domaine du jeu.

Prologue : tentative de définition du « jeu »

Le mot « jeu » recouvre une réalité très diverse : jeux de société, jeux de rôle, jeux vidéo, jeux d'adresse, jeux d'argent, jeux de hasard, jeux éducatifs, ... Il est donc difficile de comprendre ce qui relie ces différentes formes de jeux, si ce n'est que ces activités ludiques sont pratiquées habituellement durant les temps de loisirs.

On peut appeler « jeu » toute *« activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir ; activité de loisir soumise à des règles conventionnelles comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard »*¹.

Cette définition permet de dégager quelques idées essentielles :

- le jeu est une **activité librement consentie**, car elle procure du plaisir
- le jeu n'a pas de fin en soi, si ce n'est le **divertissement** : c'est donc une activité de **loisir**
- le joueur fait intervenir ses **capacités** physiques et ses connaissances pour s'adonner à cette activité
- le jeu se définit aussi par les **règles** qu'il impose.

Le jeu se définit avant tout par le **plaisir** que prend le joueur. Une même activité peut donc être appelée « jeu » ou « activité contraignante » selon le participant. Ainsi, le cadre de cette étude paraît souvent difficile à définir car ce qui est jeu pour certains ne le sera pas pour d'autres.

Ainsi, d'une manière plus générale, cette étude aborde un grand nombre d'activités de loisirs du jeune public, en insistant sur l'approche pédagogique et sur les bénéfices que chaque individu peut recueillir de cette expérience.

¹ Source : encyclopédie Larousse.

1- Enjeux des activités ludiques pour la personnalité

Les différentes composantes du jeu (plaisir, divertissement, règles,...) nous permettent de saisir les conséquences de l'activité ludique chez les joueurs.

a- La découverte de soi

Jouer requiert avant tout un investissement personnel qui permet au joueur de **mesurer ses capacités** (adresse, connaissances, rapidité,...) et de se mesurer aux autres lorsqu'il s'agit d'un jeu collectif. C'est le cas particulièrement des jeux d'adresse ou de stratégie qui laissent une faible place au hasard. Il semble que le jeu soit un moyen primordial pour l'enfant de connaître ses capacités.

Les jeux sont aussi, grâce à leur diversité, un moyen pour l'enfant de **construire sa personnalité** en prenant des décisions pendant le déroulement de la partie. Pour que le jeu se poursuive correctement, le joueur doit perpétuellement faire des choix, prendre des risques, ce qui l'amène inévitablement à assumer ses décisions par la suite. Le contexte ludique est propice car le jeu est dénué de toute fin utilitaire, et par conséquent autorise les erreurs.

*« Dans notre société matérialiste, orientée vers la réussite, certaines qualités et aptitudes de l'enfant sont encouragées au détriment des autres. Il s'ensuit une carence dans certains secteurs tels que la **sensibilité émotionnelle** et le sens de la responsabilité sociale. De ce fait le jeu est un **élément stabilisateur**. »²*

Le jeu est donc un outil fondamental pour l'éducation des enfants, puisqu'il leur permet de **construire** et d'**affirmer** leur personnalité.

² Extrait du projet écrit de la ludothèque : « la ludo des San-priots ». Voir fiche de présentation *la ludo des San-priots*.

b- La découverte des autres

Les jeux nécessitent souvent la participation de plusieurs joueurs, et prennent alors une importance pour la sociabilité des individus, toutes classes d'âge confondues.

*** L'apprentissage des valeurs morales**

Le jeu comporte des règles strictes, indispensables lorsque plusieurs joueurs participent. Or, respecter les règles du jeu, c'est comprendre le fonctionnement de la société, car c'est se conformer à des obligations si l'on veut participer. Le jeu doit donc être favorisé chez les enfants pour les éduquer et chez les personnes de toutes générations pour leur apprendre à mieux vivre en société et parfois pour leur faire mieux accepter les règles de la vie en société.

Accepter les règles du jeu, c'est aussi accepter de faire des concessions pour que les autres joueurs participent. Refuser de tricher, c'est **respecter** son voisin. Ainsi, jouer est un moyen simple d'apprendre les **règles fondamentales de la vie en commun**.

On parle beaucoup aujourd'hui de la disparition des valeurs civiques, de la montée de l'individualisme. Cependant, les professionnels du jeu, c'est-à-dire ceux qui organisent des rencontres autour du jeu et qui étudient quotidiennement le comportement des individus face au jeu, s'aperçoivent qu'**il est possible d'intégrer les règles sociales par l'intermédiaire de l'activité ludique**.

*** Le lien entre les générations**

Jouer, c'est provoquer la **rencontre** entre des individus, quelque soit le contexte dans lequel l'activité s'inscrit. Lorsqu'il est pratiqué dans le cadre familial, le jeu devient un moyen de **communication** et d'**échange entre les générations**, car enfants, parents et grands-parents se mêlent autour d'une activité de loisirs où chacun participe pour en tirer quelque chose de positif. Le jeu chasse ainsi la notion d'autorité que peuvent avoir les plus âgés sur les plus jeunes.

Les dirigeants des ludothèques cherchent aujourd'hui à développer ces liens, conscients du bénéfice que chacun peut tirer de ces expériences. Ainsi, les parents sont invités à accompagner leurs enfants dans la ludothèque pour jouer sur place avec les plus jeunes, plutôt que de d'emprunter les jeux et de laisser les enfants jouer seuls à la maison. Odile Périno remarque qu' *«aujourd'hui, les crèches, les écoles, les centres sportifs répartissent très souvent les enfants en fonction de leur classe d'âge. Le jeu fait de la ludothèque une exception »*³.

³ Odile Périno, directrice de la ludothèque Quai des Ludes.

Kaj Noschis écrit : « A travers le jeu, l'enfant ne se confronte pas seulement à d'autres enfants, mais, ce qui est tout aussi important, aux adultes. L'aboutissement nécessaire de l'enfant, c'est l'âge adulte. Or, ce développement s'appuie de façon privilégiée sur l'imitation et j'y vois même la définition du jeu spontané. Lorsque l'enfant joue, il s'approprie des événements auxquels il a assisté, ou des histoires qu'il a entendues, en les imitant. Ce sont souvent des faits qui sortent de l'ordinaire, qui sont dans un premier temps extraordinaires pour l'enfant et qu'il pourra raconter à ses parents ou à ses amis. »⁴

Mais cet échange entre les générations ne s'arrête pas au cadre familial. Un des enjeux des espaces de jeux⁵ est aussi de favoriser, par l'intermédiaire du jeu, la rencontre de personnes de générations différentes, qui ne se connaissent pas encore.

*** Le lien social**

Le jeu permet la rencontre de personnes d'âge très divers, mais aussi d'origine sociales très diverses. C'est l'échange (ou la confrontation !) né du jeu qui crée un lien fort et enrichissant entre les joueurs. Cette rencontre peut être le point de départ d'une **cohésion sociale** nouvelle. Les ludothèques en font un de leurs objectifs majeurs : « les ludothèques veulent réduire les inégalités sociales face au jeu et donner à chacun sa part d'épanouissement et de rêve. Elles peuvent aider à prévenir la délinquance en diminuant l'oisiveté et l'ennui chez les adolescents. L'intérêt d'une ludothèque réside aussi dans le fait que pour jouer, on mélange les enfants de culture et de milieu différents. »⁶

Ainsi, **le jeu est un médiateur social très puissant**, car il permet de faire tomber des barrières qui semblent parfois difficiles à franchir.

⁴ Kaj Noschis, psychosociologue, extrait de son étude L'enfant, le jeu et le quartier, présentée lors du Comité consultatif d'urbanisme du Grand Lyon, le 4 novembre 1994.

⁵ On entendra par espaces de jeux : ludothèques, maisons de jeux, ou tout autre espace dont l'objectif est de permettre aux visiteurs de jouer.

⁶ Extrait du projet écrit de la ludothèque « la ludo des San-priots ». Voir fiche de présentation *la ludo des San-priots*.

c- L'apprentissage

Le jeu est aussi une source d'enrichissement intellectuel, car certains jeux favorisent le **développement cognitif**.

C'est le cas des jeux dits « éducatifs » qui ont pour vocation d'apporter aux enfants, sous couvert de jeu, des connaissances dans les domaines les plus divers : mathématiques, orthographe, grammaire, histoire, art, ... Ces jeux, nous le verrons, sont assez souvent critiqués, mais lorsqu'ils sont bien conçus, ils ont effectivement le pouvoir d'enrichir les connaissances des joueurs. A chaque âge correspondent des jeux éducatifs différents : apprendre à reconnaître les formes et les couleurs, apprendre le nom des animaux puis le nom des peintres, puis l'orthographe de certains mots, puis le vocabulaire anglais,...

L'exemple du *Trivial Pursuit* s'impose car c'est un jeu qui s'est vendu dans le monde entier et qui a servi de modèle à de nombreux autres jeux de société. Ce jeu sollicite en permanence les capacités intellectuelles des joueurs et le seul moyen de gagner est d'être plus cultivé que ses adversaires.

Beaucoup de jeux informatiques et vidéo ont la vocation d'être un **soutien scolaire** pour les enfants en difficulté : il s'agit des logiciels ludo-éducatifs. *Adibou*, notamment, a eu un très grand succès. « *Il s'agit d'un CD-rom précurseur, adapté aux 4-7 ans, qui leur permet d'apprendre de façon ludique et interactive la grammaire et le calcul. L'avantage de cette technique d'apprentissage est de ne donner à l'enfant aucune sanction en cas d'échec. A l'inverse de l'école, personne ne juge l'enfant sur ses prouesses intellectuelles.* »⁷

Kamel Arar⁸ pense qu'il faut prendre garde aux logiciels d'apprentissage : l'enfant comprend-il vraiment ce qu'il fait ou bien est-il seulement stimulé par la volonté d'aller plus loin dans le jeu ? Est-il capable, dans un autre contexte, de réutiliser les connaissances acquises (c'est l'effet de contextualisation) ?

Le jeu est un formidable vecteur d'apprentissage dans le domaine scientifique notamment. Le succès de la Cité des Enfants à la Villette (et de son

⁷ Cécile Velasco, Junior City (cabinet d'études et de conseil sur tout ce qui touche aux enfants et aux jeunes : tests de produits, conseil en communication, collaboration avec les institutions, étude des comportements, ...)

⁸ Kamel Arar est enseignant à l'IUFM (Institut universitaire de Formation des Maîtres) de Lyon, il donne des cours de psychologie de l'enfant et de l'adolescent.

antenne régionale Captiva⁹) et d'ébulliScience à Vaulx-en-Velin¹⁰ le démontrent : les enfants sont très réceptifs aux méthodes d'apprentissage par le jeu.

Découvrir de nouveaux jeux constitue une façon originale de découvrir des civilisations et des époques différentes. C'est ce que tente de développer Anna Garcia à la Maison des Jeux de Saint-Fons, en présentant le jeu comme un témoin culturel.

Le jeu peut donc, de plusieurs manières différentes, constituer une ouverture intellectuelle ou une façon nouvelle de faire travailler les enfants.

d- La réflexion et l'imagination

Le jeu est une activité qui demande beaucoup d'imagination. Les enfants jouent souvent aux petits chevaux, à la poupée, aux petites voitures. Ils construisent ainsi grâce à leur imagination un monde à eux, différent du monde réel. Les jeux de rôle, par exemple, demandent aux participants d'entrer dans la peau d'un personnage particulier. Chacun, au gré de son imagination, invente le caractère du héros qu'il incarne.

Les jeux de stratégie sollicitent la réflexion : imaginer le déroulement de la partie afin d'établir une tactique précise, prévoir les gestes de l'adversaire. Aux Etats-Unis, cela vaut aux Echecs d'être enseignés au collège comme une matière à part entière.

Tous les jeux favorisent l'un ou l'autre de ces atouts : développement de la sensibilité, satisfaction de la curiosité intellectuelle, réflexion, imagination. La pratique du jeu n'est pas uniforme et son utilisation est très hétéroclite.

⁹ Voir fiche de présentation *Captiva*. Les jeux interactifs proposés aux enfants leur permettent d'aborder les questions scientifiques d'un thème donné, et de comprendre des phénomènes physiques grâce à diverses manipulations.

¹⁰ Voir fiches de présentation *ébulliScience*. L'enfant joue et ce qu'il découvre suscite sa curiosité. Les expériences scientifiques qu'il fait l'amènent progressivement à se placer dans la peau du chercheur et à comprendre les lois physiques qui régissent la nature.

2- Pratique et utilisation du jeu : étude critique

Le jeu, pourtant présent dans toutes les civilisations, ne bénéficie pas aujourd'hui d'une très bonne image. La société française n'est que très peu ouverte à cette pratique considérée comme inutile. Odile Périno¹¹ déplore « *la mauvaise gestion du temps libre des enfants dans leur foyer : la télévision et la quantité souvent impressionnante des activités dites para-scolaires (solfège, danse,...) ont ôté à l'enfant une activité essentielle à son développement : le jeu. Les parents souhaitent que leur enfant soit un petit génie, et de plus en plus tôt. On lui donne donc une obligation de résultat qui ne correspond pas à son âge* ».

Il est intéressant aussi de constater que les adultes jouent très peu entre eux dans la société française actuelle. Les allemands, par exemple, jouent en famille et entre amis de façon très régulière. Ils jouent aussi beaucoup dans les lieux publics, et notamment sur les places où sont installés de gigantesques jeux d'échecs. Les civilisations méditerranéennes ont souvent utilisé les endroits publics pour pratiquer leurs activités favorites. Les grandes villes françaises ne connaissent pas à l'heure actuelle cette animation que le jeu pourrait leur apporter.

a- Jeu et apprentissage : un problème complexe

Odile Périno explique que « *le jeu est une activité ouverte à toutes les générations, qui a pour caractéristique son absence de fin utilitaire. Il faut donc bien distinguer le jeu de l' « activité dirigée* », qui a pour objectif premier d'enrichir les connaissances d'un enfant, tout en le divertissant. Les enfants ne jouent plus de façon spontanée lorsqu'ils s'aperçoivent qu'on les fait jouer pour qu'ils apprennent ». Comment définir cette frontière entre le jeu et ce qu'Odile périno nomme l' « activité dirigée » ? Le jeu doit-il être utilisé comme un moyen d'apprentissage ?

¹¹ Odile Périno, directrice de la ludothèque Quai des Ludes.

*** Le jeu à l'école**

L'école, lieu d'apprentissage par excellence, utilise-t-elle le jeu pour optimiser les résultats scolaires des enfants ?

D'après Kamel Arar¹², *« l'école ne prend pas assez en compte l'enrichissement personnel que le jeu amène. Les professeurs des écoles devraient mieux connaître les mécanismes du jeu pour en extraire des observations dans d'autres activités »*. Le jeu peut notamment permettre de comprendre comment un enfant en difficultés scolaires parvient à se concentrer sur une activité. Le jeu n'est alors pas un remède mais un moyen de comprendre de fonctionnement intellectuel de l'enfant. Cela parce que le jeu est un **régulateur de comportements**.

Selon Anna Garcia¹³, le jeu n'est utilisé à l'école que pendant la récréation. Or, il devrait être introduit pendant les cours, car il permet **d'apprendre plus facilement** : « Archipel » de Dujardin, par exemple, apprend aux enfants à surcompter. Anna Garcia connaît beaucoup de jeux qui pourraient être introduits en milieu scolaire pour leur intérêt en matière d'apprentissage.

Elle ajoute que *« le jeu ne devrait pas être utilisé uniquement comme un outil, il devrait aussi être enseigné comme une matière à part entière, car il est le reflet des cultures et des traditions. »* Les jeux traditionnels sont en effet une façon d'appréhender l'histoire, la géographie, les mentalités,... Mais le jeu a besoin, selon Anna Garcia, d'une véritable reconnaissance officielle, de la part des pouvoirs publics. La richesse culturelle du jeu devrait amener la DRAC (Direction régionale des Affaires culturelles) à l'accepter comme tel.

Le jeu se prête tout particulièrement à l'**apprentissage scientifique**.

L'initiative de la Main à la Pâte¹⁴, très proche d'ébulliScience à la fois dans le concept et les acteurs du développement, pose la question de la relation très étroite que peuvent avoir le jeu et l'apprentissage scolaire. Il s'agit d'inciter les professeurs des écoles à réaliser en classe des expériences scientifiques simples, qui permettent à la fois de **susciter un véritable intérêt** pour les sciences chez les jeunes, et de **rendre moins effrayante** leur première approche.

Le but n'est pas seulement de transmettre la connaissance des sciences, mais de faire progresser les élèves dans leur approche du monde et dans le raisonnement. La Main à la Pâte se préoccupe de la personnalité, de l'éducation, de la construction de l'enfant, ce qui met en valeur la pluralité des enjeux des activités ludiques.

Odile Périno pense que l'Education Nationale ne remplit que son rôle d'éducateur intellectuel et a laissé de côté son rôle d'éducateur affectif, par

¹² Kamel Arar est enseignant à l'IUFM de Lyon, il donne des cours de psychologie de l'enfant et de l'adolescent.

¹³ Anna Garcia, directrice de la Maison des Jeux de Saint-Fons.

¹⁴ Voir fiche de présentation *ébulliScience*.

exemple. Les activités des classes de maternelles sont organisées d'après le concept du « jeu libre », mais elles ressemblent aux activités dirigées. L'école pourrait faire ponctuellement appel au service des ludothèques, pour participer pleinement à l'éducation des enfants en leur offrant la possibilité de jouer entre eux et de profiter des atouts de cette activité¹⁵. La cours de récréation, seul endroit réservé aux jeux des enfants, a aujourd'hui tendance à être vidée de ses aménagements, pour des raisons de sécurité, et beaucoup s'accordent à dire que c'est dommage.

Cependant, Cécile Velasco¹⁶ estime que les professeurs souhaitant développer le jeu se heurteraient aux parents, car ceux-ci considèrent d'un très mauvais œil le jeu à l'école : ils s'en font l'image d'une activité dans laquelle on perd son temps. « *Cela commence à changer*, explique Cécile Velasco, *grâce à la vulgarisation de la psychologie infantine, dans les revues destinées aux familles : les mères peuvent alors découvrir les bienfaits de l'activité ludique. Un travail d'information est à réaliser auprès des adultes.* »

Sous une forme originale, les **Editions du Moutard**¹⁷ ont introduit en milieu scolaire de petits livrets thématiques, destinés à devenir à la fois le soutien du professeur et le livre de chevet des enfants du Primaire. En pratique, les Editions du Moutard semblent avoir inventé un nouveau type de manuels scolaires, car leurs livrets sont un véritable support de cours, abordant des sujets très divers : les religions, la citoyenneté, le patrimoine de la région Rhône-Alpes,... L'originalité des guides du Moutard vient de leur aspect ludique : ils prennent la forme de petits carnets d'une centaine de pages et les propos, adaptés au jeune public, sont accompagnés de graphismes très colorés. Le dernier numéro, consacré à la langue française, est doté de nombreux jeux.

*** Les jeux éducatifs**

On appellera « jeux éducatifs » les jouets et jeux donnés aux enfants dans leur cadre familial, et dont l'un des objectifs clairement affiché est d'apporter à l'enfant des connaissances nouvelles. Ces jeux remportent aujourd'hui un franc succès car les parents ont ainsi l'impression que leur enfant ne perd pas son temps : « *les fabricants de jouets cherchent aujourd'hui à concevoir des jouets éducatifs, car ils savent que c'est la clé d'entrée auprès des parents* », affirme Cécile Vélasco.

¹⁵ Les ludothécaires pourraient sélectionner un certain nombre de jeux en fonction de l'âge des enfants et permettre aux professeurs des écoles de planifier des demi-journées exclusivement réservées au jeu.

¹⁶ Cécile Velasco, Junior City.

¹⁷ Voir fiche de présentation *les Editions du Moutard*.

Pour Barbara Walter¹⁸, les jeux éducatifs posent un problème majeur : les enfants ont très souvent l'impression que pour les adultes, il n'y a que l'école qui compte, et ils réalisent que beaucoup de jeux sont en réalité des moyens de leur apprendre des choses. *« Pour eux, explique Barbara Walter, jouer rime avec loisir et donc avec plaisir. Finalement les enfants manquent de temps pour leurs véritables loisirs. »*

Le jeu est un moyen attractif d'apprendre, c'est-à-dire de développer ses connaissances, développer sa mémoire, développer son esprit logique,... Cependant, **pour qu'elle reste un jeu, l'activité doit être attractive et avoir pour but premier de procurer du plaisir au joueur**. Actuellement, jeu et apprentissage ne font pas bon ménage, car lorsque l'objectif est d'enseigner, le jeu est considéré comme inutile et quand l'objectif est de jouer, les adultes souhaitent promouvoir à tout prix le jeu éducatif.

Le problème se situe donc au niveau de **l'image que le jeu véhicule** auprès des éducateurs et des parents (qui poussent les éditeurs de jeu à concevoir des jeux d'apprentissage).

b- Jeu et activités culturelles

Finalement, le jeu peut être un moyen d'apprentissage, mais il en faut peu pour qu'il devienne une « activité dirigée », car les enfants sont tout à fait conscients de la qualité des jeux qu'on leur fournit. Toutes les animations culturelles destinées aux enfants ont pour vocation première la sensibilisation du jeune public à des thèmes nouveaux. L'objectif est donc souvent l'apprentissage, l'enrichissement intellectuel. Comment le jeu est-il pris en compte dans ce cas ? Ces activités dites de loisirs, prennent-elles réellement en compte le plaisir et les attentes des enfants, ou bien connaissent-elles le succès grâce à l'image positive qu'elles véhiculent auprès des parents ?

*** Ateliers dans les musées**

L'immense majorité des musées possède un **service pédagogique** appelé « Service animation », chargé d'accueillir le jeune public, sous une forme attractive. Il s'agit d'attirer un nouveau public, plutôt réticent à la visite des musées. Les moyens mis en œuvre sont importants, car il s'agit de sensibiliser le public de demain. En outre, la demande est importante car les adultes ont très envie de voir leurs enfants s'intéresser à l'art ou à l'histoire, et avoir des loisirs enrichissants.

¹⁸ Barbara Walter, Société lyonnaise pour l'Enfance et l'Adolescence (SLEA).

L'accueil des enfants concerne avant tout **les scolaires**, de 4 à 12 ans. Il se déroule en général de la façon suivante : une visite guidée est effectuée par un guide qui s'adapte à l'âge du public, elle est suivie par un atelier qui consiste par exemple à fabriquer un objet en utilisant les connaissances acquises lors de la visite. La visite guidée ne fait pas appel au jeu, car elle vise uniquement à apporter des connaissances. Elle est cependant plus attrayante qu'une simple leçon de classe, car l'environnement est nouveau et les enfants participent souvent activement notamment lorsque des sujets artistiques sont abordés. Le guide fait réagir son public.

Les ateliers qui suivent la visite guidée sont eux très divers : création artistique de toutes sortes (peintures, sculptures, marionnettes, tissus,...), construction d'objets, petites fouilles archéologiques, ... Les enfants peuvent alors laisser plus de place à leur imagination.

Ces animations sont tout à fait adaptées au public scolaire, car les enfants sont **sensibilisés à des thèmes nouveaux**. L'école leur permet ainsi de s'ouvrir l'esprit et de compléter intelligemment une leçon du professeur.

Cependant, ces ateliers ont tendance aujourd'hui à s'ouvrir **au public familial** : les parents inscrivent leur enfants pour une ou plusieurs séances le mercredi après-midi.

Ces animations, sont-elles vraiment ressenties par les enfants comme un moment de détente, de jeu et de plaisir ? Il semble que non, d'après les réactions du public concerné. Les jeunes sont en effet accueillis dans un lieu qui ne leur est pas destiné au départ : les œuvres ou objets ne sont pas placés à leur hauteur, par exemple. La visite est, en outre, assez rigide et les enfants voient bien qu'on essaye de leur inculquer des connaissances dont ils n'ont que faire. Les ateliers sont présentés de façon assez ludiques, mais l'animateur doit canaliser les enfants pour en assurer le bon déroulement. Finalement, on est ici en présence d'une « activité dirigée ». Cela n'empêche pas, fort heureusement que certains enfants, passionnés par ce qu'on leur permet de découvrir, prennent un très grand plaisir à participer à ces ateliers.

Cécile Velasco¹⁹ note que *« les animations autour des thèmes artistiques se sont beaucoup développées ces dernières années, car elles bénéficient de l'estime des adultes, mais son-elles toujours adaptées aux envies et à la sensibilité des enfants ? »*. **La question que de nombreux professionnels de l'animation se posent est effectivement de savoir si les enfants sont assez mûrs pour s'intéresser à l'art**. Plusieurs associations répondent favorablement à cette question, car elles ont trouvé des moyens plus efficaces d'attirer l'attention du jeune public.

¹⁹ Cécile Velasco, Junior City.

*** Des réalisations originales dans le domaine artistique**

C'est le **Musée en Herbe**²⁰ qui, il y a 25 ans, invente une nouvelle forme de musée. Il s'agit d'un espace réservé aux 4-12 ans qui, par le jeu, cherche à amuser les enfants et attirer leur curiosité sur des sujets artistiques. Il ne s'agit donc pas de leur apprendre, par exemple, à quelle époque vivait Picasso, mais de leur montrer que les personnages qu'il a peints sont dans des positions impossibles à imiter exactement, et qu'avec des miroirs déformants, on peut aussi avoir deux oreilles démesurément grandes et un seul œil minuscule. L'originalité du Musée en Herbe réside aussi dans la présentation des sujets car les œuvres originales ne sont pas exposées : seules des reproductions sont présentées, mais à la hauteur des enfants.

Plusieurs organisations se sont inspirées du Musée en Herbe et créent des expositions uniquement réservées aux enfants, afin que ceux-ci se sentent davantage concernés. A Marseille, le **Préau des Accoules**²¹ en est un exemple. A Lyon, aucun espace muséographique n'existe à ce jour, mais l'association **1, 2, 3, culture**²² espère mener à bien ce projet.

Hors du monde des musées, certaines associations ont choisi d'initier les enfants à l'art grâce au jeu. C'est le cas par exemple de l'atelier **Plein les Mirettes**²³ qui, à partir de l'œuvre d'un artiste, encourage l'expression créative des enfants. Ceux-ci, avec leurs mains et au gré de leur inspiration artistique, découvrent à leur rythme un univers qui leur était étranger. La particularité de cette association est sa volonté de coller à l'actualité artistique de la ville, sans pour autant déplacer les enfants dans des lieux dans lesquels ils ne se sentiraient pas à l'aise. Les enfants suivent toujours plusieurs séances sur des thèmes très différents, mais le petit nombre de participant à chaque atelier permet aux animatrices de laisser une très grande part à l'imagination des enfants, et à s'adapter à chaque participant. Les enfants se plaisent énormément à cet atelier, sans doute parce que toute forme d'expression leur est permise.

Dans le domaine de l'architecture, **Robins des Villes**²⁴ intéresse les enfants (et les adultes !) au patrimoine architectural de leur ville par l'intermédiaire de visites et de jeux de différentes sortes.

²⁰ Voir fiche de présentation du *Musée en Herbe*. La pédagogie, très novatrice pour l'époque, utilise avant tout le jeu et l'humour, et fait intervenir les enfants par des manipulations diverses à l'intérieur même des expositions, appelées « expositions-jeu ». Les ateliers sollicitent beaucoup la créativité de l'enfant.

²¹ Voir fiche de présentation *le Préau des Accoules*.

²² Voir fiche de présentation *1, 2, 3, culture*.

²³ Voir fiche de présentation *Plein les Mirettes*.

²⁴ Voir fiche de présentation *Robins des Villes*.

*** L'apprentissage de l'émotion par le jeu dramatique**

Les ateliers de théâtre du TJA (Théâtre des Jeunes Années, Lyon 9ème) font aussi partie du domaine artistique, mais ils se distinguent par la forme qu'ils prennent : ils sont bien différents des visites d'une salle d'exposition ou des visites guidées d'une ville. L'enfant n'apprend pas le théâtre (son histoire, ses textes célèbres), mais la pratique de l'acteur, la création théâtrale.

Le jeu lié au théâtre, qui est développé dans ces ateliers, est appelé « **jeu dramatique** » : il s'agit de jouer à représenter une action et c'est une façon de raconter le monde tel qu'on le voit. Le jeu dramatique est la base du théâtre : c'est un premier jet spontané, une première improvisation. Au départ, cette improvisation s'inspire d'histoires racontées ou vécues, puis les joueurs s'en dégagent progressivement. Il ne s'agit alors plus de mimer des faits, mais de montrer les émotions que l'on a pu ressentir, de décrire ce que l'objet nous inspire.

Ces ateliers laissent la parole aux enfants en faisant du jeu dramatique un **moyen d'expression**, car « *jouer, c'est une façon de prendre la parole, de dire « je » et de dire qui on est* », explique Michel Dieuaide²⁵. Il est intéressant de constater que les enfants entrent dans le jeu plus spontanément que les adultes pour faire naître des personnages. Michel Dieuaide ajoute que « *l'improvisation physique et verbale pose des questions : que dire ? comment le dire ? La pensée, l'émotion, les sentiments peuvent ainsi s'exprimer par des moyens ludiques, ce qui est encore mal accepté par notre civilisation qui s'exprime davantage par l'écrit et l'image.* »

Cette expérience **valorise** les enfants comme les adultes car l'idée de progrès est très importante : chaque joueur essaye de se perfectionner. En effet, il apprend à mieux parler en inventant son texte, il apprend à gérer ses émotions, à réguler son comportement. Pratiquer le jeu dramatique ne consiste pas à créer un spectacle, les joueurs ne sont donc pas évalués comme lors d'une représentation théâtrale. Il n'y a pas d'obligation de résultat et le naturel des joueurs s'impose plus facilement. Les participants jouent pour leur propre plaisir.

Le jeu dramatique est aussi une **expérience collective**, qui permet une mise en relation très importante à l'autre. Les participants à ces ateliers doivent respecter les « consignes de jeu » qui permettent d'acquérir de la maîtrise et d'assurer le bon développement du jeu collectif. Il s'agit notamment de respecter les règles que posent les joueurs, afin que le jeu soit crédible : le jeu d'un acteur doit tenir compte du jeu des autres acteurs. Lors d'un jeu improvisé, si le joueur A déclare que la porte d'entrée est fermée à clé et qu'il a perdu la clé, le joueur B ne doit pas sortir de la pièce sans avoir au préalable retrouvé la clé disparue. Le jeu improvisé doit respecter des règles strictes qui incitent les joueurs à s'écouter.

²⁵ Michel Dieuaide, directeur artistique du TJA.

*** La découverte des sciences**

La question de l'apprentissage ludique des sciences et techniques est posée depuis longtemps. En 1936, le **Palais de la Découverte** (Paris) a la vocation de **mettre à la portée de tous l'initiation scientifique** : les visiteurs ont à leur disposition différentes expériences scientifiques qui leur permettent d'aborder les sciences d'une manière ludique.

La **Cité des Sciences et de l'Industrie** de la Villette (Paris) obtient ensuite de gros moyens pour réaliser un immense « complexe » de vulgarisation scientifique. Il s'agit avant tout de permettre aux visiteurs de s'intéresser grâce à l'interactivité, d'apprendre en manipulant. La **Cité des Enfants** est la partie jeune public de la Cité des Sciences et de l'Industrie. Il s'agit d'un espace réservé où toutes les expériences et manipulations sont adaptées aux enfants. Les adultes non-accompagnés d'enfants ne peuvent y pénétrer.

A Lyon, le centre de découverte scientifique **Captiva**²⁶ (La Duchère) est une émanation de la Cité des Enfants. Les principes pédagogiques sont les mêmes, les installations interactives sont conçues sur le même modèle : il s'agit de proposer aux enfants de découvrir des principes scientifiques simples grâce à des installations parfois monumentales. Les logiciels et les nouvelles technologies sont souvent utilisés, les expériences prennent la forme de « bornes interactives²⁷ » et une machinerie complexe intervient parfois. Captiva accueille uniquement le jeune public, mais n'a pas d'espace réservé aux adultes comme c'est le cas à la Villette.

La salle de découvertes scientifiques **ébulliScience**²⁸ se différencie par les moyens qu'elle met en œuvre pour parvenir à diffuser la culture scientifique. Il s'agit de proposer aux enfants et aux adultes de naviguer parmi de nombreuses expériences réalisées avec des matériaux de la vie quotidienne, faciles à construire chez soi. Chaque visiteur se transforme en chercheur : il expérimente sans relâche au cours de sa visite, afin de trouver une explication scientifique aux phénomènes observés. Il arrive fréquemment que les visiteurs repartent avec des questions car les animateurs ne donnent pas de réponses, mais aident le visiteur uniquement dans sa démarche intellectuelle, mais cela fait partie du jeu.

Car il s'agit bien là de jeu : **le plaisir du chercheur, c'est du jeu**, les expériences sont conçues comme un jeu. « *L'expérience du téléphone* » en est un bon exemple : des petits récipients en plastique sont attachés les uns aux autres par du fil de nylon. Les sons se propagent ainsi d'un récipient à l'autre, de la bouche d'un visiteur à l'oreille d'un autre. Expérimenter cette installation relève bien du jeu. « *L'expérience du pavage de Penrose* » consiste à reconstituer une mosaïque en répétant toujours le même motif d'une étoile à cinq branches, et sans laisser

²⁶ Voir fiche de présentation *Captiva*.

²⁷ Installation de grande taille, d'un seul tenant, adaptée aux enfants, qui leur permet de réaliser une expérience en suivant les instructions.

²⁸ Voir fiche de présentation *ébulliScience*.

d'interstice. Il s'agit bien là d'un jeu de géométrie ressemblant fort à un puzzle. Ces expériences sont des jeux, car la participation des visiteurs dépend, comme pour un jeu, de leur plaisir à chercher, à essayer, à progresser dans le déroulement de l'activité. A partir du moment où le visiteur se penche sur le problème scientifique posé, c'est qu'il se prend au jeu du chercheur.

La particularité d'ébulliScience est l'adaptation des expériences à la fois aux enfants et aux adultes. On retrouve alors le jeu en tant que médiateur entre les générations, d'autant plus que chercher à plusieurs favorise le contact.

Les acteurs culturels souhaitent aujourd'hui s'adresser autant aux enfants qu'aux adultes. Il semble que les enfants y soient très ouverts, à partir du moment où l'activité qui leur est proposée ne ressemble pas à une leçon de classe. Pour qu'ils se sentent bien, il faut leur laisser **une grande liberté**. Le rôle de l'accompagnateur doit aller dans ce sens, comme c'est le cas des «complices» d'ébulliScience. L'objectif des acteurs culturels doit donc être avant tout l'éveil de la curiosité plutôt que l'enrichissement intellectuel.

c- Jeu et divertissement

Le jeu est source de plaisir. Il rime donc avec temps libre, avec divertissement, avec loisirs. Le jeu n'est pas seulement un outil, mais aussi une **fin en soi**, une activité à laquelle on participe sans arrière-pensée. Celle-ci est indispensable au bien-être de l'enfant, à son développement. Odile Périno²⁹ explique que *«le jeu est dénué de toute contrainte, il permet aux enfants de progresser à leur rythme. Certains spécialistes ont montré que le manque de jeu est une véritable entrave au développement des enfants et conduit certains d'entre eux à souffrir d'hyperactivité»*.

*** Jeux et jouets au quotidien**

Les jeux utilisés chaque jour par les enfants ont donc une importance toute particulière. Cécile Velasco, dans le cadre des études sur les jeux à Junior City, a rencontré beaucoup de fabricants et a testé de nombreux jeux auprès du jeune public, et peut expliquer l'évolution de ce marché. Elle constate que les enfants *«grandissent plus vite»* que leurs aînés, c'est-à-dire qu'ils arrivent très tôt à un stade très avancé de la pensée. D'une façon générale, ils sont très tôt au courant des événements de l'actualité, ils ont un vocabulaire plus riche. Les nouvelles technologies les ont poussés à développer un sens aigu de la logique. De ce fait, *«souvent, le jeune quitte très tôt l'univers de l'enfance pour aller vers des activités*

²⁹ Odile Périno, directrice de la ludothèque Quai des Ludes.

qui le tirent vers le haut : il abandonne donc les jouets, qui sont considérés comme un attribut de l'enfant ».

Or, les fabricants ont amplifié ce phénomène car ils n'ont pas su s'adapter à ce changement, et les plus grands des enfants trouvaient trop simples les jeux qui leur étaient proposés. De ce fait, 80% des jeux sont utilisés par les moins de 8 ans, tous jeux confondus. Effectivement, précise Cécile Velasco, *« on remarque un glissement des produits sur les tranches d'âge. Pour exemple, la poupée Barbie qui était auparavant destinée aux enfants de 7 ou 8 ans est aujourd'hui utilisée dès l'âge de 3 ans. Le jeu est donc devenu moins élaboré »*. Aujourd'hui, le marché du jouet cherche à se renouveler, car il doit s'adapter aux nouveaux besoins des enfants, et toucher des personnes plus âgées, enfants et adultes confondus. La nouvelle génération de jeux qui doit apparaître est confrontée à la difficulté de séduire les consommateurs qui sont très exigeants, et à la concurrence des nouvelles technologies (jeux vidéo, Internet,...). Cécile Velasco estime que *« les professionnels du domaine de l'édition jeune public ont très bien su s'adapter à ces changements »*.

Barbara Walter³⁰ est plus sévère face à l'évolution des jeux et jouets dans leur ensemble. Elle distingue trois problèmes majeurs posés par le jeu dans notre société actuelle :

- de plus en plus, le jeu est détourné pour l'acquisition de compétences scolaires, car les parents ont peur que leur enfant soit à la traîne,
- le jeu devient un **enjeu économique**, et n'est accessible qu'à ceux qui en ont les moyens,
- les **effets de mode** manipulent les parents, en les incitant à acheter certains jeux.

Barbara Walter déplore que les jeux des enfants soient tous prêts à être utilisés, et ainsi appauvrissent la créativité des enfants qui n'ont pas le réflexe de se créer leur propre jeu. Aujourd'hui, les enfants ont tendance à « zapper » d'un jeu à l'autre et ont perdu l'idée de créer un jeu à partir de n'importe quel objet tel qu'un bout de ficelle.

Pour Farid L'haoua, Martine Jeannin et Valérie Durif³¹, les jeux que l'on trouve en grande surface ont une logique commerciale : on voit très peu de jeux émerger, et quelques variantes seulement les différencient les uns des autres. Ce sont des jeux dont *« on fait vite le tour »*. Les 350 jeux qu'ils ont achetés pour la ludothèque viennent de « circuits parallèles », c'est-à-dire de fabricants qui ne diffusent pas en grande surface. Ces jeux sont de très bonne qualité : ils sont novateurs, le joueur ne s'en lasse pas. Ils sont très beaux car ils sont souvent en bois peint, et en plus ils coûtent moins cher. Ces circuits parallèles sont utilisés par les professionnels et les comités d'entreprise.

³⁰ Barbara Walter, Société lyonnaise pour l'Enfance et l'Adolescence (SLEA).

³¹ Voir fiche de présentation *la ludo des San-priots*.

Anna Garcia³² critique aussi cette logique commerciale de la fabrication de jeux : elle explique que les jeux à trois joueurs ne sont jamais édités car ils concernent une clientèle plutôt réduite. Anna Garcia ajoute qu' « *aujourd'hui, beaucoup de jeux faisant l'objet de battage médiatique sont très limités, voire médiocres* ». La Maison des Créateurs de Jeux est une association qui regroupe des créateurs pour les aider à faire connaître leurs réalisations, en créant un label valorisant les jeux les plus intéressants. Anna Garcia explique que « *faire éditer son jeu est un véritable parcours du combattant qui nécessite environ 10 ans* ». Le dernier jeu qui a réussi à être introduit dans les circuits classiques de la distribution est « *Abalone* », jeu révolutionnaire, qui a demandé de la part de ses créateurs énormément de patience.

*** Ludothèques et maisons de jeux**

La première ludothèque est née au Danemark en 1959 et l'idée fut rapportée en France en 1967 à Dijon. Actuellement, la France compte environ 850 ludothèques, dont une quinzaine dans l'agglomération lyonnaise. Le principe des maisons de jeux est plus récent et beaucoup moins répandu : le seul établissement de l'agglomération lyonnaise se trouve à Saint-Fons.

Les ludothèques proposent un très grand nombre de jeux et de jouets : la ludothèque Quai des Ludes, la plus grande de France, possède environ 8.000 jeux. Il s'agit de jeux que chacun peut avoir chez soi, ou bien de jeux très rares qui ne sont plus édités ou encore qui sont issus des circuits parallèles. Certains jeux sont même des pièces de collection. Les visiteurs découvrent donc des jeux inédits.

Les visiteurs peuvent **emprunter les jeux** pour les emmener chez eux ou bien **jouer sur place**. Dans tous les cas, une inscription est demandée. Aujourd'hui, les ludothèques essaient de développer le jeu sur place, car il favorise les échanges et évite que les jeux sortent de l'enceinte. « *Aujourd'hui, les parents trop occupés consacrent autant d'argent à l'achat de jouets qu'ils consacrent peu de temps à leur enfant [...]. On développe ainsi chez l'enfant l'instinct de propriété en même temps que des réflexes anti-sociaux de rivalité et d'égoïsme. Pour éviter cet écueil, il faut dissocier possession du jouet et son usufruit comme cela se pratique en ludothèque. L'utilisation collective que l'on y propose est un apprentissage de la vie communautaire : discipline de l'emprunt, respect du bien collectif, partage et responsabilité.* »³³

Le mot « ludothèque » rime pour beaucoup de gens avec « petite enfance », mais il s'agit là d'un préjugé. Ces lieux ont la vocation d'attirer toutes sortes de public. Le projet de ludothèque « la ludo des san-priots »³⁴ en est un exemple révélateur. Les initiateurs du projet veulent constituer un réseau autour de la

³² Anna Garcia, directrice de la Maison des Jeux de Saint-Fons.

³³ Extrait du projet écrit de la ludothèque « la ludo des San-priots ».

³⁴ Voir fiche de présentation *la ludo des San-priots*.

ludothèque, en incitant différents groupes de personnes à fréquenter cet endroit. Pour les collégiens, les ludothécaires souhaitent organiser des ateliers de jeux surdimensionnés, afin qu'ils s'approprient l'endroit. Attirer les personnes âgées vivant dans des résidences spécialisées est aussi un enjeu majeur, car il y a un réel besoin de rencontre chez ces personnes, auquel le jeu peut répondre. Ainsi, le lieu d'implantation de cette ludothèque tient compte de la présence de résidences et de jeunes.

Les maisons de jeux se différencient des ludothèques par le type de jeux qu'elles proposent : si les ludothèques possèdent tous types de jeux et jouets, les maisons de jeux insistent sur les **jeux traditionnels**. En outre, les maisons de jeux ne pratiquent le prêt qu'occasionnellement et incitent le public à jouer sur place. Les maisons de jeux organisent beaucoup de tournois ou d'animations ponctuelles et de ce fait accueillent un public souvent plus âgé : passionnés de jeux notamment, âgés de 20 à 35 ans. Les maisons de jeux sont, en quelque sorte, une nouvelle génération de ludothèques en ce sens qu'elles travaillent énormément à la réalisation d'**animations** de quartier. Les ludothèques qui le font sont rares et cela ne fait pas partie de leurs priorités absolues qui sont la constitution, la conservation et la mise en consultation d'un patrimoine ludique. Matthieu Warin³⁵ remarque cependant que les ludothèques développent de plus en plus le concept de jeux qui se déplacent pour créer de nouvelles animations hors de leur enceinte. En ce sens, leur évolution est comparable à celle des bibliothèques qui organisent de plus en plus d'ateliers, d'animations sur le thème du livre.

Les visiteurs fréquentent les ludothèques et maisons de jeux durant leur temps libre, mais cet accueil ne constitue qu'un tiers de l'activité de **la Maison des Jeux de Saint-Fons**. Les deux tiers du temps sont consacrés à l'animation des écoles, centres de loisirs et autres. En effet, toutes les écoles de la commune de Saint-Fons terminent les cours obligatoires à 15h30. De 15h30 à 17h00, les enfants s'inscrivent, s'ils le souhaitent, à des activités périscolaires gratuites, choisies parmi de très nombreuses propositions : sport, culture, art,... Anna Garcia anime, dans ce cadre, un atelier «jeux de stratégie » qui comprend plusieurs phases : initiation, fabrication individuelle ou collective, tournoi si le jeu s'y prête. Les activités périscolaires de Saint-Fons ont des enjeux éducatifs très importants. Au départ, elles étaient surtout destinées aux enfants en difficulté, mais aujourd'hui, elles s'adressent à tout le monde.³⁶

La Maison des Jeux de Grenoble illustre la « maison des jeux idéale » dans la mesure où elle organise à la fois l'accès du public aux jeux, des animations dans différents quartiers de l'agglomération grenobloise, des cycles de formation de

³⁵ Matthieu Warin, Maison des Jeux de Grenoble.

³⁶ Ces activités sont gérées par le CPNG (Comité pour nos Gosses), financé surtout par la Mairie, en lien étroit avec les associations qui peuvent ainsi faire découvrir leurs activités. 97% des enfants de la commune sont inscrits à ces activités.

niveaux différents et un conseil auprès des personnes désirant mener à bien un projet autour du jeu. Cette pluralité des fonctions est caractéristique des maisons de jeux.

*** Les centres de loisirs**

D'une façon générale, les centres de loisirs, colonies de vacances et centres aérés utilisent le jeu lors de leurs animations, et avant tout le **jeu collectif**. Les jeux de société, par exemple, sont très peu développés. Le jeu apparaît comme une activité de loisirs, qui correspond très bien aux objectifs de ces structures : accueillir des enfants et des jeunes pendant leur temps libre et favoriser la rencontre entre les différents participants.

Le Ministère de la Jeunesse et des Sports n'a pas réellement de normes éducatives : la délégation finance des projets dans leur globalité, à partir du moment où le problème de la sociabilité est abordé de façon sérieuse. Le ministère parle donc surtout de « loisirs éducatifs » et **le jeu s'insère au sein d'un projet global**. En d'autres termes, le jeu est un moyen plus qu'une fin en soi pour les dirigeants du Ministère de la Jeunesse et des Sports.

Cependant, certaines associations agréées par ce fameux Ministère ont choisi de faire du jeu leur spécialité. C'est le cas du **centre Léo Lagrange** situé au cœur du **Domaine de Rajat**, à Saint-Pierre de Chandieu. Une baisse importante de la fréquentation du centre de loisirs a incité les dirigeants à recruter en 1998 une nouvelle équipe d'animateurs, qui a pour mission de re-dynamiser ce lieu. Elle souhaite aujourd'hui mener à bien un projet autour du jeu, qui s'articule autour de deux axes :

- une « Maison du Jeu » vise à donner au centre de loisirs une thématique « jeu » à la plupart des animations qui y sont organisées,
- le projet du « Ludoparc » consiste à aménager le parc environnant de jeux surdimensionnés, accessibles à tous types de publics.

La **Maison du Jeu** doit proposer diverses animations sur le jeu : fabrication de jeux, petites manifestations thématiques,... En août, par exemple, a lieu une colonie de 10 jours en hébergement : ce sera l'occasion d'aborder le thème sciences et jeu. Le centre de loisirs souhaite aussi organiser des classes découvertes sur le jeu, et tirer parti de la possibilité d'accueillir un public nouveau : le public adulte et familial grâce à des soirées jeux le vendredi et le samedi.

Le **Ludoparc** doit, quant à lui, utiliser le parc attenant aux locaux du centre de loisirs en y installant une trentaine de jeux traditionnels des cinq continents. Cinq espaces distincts seront ainsi mis en place à la périphérie, accueillant chacun plusieurs jeux surdimensionnés. Les visiteurs adhérents à l'association demanderont au centre les pièces permettant de jouer et les ramèneront à la fin de leur partie. Autour de ces jeux sera recréée l'ambiance végétale des cinq continents, et ces

paysages permettront de créer un circuit botanique. L'objectif est d'accueillir et de fidéliser un public plus nombreux et plus divers, notamment grâce au mélange de générations.

Pour le centre Léo Lagrange, c'est un test qui sera peut-être le modèle d'autres réalisations.

A **Marcy l'Etoile**, le Service Jeunesse et Sports de la Mairie est en lien étroit avec les centres UFCV, et organise des animations très diverses auxquelles participent une soixantaine de jeunes de la commune. Daniel Sep, responsable et animateur de ce secteur souhaite mettre en place dans sa commune un événement susceptible de fédérer différents acteurs économiques et sociaux ainsi que divers types de public. Le jeu paraît être une bonne thématique car c'est un très bon moyen de communication, qui peut faire de la rue un espace public où les gens se rassemblent. Cet événement appelé «**Fête du Jeu** » doit avoir lieu durant le week-end des 17 et 18 juin 2000. L'animation vise deux types de public : les habitants de Marcy l'Etoile et des environs et les amateurs de jeu de la région lyonnaise.

Daniel Sep écrit : *«le jeu doit favoriser l'expression des potentialités de chacun dans le respect de ses goûts, de ses envies et de son plaisir. Les personnes qui participent à cette fête du jeu doivent y retrouver des animations dans lesquelles elles se reconnaissent»*³⁷. Ainsi, l'objectif de l'équipe organisatrice est de faire découvrir de très nombreux jeux, mis en place dans six pôles thématiques composés chacun de cinq stands au minimum. Ces stands doivent permettre la participation des professionnels du jeu et des concepteurs de jeux.

Anna Garcia a organisé, les 4 et 5 février 2000, un **week-end des jeux** à la Maison des Jeux de Saint-Fons. Les locaux sont d'habitude réservés à un centre de loisirs ce qui empêche les visiteurs de fréquenter la Maison des Jeux pendant le week-end. L'événement était donc idéal pour attirer un public fidèle et faire de nouveaux adeptes.

Ces événements organisés autour du jeu n'ont pas la vocation de toucher l'agglomération dans son ensemble. Ils restent organisés pour un nombre réduit de personnes, car leur rayonnement se limite aux environs de la commune. Cependant, le thème choisi est **révélateur d'un développement actuel de la thématique jeu** dans l'animation, et montre le caractère fédérateur que le jeu peut avoir.

³⁷ Extrait du projet écrit « Fête du Jeu », présenté en conseil des adjoints de la mairie de Marcy l'Etoile.

Jean-Pierre Boillon³⁸ a créé en 1988 le premier véritable café-jeu de France, appelé «**game over** » et situé rue Hippolyte Flandrin. Il s'agissait d'un bar et restauration rapide qui possédait plus de 200 jeux. Des soirées thématiques et des concours étaient souvent organisés, et le bar a bien marché pendant un an et demi. Il a fait beaucoup parler de lui, et une émission de radio consacrée au jeu a été instaurée sur «radio canuts ». En France, il existe aujourd'hui plusieurs cafés qui possèdent des jeux et permettent au consommateur de jouer. Cependant, cela ne va pas aussi loin que «game over ». Le problème général est que le consommateur ne veut pas dépenser pour s'amuser. Ce genre de structure n'est donc pas très rentable et difficile à gérer. Cela explique que les cafés ne soient pas très répandus.

Jean-Pierre Boillon est animateur et formateur d'animateurs pour le jeu. Dans ce cadre, il a créé en 1984 une association appelée « GAEL », qui s'appelle aujourd'hui «**Rêves de Jeux** ». Il s'agit d'un centre de vacances pour adultes, adolescents et enfants (donc pour tous), qui peut accueillir jusqu'à 65 personnes par semaine. Il est agréé par le Ministère de la Jeunesse et des Sports et ce concept est unique en Europe. Des jeux de société, des jeux vidéo, des jeux de cartes, de grands jeux d'aventures et de rôles sont organisés pendant plusieurs jours, et tout le monde dort sur place. Plus de 1.000 jeux sont disponibles, une bibliothèque riche est mise à disposition du public.

« Rêves de Jeux » est aussi une marque déposée et l'association propose donc plusieurs services, tels que le bar « Rêves de Jeux » : il s'agit d'une panoplie de décors très divers qui peuvent être installés à l'occasion d'événements festifs. Une salle est décorée, un bar est installé et des jeux sont prêtés pour l'occasion. Il s'agit d'une prestation de services.

Le projet de la **Cité du jeu vidéo**³⁹ est novateur car il aborde une forme de jeux qui n'a pas une très bonne image et son envergure est ambitieuse. A l'initiative d'Infogrames, N°2 mondial de la production de jeux vidéo installé pour l'instant à Villeurbanne, il s'agit de réunir de nombreux partenaires pour créer à Lyon la première infrastructure de loisirs, consacrée au jeu vidéo. Le grand public est invité à sillonner 5.000 m² pour se plonger dans l'univers du jeu vidéo et en découvrir les émotions mais aussi l'histoire et la technologie très moderne. Le jeu vidéo est donc conçu comme une porte d'entrée pour la compréhension et l'appropriation des nouvelles technologies.

Trois objectifs président à la Cité du jeu vidéo :

- changer l'image du jeu vidéo auprès du grand public,
- faire de Lyon une capitale du jeu vidéo, tant par la production que par les infrastructures disponibles pour le public,
- attirer dans l'agglomération lyonnaise un public national et international.

³⁸ Jean-Pierre Boillon travaille depuis très longtemps dans le secteur du jeu et a pris beaucoup d'initiatives en la matière. Voir fiche de présentation *Rêves de Jeux*.

³⁹ Voir fiche de présentation *La Cité du jeu vidéo*.

Il apparaît donc que les formes de jeux sont multiples mais pour l'instant assez peu répandues. Il est certain que des initiatives intéressantes sont menées dans différents endroits de l'agglomération lyonnaise, bien qu'elles ne bénéficient pas toujours du rayonnement qu'elles mériteraient. Aujourd'hui, le jeu bénéficie incontestablement d'un regain d'intérêt que l'on constate notamment par l'envie de très nombreux animateurs de suivre une spécialisation ou un stage dans un centre de formation. Petit à petit, les structures type maisons de jeux et ludothèques se développent et participent à une prise de conscience très positive du public. Cela ne doit pas être une mode mais s'inscrire définitivement dans les habitudes de loisirs. La Cité du jeu vidéo peut avoir un impact très important dans ce domaine.

3- Lyon et le jeu : enjeux, étude critique et perspectives

Deux constats s'imposent : le jeu est un facteur très important de développement pour chaque individu, et aujourd'hui il est utilisé dans plusieurs domaines (culture, apprentissage, divertissement), notamment à Lyon. Ces idées permettent de jeter un regard critique sur la qualité et la quantité des équipements et des initiatives diverses dans l'agglomération lyonnaise.

Il s'agit ici de comprendre quelle est la situation de l'agglomération lyonnaise en matière de jeu, afin de réfléchir aux moyens à mettre en œuvre pour optimiser les équipements existants ou créer d'autres structures mieux adaptées aux besoins actuels.

a- Les enjeux pour l'agglomération lyonnaise

Le jeu est un élément majeur du développement individuel, tant au niveau affectif et émotionnel que social. Au niveau d'une agglomération telle que l'agglomération lyonnaise, ces atouts peuvent devenir des atouts collectifs, c'est-à-dire **concerner l'ensemble des habitants**.

*** La qualité de vie des habitants**

La réflexion sur le thème du jeu conduit à réfléchir sur la qualité de vie, car les équipements liés au jeu, à la culture, à l'apprentissage, au divertissement sont tous construits dans l'objectif d'offrir aux habitants de l'agglomération un meilleur cadre de vie. Il s'agit effectivement de rendre la ville plus agréable en la rendant plus accessible, plus attractive, plus appréciée car mieux connue.

La question de l'**aménagement des espaces publics** est une question essentielle qui touche à la fois à la qualité de vie, aux loisirs et au jeu. Les squares notamment sont le point central d'un quartier : c'est là qu'on organise les tournois de boules, que l'on va jouer avec ses jeunes enfants et que l'on rencontre les habitants du quartier. Les places publiques doivent donc être l'objet d'une attention particulière pour attirer un maximum d'habitants et devenir un lieu d'intégration.

Les espaces publics de ce type peuvent être un moyen pour les habitants de mieux connaître leur quartier et de s'y attacher : il s'agit d'« habiter » plutôt que de « loger ».

Les infrastructures telles que les ludothèques ou les maisons de jeux offrent un service différent : on ne s'y attarde pas quelques instants par curiosité comme on

peut le faire sur une place publique. Il s'agit d'un lieu de loisirs facilement accessible à tous, où l'on retrouve souvent les mêmes personnes. La place de quartier a l'avantage d'attirer un public régulier et différent du public qui fréquente les ludothèques et maisons de jeux.

Les équipements publics permettent aux enfants de mieux se repérer dans leur quartier, d'être plus autonomes. Ils ont la possibilité de rencontrer des gens de leur âge ainsi que des adultes ou des personnes âgées. Il est donc important de permettre aux enfants d'avoir accès seuls à ces équipements.

A l'échelle de la ville, le jeu peut être une **réponse à certains problèmes sociaux**, notamment à l'échelle d'un quartier, comme le montre le Contrat de Ville de Grenoble⁴⁰. La Maison des Jeux de Grenoble organise dans ce cadre des animations ponctuelles dans des quartiers parfois sensibles. Les ateliers sont conçus en fonction du quartier : population, problèmes sociaux. L'objectif est que les gens se rencontrent et partagent entre eux leur culture. Le jeu devient alors un médiateur entre des populations qui, d'ordinaire, ont du mal à communiquer.

Quand le jeu est utilisé à bon escient, il peut permettre de **mieux connaître sa ville** et de la rendre moins impressionnante. C'est le pari de deux associations, Robins des villes et 1, 2, 3, culture, et d'une initiative originale dans le Vieux-Lyon. Dans ces trois cas, il s'agit de faire découvrir aux enfants que la ville ne se limite pas à la maison, l'école et la boulangerie, mais qu'elle offre de très nombreuses possibilités en tous genre : ballades, visites, loisirs,... Le jeu est ici un moyen d'attirer l'attention des enfants et de leur donner envie de découvrir par leurs propres moyens.

Robins des Villes⁴¹ donne aux enfants les moyens de se repérer dans l'espace en connaissant mieux le patrimoine architectural de leur ville. Les animations organisées par Robins des Villes permettent de faire aimer cette ville en insistant sur sa richesse et sa beauté.

L'association **1, 2, 3, culture**⁴² travaille actuellement avec le **Musée Gadagne** à la réalisation d'un jeu de plateau destiné aux écoles de l'agglomération lyonnaise. Le plateau du jeu représente l'agglomération et les enfants sont invités à construire un itinéraire à travers les monuments de la ville et tous les autres lieux à visiter (Parc de la Tête d'Or, Captiva, usine hydroélectrique de Cusset, murs peints,...). L'association réalisera pour les Journées du Patrimoine 2000 un jeu de piste à travers les vieilles maisons de Villefranche sur Saône, pour les enfants du Primaire.

Un jeu de piste⁴³ a été réalisé dans le Vieux-Lyon pour faire découvrir aux enfants ce quartier. Sous la forme d'une enquête policière, le jeu incite les enfants à

⁴⁰ Voir fiche de présentation *Contrat de Ville*.

⁴¹ Voir fiche de présentation *Robins des Villes*.

⁴² Voir fiche de présentation *Association 1, 2, 3, culture*.

⁴³ Créé il y a quelques années, ce jeu de piste, très fourni en informations, est en vente au prix de 30 Francs à l'office du tourisme.

regarder les détails pittoresques de certaines maisons et à lire les histoires et légendes de ce quartier.

*** L'image et le rayonnement de l'agglomération**

Avec l'inscription du site historique de Lyon au patrimoine mondial de l'UNESCO, le **développement du tourisme** apparaît comme une priorité. L'agglomération doit donc travailler son image et sa notoriété en développant des équipements ou des événements originaux. L'enjeu peut être par exemple d'attirer un public familial, en utilisant le jeu.

En développant différents types d'infrastructures sur le thème du jeu, Lyon peut espérer **attirer de nombreux professionnels** de ce secteur, et devenir un pôle de réflexion reconnu. En créant de nouvelles animations ludiques, l'agglomération peut être un **réservoir d'expériences nouvelles** vouées à essaimer dans d'autres villes voire dans d'autres pays. Tout cela contribuerait à donner de Lyon l'image d'une agglomération dynamique et originale.

Actuellement, la notoriété de Lyon en matière de jeu n'existe pas vraiment. Il existe certes de belles initiatives telles que le Quai des Ludes (ludothèque reconnue nationalement) ou la Maison des jeux de Saint-Fons, donc Lyon semble être plutôt dynamique, mais il manque certainement un réel investissement au niveau de l'agglomération toute entière pour que Lyon puisse prétendre rayonner. Pourtant, Lyon n'est-elle pas précurseur dans le domaine du jeu en accueillant prochainement un gigantesque Casino⁴⁴ en plein cœur de la ville ? On peut imaginer que la Cité du jeu vidéo devrait donner définitivement à Lyon cette image de ville ludique.

Comme la ville a su s'imposer dans le domaine de la danse, elle peut s'imposer dans le domaine du jeu. En devenant une **capitale du jeu**, Lyon a beaucoup à gagner en terme de notoriété, ce qui permettra de développer le tourisme aussi bien culturel et de loisirs que d'affaires. En outre, les professionnels du jeu pourront voir dans la ville de Lyon un véritable pôle grâce à ses nombreuses originalités : jeu vidéo, casino, ludothèque,...

La mise en valeur de ces enjeux doit permettre de convaincre les hommes politiques de poursuivre des actions en faveur du jeu.

⁴⁴ Le groupe Partouche a obtenu l'autorisation d'installer un Casino au sous-sol des hôtels de la Cité Internationale.

b- Les atouts de l'agglomération lyonnaise

Selon Odile Périno, Lyon a la vocation de devenir une grande ville du jeu en France, car elle possède déjà des atouts de taille qu'il faut développer.

*** Un grand nombre d'acteurs et de structures**

Lors de la sortie du premier numéro du bimestriel Bulles de gones⁴⁵, beaucoup ont remarqué que l'offre culturelle et de loisirs pour les enfants était particulièrement riche. En effet, beaucoup de lieux culturels proposent des animations ludiques et les idées intéressantes dans plusieurs communes avoisinantes en matière de jeux foisonnent : Maison des Jeux de Saint-Fons, Fête du Jeu de Marcy l'étoile, Ludoparc de Saint-Pierre de Chandieu, ébulliScience à Vaulx-en-Velin. Il est intéressant de remarquer la présence dans l'agglomération lyonnaise de nombreux professionnels reconnus dans le milieu du jeu, grâce à leurs actions, leurs innovations, leurs projets.

Parmi toutes ces réalisations, certaines doivent être remarquées : Quai des Ludes est la plus grande ludothèque de France, avec ses 500 m² et ses 8.000 jeux. EbulliScience est une création originale qui repose sur des principes pédagogiques très novateurs. Cette structure connaît aujourd'hui un très grand succès et a fait ses preuves. Enfin, quelques grands projets à fort rayonnement vont être réalisés : un casino à la Cité Internationale, la Cité du jeu vidéo à Vaise.

*** La présence d'un centre de formation**

Un centre de formation des ludothécaires existe à Lyon. Il s'agit d'une formation précise et spécifique. Son originalité est de juxter la ludothèque Quai des Ludes, ce qui lui donne tout son sens. Odile Périno intervient dans toute la France et à l'étranger, pour donner des stages de formation. Le centre Quai des Ludes rayonne ainsi en montrant son importance.

Ce centre de formation du Quai des Ludes est aujourd'hui appelé à se développer. Il contribue à faire de Lyon un pôle attractif pour les professionnels et les spécialistes.

A Grenoble, la Maison des Jeux est aussi reconnue comme institut de formation, à la fois pour des formations longues d'un an donnant lieu à un diplôme, et pour des stages de quelques jours pour des professionnels de l'animation qui souhaitent se spécialiser. La présence d'un centre de formation est révélateur de la qualité des équipements et des professionnels présents sur place. Il est donc très

⁴⁵ Bulles de gones est un petit journal qui présente toutes les activités proposées aux enfants de 0 à 12 ans dans les 55 communes du Grand Lyon : activités culturelles, activités de loisirs, adresses utiles,... Il est distribué tous les deux mois et gratuitement dans les lieux publics et lieux culturels.

important de considérer que Quai des Ludes renvoie une image très positive de Lyon.

L'agglomération lyonnaise bénéficie aujourd'hui de **structures nombreuses pouvant être des relais pour l'organisation d'activités ludiques**. Parmi elles, un petit réseau de structures se démarque car certaines d'entre elles sont reconnues au niveau national : leur ancienneté, la présence de professionnels très compétents, l'originalité de l'initiative font d'elles des établissements de valeur. La présence d'un centre de formation est capital pour la reconnaissance de Lyon comme pôle dans le domaine du jeu.

c- Les handicaps à surmonter

*** L'absence d'un véritable réseau**

Les projets sur le thème du jeu sont souvent menés après avoir rencontré des spécialistes compétents. Cependant, ces contacts ne semblent pas être très fréquents, car il manque un point de rencontre, où ceux qui sont intéressés par le jeu pourraient se retrouver.

La Maison des Jeux de Grenoble a réussi à instaurer un lieu de rencontres, de conseils, d'échange pour tous les porteurs de projets en faveur du jeu. Le résultat est très positif : la Maison des Jeux fait profiter à beaucoup d'autres structures de son savoir-faire. Des professionnels de toute la France prennent contact avec la Maison des Jeux de Grenoble, connaissant sa renommée. Depuis le départ, les fondateurs de la Maison des Jeux souhaitent en faire un lieu qui essaime, c'est-à-dire un lieu vivant et fertile. En ce sens, c'est une complète réussite. Il manque à Lyon une structure qui puisse jouer ce rôle.

Les professionnels de la culture ne consultent pas les spécialistes du jeu et inversement. Ce sont deux mondes à part qui cohabitent sans s'enrichir mutuellement. Pourtant, les professionnels du jeu connaissent bien la pédagogie basée sur le plaisir plus que sur l'apprentissage, ce qui correspond bien à ce que certains recherchent pour les animations culturelles : comment amuser un enfant tout en l'intéressant à des thèmes qui ne lui sont pas familiers ? Inversement, les professionnels de la culture connaissent bien l'organisation des manifestations et peuvent apporter des compléments d'animation lors de certains événements.

Il manque donc une **réflexion commune**, rassemblant plusieurs sphères de professionnels pour réfléchir aux connexions qui pourraient se faire au sein des réseaux. A Grenoble, il semble que ces contacts commencent à se faire par

l'intermédiaire du centre de formation qui accueille des animateurs de centres sociaux, de centres culturels, de MJC.

*** L'absence d'interlocuteurs dans les collectivités et de volonté politique**

D'une manière générale, le jeu n'est pas considéré à sa juste valeur dans la société. De ce fait, les collectivités ne font pas preuve d'une réelle volonté politique de s'ouvrir au domaine du jeu.

Les différents services de la Mairie de Lyon, par exemple ne sont pas adaptés aux besoins qu'éprouvent les professionnels du jeu : s'il existe un adjoint chargé de la petite enfance et un adjoint aux affaires scolaires, aucun adjoint n'est chargé de la jeunesse. Ainsi, il n'existe pas d'interlocuteur privilégié, chargé d'écouter les professionnels du jeu, de recevoir tous les projets, de réfléchir sur les enjeux et les moyens, d'aider à la réalisation, d'organiser des forums de discussion sur le thème en faisant intervenir différents acteurs. Dans ce cadre, aucune politique globale ne peut être menée.

Il manque à Lyon un réseau de professionnels qui pourrait provoquer une prise de conscience des intérêts du jeu dans la classe politique.

La ville de Saint-Fons constitue dans ce domaine une originalité, puisque la Mairie finance la plus grande partie du CPNG (Comité pour nos Gosses), chargé de gérer les activités périscolaires des enfants scolarisés à Saint-Fons. La Maison des Jeux de Saint-Fons doit donc son dynamisme à la Mairie qui est intéressée par cet équipement.

A Grenoble, la Maison des Jeux a su convaincre les collectivités (Mairie, agglomération, Conseil général, Conseil régional) de l'utilité de favoriser le jeu par l'intermédiaire du Contrat de Ville et d'Agglomération⁴⁶.

*** L'absence de lieu-phare**

L'idée de centralité semble très importante pour beaucoup de professionnels du jeu. Il manque effectivement à Lyon un lieu de référence que le public connaisse, qui soit assez vaste et assez dynamique (organisation de journées ou de week-end, jeux très variés,...) pour faire en sorte que des visiteurs viennent de toute l'agglomération. Ce type de lieu-phare existe dans le domaine de la culture : Opéra, Auditorium, Musée des Beaux-Arts, Théâtres, Fête du Livre de Bron, Biennale de la Danse... : tous ces lieux accueillent des publics venus de loin. Les ludothèques et toutes les autres animations utilisant le jeu ont aussi la vocation de rayonner plus loin que les limites de leur quartier.

⁴⁶ Voir fiche de présentation *Contrat de Ville*.

La Cité du jeu vidéo a, certes, la vocation de devenir un lieu-phare c'est-à-dire connu nationalement, attirant un public très diversifié venu de loin. Cependant, cette structure est très spécialisée dans toute forme de jeu faisant appel aux nouvelles technologies. Ce lieu ne deviendra probablement pas un lieu de rencontre de tous les professionnels du jeu, mais plutôt des professionnels du dessin animé, du cinéma, des effets spéciaux et d'une manière générale des NTIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication).

*** L'absence d'événement**

La plus grande manifestation française dans le domaine du jeu est le Festival des Jeux de Parthenay⁴⁷, qui constitue donc un modèle en la matière. Depuis 15 ans, la ville organise 16 jours de festivités sur le thème du jeu, durant le mois de juillet⁴⁸. Des stands sont installés dans tous les quartiers : jeux de stratégies, jeux de société, jeux multimédia,... L'accès est libre et gratuit, ce qui permet à 130.000 visiteurs de découvrir chaque année différentes sortes de jeux. L'intérêt de cette manifestation est que les moyens importants mis en œuvre permettent la présence de tous types de jeux : jeux traditionnels, jeux de rôle, jeux multimédia. Le Festival accueille chaque année une rencontre des ludothécaires, ce qui montre l'attrait important de professionnels.

A Lyon, le Salon du Jeu d'Eurexpo est, selon J.-P. Boillon «une opération purement commerciale», car les seuls jeux montrés au public sont ceux que l'on trouve dans le commerce. Au départ, un stand avait été mis à la disposition des créateurs qui pouvaient faire découvrir de vraies nouveautés, mais il a été supprimé pour des raisons financières. Matthieu Warin⁴⁹ pense que le salon pourrait devenir un événement reconnu si de véritables espaces de jeux étaient installés. Cela permettrait d'attirer le grand public venu de loin.

La Fête du Jeu de Marcy l'étoile ne bénéficie pas d'assez de moyens pour que son rayonnement en fasse un événement marquant. Cependant, il constitue une expérience intéressante, capable de susciter un intérêt et un point de départ pour la réflexion.

Lyon ne peut prétendre aujourd'hui être une capitale du jeu, car il manque un événement qui fasse parler de la ville et de son engagement.

L'agglomération manque aujourd'hui d'une coordination entre les différents acteurs : fédérer les intérêts pourrait permettre de susciter une volonté politique, de créer un lieu central de grande envergure ou un événement reconnu.

⁴⁷ Voir fiche de présentation *Festival des Jeux*.

⁴⁸ Cette année, le Festival des Jeux aura lieu du 8 au 23 juillet 2000. Rens. : 05.49.94.24.20.

⁴⁹ Matthieu Warin, Maison des Jeux de Grenoble.

d- Les perspectives de l'agglomération lyonnaise

*** Susciter une volonté politique**

L'un des moyens indispensables pour assurer l'amélioration et le développement du domaine actuel du jeu est de susciter l'intérêt chez les hommes politiques, sans qui peu de choses peuvent se faire. Les mentalités de notre société actuelle ne sont, de façon générale, pas très favorables au jeu. Il s'agit donc d'aider nos dirigeants à comprendre les bienfaits du jeu, pour qu'une fois séduits, ils cherchent à aider les projets innovants.

Il semble donc capital d'organiser un débat à l'échelle de l'agglomération et non à l'échelle d'une ville, pour **sensibiliser un maximum d'élus**, mais aussi pour **coordonner les actions** et pour **fixer les objectifs**. Il s'agit à la fois de sensibiliser les élus mais aussi de faire des propositions concrètes pour l'amélioration des structures existantes et pour l'introduction du jeu dans les structures en projet.

Ce débat doit donner la parole aux représentants des différentes structures existantes, aux porteurs de projets, aux personnes susceptibles d'aider à leur réalisation (pouvoirs publics, entreprises désirant faire du mécénat,...). La réflexion de groupe doit permettre :

- aux différentes communes de l'agglomération d'adopter une politique globale en faveur du jeu.
- aux collectivités de situer leur action dans un mouvement général, de s'investir en toute confiance.
- aux professionnels d'assurer la réussite de leurs projets.

Cette réflexion doit aussi permettre la participation de professionnels d'autres milieux : culture, loisirs, associations diverses,... L'objectif sera ainsi d'étoffer le réseau entre les professionnels. Le réseau pourrait avoir à sa tête une structure existante désirant jouer le rôle de coordinateur.

*** Améliorer la qualité de vie des habitants**

Développer les équipements existants est primordial : l'agglomération doit avant tout tirer partie de ses atouts. La ludothèque Quai des Ludes souhaite, par exemple, agrandir l'espace de jeux devenu trop restreint. Cela lui permettra d'accueillir un public plus nombreux. Développer les équipements existants passe aussi par un développement qualitatif : améliorer l'accueil du public, améliorer les animations proposées. Pour cela, il s'agit de lister les besoins de chacun, en instaurant un dialogue avec les collectivités.

Créer de nouveaux équipements peut être le deuxième objectif, permettant de combler les manques actuels en matière de jeu. Il existe en effet à Lyon un **potentiel énorme** au niveau du jeu, qui n'est pas encore exploité.

La plupart des professionnels du jeu s'accordent à dire qu'une grosse **infrastructure centrale** fait défaut à Lyon. Ce lieu devrait attirer un public venu de toute l'agglomération, et différerait ainsi des équipements actuels qui sont surtout des équipements de proximité. Ce pôle d'attraction serait une référence pour tous ceux qui travaillent dans le secteur du jeune public, de l'éducation, de la culture, des loisirs. Il serait un lieu d'échange, de dialogue.

En outre, une grosse structure a seule la possibilité de monter des projets novateurs (un nouveau type d'animation, un événement à fort potentiel) et de se donner les moyens de sa réussite (campagne de promotion, accueil du public, attraction de nombreux professionnels). Un équipement de grande taille permet aussi d'accueillir un très grand nombre de personnes, ce qui n'est pas le cas de beaucoup de ludothèques qui manquent souvent de place et sont ainsi des équipements de proximité. Matthieu Warin⁵⁰ estime cependant que si une telle création doit se faire, il faut que les professionnels actuels du jeu à Lyon soient impliqués.

Créer un espace de cette envergure peut se faire en se greffant à un grand projet d'agglomération tel que la remise en valeur d'un quartier, l'aménagement d'un grand bâtiment de la ville. Alain Bideau⁵¹ estime qu'il manque à Lyon une maison de jeux digne de ce nom c'est-à-dire qui rayonne dans toute la ville. Il se déclare prêt à soutenir un projet de ce type.

Au sein de l'agglomération lyonnaise, un **déséquilibre Est-Ouest** se fait sentir en matière d'équipements culturels. Il serait donc utile de favoriser l'implantation de nouvelles structures, qui joueront le rôle d'équipement de quartiers, afin de dynamiser l'Ouest lyonnais. Pour cela, l'appui des professionnels est primordial, comme nous le montre l'expérience de Grenoble.

Aménager les **espaces publics** est un aspect majeur du problème du jeu, car cet aménagement permet d'améliorer la qualité de vie des habitants d'un quartier. Les places publiques, les squares sont très propices aux jeux, puisqu'ils sont le lieu de rencontre et de loisirs des habitants. Kaj Noschis précise que *«les jeux quotidiens d'enfants sont aujourd'hui dangereux, voire interdits dans la rue et sur les places publiques, à l'exception des espaces de jeux aménagés. A travers les siècles, les jeux des enfants n'ont pas beaucoup évolué mais aujourd'hui les pratiquer devient téméraire dans la rue et sur les places.»*⁵²

⁵⁰ Matthieu Warin, Maison des Jeux de Grenoble.

⁵¹ Alain Bideau, Maison des Jeux de Saint-Fons.

⁵² Kaj Noschis, psychosociologue, extrait de son étude L'enfant, le jeu et le quartier, présentée au Comité consultatif d'urbanisme du Grand Lyon, le 4 novembre 1994.

Beaucoup pensent que ces places sont mal entretenues et peu adaptées aux besoins de ceux qui les fréquentent. Beaucoup de parents pensent que les aménagements récents de ces squares ne sont pas de bonne qualité. En effet, Cécile Velasco remarque que *«les nouvelles installations ne répondent pas aux besoins réels des familles : la plupart des jeux sont destinés aux enfants de 8 à 12 ans, alors que ces enfants ne fréquentent presque pas ces squares »*. Il s'agit donc de créer de nouvelles installations destinées aux enfants de 18 mois à 3 ans, c'est-à-dire aux enfants qui fréquentent ces squares tous les jours.

Odile Périno souhaite organiser sur différentes places de Lyon (exemple : la place des Célestins) de grands jeux de bois, jeux traditionnels ou jeux nouveaux. Des publics de tous âges et de toutes générations seraient invités à venir y participer. Les habitants du quartier se mélangeraient ainsi à une population de touristes ou de personnes venues se promener. Ces places, dont les jeux seraient animés par un animateur spécialisé, deviendraient ainsi de véritables lieux de rencontre et de loisirs, retrouvant ainsi leur fonction.

Odile Périno imagine même un réseau complet de places de ce type, permettant aux touristes de découvrir la ville d'une manière originale.

*« L'entrée dans la vie d'adulte, explique Kaj Noschis, ne réussit que si l'on a pu, petit à petit, amadouer le mystère lié à la vie d'adulte, en y étant tout d'abord confronté, et en ayant, en parallèle, l'occasion de se l'approprier par le jeu. Il faut donc à l'enfant un environnement accessible, où il peut circuler, où il peut rencontrer la vie quotidienne des adultes. Cela demande qu'une surveillance ou plutôt une « coveillance » puisse s'exercer dans le quartier. »*⁵³ C'est précisément cette « coveillance » qu'Odile Périno pense organiser dans la ville.

Kaj Noschis pense aussi que par le biais du jeu dans la ville, il est possible de renouer les rapports entre les générations. *«Avons-nous l'occasion de rencontrer l'enfant dans la ville quand nous partons tôt le matin et rentrons tard le soir, pour passer la journée où il n'y a que des adultes travailleurs, quand nous nous déplaçons seuls, entourés d'une grosse armature en fer et en verre, quand le paysage urbain perd sa qualité de lieu social, voire familial ? Il n'y a pratiquement plus l'occasion de rencontrer l'enfant en chair et en os. [...] Dans cette vie minotée, l'enfant dérange l'adulte. C'est aussi la raison pour laquelle il est parqué quelque part, il ne grouille plus autour de l'adulte mais est confiné dans un lieu ad hoc, places de jeux aménagées, centres de loisirs, ou lorsqu'ils font défaut, ils se retrouvent dans des lieux résiduels : parkings, entrées d'immeubles, terrains vagues, ou encore parqués devant la télévision. Rendre la ville accessible à l'enfant serait reconnaître une place positive de l'enfant et par là, manifester une foi en notre propre avenir, car si la ville devient un lieu positivement reconnu par les enfants, alors, il le devient aussi pour l'adulte. »*⁵⁴

⁵³ Kaj Noschis, idem.

⁵⁴ Kaj Noschis, idem.

*** Améliorer l'image et le rayonnement de l'agglomération**

Si l'agglomération lyonnaise choisit de se tourner définitivement vers le jeu, elle peut avoir l'ambition de **créer un réseau** dont elle serait le cœur. Il s'agira alors d'organiser à la fois des journées de réflexion à l'échelle de l'agglomération afin de créer un **débat** enrichissant pour le développement des structures utilisant le jeu, et des congrès nationaux permettant à l'agglomération d'être reconnue comme un **pôle** majeur en matière de jeu.

Lyon peut ainsi développer le « tourisme d'affaires » en favorisant la venue de professionnels mais elle peut surtout devenir une référence si elle sait rester avant-gardiste et novatrice en matière de jeu.

L'objectif de ces colloques est de faire naître du dialogue des idées nouvelles permettant d'améliorer les structures existantes ou de créer de nouveaux types de structures. Tous les acteurs du domaine du jeu doivent s'y retrouver, ainsi que des spécialistes de disciplines complémentaires : psychologues, sociologues, urbanistes, artistes,...

Créer un **événement d'envergure nationale** est pour cela très important. Il aura pour objectifs :

- Donner à Lyon l'image d'une ville définitivement ouverte sur le jeu
- Faire venir les professionnels et changer les mentalités du grand public
- Faire connaître les équipements existants
- Permettre aux structures d'être plus dynamiques

Il faut un événement original, qui ne se contente pas de copier ce qui existe. Le Festival de Parthenay a lieu dans une petite ville, et la fête occupe la totalité de la superficie de la ville. Pour Lyon, ce n'est pas envisageable. Le Salon du Jeu paraît plus adapté.

Les structures souhaitant **essaïmer dans toute la France** doivent être aidées dans leur entreprise. C'est le cas d'ébulliScience, qui ferait du site de Vaulx-en-Velin un site pilote, site expérimental chargé de gérer d'autres salles d'expérimentation scientifique dans de nombreuses villes de France. L'agglomération lyonnaise apparaît alors comme novatrice.

Si l'agglomération lyonnaise souhaite affirmer son rôle de pôle ludique en France, les moyens ne manquent pas : **Lyon possède déjà un capital-jeu important** tant au niveau des réalisations antérieures que des projets formulés par des spécialistes compétents. **Il manque aujourd'hui une réelle volonté politique**, seule capable de soutenir les initiatives les plus convaincantes. Ce travail de sensibilisation semble cependant ne pouvoir se faire qu'avec l'aide de tous les professionnels de ce milieu très spécialisé.

Conclusion : synthèse de l'étude

Il est aujourd'hui reconnu que le jeu, présent dans toutes les civilisations, est indispensable au développement affectif, émotionnel, intellectuel et cognitif de l'enfant. Cette activité de loisir permet à toutes les générations confondues de se rencontrer, de se respecter en se connaissant mieux. Le jeu peut aussi être considéré comme un moyen de faire comprendre les règles de la société.

Ainsi, le jeu est aujourd'hui utilisé à la fois comme un moyen d'éduquer les jeunes au sens large du terme, mais aussi comme un médiateur social puissant.

Cependant, la société française a aujourd'hui tendance à rejeter le jeu, considéré souvent comme une perte de temps et comme une activité puérile. Les collectivités ne prennent donc pas très au sérieux cette activité dénuée de toute noblesse intellectuelle ou culturelle.

Au niveau d'une agglomération, le jeu doit être une priorité à la fois en tant qu'activité de loisirs et en tant que solution à certains problèmes de société à l'échelle d'un quartier notamment. De nombreuses initiatives prouvent son importance et sa valeur.

L'agglomération lyonnaise possède des atouts non négligeables pour s'imposer au niveau national dans le domaine du jeu : présence de professionnels spécialisés très compétents et de structures nombreuses parfois originales. Plusieurs projets de plus ou moins grande envergure confirment que Lyon peut conquérir cette place privilégiée de « leader » dans le domaine du jeu, à la fois au niveau de la recherche, de la formation, de son utilisation et de sa pratique.

Cependant, si l'agglomération souhaite définitivement miser sur le jeu et en utiliser tous les bienfaits dans de très nombreux domaines (culture, enseignement, loisirs, urbanisme, société), cela ne se fera pas sans l'aide et le soutien des pouvoirs publics.

Pour cela, un véritable travail de sensibilisation est à réaliser, les objectifs et les idées doivent être mis en commun, afin de fédérer les professionnels de tous les secteurs concernés et qu'une véritable politique soit menée.

Liste des fiches de présentation

I - Captiva

II - La Cité du jeu vidéo

III - Le Contrat de Ville

IV - EbulliScience

V - Les Editions du Moutard

VI - Le Festival des Jeux

VII - Le Jeu de lois

VIII - La ludo des San-priots

IX - La Maison des Jeux de Grenoble

X - Le Musée en Herbe

XI - Plein les Mirettes

XII - Le Préau des Accoules

XIII - Rêves de Jeux

XIV - Robins des Villes

XV – 1, 2, 3, culture

1 - Le centre de découverte des sciences et des métiers Captiva

Captiva est un centre de découverte des sciences et des métiers où les enfants de 3 à 12 ans peuvent se familiariser avec les notions de sciences et techniques. Ce projet s'intègre dans les programmes d'aide aux quartiers en difficulté de l'agglomération lyonnaise.

L'idée de l'implantation d'une telle structure remonte à 1986 ; il s'agit alors de construire un centre de diffusion de la culture scientifique et technique pour de très jeunes publics. Le projet se précise par l'objectif présenté au FEDER['] d'un développement social du quartier de la Duchère. Le projet s'inscrit alors dans l'enveloppe du bâtiment de l'église de Balmont (environ 1.300 M²) et respecte l'image architecturale contemporaine donnée par son concepteur dans les années 1960. L'ensemble de cet aménagement intègre plusieurs espaces destinés aux enfants avec des activités non pas cloisonnées, mais en relation les unes avec les autres. Ainsi le site doit-il contribuer à la réussite scolaire des enfants par une sensibilisation précoce aux sciences et aux techniques, en suscitant des vocations professionnelles.

La mise en place d'une première tranche d'espace permanent a été réalisée en collaboration avec la Cité des Sciences et de l'Industrie de la Villette. Reprenant une création intitulée *Village des enfants*, cette réalisation constitue un espace permanent où dès le plus jeune âge, les enfants prennent une part active dans la connaissance de notre environnement scientifique et technique. Les enfants sont sans cesse invités à observer, à manipuler, à expérimenter.. C'est l'action qui sert de support à leur questionnement, mais c'est aussi à travers l'action et l'expérimentation qu'ils trouvent les réponses aux questions qu'ils se posent. Les manipulations interactives ont été conçues pour permettre aux enfants de construire eux-mêmes, à leur rythme et en fonction de leurs capacités, un savoir fait de réalités tangibles.

La présence des adultes (accompagnateurs scolaires, parents) crée une situation d'échanges.

Captiva possède aussi une salle de projection de 87 places qui propose notamment la diffusion de films en trois dimensions. Plusieurs modules métiers sont à l'étude pour une présentation au jeune public de différents métiers ou secteurs d'activités. Cet espace-métier doit stimuler l'imagination des jeunes au delà de l'image d'Epinal qu'ils peuvent avoir sur le terme « métiers ».

Actuellement, l'exposition *Electricité, qu'y a-t-il derrière la prise ?* coproduite par La Cité des Sciences et de l'Industrie et EDF, propose aux enfants de 5 à 12 ans de découvrir l'électricité.

['] FEDER :Fonds européen de Développement régional.

II - La Cité du jeu vidéo

L'association *Game Village* regroupe depuis 1998 plusieurs partenaires (parmi lesquels la Cité des Sciences et de l'Industrie, Infogrames, INA, Canal+,...) et a pour vocation de valoriser le jeu vidéo auprès du grand public européen. Dans cette perspective, elle participe à mettre en œuvre un centre de culture scientifique et technique basé sur l'industrie du jeu vidéo à Lyon en 2002 : la Cité du jeu vidéo.

L'association Game Village a été créée à l'initiative d'Infogrames, dans le cadre de son implantation à Vaise. Il s'agit de créer un pôle en concentrant dans ce quartier plusieurs infrastructures autour du jeu vidéo.

La Cité du jeu vidéo doit être un grand équipement de loisirs de renommée internationale comme il n'en existe pas à Lyon. La Cité du jeu vidéo propose une approche grand public du loisir interactif : un parc thématique où les visiteurs peuvent découvrir l'histoire de ces jeux, s'initier aux nouvelles technologies, assister à un spectacle ou encore jouer sur des machines anciennes et récentes. Les 25 ans d'expérience du jeu vidéo font de lui un véritable média qui tire sa force de sa filiation qui l'unit à d'autres domaines : bande dessinée, cinéma, télévision, télécommunications. La technologie utilisée est la preuve de savoirs-faire spécifiques mal connus du grand public. Et si le jeu vidéo était la clé pour accéder aux nouvelles technologies ?

La Cité du jeu vidéo doit utiliser environ 5.000 m² répartis en quatre zones :

- le musée du jeu vidéo et les archives : une muséographie originale met en scène l'évolution de la relation homme/machine, l'interactivité, l'évolution technologique,... Le musée propose l'accès à une centaine de machines et à plus de 2.000 jeux vidéo. Il s'agit donc avant tout de mettre en scène le jeu vidéo, sans créer une gigantesque salle de jeux, tout en permettant aux visiteurs de retrouver les émotions et les sensations que procure le jeu vidéo.
- les expositions et ateliers thématiques : la méthode d'apprentissage relève ici d'une approche cognitive pour le visiteur : celui-ci est confronté à des manipulations étonnantes et ludiques démontrant un principe de base qui lui permettra de comprendre une technologie. Des ateliers spécialisés, animés par des spécialistes, complètent cet apprentissage dans la réalisation d'un projet individuel ou de groupe.
- les services et spectacles : cédé à l'exploitation commerciale, cet espace prévoit des salles de jeux d'arcade sophistiquées, une salle de cinéma pour recevoir des spectacles multimédia et des conférences, de la restauration et des commerces de jeux vidéo et produits dérivés du musée.
- www.gamevillage.org : le site web de la Cité du jeu vidéo propose de préparer sa visite, de se connecter à des sites de référence et des forums, des jeux on-line, des jeux concours.

Dans le cadre des festivités de l'an 2000, une préfiguration de la Cité du jeu vidéo sera installée à la fin de l'année. Celle-ci servira de vitrine au projet global pour en montrer la pertinence.

III - Le Contrat de Ville de Grenoble en faveur du jeu

La Ville de Grenoble reconnaît que le jeu est créateur de lien social. L'inscrire au Contrat de Ville est en réalité soutenir le jeu en mettant en oeuvre des moyens plus importants.

« Sur le plan social et culturel, les objectifs des Contrats de Ville et d'Agglomération visent à favoriser l'intégration dans la cité de populations en difficulté : exclusion économique, sociale et géographique, délinquance, échec scolaire, problèmes identitaires et culturels. Ces contrats permettent de mobiliser des acteurs et de développer des programmes qui concernent la plupart des domaines de l'intervention publique (urbanisme, action sociale et culturelle, formation, sécurité, logement, ...). Créateur de lien social, prétexte à rencontres entre générations et cultures d'un même quartier, d'une même ville, d'une même agglomération, outil transversal susceptible de mobiliser une grande diversité d'acteurs, occasion de valoriser certaines cultures et, de là, facteur d'intégration, l'outil jeu trouve toute sa place dans le cadre des Contrats de Ville et d'Agglomération. »⁵⁵

Ainsi, les actions menées dans le cadre du Contrat de Ville 1999 ont été dirigées vers des personnes issues de l'immigration ou d'origine étrangère. Trois types d'actions ont été menés :

Les actions « jeux dans les quartiers » sont au nombre de cinq et sont programmées sur trois ans. Chaque action repose à la fois sur une thématique jeu particulière, un territoire donné, des publics spécifiques, des partenaires terrains repérés. A Villeneuve, par exemple, l'animation « jeux d'Afrique » vise à faire découvrir les jeux du continent africain aux enfants de certaines écoles, afin qu'ils les fassent partager aux élèves d'autres groupes scolaires du même quartier. Il est prévu que les animations se terminent par une manifestation adaptée à la structure et au thème.

Les actions « jeux d'été » permettent la rencontre de personnes de quartiers différents grâce aux « Défis Jeux Inter-Quartiers ». Les enfants se sont rencontrés autour d'une sélection de jeux en juillet et août. Par ailleurs, la Maison des Jeux a assuré 12 PILES (Permanences d'Interventions ludiques estivales), financées par la Ville de Grenoble. Il s'agit d'une possibilité offerte aux équipements de proximité de faire appel aux jeux et aux animateurs de la Maison des Jeux pour créer ou développer une action de quartier.

Enfin, la fonction « ressource » de la Maison des Jeux permet à ses permanents et bénévoles d'initier, conseiller, accompagner des projets ludiques à l'échelle des quartiers, de la ville, de l'agglomération et au-delà.

Les résultats obtenus à la fin de l'année 1999 sont très encourageants, et chaque acteur ayant participé au Contrat de Ville souhaite en intensifier les actions.

⁵⁵ Extrait du Bilan intermédiaire des interventions dans le cadre du contrat de ville 1999 et propositions d'action Contrat de Ville 2000, Maison des Jeux de Grenoble.

IV - Salle de découvertes scientifiques *ébulliScience*

EbulliScience est une association loi 1901 créée en 1998 dont l'objectif est la diffusion de la culture scientifique et technique grâce à une approche ludique et interactive. Henri Latreille, ancien chercheur et enseignant à l'INSA, a fondé cette association dans l'objectif de développer une pédagogie active où les enfants et les adultes s'impliquent.

Le comité scientifique d'ébulliScience est présidé par François Juillet et composé de George Charpak, Pierre Léna et Yves Quéré, tous trois membres de l'Académie des Sciences, ainsi que de nombreux autres chercheurs et scientifiques. Ces académiciens sont par ailleurs les ardents promoteurs de l'opération « la Main à la Pâte ».

EbulliScience et La Main à la Pâte prônent une nouvelle pédagogie des sciences, qui a déjà fait ses preuves aux Etats-Unis. Basée sur le questionnement et l'expérimentation, cette « alphabétisation scientifique » ne cherche pas seulement à transmettre la connaissance des sciences, mais à faire progresser le public dans son approche du monde et son raisonnement. Il s'agit donc de proposer des expériences scientifiques très diverses et de laisser chacun se transformer en chercheur afin qu'il comprenne par lui-même la loi scientifique qui en régit le fonctionnement. La Main à la Pâte a pour vocation la diffusion d'expériences scientifiques dans les établissements scolaires, alors qu'ébulliScience a construit une salle de découvertes scientifiques.

Cette salle est ouverte toute l'année et s'adresse à tous les publics. Là, le visiteur navigue à son gré entre de petits îlots d'expériences. Il est invité à s'interroger, à manipuler, à réfléchir. Il devient ainsi lui-même chercheur. Les « complices » sont les animateurs du site. Leur rôle est la disponibilité. Ils ne sont pas là pour distribuer des réponses, mais pour poser des questions qui incitent le visiteur à s'interroger, à formuler des hypothèses. Chaque visiteur peut donc repartir avec des questions dont il n'a pas trouvé la réponse.

« S'il vous plaît, touchez ! » est la phrase partout répétée. Le matériel des expériences est du matériel de la vie quotidienne et la science se montre ainsi plus proche et moins effrayante. En outre, les visiteurs peuvent très facilement reconstituer l'expérience chez eux. Il y a par exemple des gobelets et une ficelle pour découvrir la propagation des sons.

La particularité du site ébulliScience est d'accueillir toutes les générations, et pas uniquement les enfants. En outre, les adultes sont aussi curieux de découvrir en même temps que les plus jeunes, ce qui crée une homogénéité particulière dans le public. Le jeu est au centre de ce système : l'expérience, qui est à la base du processus de réflexion, est conçue avant tout comme un jeu. En effet, le chercheur éprouve un grand plaisir à chercher car c'est un jeu, et plus précisément un jeu de manipulations et de découverte. Le visiteur transformé en chercheur est dans cette situation, c'est donc le jeu (et la curiosité que celui-ci suscite) qui lui donne envie d'aller au bout de sa réflexion. Le jeu devient donc à la fois un moyen de s'intéresser, un moyen de mener la réflexion et un moyen d'apprentissage.

EbulliScience souhaite aujourd'hui essaimer dans différentes villes de France en favorisant l'implantation de plusieurs salles de découvertes du même type. La première salle vaudaise constitue donc un site pilote, un témoignage évolutif et une aide à cette multiplication des sites en France. Elle doit développer un répertoire d'expériences scientifiques, concevoir, réaliser et tester des prototypes des expériences et les équipements scénographiques qui alimenteront le réseau ébulliScience. Elle a aussi la vocation de

devenir pour les membres du réseau, ses partenaires et l'Education nationale, un lieu de formation en alternance, un lieu ressource pour l'activité des autres salles en France et pour l'enseignement des sciences et technologies.

V - Les Editions du Moutard

Créées en 1988 par Frédéric Touchet, les Editions du Moutard sont empreintes d'un concept très particulier. Il s'agit de produire et de diffuser gratuitement et en nombre une information de qualité auprès du jeune public. Les Editions du Moutard ont une réelle vocation éducative, car elles font découvrir de très nombreux domaines : patrimoine (notamment le patrimoine rhône-alpin), art, sciences, environnement, santé, citoyenneté, métiers,...

Les EDM conçoivent et éditent deux fois par an le «*Guide du Moutard* », destiné aux enfants. Educatif et gratuit, il est diffusé à 200.000 exemplaires chaque année. Son objectif est simple : faire découvrir aux enfants le monde qui les entoure de manière attractive : les textes sont accompagnés d'une iconographie importante, le discours est adapté au jeune public.

Dans le cadre des Journées européennes du patrimoine ont été édités des *Guides du Moutard* spécifiques sur l'histoire des matériaux (bois, pierre, métal).

Pour réaliser ces guides, l'équipe des EDM fédèrent les collectivités, les institutions, les associations, les entreprises et élabore elle-même le contenu et la réalisation graphique de chaque guide.

D'une façon générale, le jeu est peu présent dans les *Guides du Moutard* qui restent avant tout un livre de chevet des enfants et un outil pédagogique des professeurs. Cependant, lorsque le sujet s'y prête, de petits jeux se glissent dans les guides : c'est le cas du dernier d'entre eux portant sur la langue française. Le jeu est aussi envisagé pour de prochains guides demandant aux enfants de se rendre sur place, notamment pour découvrir le patrimoine d'une région.

Les EDM ont mis au point un site Internet (<http://moutard.ec-lyon.fr>) qui permet aux enfants ainsi qu'à leurs parents ou à leurs enseignants, de découvrir ensemble, tout en s'amusant, les potentialités de l'Internet. L'approche ludique est alors plus évidente.

VI - Festival des Jeux de Parthenay

Le Festival des Jeux de Parthenay est né il y a 15 ans, et s'est depuis beaucoup développé. Durant deux semaines au mois de juillet, la ville vit au rythme du Festival qui investit l'espace public. Plus de 1000 jeux et jouets sont mis à la disposition du public en accès libre et gratuit, sous la forme d'un parcours ludique parsemé d'espaces thématiques et de jeux surdimensionnés envahissant le centre ville.

Une trentaine d'animateurs-jeux sont répartis sur les très nombreux stands qui proposent des animations diverses et variées : jeux multimédia, jeux de société, jeux de simulation, jeux traditionnels, jeux de hasard, etc. Certains stands organisent des tournois comme l'Open international d'Echecs, homologué par la Fédération française d'Echecs et la Fédération internationale ou encore un concours de création de jeux vidéo. Le public est donc tout naturellement composé de spécialistes de la discipline et de simples amateurs curieux de découvrir cet univers du jeu. Ce Festival accueille désormais plus de 130.000 visiteurs chaque année et sa renommée est nationale.

Le Festival est, certes, un lieu de fête, de rencontres, qui permet aux visiteurs de toutes les générations et de tous les horizons de s'essayer à une nouvelle activité. Mais le Festival représente aussi, pour les distributeurs et créateurs de jeux, un vaste laboratoire d'expérimentation où ils peuvent scruter avec attention le comportement des consommateurs. La manifestation est devenue une référence aussi bien pour les amateurs de loisirs ludiques que pour les créateurs et éditeurs de jeux, car il apporte beaucoup à chacun.

Le Festival est aussi un moment privilégié pour la réunion des habitants, des associations et des commerçants locaux.. Beaucoup d'entre eux travaillent toute l'année à l'élaboration de ce grand rendez-vous. La Ville anime les espaces et fait vivre le Festival. Elle est secondée par un réseau de partenaires, ce qui permet d'associer les compétences des professionnels, des associations, des entreprises et des institutions. Une trentaine de partenaires fidèles offrent chaque année présence et matériel. Les maisons de jeux, les créateurs, les éditeurs, les fabricants de jouets et ceux qui ont construit un projet autour du jeu sont accueillis. Les arts ont aussi droit de cité puisque troubadours, musiciens, jongleurs et échassiers parcourent les rues de cette ville médiévale.

Si le Festival ne dure que deux semaines en juillet, il marque la ville de son empreinte tout au long de l'année. Fait unique en France, la Maison des Jeux est accompagnée d'un service municipal uniquement dédié au jeu : le « Service Jeux ». Cette structure a pour mission de développer la pratique du jeu sous toutes ses formes et durant toute l'année. Il s'agit par exemple de permettre l'apprentissage des outils multimédia et de favoriser l'émergence des nouveaux usages en matière de nouvelles technologies.

Le projet « ville numérisée » a donné naissance à un site Internet de plusieurs milliers de pages (<http://www.district-parthenay.fr>). Cette action est relayée auprès des habitants au travers d'« espaces numérisés », lieux d'initiation et

d'appropriation des NTIC (Nouvelles Technologies en matière d'Information et de Communication) en accès libre et gratuit, mettant à la disposition du public matériel et accompagnement pédagogique. A l'avant garde du développement des nouvelles technologies, Parthenay fait ainsi figure de précurseur dans leur utilisation pratique.

VII - *Le jeu de lois*

Il s'agit d'une initiative originale de Jean-Pierre Rosenczveig, Président du Tribunal pour enfants de Bobigny, qui souhaitait expliquer aux enfants d'une manière ludique le fonctionnement du système législatif et la sens de la citoyenneté.

Il a donc créé un jeu de société sur le thème des droits et devoirs du citoyen, à la rencontre du « Monopoly » et du « Trivial Pursuit ». Le plateau de jeu présente une cité quadrillée par ses principaux pôles : l'école, la mairie, le cinéma, la maison, etc. Chaque enfant doit déplacer son pion, mais pour cela il doit répondre à des questions à choix multiples sur les règles de la vie en société. Lorsque le joueur répond, il peut lire dans un livre l'argumentaire de la réponse, afin d'en savoir un peu plus. Ce jeu est conçu pour être un prétexte à discussion parmi les joueurs.

L'INRP (Institut national de Recherche pédagogique) est un partenaire, afin d'apporter un gage de qualité. Le jeu a été acheté par de nombreuses écoles pour qui il constitue un support original pour parler de la citoyenneté, des droits de l'enfant. Certaines écoles se sont inspirées de ce principe : une école de Saint-Chamond a inventé le jeu du règlement intérieur. Sur le même schéma de jeu, les enfants de l'école ont constitué eux-mêmes le règlement, après en avoir débattu.

L'intérêt est la discussion que ces jeux peuvent permettre d'instaurer dans les écoles, entre les enfants et les professeurs.

VIII - Projet de ludothèque : la *ludo des san-priots*

Valérie Durif, Martine Jeannin et Farid L'haoua poursuivent depuis deux ans le projet de création d'une ludothèque en quartier défavorisé. Au départ, la ludothèque devait être implantée à Saint-Priest, mais il n'est pas certain que cette ville sera en mesure d'accueillir ce nouvel équipement. Ainsi, les porteurs de projet élargissent-ils leur champ d'investigation à différents quartiers sensibles de l'agglomération lyonnaise.

Cette ludothèque poursuit les mêmes objectifs que les autres ludothèques françaises, à savoir:

- redonner au jeu sa véritable importance,
- favoriser l'esprit associatif, les échanges et les rencontres par l'intermédiaire du jeu,
- combattre les inégalités en matière de jouets,
- aider l'enfant-consommateur par une éducation du choix,
- recréer des espaces de jeux spécifiques à l'enfant et à l'adolescent, espaces d'où sont exclus la compétition scolaire et la situation d'échec perpétuelle.

Les publics que cette ludothèque souhaite toucher sont de toutes générations, et sont à la fois les enfants dans leur environnement scolaire et familial, les enfants handicapés, les parents et adolescents, les écoles, crèches, centres sociaux, lycées et collèges.

Actuellement, la Ludo des San-priots possède 350 jeux dont l'achat a été financé par diverses fondations d'entreprises. Les porteurs de projets recherchent un local dans lequel s'installer.

IX - La Maison des Jeux de Grenoble

Créée en 1991 à l'initiative de deux instituteurs, la Maison des Jeux de Grenoble (association) a connu un développement très important. Elle emploie aujourd'hui 7 permanents et regroupe 250 adhérents. Ceux-ci sont des passionnés de jeux, âgés d'environ 25-30 ans mais aussi des structures socio-culturelles, des centres de loisirs ou autres qui font appel aux services de la Maison des Jeux. Ces structures présentes dans toute l'agglomération de Grenoble constituent un formidable relais de l'action menée par la Maison des Jeux.

La Maison des Jeux organise plusieurs types d'activités :

- l'animation est à la base de ses différentes activités. Il s'agit de mettre des jeux à la disposition du tout public ou d'un public spécifique (hôpitaux, maisons de l'enfance,...).
- l'initiation concerne avant tout les écoles : les permanents de l'association encadrent des groupes de 12-15 personnes. Ils initient le public à un type de jeux particulier et organisent des ateliers de fabrication. Cette activité s'inscrit donc dans la durée, et est moins ponctuelle que l'animation.
- la formation organisée par la Maison des Jeux de Grenoble est une formation qualifiante puisque celle-ci est co-organisatrice avec les MJC les BEATEP jeux et DEFA. C'est ainsi que chaque année, environ 15 personnes sont formées à devenir les futurs responsables d'une structure d'animation. Le jeu est donc considéré comme un outil de lien social et interculturel. Ces formations, d'une durée d'un an, sont complétées par d'autres formations ponctuelles de 4 ou 5 jours, stages qui sont prisés par des professionnels des villes ou des MJC.
- La Maison des Jeux est enfin un centre de ressources ludiques, capable de conseiller et soutenir des professionnels désireux de mener à bien un projet touchant au jeu. Elle met à leur disposition des jeux et une documentation sur le jeu. La Maison des Jeux de Grenoble a l'ambition d'aider activement au développement de structures mettant en valeur la pratique du jeu sous toutes ses formes, grâce à la formation d'un réseau capable d'essaimer.

L'accueil du public n'est pas la seule préoccupation de la Maison des Jeux. L'espace qui lui est consacré est de 80 m². La plus grande de ces salles accueille une « exposition » de jeux traditionnels du monde entier : *le tour du monde en 80 jeux*. Il ne s'agit pas réellement d'une exposition car il s'agit avant tout de tester les jeux plutôt que de les regarder.

La Maison des Jeux de Grenoble bénéficie de l'inscription de « l'outil jeux » dans le Contrat de Ville, en tant que créateur de lien social. La Ville, le Conseil Général et le Conseil Régional participent donc à la reconnaissance du jeu et à la mise à disposition de moyens supplémentaire pour la réalisation de nouvelles actions ludiques.

X - Le Musée en Herbe, Paris

Le Musée en Herbe est un espace muséographique qui présente des expositions aux thèmes artistiques, scientifiques et civiques, spécialement conçues pour les enfants. Sa pédagogie originale est basée sur le jeu et l'humour ; elle développe la sensibilité, la curiosité et la créativité de l'enfant grâce à des jeux d'observation et d'imagination leur permettant de découvrir de manière originale les sujets exposés.

Le musée fut créé en 1975 par Sylvie Girardet, Claire Merleau-Ponty et Anne Tardy. En 1978, un lieu au sein du Jardin d'Acclimatation est mis à leur disposition. Durant l'été 1976, l'exposition *masques et mascarades* reçut en un mois la visite de 25.000 enfants. Le Musée en Herbe sut ainsi convaincre les institutions séduites mais sceptiques de l'intérêt d'un tel musée. Après 25 ans d'existence, le Musée en Herbe connaît aujourd'hui un rayonnement international en mettant son savoir-faire au service d'autres structures.

Aujourd'hui, le Musée en Herbe propose au Jardin d'Acclimatation diverses animations destinées au jeune public. Des expositions permanentes, *telles petites histoires de l'art*, destinée à sensibiliser les enfants dès l'âge de 4 ans à la richesse et à la diversité du patrimoine européen.

Le Musée en Herbe crée plusieurs expositions temporaires chaque année, et complète ses activités en proposant des ateliers et mini-stages qui favorisent la création artistique des enfants.

Le Musée en Herbe a aujourd'hui prouvé sa valeur en démontrant que les enfants sont sensibles à l'art et au patrimoine, si le discours leur est adapté. Les enfants prennent un réel plaisir à visiter ce musée : en regardant, en manipulant, en s'amusant, en créant, ils s'émerveillent.

Exemple d'une exposition : *Silence la violence*

A l'occasion de son trentième anniversaire, la Fondation de France a lancé le programme « mieux vivre ensemble » en 1999. Un axe prioritaire était la lutte contre la violence sous trois aspects : la famille, l'école et la cité.

Cette exposition a pour but de sensibiliser les enfants, à travers un parcours humoristique et ludique aux alternatives non violentes que l'on peut utiliser pour régler les conflits. Ainsi, loups, chameaux, chats, oiseaux et souris font découvrir aux enfants que discuter vaut mieux que de se battre, que l'écoute est préférable au rejet, que rien ne vaut l'entraide et qu'il faut toujours parler de ce qui peut blesser. Les enfants évoluent au cœur de ces contes en manipulant. Pour chacune des fables, l'atmosphère est recrée au moyen de sons, d'odeurs, de décors et de textes. Les enfants sont munis d'un jeu de piste qui les guide dans l'exposition et complète leur visite.

Les expositions du Musée en Herbe sont appelées « expositions-jeu ».

XI - Atelier *Plein les Mirettes*

Plein les Mirettes est une association loi 1901 fondée par Cécile Brochier et Valérie de Clavière, dont l'objet est de puiser dans l'actualité culturelle des thèmes d'animation pour les enfants de 4 à 12 ans. L'animation se fait sous la forme d'ateliers réguliers qui ont débuté en septembre 1999.

L'association propose aux enfants de s'imprégner de la vie culturelle, artistique et scientifique de leur ville, et de réagir sur cette actualité en participant à des ateliers-événements. Ces séances permettent de mettre en éveil le regard, l'imaginaire des enfants, afin de les rendre curieux, de leur donner envie d'aller voir. La pédagogie repose sur l'idée qu'il faut favoriser des découvertes, des parcours de connaissance pour créer des déclics et faciliter les repères dans la ville plutôt que de donner le savoir à tout prix.

Les thèmes des ateliers sont choisis en fonction de l'actualité culturelle de la ville : artistes contemporains lyonnais tel que Philippe Dereux, expositions temporaires comme Ousmane Sow, lieux culturels comme ébulliScience, événements de tous ordres tels que Musiques en Scènes, Biennale de la Danse, Fête du Livre de Bron, Journées du Patrimoine. Plein les Mirettes favorise donc une approche pluridisciplinaire de la culture. Un spécialiste du thème intervient à chaque atelier.

Lors de ces ateliers, les enfants doivent avant tout s'exprimer, notamment lors de la création sous forme de dessin, d'écriture, de peinture, de danse, ... L'atelier laisse à l'enfant une liberté d'expression qui peut parfois l'amener à s'éloigner du cadre prédéfini. Les activités de l'atelier suscitent l'imagination des enfants, requièrent une participation active et un investissement personnel important. Ainsi, Plein les Mirettes favorise le jeu dans la mesure où interviennent la personnalité et l'imagination des enfants ; l'atelier fonctionne comme un jeu où les règles ne sont pas strictes. En outre, les enfants y participent s'ils le souhaitent, comme ils le souhaitent.

Quatre ateliers ont lieu chaque trimestre, avec le même groupe d'enfants (inscription trimestrielle : 520 Frs). Les animations ont lieu à l'Automobile Club du Rhône, dans un local adapté. L'atelier Plein les Mirettes ambitionne de toucher le public scolaire, de travailler avec la Cité de l'Enfance c'est-à-dire avec des enfants en grande difficulté.

L'équipe de Plein les Mirettes recherche aujourd'hui une aide financière des collectivités ou des fondations d'entreprise, afin d'être en mesure de rémunérer les intervenants.

XII - Le Préau des Accoules – espace des enfants

Comment fixer, spontanément, l'attention des jeunes visiteurs sur un objet, focaliser leur attention sur un aspect de cet objet ?

Comment, sans discours-guide, proposer des cheminements, des découvertes, ouvrir plutôt que clore ?

C'est à ces questions que tente de répondre le Préau des Accoules. Créé par la volonté de la ville de Marseille et de sa direction des musées, le Préau des Accoules n'est pas réellement un musée, mais une « antichambre », un espace pour un premier contact avec l'objet d'art. Deux des atouts du Préau des Accoules sont d'ouvrir aux enfants un lieu d'une grande qualité architecturale et de proposer, à leur observation, des objets d'art originaux issus des collections des musées marseillais.

Depuis 1991, de très nombreuses expositions ont été créées et accueillies dans ce lieu implanté dans un ancien quartier de Marseille : le Panier, où cohabitent des populations d'origines diverses. Quartier populaire, « difficile », où la pauvreté côtoie les établissements culturels parmi les plus prestigieux de la ville.

De fait, le Préau s'applique à recevoir en priorité les écoles des premier et second arrondissements de Marseille, et à développer en étroite collaboration avec elles des projets ponctuels ou à l'année. D'autre part, c'est le mercredi et le samedi après-midi que le lieu est ouvert à tous les publics et plus particulièrement aux enfants du quartier qui y viennent régulièrement et spontanément. Ils ont appris le respect du lieu, des objets exposés, des autres visiteurs.

En France, le Préau des Accoules est l'unique espace muséal, municipal et gratuit consacré aux enfants.

Choix et construction des grandes lignes des projets en fonction d'un public précis, textes et commentaires réduits, ouverture d'univers à rêver autour des œuvres, accent mis sur l'expérimentation constituent les bases pédagogiques des manifestations conçues par ce lieu, que les enfants appellent « le musée où on s'amuse ».

Les expositions peuvent proposer un large éventail de jeux et d'installations. Les objectifs pédagogiques sont simples : placer sa tête dans un pilori permet de comprendre, mieux qu'un discours, la cruauté de la justice au Moyen-Âge ; la construction d'une voûte avec des cubes dévoile les problèmes rencontrés par l'architecte, fouiller dans une malle regroupant des objets caractéristiques d'une couleur donne les clefs de la symbolique de cette couleur...

Un autre trait original du Préau des Accoules est de jouer la carte de l'onirique, du poétique, en créant des décors suscitant l'imaginaire, ouvrant les portes d'univers à explorer : décors peints, épave échouée sur fond sonore de tempête, poupées Kachina et arbre à palabres géants, pyramide et chantiers de fouilles...

XIII - L'association *Rêves de Jeux*

Rêves de Jeux est une association loi 1901 créée il y a 15 ans par Jean-Pierre Boillon.

Le concept « Rêves de Jeux » est entièrement tourné vers la rencontre et le divertissement des personnes. Il privilégie les relations humaines, l'échange et la convivialité. Les quatre composantes de ce concept sont la formation, l'animation, le divertissement et la création.

- la formation : les professionnels du tourisme et des loisirs s'ouvrent de plus en plus aux nouveaux concepts d'animations ludiques. Rêves de Jeux propose des formations théoriques et pratiques du jeu, donnant ainsi des outils d'animation.
- l'animation : pendant toute l'année et notamment durant les vacances scolaires et les week-end, l'association gère un centre de vacances qui propose des séjours ludiques pour des personnes de tous âges.
- le divertissement : c'est la mise en place d'un espace d'accueil pour le grand public et le public spécialisé. Sa structure est entièrement créée autour du jeu, de l'imaginaire et de la convivialité.
- la création : l'association teste de nouveaux jeux, conseille les créateurs et peut aussi créer des jeux et des animations sur mesure.

L'association possède un grand nombre de jeux de toutes sortes et possède une grande quantité de matériel : consoles, ordinateurs,... Cependant, il ne s'agit ni d'une ludothèque ni d'une Maison de Jeux car l'association ne génère pas une activité assez importante pour financer un local et des salariés à plein temps. Rêves de Jeux fonctionne aujourd'hui grâce à un réseau de bénévoles éparpillés sur toute la France. Il n'y a donc pas de véritable équipe de proximité. Si Rêves de Jeux n'est pas une structure semblable à une ludothèque ou une maison de jeux, c'est uniquement une question de moyens.

Jean-Pierre Boillon a rédigé le projet d'un équipement fixe de moyenne surface : l'espace multi-jeux, dont la surface totale d'accueil du public serait de 150 m² environ. Le projet n'a pas encore abouti.

XIV - Robins des Villes

Association loi 1901 initiée en 1996 par de jeunes architectes, Robins des Villes a pour objet la recherche, la médiation et la diffusion sur le thème du cadre de ville.

L'une des priorités de l'association Robins des Villes est la sensibilisation des enfants au patrimoine architectural de la ville. Différents ateliers sont donc organisés pour les enfants. Les classes suivent parfois plusieurs ateliers afin d'approfondir un thème. Le jeu est utilisé sous des formes très diverses, afin de rendre l'architecture, le paysage, la ville, plus accessible : dessins, puzzles de la ville, maquettes d'un quartier, jeux de vocabulaire, photos actuelles ou anciennes, jeux de mimes... L'imaginaire prend une place prépondérante dans la mesure où les enfants doivent aussi imaginer l'avenir de leur ville, d'un quartier ou d'une place.

Robins des Villes est un excellent exemple des nombreuses associations qui, pour sensibiliser le jeune public à la cause qu'ils défendent, ont créé toutes sortes de jeux. C'est le cas, par exemple, de nombreuses associations en faveur de la protection de l'environnement.

L'association organise par ailleurs des rencontres appelées «rencontres du cadre de ville» : deux journées publiques sont alors consacrées à l'architecture française. Elles sont préparées avec les étudiants de la région. Le grand public est convié à cette manifestation dont la seconde édition a eu lieu en octobre 1999 aux Subsistances, sur le thème : « vers des villes conviviales ». 2500 personnes étaient au rendez-vous.

L'originalité de ces rencontres est le mélange entre les colloques, les animations, divers stands, des expositions,... En outre, Robins des Villes a fait appel pour l'occasion à la Ligue d'improvisation lyonnaise, chargée de mettre de l'animation dans les débats. L'objectif était de favoriser la participation du public aux débats, car les adultes prennent rarement la parole pour exprimer leurs points de vue lors de ces manifestations. Ainsi, par le jeu de ces acteurs, les participants au colloque s'impliquaient plus facilement.

Cette façon de faire très originale a attiré l'attention de plusieurs chercheurs. Dans son sens le plus large, le jeu peut donc être utilisé à des fins diverses : il ne s'agit pas uniquement de divertir, mais d'impliquer les adultes.

XV - Association 1, 2, 3, culture

Née en 1999, l'association loi 1901 1, 2, 3, culture souhaite promouvoir un nouveau type d'animations culturelles dans l'agglomération lyonnaise. Sa principale ambition est de créer, pour les enfants de 4 à 12 ans, un espace muséographique leur présentant des sujets artistiques, historiques, techniques et civiques. L'objectif est de susciter auprès du jeune public l'envie de la découverte et le plaisir de fréquenter les musées. L'association 1, 2, 3, culture propose aussi diverses animations pour le au jeune public, qui permettent d'animer d'une façon originale des musées, des villes ou des monuments historiques.

L'association a la vocation de devenir un relais de l'Education nationale et un espace de loisirs pour la famille.

L'association travaille avec le Musée en Herbe (Paris) qui est son principal partenaire. Le Musée en Herbe est une association loi 1901, créée en 1975 par Sylvie Girardet et Claire Merleau-Ponty. Installé au Jardin d'Acclimatation, le Musée en Herbe présente des expositions et des ateliers destinés au jeune public. Leur spécificité est d'aborder des thèmes originaux de façon novatrice : par le jeu, l'humour, les manipulations.

La pédagogie de l'association 1, 2, 3, culture repose sur une idée simple : il s'agit de rendre les enfants curieux de découvrir des univers qu'ils ne connaissent pas ou peu par le biais de l'école : thèmes artistiques, sujets de société, environnement, etc. Ainsi, l'objectif n'est pas de leur offrir une somme importante de connaissances théoriques, mais de les faire réagir. Comment ? par le jeu, c'est-à-dire grâce à un moyen qui favorise l'échange, le dialogue, la communication, l'affirmation de la personnalité. Dans l'espace muséographique, l'enfant devra donc être constamment sollicité : manipulation, expression de son sentiment par des gestes, création, etc.

Le jeu est aussi présent dans les animations de l'association : les parcours-enfants et le jeu de plateau. Les parcours-enfants, introduits dans les musées, quartiers et monuments historiques, sont des jeux de piste permettant aux enfants de comprendre et d'apprécier ce qu'il voit. Un livret de jeux les incite à observer, tout en leur laissant une grande autonomie. Le jeu de plateau a, quant à lui, la vocation d'être introduit dans les écoles. Il s'agit d'un jeu de société dont l'objectif est d'inciter les enfants à visiter différents lieux de l'agglomération lyonnaise. Le plateau représente la partie centrale du Grand Lyon, quadrillée de nombreux lieux culturels. Les enfants doivent créer leur itinéraire afin de se constituer un reportage-photo dans la ville. Un parcours semé d'embûches les attend !

L'association recherche actuellement dans l'agglomération lyonnaise un espace de 250 m² et des subventions des collectivités et des fondations d'entreprises afin de mener à bien le projet principal que constitue l'espace muséographique.

Coordonnées des personnes ayant participé à cette étude :

Kamel Arar

IUFM, 5 rue Anselme, 69004 Lyon – 04.72.07.30.30.

Alain Bideau

Maison des Jeux de Saint-Fons, centre Maurice Gaillard, 53 rue Anatole France,
69195 Saint-Fons – 04.78.70.12.52.

Jean-Pierre Boillon

Rêves de Jeux, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas – 04.72.50.16.39.

Cécile Brochier

Association Plein les Mirettes, 39 rue Pasteur, 69007 Lyon – 06.03.98.60.01.

Michel Dieuaide

Théâtre des Jeunes Années, 23 rue de Bourgogne, 69009 Lyon, 04.72.53.15.15.

Auguste Filippini

Captiva, avenue Andréï Sakharov, 69009 Lyon – 04.78.35.70.71.

Anna Garcia

Maison des Jeux de Saint-Fons- 04.78.70.12.52.

Martine Jeannin, Valérie Durif et Farid L'haoua

Projet « la ludo des San-priots », 11 rue Charles Ravat, 69800 Saint-Priest –
04.72.23.00.60.

Henri Latreille

EbulliScience, 15 rue des Verchères, 69120 Vaulx-en-Velin – 04.78.80.70.42.

Benoît Meyronin

Le Grand Lyon, 20 rue du Lac, 69003 Lyon – 04.78.63.48.63.

Jean-Michel Miquelet et Anne Génovèse

Domaine de Rajat, 69780 Saint-Pierre de Chandieu – 04.72.48.01.01.

Odile Périno

Quai des Ludes, 42 quai Perrache, 69002 Lyon – 04.78.37.13.48.

Christian Pratoussy et Dominique Senore

INRP, Centre Léon Blum, Place du Pentacle, BP 17, 69195 Saint-Fons Cedex –
04.72.89.83.00.

Richard Reboul

Direction régionale et départementale de la Jeunesse et des Sports, 239 rue Garibaldi, 69003 Lyon – 04.72.84.55.81.

Ariane Réquin

Editions du Moutard, 47 avenue Jean Mermoz, BP8483, 69359 Lyon Cedex 08 – 04.78.00.32.34.

Blandine Rome

Robins des Villes, Maison de l'Environnement, 32 rue Sainte-Hélène, 69002 Lyon - 04.72.77.19.94.

Frédéric Schmidt

Le Grand Lyon, 15 rue du Bocage, 69008 Lyon – 04.78.74.98.50.

Daniel Sep

Service Jeunesse de la Mairie de Marcy l'Etoile, 69280 Marcy l'Etoile – 04.78.87.89.89.

Cécile Velasco

Junior City, 3 allée du Moulin Berger, 69130 Ecully – 04.72.17.82.70.

Barbara Walter

SLEA, 14 quai Sarraill, 69006 Lyon – 04.78.24.03.11.

Matthieu Warin

Maison des Jeux de Grenoble, 9 rue de la Poste, 38000 Grenoble – 04.76.43.28.36.

Association 1, 2, 3, culture

11, montée Nicolas de Lange, 69005 Lyon – 04.78.36.45.23.

Le Musée en Herbe

39 rue Lacépède, 75005 Paris – 01.43.31.87.57.

Le Préau des Accoules

04.91.91.52.06.