LUDOTHEK - BRÜCKE ZWISCHEN SPIEL UND BILDUNG

—

LUDOTHÈQUE - UN PONT ENTRE LE JEU ET L'ÉDUCATION

2025

ifen INSTITUT DE FORMATION DE L'ÉDUCATION NATIONALE

LE GOUVERNEMENT DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse

GAME LËTZEBUERG SPILLT !

ROTONDES : EXPLORATIONS CULTURELLES

Welcome

Do you know...? 6
IFEN 6
Agence pour le développement de la Qualité 7
Rotondes 8
Game On asbl 9
Interviews 12
Map + Program 18
Workshops 20
How to Ludothéik 24
LevelED 26
Some Favourites 27
Meet the Gang 28
Output + Notes 29
More Resources 31

Herzlich willkommen zum vierten Game On Educator's Day!

DE Diese Veranstaltung steht erneut ganz unter dem Thema des spielbasierten Lernens und bringt Akteure aus der formalen und non-formalen Bildung zusammen, um innovative Ansätze und Methoden auszutauschen, die das Lernen lebendig, motivierend und wirksam gestalten.

Nach drei erfolgreichen Ausgaben, die von einer inspirierenden Keynote über praxisorientierte Workshops bis hin zu interaktiven Elementen reichten, starten wir in diesem Jahr mit einem neuen, abwechslungsreichen Programm. Statt eines Escape Games beginnt der Tag mit Improvisationstheater und einer Debatte – zwei Formate, die Kreativität, Spontaneität und kritisches Denken gleichermaßen fördern.

Im Verlauf des Tages können Sie an einem Workshop teilnehmen, in dem theoretische Grundlagen und praxisnahe Methoden Hand in Hand gehen. Dieser Workshop gibt Ihnen die Möglichkeit, spielbasiertes Lernen direkt zu erleben, zu reflektieren und Ideen für Ihre eigene Bildungsarbeit mitzunehmen.

Zum Abschluss laden wir Sie ein, in unserer Game Lounge den Tag in entspannter Atmosphäre ausklingen zu lassen, mit Raum zum Ausprobieren, Entdecken und persönlichem Austausch.

Neu in diesem Jahr: Der Game On Educator's Day wird in Zusammenarbeit mit der Agentur für Qualitätsentwicklung im Kinder- und Jugendbereich organisiert. Gemeinsam möchten wir die Bedeutung des Spiels in der Bildung sichtbar machen und neue Impulse für formale wie non-formale Bildungssettings setzen.

Wir sind überzeugt, dass auch diese vierte Edition wieder wertvolle Inspirationen, spannende Begegnungen und nachhaltige Ideen für Ihre Arbeit bereithält.

Tauchen wir gemeinsam in die Welt des spielbasierten Lernens ein und entdecken wir neue Wege für die Bildung von morgen.

Game On, educators!

Bienvenue à la quatrième édition du Game On Educator's Day !

FR Cet événement est à nouveau placé sous la thématique de l'apprentissage par le jeu et réunit des acteurs et actrices de l'éducation formelle et non formelle afin d'échanger des approches et méthodes innovantes qui rendent l'apprentissage vivant, motivant et efficace.

Après trois éditions réussies, qui ont proposé tour à tour une conférence inspirante, des ateliers pratiques et des éléments interactifs, nous entamons cette année un programme renouvelé et varié. Au lieu d'un escape game, la journée débutera par une séance d'improvisation théâtrale et un débat, deux formats qui stimulent à la fois la créativité, la spontanéité et la pensée critique.

Tout au long de la journée, vous pourrez participer à un atelier alliant bases théoriques et pratiques concrètes. Cette session vous permettra de vivre directement l'apprentissage par le jeu, de le réfléchir et de repartir avec des idées transférables dans votre propre pratique éducative.

Pour clore cette journée, nous vous invitons à profiter de notre Game Lounge, un espace convivial pour jouer, expérimenter, découvrir et échanger librement.

Nouveauté cette année : le Game On Educator's Day est organisé en collaboration avec l'Agence pour le développement de la Qualité dans les secteurs de l'enfance et de la jeunesse. Ensemble, nous souhaitons mettre en lumière l'importance du jeu dans l'éducation et impulser de nouvelles idées pour les contextes formels comme non formels.

Nous sommes convaincus que cette quatrième édition vous apportera des inspirations précieuses, des rencontres stimulantes et des pistes durables pour votre travail.

Plongeons ensemble dans l'univers de l'apprentissage par le jeu et explorons de nouvelles voies pour l'éducation de demain.

Game On, educators!

DO YOU KNOW...?

Lernen Sie die Partner des Educator's Day kennen...
Rencontrez les partenaires de l'Educator's Day...

ifen
INSTITUT DE FORMATION
DE L'ÉDUCATION NATIONALE

DE Das IFEN (Institut de formation de l'Éducation nationale) ist eine Dienststelle des Ministeriums für Bildung, Kinder und Jugend. Für Lehrkräfte und Mitglieder des pädagogischen und psychosozialen Personals des Großherzogtums Luxemburg ist das Institut der bevorzugte Partner in den Bereichen berufliche Eingliederung, kontinuierliche berufliche Weiterentwicklung und Schulentwicklung.

Das IFEN bietet ein vielfältiges Angebot an Weiterbildungen und maßgeschneiderter Begleitung für Bildungseinrichtungen und -personal, welche bestmöglich auf die praktischen Bedürfnisse und Erwartungen vor Ort abgestimmt sind. Es handelt in einer internationalen Dynamik, indem es sich an mehreren europäischen Initiativen und Projekten beteiligt und gleichzeitig eine enge Zusammenarbeit auf der Ebene der Großregion gewährleistet.

Das IFEN ist am Standort eduPôle in Walferdange und auf dem Campus der Universität Luxemburg in Esch-Belval vertreten. Diese Orte bieten eine Vielzahl von Räumen, die mit geeigneter digitaler Ausstattung sowie ergonomischen und flexiblen Möbeln ausgestattet sind. Jeder Raum ist darauf ausgelegt, das Lernen zu fördern, die Kreativität zu stimulieren und die pädagogische Innovation zu unterstützen.

Weitere Informationen unter **www.ifen.lu**

FR L'Institut de formation de l'Éducation nationale (IFEN) est un service du Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse. Pour les enseignants et membres du personnel éducatif et psycho-social du Grand-Duché de Luxembourg, l'Institut est le partenaire privilégié en matière d'insertion professionnelle, de développement professionnel continu et de développement scolaire.

L'IFEN propose une offre diversifiée de formations et un accompagnement sur mesure pour les établissements et le personnel, en répondant au mieux aux besoins pratiques du terrain et à ses attentes. Son action s'insère dans une dynamique internationale en participant à plusieurs initiatives et projets européens, tout en maintenant une coopération soutenue à l'échelle de la Grande Région.

L'IFEN est présent sur le site eduPôle à Walferdange et sur le campus de l'Université du Luxembourg à Esch-Belval. Ces lieux offrent une variété d'espaces équipés de matériel numérique adapté et d'un mobilier ergonomique et flexible. Chaque espace est pensé pour stimuler l'apprentissage, encourager la créativité et favoriser l'innovation pédagogique.

Plus d'informations sur **www.ifen.lu**

LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse

DE Die Agentur für Qualitätsentwicklung im Kinder- und Jugendbereich ist ein Dienst des Ministeriums für Bildung, Kinder und Jugend. Sie unterstützt Einrichtungen der non-formalen Bildung sowie der Kinder- und Familienhilfe bei der Entwicklung einer innovativen und qualitativ hochwertigen Praxis. Ihr Ansatz verbindet individuelle Begleitung durch Qualitätsberater, praxisnahe Weiterbildung und pädagogische Innovation.

Schwerpunkte sind:

- die nachhaltige Verankerung von Qualitätsmanagement in den Einrichtungen,
- die gemeinsame Entwicklung neuer pädagogischer Ansätze mit den Einrichtungen,
- die Stärkung der Fachkräfte durch maßgeschneiderte Weiterbildungen und Coaching.

Teil der Agentur ist das pädagogische Innovationslabor LumiQ (Lumière sur l'innovation et la Qualité): ein kollaborativer Raum für Fachkräfte aus dem Kinder- und Jugendbereich. Es fördert einen fachlichen Austausch, erfasst Bedarfe und identifiziert innovative Lösungsansätze (Konsultation). Diese Lösungsansätze werden als Projekte gemeinsam mit Fachkräften, Kindern und Eltern getestet, wissenschaftlich begleitet, weiterentwickelt und verbessert (Inkubation). Erfolgreiche Pilotprojekte werden anschließend auf nationaler Ebene verbreitet (Multiplikation) und stärken so nachhaltig die Qualität in der non-formalen Bildung sowie in der Kinder- und Familienhilfe.

Weitere Informationen finden Sie unter
www.lumiq.lu

FR L'Agence pour le développement de la Qualité dans les secteurs de l'enfance et de la jeunesse est un service du Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse. Elle accompagne les structures de l'éducation non formelle ainsi que les services d'aide à l'enfance et à la famille dans le développement de pratiques innovantes et de qualité élevée. Son approche combine un accompagnement individuel par des conseillers de qualité, des formations continues proches de la pratique et l'innovation pédagogique.

Ses priorités sont :

- l'ancrage durable de la gestion de la qualité au sein des structures,
- le développement conjoint de nouvelles approches pédagogiques avec les structures,
- le renforcement des professionnels grâce à des formations continues et un coaching sur mesure.

L'agence comprend le laboratoire pédagogique d'innovation LumiQ (Lumière sur l'innovation et la Qualité) : un espace collaboratif destiné aux professionnels des secteurs de l'enfance et de la jeunesse. Il favorise les échanges professionnels, identifie les besoins et élabore des pistes de solutions innovantes (consultation). Ces solutions sont testées sous forme de projets en collaboration avec les professionnels, les enfants et les parents, accompagnées scientifiquement, développées et améliorées (incubation). Les projets pilotes concluants sont ensuite diffusés au niveau national (multiplication), renforçant ainsi durablement la qualité de l'éducation non formelle ainsi que de l'aide à l'enfance et à la famille.

Pour plus d'informations, veuillez consulter le site :
www.lumiq.lu

ROTONDES :
EXPLORATIONS CULTURELLES

DE Die Rotondes – zwei ehemalige Lokomotivschuppen am Luxemburger Hauptbahnhof – sind ein einzigartiger Ort, der Veranstaltungen in den Bereichen darstellende Kunst, zeitgenössische Musik und bildende Kunst anbietet, ebenso wie ein umfangreiches Angebot an Konferenzen, partizipativen Projekten und Workshops für alle Altersgruppen.
Als Talentschmiede geben die Rotondes jungen Menschen sowohl als Teilnehmer als auch als Publikum einen besonderen Platz. Indem sie die natürliche Verbindung zwischen Kultur und Bildung stärken, fungieren die Rotondes als Expertisenzentrum und Inkubator für neue Initiativen.
Mehr Informationen unter **www.rotondes.lu**

FR Les Rotondes — deux anciennes remises à locomotives à la gare de Luxembourg — sont un lieu unique proposant des manifestations dans les domaines des arts de la scène, des musiques actuelles et des arts visuels, ainsi qu'une offre importante de conférences, de projets participatifs et d'ateliers pour tous les âges.
Défricheuses de talents, les Rotondes accordent une place importante aux jeunes, autant comme participants que comme public. Cherchant à renforcer le lien naturel entre la culture et l'éducation, les Rotondes font figure de centre d'expertise et d'incubateur d'initiatives nouvelles.
Plus d'informations sur **www.rotondes.lu**

DE Die Game On a.s.b.l., gegründet Anfang 2024, ist die Hauptorganisatorin des Game On Festivals in Luxemburg, zusammen mit der Stadt Luxemburg und den Rotondes. Dieses Festival, das 2018 dank einer gemeinsamen Initiative der Spielclubs Spillfabrik, Social Gaming und Videogame.lu ins Leben gerufen wurde, hatte das Hauptziel, alle Formen des Spiels einem breiten Publikum zugänglich zu machen. Im Laufe der Jahre fusionierte die Veranstaltung Playgirls & Gameboys, die aus der Zusammenarbeit von Spillfabrik, den Rotondes und der Stadt Luxemburg entstand, mit Game On und wurde so zum wichtigsten Ereignis im Bereich des Spiels in Luxemburg.

Angesichts des kontinuierlichen Wachstums der Besucherzahlen und der Erweiterung des Eventangebots, insbesondere durch die Einführung des «Educator's Day », wurde die Game On a.s.b.l. gegründet, um die Nachhaltigkeit und Organisation dieser Großveranstaltung zu gewährleisten. In enger Zusammenarbeit mit der Stadt Luxemburg, den Rotondes, dem Ministerium für Bildung, Kinder und Jugend sowie den Spielclubs Spillfabrik und Social Gaming sorgt der Verein dafür, dass allen Spielebegeisterten jedes Jahr ein bereicherndes und vielfältiges Erlebnis geboten wird.

Seit Anfang 2025 verfügt Game On zudem über den «Game On Ënnerwee»-Bus, eine mobile Spiel- und Begegnungsplattform, die das ganze Jahr über unterwegs ist, um das Spiel in all seinen Facetten auch außerhalb des Festivals in die verschiedenen Regionen Luxemburgs zu bringen.

Mehr Informationen unter
www.facebook.com/Letzebuergspillt

FR La Game On a.s.b.l., créée début 2024, est l'organisatrice principale, avec la Ville de Luxembourg et les Rotondes du festival de jeu Game On au Luxembourg. Ce festival, qui a vu le jour en 2018 grâce à une initiative conjointe des clubs de jeux Spillfabrik, Social Gaming et Videogame.lu, avait pour objectif principal de promouvoir toutes les formes de jeu auprès d'un large public. Au fil des années, l'événement Playgirls & Gameboys, fruit de la collaboration entre Spillfabrik, les Rotondes et VDL, a fusionné avec Game On pour devenir l'événement phare unique dans le domaine du jeu au Luxembourg.

Face à la croissance continue du nombre de visiteurs annuels et à l'expansion du contenu de l'événement, notamment avec l'introduction du 'Educator's Day', la Game On a.s.b.l. s'est constituée pour assurer la pérennité et l'organisation de cet événement de grande envergure. En étroite collaboration avec la Ville de Luxembourg, les Rotondes, le Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse, ainsi que les clubs de jeux Spillfabrik et Social Gaming, l'association veille à proposer chaque année une expérience enrichissante et diversifiée à tous les passionnés de jeu.

Depuis début 2025, Game On dispose également du Bus «Game On Ënnerwee», une plateforme mobile de jeu et de rencontre qui parcourt le pays tout au long de l'année afin de faire découvrir le jeu sous toutes ses formes, au-delà du cadre du festival, et ce dans les différentes régions du Luxembourg.

Plus d'informations sur
www.facebook.com/Letzebuergspillt

GAME

LËTZEBUERG SPILLT !

15 & 16 NOV 2025

SA: 14:00 - 19:00 / 19:30 - 24:00 TOURNOIS + PUB QUIZ
SO: 11:00 - 18:00

EDITION #7

GESELLSCHAFTSSPILLER
VIDEOSPILLER FIR ALL ALTER
HOLZSPILLER FIR KANNER

LETZEBUERGSPILLT - ROTONDES.LU

CENTRE CULTUREL DE BONNEVOIE - 2 RUE DES ARDENNES, BOUNEWEG-LUXEMBOURG

Social Gaming
VILLE DE LUXEMBOURG
ROTONDES
EXPLORATIONS CULTURELLES
domino
LE RESERVOIR
meeple monastery
MANA TEMPLE
uni.lu UNIVERSITÉ DU LUXEMBOURG
C²DH
HISTORY @ PLAY
bts >> game programming and game design
soutenu par œuvre nationale
LE GOUVERNEMENT DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG Ministère de la Culture

D'LUDOTHÉIK OP RIEDER

ËNNERWEE BEI IECH!

GAme on ËnnerWee

E mobilen Treffpunkt fir spilleresch Bildung a gemeinsam Entdeckungen

Méi Info iwwer gameonletzebuergspillt@gmail.lu

game_on_letz_spillt

Game On Lëtzebuerg Spillt

Miteinander spielen am Campus Woiwer – Brücke zwischen formaler und non-formaler Bildung

Interview mit Daniel Thiltgen, Lehrperson und Elma Huremovic, Erzieherin

DE

Wie ist die Idee entstanden, eine gemeinsame Ludothek zu betreiben?
Die Idee entstand durch eine Initiative unseres ICN. Dank dem Interesse von Präsidentin und Sekretär des Schulvorstandes wurde eine Ludothek zunächst für die Schule eingerichtet. Nach einem erfolgreichen Jahr wurde sie gemeinsam mit der Maison Relais weitergeführt.

Welche Ziele verfolgen Sie mit der Ludothek – sowohl für die Kinder als auch für die Einrichtung?
Die Ludothek verfolgt mehrere Ziele. Pädagogisch stärkt sie kognitive Fähigkeiten wie logisches Denken, Konzentration und Problemlösen. Auch die Sprachförderung durch Erklären, Verhandeln und Diskutieren spielt eine große Rolle. Mathematische Grundlagen wie Zählen, Kombinieren und Wahrscheinlichkeitsdenken werden ebenfalls gefördert.
Sozial stehen Kooperation, Teamfähigkeit und Konfliktbewältigung im Vordergrund. Spiele verbinden Kinder unterschiedlicher Kulturen und fördern Integration und Inklusion. Auf persönlicher Ebene stärken sie Selbstvertrauen, Kreativität und Eigenverantwortung. Für die Schule sind Spiele zugleich didaktische Werkzeuge und schaffen sinnvolle analoge Freizeitgestaltung.

Wie gestaltet sich die Zusammenarbeit zwischen Schule und Maison Relais konkret im Alltag?
Alle zwei bis drei Wochen treffen sich die Verantwortlichen, um die nächsten Schritte für die Ludothek abzustimmen.

Welche Rolle spielen die Kinder bei der Auswahl oder Pflege der Spiele?
Kinder wählen meist bekannte Spiele. Deshalb ist es wichtig, ihnen neue Spiele vorzustellen, um ihre Erfahrungen zu erweitern. In der nonformalen Bildung werden die Kinder stark dazu ermutigt, beim Ausleihen der Spiele das Material genau abzuchecken. Die Spiele, die bereits

in der Maison Relais kennengelernt wurden, dürfen nach dem Unterschreiben eines Formulars ausgeliehen werden.

Gab es bereits besondere Momente oder Erfahrungen, die zeigen, welchen Mehrwert die Ludothek bietet?

Kinder setzen sich spielerisch mit Wahrscheinlichkeit auseinander und denken strategisch. Klassen haben Spiele genutzt, um Themen einzuführen oder eigene Lernspiele nach bekannten Regeln zu entwickeln.

Welche Pläne oder Wünsche haben Sie für die Weiterentwicklung der Ludothek in der Zukunft?

Geplant ist zyklusübergreifendes Arbeiten, etwa durch Patenschaften zwischen älteren und jüngeren Schülern. Ein eigener Raum oder Spielbereich soll entstehen, außerdem sollen Spiele gezielt für Kinder mit Förderbedarf genutzt werden. Weitere Ideen sind Workshops, stärkere Elternbeteiligung, Kooperationen mit Bibliotheken und Spiele-Events wie eine „Lange Nacht der Spiele".

Wie integrieren Sie die Ludothek in den Unterricht und welche Lernziele lassen sich damit besonders gut fördern?

Im Unterricht fördern die Spiele logisches Denken, Sprache und mathematische Grundfertigkeiten. Sozial geht es um Kooperation, Fairness und den Umgang mit Gewinnen und Verlieren. Methodisch werden Problemlösungskompetenz, Kreativität und Selbstständigkeit geschult. Auf persönlicher Ebene stärken die Spiele Motivation, Selbstvertrauen und Konzentration.

Welche Kompetenzen oder Fähigkeiten der Schüler*innen lassen sich durch die Nutzung der Ludothek besonders stärken?

Die Ludothek stärkt kognitive Kompetenzen wie logisches Denken, Merkfähigkeit und Sprachfertigkeiten. Zu den sozialen Kompetenzen gehören Teamfähigkeit, Konfliktfähigkeit und Empathie. Persönlich profitieren die Kinder durch mehr Selbstvertrauen, Durchhaltevermögen und Kreativität. Methodisch erwerben sie strategisches Planen, Flexibilität und Selbstorganisation.

Welche Bedeutung hat die Ludothek für Ihren Alltag in der Maison Relais und wie nutzen die Kinder sie?

Spielen ist ein wichtiger Teil unserer pädagogischen Arbeit. Kinder lernen beim Spielen viel, zum Beispiel, wie man mit anderen umgeht, Probleme löst oder eigene Ideen umsetzt. Nach der Schule bieten wir verschiedene Spielmöglichkeiten an: mal ruhige, mal aktive Spiele, je nachdem, was die Kinder brauchen. Es gibt freie Spielzeiten, aber auch gezielte Angebote.

Wie binden Sie das Spielen in Ihre pädagogische Arbeit und in die Betreuung nach der Schule ein?

Die Ludothek ist sehr wichtig für uns in der Maison Relais. Die Kinder finden dort viele verschiedene Spiele, die ihnen beim Lernen, Nachdenken und im Umgang mit anderen helfen. Sie können sich selbst Spiele aussuchen, das macht sie selbstständiger und fördert ihre Entscheidungen. Besonders nach der Schule verbringen sie dort gerne Zeit, um sich zu entspannen und mit Freunden einfach Spaß zu haben. Wir achten darauf, dass die Spiele zum Alter und zur Entwicklung der Kinder passen.

Jouer ensemble au Campus Woiwer – Un pont entre l'éducation formelle et non-formelle

Interview avec Daniel Thiltgen, enseignant et Elma Huremovic, éducatrice

Ludothek Schule

FR

Comment est née l'idée de gérer une ludothèque commune ?
L'idée est née d'une initiative de notre ICN. Après l'intérêt manifesté par la présidente et le secrétaire du comité d'école, une première ludothèque a été mise en place pour l'école. Après une année réussie, elle a été poursuivie conjointement avec la Maison Relais.

Quels objectifs poursuivez-vous avec la ludothèque – pour les enfants et pour l'institution ?
La ludothèque poursuit plusieurs objectifs. Sur le plan pédagogique, elle renforce les compétences cognitives telles que la pensée logique, la concentration et la résolution de problèmes. La promotion du langage à travers l'explication, la négociation et la discussion jouent également un rôle important. Les bases mathématiques comme le comptage, la combinaison et la pensée probabiliste sont aussi travaillées.
Sur le plan social, la coopération, le travail en équipe et la gestion des conflits sont au premier plan. Les jeux rapprochent des enfants de différentes cultures et favorisent l'intégration et l'inclusion. Sur le plan personnel, ils renforcent la confiance en soi, la créativité et la responsabilité. Pour l'école, les jeux servent aussi d'outils didactiques et offrent une forme de loisirs analogiques, loin des écrans.

Comment se déroule la collaboration entre l'école et la Maison Relais au quotidien ?
Toutes les deux ou trois semaines, les responsables se rencontrent afin de coordonner les prochaines étapes liées à la ludothèque.

Quel rôle jouent les enfants dans le choix ou l'entretien des jeux ?
Les enfants choisissent généralement des jeux qu'ils connaissent déjà. Il est donc important de leur présenter de nouveaux jeux afin d'élargir leurs expériences. Dans l'éducation non formelle, les enfants sont fortement encouragés à vérifier attentivement le matériel lors de l'emprunt des jeux. Les jeux déjà découverts à la Maison Relais peuvent être empruntés après la signature d'un formulaire.

Avez-vous déjà observé des moments particuliers qui montrent la valeur ajoutée de la ludothèque ?

Fotocredit / Crédit photo: Joël Wealer

Les enfants s'initient de manière ludique au concept de probabilité et réfléchissent de façon stratégique. Des classes ont utilisé des jeux pour introduire certains thèmes ou même créer leurs propres jeux pédagogiques à partir de règles existantes.

Quels sont vos projets ou souhaits pour le développement futur de la ludothèque ?
Un travail inter-cycles est prévu, par exemple à travers des parrainages entre élèves plus âgés et plus jeunes. Un espace dédié ou une salle de jeux devrait être aménagé, et les jeux devraient être utilisés de manière ciblée pour les enfants ayant des besoins particuliers. D'autres idées incluent des ateliers, une participation accrue des parents, des coopérations avec des bibliothèques et des événements ludiques comme une « Nuit du jeu ».

Comment intégrez-vous la ludothèque dans l'enseignement et quels objectifs d'apprentissage peuvent être particulièrement favorisés ?
En classe, les jeux favorisent la pensée logique, le langage et les compétences mathématiques de base. Sur le plan social, ils développent la coopération, l'équité et la gestion des victoires et des défaites. Sur le plan méthodologique, ils renforcent la résolution de problèmes, la créativité et l'autonomie. Sur le plan personnel, ils soutiennent la motivation, la confiance en soi et la concentration.

Quelles compétences ou aptitudes des élèves peuvent être particulièrement renforcées par la ludothèque ?
La ludothèque renforce les compétences cognitives telles que la pensée logique, la mémoire et les capacités linguistiques. Les compétences sociales comprennent l'esprit d'équipe, la gestion des conflits et l'empathie. Sur le plan personnel, les enfants développent davantage de confiance en eux, de persévérance et de créativité. Sur le plan méthodologique, ils acquièrent des compétences telles que la planification stratégique, la flexibilité et l'auto-organisation.

Quelle est l'importance de la ludothèque dans votre quotidien à la Maison Relais et comment les enfants l'utilisent-ils ?
Jouer est une partie importante de notre travail pédagogique. Les enfants apprennent beaucoup en jouant : à entrer en relation avec les autres, à résoudre des problèmes ou encore à mettre en œuvre leurs propres idées. Après l'école, nous proposons différentes activités ludiques : parfois calmes, parfois plus actives, selon les besoins des enfants. Il y a des temps de jeu libre, mais aussi des propositions plus encadrées.

Comment intégrez-vous le jeu dans votre travail pédagogique et dans l'accueil après l'école ?
La ludothèque occupe une place essentielle dans notre Maison Relais. Les enfants y trouvent une grande variété de jeux qui les aident à apprendre, à réfléchir et à développer leurs compétences sociales. Ils peuvent choisir eux-mêmes leurs jeux, ce qui renforce leur autonomie et leur capacité à prendre des décisions.
Surtout après l'école, ils aiment y passer du temps pour se détendre et simplement s'amuser avec leurs amis. Nous veillons toujours à ce que les jeux soient adaptés à leur âge et à leur développement.

Fotocredit / Crédit photo: Black magic tea

LES « ONS »

DE

Antoine Leclercq ist von Haus aus Grundschullehrer und hat in Brüssel studiert. Nach einer gescheiterten Fußballkarriere unterrichtete er in vier verschiedenen Ländern – Belgien, Luxemburg, Frankreich und Gabun – und hatte dabei das Glück, alle Schulstufen kennenzulernen. Vom Kindergarten über die Grundschule bis hin zu Gymnasialklassen und Erwachsenenunterricht, ob im Regel- oder Sonderpädagogikbereich – immer mit derselben Freude am Weitergeben.

Dann kam das Improvisationstheater in sein Leben. Zuerst als Teilnehmer ab 2008, später als Spieler auf der Bühne und schließlich seit rund zehn Jahren auch als Trainer. Er ist Mitglied der „La petite troupe d'à côté", die er gemeinsam mit fünf Freunden gegründet hat und die jeden Monat neue Konzepte auf die Bühne bringt. Außerdem ist er Teil des Quartetts der „L'Odyssée épistolaire" und des Trios „Les Ons", das sich in lange Improvisationen wagt, begleitet von einem Pianisten.

Heute coacht Antoine Leclercq die meisten Impro-Teams in Luxemburg und im Süden Belgiens. Er leitet Fortbildungen am IFEN (Institut de formation de l'Éducation nationale) und hat bereits zahlreiche Kurse in Belgien sowie Kinderworkshops in Schulen und Akademien gegeben. Für ihn ist es kein Zufall, dass Improvisation in Québec fester Bestandteil des Lehrplans ist. Denn Improvisation ist für ihn ein einzigartiges Werkzeug: Sie basiert auf Zuhören und Annehmen, ermöglicht es, sich zu befreien, Selbstvertrauen zu gewinnen und weiterzugeben, sich auszudrücken, zu teilen und starke Emotionen zu erleben.

Nun seid ihr dran – lasst euch inspirieren und habt einfach Spaß!

Greg Melmer entdeckte das Improvisationstheater in Kanada. Nach seiner Rückkehr nach Luxemburg ließ er sich fast 15 Jahre lang in ganz Europa von großen Namen der Impro-Szene inspirieren und ausbilden. Er interessiert sich für alle Formen dieser Theaterkunst und entwickelt stetig sein eigenes Spiel weiter. Besonders am Herzen liegen ihm die Figurenarbeit, die Erzählstrukturen und der körperliche Ausdruck.

Seit einigen Jahren versucht er, das Gelernte auch im luxemburgischen Schul- und Freizeitbereich umzusetzen. Zurzeit ist er Mitglied mehrerer Duos – "Les Ons", "Ein Abend mit Alex und Grek" – sowie des Impro-Kollektivs "La petite troupe d'à côté". Zudem hat er das Stück "L'Odyssée épistolaire" ins Leben gerufen – eine besondere Aufführung, die sich jedes Mal neu aus der Lektüre eines Briefes entwickelt.

Antoine Leclercq est instituteur de formation et il a fait ses études à Bruxelles. Après une carrière de footballeur avortée, il a enseigné dans 4 pays différents (Belgique, Luxembourg, France et Gabon) avec la chance de pouvoir explorer tous les niveaux. En effet, il a eu des classes de maternelles, primaires, lycées et adultes, de type ordinaires ou spécialisées, avec encore et toujours cette joie de transmettre.

Puis l'improvisation théâtrale est entrée dans sa vie. D'abord comme apprenant dès 2008, puis comme jouteur lors de spectacles et enfin comme formateur depuis une dizaine d'années. Il fait partie de « La petite troupe d'à côté » qui, avec 5 amis, propose de nouveaux concepts chaque mois, du quatuor de « L'Odyssée épistolaire » et du trio « Les Ons » qui se lance dans des improvisations longues accompagnées par un pianiste.

Antoine Leclercq coache une grande majorité des équipes d'impro du Luxembourg et du sud de la Belgique, donne des formations à l'IFEN (Institut de formation de l'Éducation nationale) après en avoir dispensé en Belgique et des cours pour enfants en académie ou en classe car pour lui, si l'impro fait partie intégrante du programme scolaire québécois duquel elle est originaire, ce n'est pas un hasard. Selon lui, l'improvisation est un outil exceptionnel basé sur l'écoute et l'acceptation, qui va permettre de se libérer, se maîtriser, prendre et donner de la confiance, s'exprimer, partager et ressentir des émotions fortes. À vous de jouer… laissez-vous guider et venez prendre beaucoup de plaisir.

Après avoir découvert l'improvisation théâtrale au Canada, **Greg Melmer** revient au Luxembourg et se forme pendant près de 15 ans à travers l'Europe avec des grands noms de l'impro. Il s'intéresse à toutes les formes de cet art théâtral et développe son jeu. Les personnages, la structure narrative ainsi que le jeu avec le corps sont les éléments qu'il aime développer sur scène. Depuis quelques années, il essaie d'appliquer ce qu'il a appris dans le contexte scolaire et parascolaire luxembourgeois. Pour l'instant, il est membre de plusieurs duos - « Les Ons », « Une soirée avec Alex et Grek » - ainsi que d'un collectif d'impro - « La petite troupe d'à côté ». Il a également créé le spectacle « L'Odyssée épistolaire », spectacle éphémère inspiré par la lecture d'une lettre.

Centre
Centre
Avenue de la Liberté
Avenue de la Gare
P
Nobilis
P
Neipperg
P
Rocade
Rue de Bonnevoie
ROTONDES 2
• Grande salle
• Scène
CONTAINER CITY
• Studio 1
• Studio 2
• Studio 3
• Studio 4
• Blackbox
Gare
Gare Rocade
rue de Hollerich
P
Gare
Rocade de Bonnevoie
France A4
Belgique A6
P&R
Bouillon
route de Thionville
France A3
Belgique A6
Allemagne A1

Program

13h30	Welcome
14h00	Intro, Debate and Impro Theater
14h50	Break
15h15	Workshop
17h30	Come Together
17h45	Let's play
19h00	End

Workshops

Spiele ohne Material (mit Alltagsmaterialien) / Jeux sans matériel (avec du matériel du quotidien)

Karin Schmid (Studio 1) **DE**

DE Hier geht es um Lernspiele die sich schnell durchführen lassen – entweder ohne besonderes Material oder mit Alltagsgegenständen. Sie erfordern nur wenig Vorbereitung und fördern die aktive Teilnahme der Kinder.

FR Il s'agit de jeux éducatifs qui peuvent être réalisés rapidement, soit sans matériel particulier, soit avec des objets du quotidien. Ils demandent peu de préparation et favorisent la participation active des enfants.

Gaming Slang – Digitale Spiele verstehen und pädagogisch begleiten / Gaming Slang – Comprendre les jeux numériques et les accompagner sur le plan pédagogique

Steve Hilbert (Studio 2) **LU**

DE Digitale Spiele prägen den Alltag vieler Kinder und Jugendlichen – doch ihre Begriffe und Ausdrucksweisen sind für pädagogische Fachkräfte oft erklärungsbedürftig. Der Workshop vermittelt Grundlagenwissen, um diese Spielwelten besser einordnen zu können.
So werden pädagogische Fachkräfte darin gestärkt, Kinder sicher und verständnisvoll im Umgang mit Videospielen zu begleiten.

FR Les jeux numériques font partie intégrante du quotidien de nombreux enfants et adolescents – mais leur vocabulaire et leurs codes sont souvent difficiles à saisir pour les professionnels de l'éducation. L'atelier transmet des connaissances de base permettant de mieux comprendre ces univers ludiques. Ainsi, les enseignants et éducateurs sont renforcés dans leur capacité à accompagner les enfants de manière sécurisée et bienveillante dans leur pratique des jeux vidéo.

Die Klassifizierung von Spielen in Ludotheken / La classification des jeux en ludothèque

Romuald Morhs - Ludoland (Black Box) **FR**

DE Im Rahmen des Workshops werden verschiedene Systeme zur Klassifizierung von Spielen in Ludotheken vorgestellt. Dazu zählen das ESAR-System, das S.M.I.L.E.-System und das Ludoland-System. Anschließend wird gemeinsam erarbeitet, wie diese Systeme auf das Spielpaket angewendet werden können, das in den Maison Relais angeboten wird.

FR Dans ce workshop, différents systèmes de classification des jeux en ludothèques seront présentés. Il s'agit notamment du système ESAR, du système S.M.I.L.E. et du système Ludoland. Les participants travailleront ensuite ensemble à l'application de ces systèmes au paquet de jeux proposé dans les Maisons Relais.

Gesellschaftsspiele im Unterricht zur Förderung psychosozialer Kompetenzen / Utiliser les jeux de société en classe pour stimuler les compétences psychosociales des enfants

Céline Veitmann & Jacqueline Poupart (Studio 3) **FR**

DE Erfahren Sie, wie Gesellschaftsspiele genutzt werden können, um zentrale psychosoziale Kompetenzen zu stärken: Zusammenarbeit, Umgang mit Emotionen und Konfliktlösung. Durch praktische Übungen und Austausch erleben die Teilnehmenden Aktivitäten, die sich direkt auf ihre Kindergruppe übertragen lassen.

FR Découvrez comment intégrer les jeux de société pour renforcer des compétences psychosociales essentielles : coopération, gestion des émotions et résolution de conflits. Par des mises en pratique et des échanges, les participants expérimenteront des activités transférables directement à leur groupe d'enfants.

Improvisationstheater im Dienst des Spiels / L'improvisation théâtrale au service du jeu

Antoine Leclercq & Grégory Melmer (Grande Salle, Scène) **FR**

DE Ein origineller Workshop rund um Improvisationsspiele. Mit diesem spielerischen und dynamischen Ansatz sind die Teilnehmenden eingeladen, die Freude am Spiel (neu) zu entdecken, sein pädagogisches Potenzial zu erkunden und seine Bedeutung für Beziehung, Kreativität und Kommunikation besser zu verstehen. Zudem vermittelt der Workshop, wie sich solche Spiele flüssig, selbstsicher und für alle zugänglich anleiten lassen.

FR Un workshop original centré sur les jeux d'improvisation théâtrale. À travers cette approche ludique et dynamique, les participants seront invités à (re)découvrir le plaisir du jeu, à en explorer le potentiel pédagogique, et à mieux comprendre son importance dans la relation à l'autre, la créativité et la communication. Ce workshop visera à montrer comment animer ces jeux de manière fluide, confiante et accessible.

Ready, Teacher One! Tauchen Sie in das pädagogische Potenzial von Videospielen ein / Ready, Teacher One ! - Plongez dans le potentiel pédagogique des jeux vidéo

Chris Krier (Studio 4) **LU**

DE Entdecken Sie in diesem Workshop, wie sich das Potenzial von Videospielen im pädagogischen Kontext nutzen lässt. Gemeinsam werden wir konkrete Ansätze erarbeiten, um eine offene, anregende und entdeckungsfreundliche Lernumgebung zu gestalten.

FR Découvrez, dans cet atelier, comment exploiter le potentiel des jeux vidéo dans votre contexte pédagogique. Nous réfléchirons ensemble à des pistes concrètes pour créer un environnement d'apprentissage ouvert, stimulant et propice à l'exploration.

Ludothek: Wie baue ich sie auf? / Ludothèque : Comment puis-je la construire ?

Joël Wealer, Kelly Decker, Charles Schiltz (Grande Salle) **LU**

DE Wie lässt sich eine Ludothek in der Grundschule und in den SEA-S einrichten und gleichzeitig eine echte Spielkultur fördern? In diesem Workshop werden wir die verschiedenen Formen der Zusammenarbeit zwischen Grundschule und SEA-S erkunden, um ein solches gemeinsames Projekt umzusetzen.

FR Comment mettre en place une ludothèque dans l'école fondamentale et dans les SEA-S, tout en favorisant une véritable culture du jeu ? Dans cet atelier, nous explorerons les différentes formes de collaboration possibles entre l'école fondamentale et les SEA-S afin de réaliser ce projet commun.

Action-Figures-Papiermodelle / Action Figures Paper Toys

Emmanuel Fey - Hariko (Blackbox) **FR**

DE Tauchen Sie ein in die Welt der Superhelden, Roboter und Monster, indem Sie Ihre eigene, einzigartige Papierfigur gestalten. Sie können Ihr Action Figure individuell entwerfen, personalisieren und zusammenbauen und am Ende ein selbstgemachtes, originelles Spielzeug mit nach Hause nehmen.

FR Plongez dans l'univers des super-héros, robots et monstres en créant votre propre personnage unique en papier. Vous pourrez imaginer, personnaliser et assembler votre Action Figure pour repartir avec un jouet original fait main.

How to: Wie richtet man eine Ludothek ein?

DE

Was ist eine Ludothek?
Eine Ludothek ist ein Ort, an dem Kinder und Eltern Gesellschaftsspiele ausleihen und gemeinsam entdecken können. Sie hat das Ziel, das Spiel zu fördern. Durch das gemeinsame Miteinander trägt sie zur Entwicklung sozialer Kompetenzen, zur Stärkung der Eltern-Kind-Bindung und zur Verbreitung einer echten Spielkultur bei.

Erfolgsfaktoren
- **Spielbegeisterung vermitteln:** Die Begeisterung des pädagogischen Personals und der Lehrkräfte wirkt wie ein Motor: Sie motiviert die Kinder und lädt sie zur aktiven Teilnahme ein.
- **Kinder einbeziehen:** Ihre Beteiligung – von der Gestaltung über die Ausleihe bis hin zur Erklärung der Regeln – ist eine wertvolle Gelegenheit, Verantwortungsbewusstsein zu entwickeln.
- **Die richtigen Spiele wählen:** Eine bewusst begrenzte, aber sorgfältig ausgewählte Auswahl – altersgerecht, leicht verständlich und abwechslungsreich genug, um die Neugier der Kinder zu wecken und ihr Interesse wachzuhalten.

Raum & Ausstattung
- **Kein eigener Raum nötig:** Schon ein Regal, ein mobiles Möbelstück oder eine gut gestaltete Ecke können einen einladenden und funktionalen Bereich schaffen.
- **Sichtbarkeit ist entscheidend:** Ein klar erkennbarer Platz zieht spontan die Aufmerksamkeit von Kindern und Eltern auf sich.
- **Praktische Aufbewahrung:** Spiele in stabilen Boxen lagern und fehlende Teile bei Bedarf ersetzen.

Ausleihe & Organisation
- Ausleihdauer: Jede Familie kann 2 bis 3 Spiele für eine Woche mitnehmen.
- Einfache Verwaltung: Die Ausleihe erfolgt zu festgelegten Zeiten und lässt sich sehr unkompliziert organisieren, zum Beispiel mit einer Liste oder einer Excel-Tabelle.
- Klare Regeln: Eine transparente Charta legt die Verantwortlichkeiten fest; bei jeder Rückgabe werden die Spiele sorgfältig überprüft.
- Aktive Beteiligung der Kinder: Sie übernehmen Aufgaben bei der Ausleihe, bei der Kontrolle und beim Erklären der Regeln – und stärken so ihre Selbstständigkeit und ihr Engagement.

Spielkultur fördern
- Gemeinsame Spielrunden organisieren: Mit vereinfachten Regeln oder kurzen Spielformaten, sodass alle leicht mitmachen können.
- Das Angebot erweitern: Auch Spiele im Freien und flexible Zeitfenster berücksichtigen, um den unterschiedlichen Bedürfnissen und Rhythmen der Kinder gerecht zu werden.
- Eltern einbeziehen: Die Ludothek sichtbar machen und mit Spieleabenden, gemeinsamen Veranstaltungen und Austauschmomenten die Verbindung zwischen Familien und Schule stärken.

Diese Empfehlungen stammen aus einem Pilotprojekt der Agentur für die Entwicklung der Qualität im Kinder- und Jugendbereich. Für weitere Informationen steht die vollständige Dokumentation mit praktischen und detaillierten Hinweisen auf **lumiq.lu** zur Verfügung.

LUMIQ

FR

How to: Comment mettre en place une ludothèque ?

Qu'est-ce qu'une ludothèque ?
Une ludothèque est un espace où enfants et parents peuvent emprunter des jeux de société pour les découvrir ensemble. Elle a pour objectif de promouvoir le jeu. En favorisant des moments de convivialité, elle contribue au développement des compétences sociales, au renforcement du lien parent-enfant et à la diffusion d'une véritable culture du jeu.

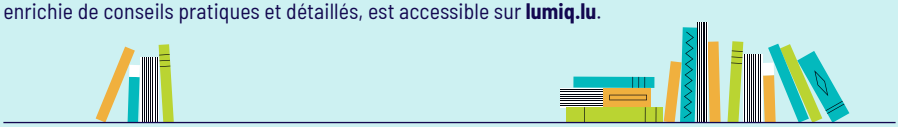
Les clés du succès
- **Transmettre l'envie de jouer :** L'enthousiasme du personnel éducatif et des enseignants agit comme un moteur : il motive les enfants et les invite à participer activement.
- **Impliquer les enfants :** Leur participation – de l'aménagement à la gestion des prêts en passant par l'explication des règles – est une véritable opportunité pour développer le sens des responsabilités.
- **Choisir les bons jeux :** Une sélection volontairement restreinte, mais soigneusement choisie : adaptée à l'âge des enfants, simple à comprendre et assez variée pour éveiller leur curiosité et maintenir leur intérêt.

Espace et matériel
- **Inutile de prévoir une salle dédiée :** une étagère, un meuble mobile ou un coin bien aménagé peuvent déjà créer un espace accueillant et fonctionnel.
- **La visibilité est essentielle :** un espace clairement repérable attire spontanément l'attention des enfants et des parents.
- **Stockage pratique** : ranger les jeux dans des boîtes solides et remplacer les pièces manquantes si nécessaire.

Organisation du prêt
- Chaque famille peut emprunter 2 à 3 jeux pour une durée d'une semaine.
- Les prêts s'effectuent à des horaires définis et se gèrent très simplement, par exemple grâce à une liste ou un tableau Excel.
- Une charte claire établit les règles de responsabilité, et chaque retour de jeu est accompagné d'une vérification attentive.
- Les enfants participent activement à chaque étape : du prêt au contrôle, en passant par l'explication des règles – ce qui renforce leur autonomie et leur engagement.

Encourager la culture du jeu
- Organiser des séances de jeu conviviales, avec des règles simplifiées ou des formats courts, pour que chacun puisse participer facilement.
- Enrichir l'expérience avec des jeux d'extérieur et des plages horaires flexibles, afin de s'adapter aux différents besoins et rythmes des enfants.
- Impliquer les parents en valorisant la ludothèque : soirées jeux, événements collectifs et moments de partage qui renforcent le lien entre familles et école.

Ces recommandations sont issues d'un projet pilote mené par l'Agence pour le développement de la qualité dans le secteur de l'enfance et de la jeunesse. Pour aller plus loin, la documentation complète, enrichie de conseils pratiques et détaillés, est accessible sur **lumiq.lu**.



LevelED

www.leveled.lu

DE

Ein pädagogischer Ansatz zur Welt der Videospiele

Die digitale Plattform LevelED verfolgt das Ziel der videospielbezogenen Prävention, indem sie die pädagogische Dimension von Videospielen hervorhebt. Initiiert vom Ministerium für Bildung, Kinder und Jugend, unterstützt LevelED Fachkräfte dabei, das Universum der Videospiele besser zu verstehen, passende digitale Kompetenzen zu erwerben und dieses Wissen in der pädagogischen Praxis anzuwenden.

Der Ansatz von LevelED besteht darin, vom Interesse der Kinder und Jugendlichen am Gaming auszugehen und diese Begeisterung in ein pädagogisches Werkzeug zu verwandeln. Um eine ganzheitliche und qualitativ hochwertige Herangehensweise sicherzustellen, arbeitet LevelED mit Experten aus der Praxis zusammen, darunter ZEV, respect.lu, Hariko, infoMann und FLES. Die Plattform stellt praktische Materialien, Workshops und Begleitung bereit, um pädagogische und präventive Maßnahmen rund um Gaming und digitale Medien zu entwickeln und umzusetzen.

Das zentrale Ziel von LevelED ist es, eine pädagogische und verantwortungsvolle Nutzung von Videospielen zu fördern und damit einen Raum zu schaffen, der von gegenseitigem Respekt und Sicherheit geprägt ist – ein Raum, in dem das Spiel zu einem Werkzeug sozialer Inklusion und des Lernens wird.

FR

Une approche pédagogique du monde des jeux vidéo

La plateforme numérique LevelED a pour objectif de mener une action de prévention autour des jeux vidéo en mettant en valeur leur dimension pédagogique. Initiée par le ministère de l'Éducation, de l'Enfance et de la Jeunesse, elle aide les professionnels à mieux comprendre l'univers du gaming, à acquérir des compétences numériques adaptées et à intégrer ces connaissances dans leur pratique éducative.

L'approche de LevelED consiste à partir de l'intérêt des enfants et des jeunes pour le gaming et à transformer cet engouement en un levier pédagogique. Pour garantir une approche holistique et de qualité, LevelED collabore avec des experts issus de la pratique, tels que le ZEV, respect.lu, Hariko, infoMann et FLES. La plateforme met à disposition des ressources pratiques, des ateliers et un accompagnement pour concevoir et mettre en œuvre des actions pédagogiques et de prévention autour du gaming et des médias numériques.

L'objectif central de la plateforme est de promouvoir une utilisation pédagogique et responsable des jeux vidéo, afin de créer un espace fondé sur le respect mutuel et la sécurité – un espace où le jeu devient un outil d'inclusion sociale et d'apprentissage.

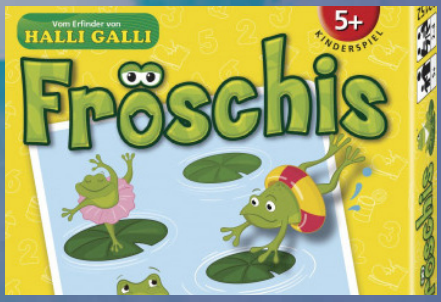
Some favourites

My Goldmine

6 nimmt!

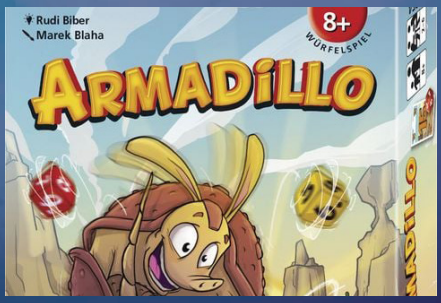
Point Salad

Fröschis



Similo (Tiere)

Armadillo



MEET the gang

Bei de MINETTSDÄPP boardgame café

Ludothèk

LUDO LAND

SPILL FABRIK

BOARDGAMING Social Gaming LUXEMBOURG CLUB

@emmanuelfey_

"Eat. Sleep. Game. Repeat."

Output + Notes

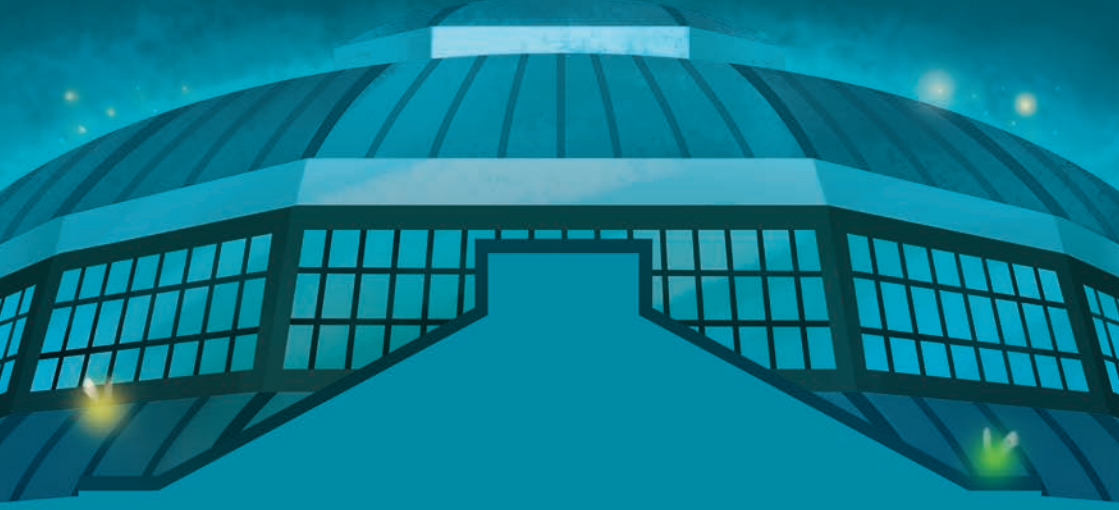
Was nehme ich von heute mit? Was setze ich jetzt um? Habe ich neue Kontakte und/oder neue Ideen bekommen? Was sind meine Highlights?

Qu'est-ce que je retiens d'aujourd'hui ? Qu'est-ce que je vais mettre en pratique maintenant ? Ai-je établi de nouveaux contacts et/ou obtenu de nouvelles idées ? Quels sont mes moments forts ?

More resources

Scannt den Code für mehr Ressourcen.
Scannez le code pour plus de ressources.

Fotocredits / Crédits photos:
Rotondes - Camille Chaussy, Freepik



ORGANISATOREN / ORGANISATEURS

ifen INSTITUT DE FORMATION DE L'ÉDUCATION NATIONALE

Site edupôle,
route de Diekirch
L-7220 Walferdange

Site Terres-Rouges
3 et 5 avenue de la fonte
L-4364 Esch-sur-Alzette

+352 247-75100
info@ifen.lu
www.ifen.lu

LE GOUVERNEMENT DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse

Agence pour le développement de la Qualité dans les secteurs de l'enfance et de la jeunesse
L-2926 Luxembourg

+352 247-65925
secretariat.sdq@men.lu
www.men.lu

PARTNER / PARTENAIRES

ROTONDES
EXPLORATIONS CULTURELLES

3, Place des Rotondes
L-2448 Luxembourg-Bonnevoie
+352 2662 2007

GAME LËTZEBUERG SPILLT !

www.facebook.com/Letzebuergspillt
Instagram: game_on_letz_spillt
gameonletzebuergspillt@gmail.com