

## **DOUZIEME ASSEMBLEE GENERALE DE L'ASSOCIATION**

**LE VENDREDI 22 MARS 2024 A 20h**

**STUDIO LUDOLAB DE L'ASSOCE**

**PROCES-VERBAL**

### **I. BILAN MORAL**

#### **1. Un peu d'histoire...**

Organisme de statut associatif, L'Assoce a été fondée en mars 2012 autour de son premier président et de différents acteurs locaux de la culture ou de l'éducation. Il s'agissait d'opérer une synergie, une mise en réseau de moyens humains et matériels. Aujourd'hui l'organisme recense un public d'un millier d'usagers réguliers avec comme vocation de développer l'action et la réflexion en médiation culturelle par la mise en place de dispositifs originaux. L'Assoce inscrit son activité dans un territoire au profil extrêmement varié du nord-ouest de la capitale, à travers trois types d'actions :

- 1) L'accompagnement des projets des publics sur le territoire, des partenaires et des institutions, la réalisation de diagnostics et d'actions en matière socioéducative ;
- 2) L'organisation d'activités dans ses locaux, où sont menés plusieurs ateliers de loisirs culturels (de type Ludothèque) ; ainsi que de sensibilisation, formation et conception (de type Fablab) ;
- 3) L'organisation d'actions de médiation et de manifestations socioculturelles.

S'il existe beaucoup d'associations dans ces parties de la capitale, peu de structures y proposent des activités culturelles facilement accessibles tandis que l'offre commerciale peine à répondre à la demande sociale.

L'enjeu devient alors celui de la rencontre et du lien. L'Assoce travaille à la frontière, entre proposition culturelle innovante et action socio-éducative, afin de garantir à tous un accès à des ressources de qualité. Il s'agit de développer l'offre de contenus culturels sur le territoire et de favoriser l'accès à des services et des activités spécifiques.

L'Assoce a donc vocation à promouvoir l'accès à la culture sur son territoire d'implantation, à travers une offre de loisirs innovante et non-consumériste. Dans le cadre de son expertise en matière d'ingénierie sociale et de médiation culturelle, de sa capacité à développer des projets avec les partenaires de l'école ou de l'université, un poste de « coordination, recherche et développement » a été mis en place pour évaluer, appuyer, étayer les actions quotidiennes de la structure. C'est le poste de S. Francblu, financé par le Fonds de coopération pour la jeunesse et l'éducation populaire « recherche et développement » (FONJEP RD).

#### **2. L'année écoulée et les perspectives nouvelles**

L'année 2023 aura été marquée par une stabilité nouvelle, permise par l'installation dans de nouveaux locaux, le « studio » du Ludolab ; par la mobilisation de l'équipe opérationnelle ; et par la bonne volonté de membres du CA, véritables supports du projet.

Concrètement le « studio » Ludolab est destiné à trois type d'usage :

- Il est le bureau de l'association et son atelier de création des supports ludopédagogiques, utilisés notamment à la Ludothèque. Il accueille donc les salariés de la structure et leur équipement.

- Il est un espace de conception de projets, de recherches et d'actions en ludopédagogie. Il accueille les partenaires de L'Assoce et ses différents temps de réunion et de préparation.

- Il est un lieu de découverte, de formations et de services numériques à destination du grand public, proposant aux habitants diverses sessions d'initiation aux machines, plusieurs possibilités d'utilisation (ateliers ou impression 3D, découpe numérique, design graphique...), ainsi que des démonstrations et expérimentations publiques.

L'Assoce gère depuis douze ans des activités de promotion de médias culturels, sources de lien et d'innovation sociale – essentiellement à travers sa ludothèque de plein air depuis la fermeture des anciens locaux.

Nous nous inscrivons dans une démarche de promotion du jeu et des outils interactifs en général comme objets culturels, objets de recherche, et objets de création, dans le cadre du dispositif Fonjep Recherche qui est destiné à tisser des liens entre le monde académique, l'univers de la recherche, la pratique de terrain et la proximité avec le public associatif.

Partant du constat que la culture numérique est très inégalement partagée au sein de notre territoire, comme elle l'est dans la société en général, nous avons souhaité développer la dimension « médiation numérique » de notre activité.

Nous partions également du constat de l'absence, dans le 17e arrondissement de Paris, d'un espace de transmission de compétences numériques « douces », d'un espace de partage de savoir-faire (plus que de connaissances), d'un espace qui permette d'accompagner les représentations, démystifier les nouvelles technologies ; tandis que notre démarche de « recherche & développement socioculturel » s'agrémentait d'un recours de plus en plus important aux outils numériques ou aux technologies nouvelles (découpe laser, impression 3D, électronique, programmation...). Nous nous focalisons en effet davantage sur le registre de l'imaginaire, des représentations que sur le développement de compétences techniques ou des connaissances ; cette « littératie » numérique constituant pour nos publics la « porte d'entrée » de cet univers.

### **3. Une orientation stratégique qui se resserre autour des concepts de Ludolab et de Serious Game analogique**

L'évolution de la pratique, mais aussi l'observation des besoins nous ont donc amenés à construire notre action autour des liens entre jeu analogique, compétences douces et littératie numérique.

→ Comment les mécanismes analogiques tels que ceux utilisés dans les jeux de société modernes peuvent-ils aider à comprendre et à évaluer les pratiques et les représentations de notre environnement numérique ?

→ Permettent-ils d'améliorer les compétences littéraires ?

→ Comment les jeux éducatifs et les dispositifs de médiation analogiques peuvent-ils s'inspirer des mécanismes analogiques utilisés dans les jeux de société modernes ?

→ Comment le fait de travailler sur les compétences, les pratiques et les représentations de notre environnement numérique peut aider à construire des modèles utiles pour la conception de jeux modernes.

Or, les opportunités de projets ont fait progressivement converger les différentes dimensions de l'activité de l'association autour d'un concept unificateur, ambitieux et original. Et c'est pour essayer de répondre à ces questions, en s'inscrivant dans la continuité de recherches et d'outils existants dans le monde, que le Ludolab a développé le concept de « serious game analogique ». « Serious game », ou jeu à vocation éducative, sociale ou culturelle. « Analogique », c'est-à-dire physique, tangible, le plus possible débranché et/ou déconnecté : du jeu « de société » au jeu éducatif, mécanique ou scientifique.

La notion de « serious game analogique », ou utilisation du jeu physique, tangible, pour explorer les questions liées au numérique, est un néologisme local. Ceci dit, de nombreux chercheurs ont travaillé ou travaillent sur le « serious game » et l'expression « jeu analogique » est emprunté à la sociologie américaine. D'autres groupes de recherche-action utilisent « l'informatique tangible » ou la « technologie déconnectée ». On parle aussi de « unplugged computer science ». Notre approche est assez similaire à celle développée par nos partenaires de conception que sont Terra Numerica à Sophia Antipolis (<https://terra-numerica.org/>) ou la MMI à Lyon. Cette visibilité donnée nous aura permis, on l'espère, de solliciter l'attention de futurs financeurs.

#### **4. Un objectif financier qui ambitionne la perpétuation des moyens RH (et donc de l'équipe) actuels**

L'Assoce a financé son développement initial en grande partie grâce à des subventions publiques variées, liées aux différents projets qu'elle a portés, mais aussi par la vente de prestations et la participation des usagers. Depuis quelques années, d'autres types de revenus se sont greffés au modèle, dans le cadre d'une gouvernance à même d'articuler l'activité économique et la finalité non lucrative. Elle multiplie les prestations de services auprès de collectivités, écoles, établissements scolaires ou de médiation (comme la Cité des Sciences) afin d'être moins dépendante de ses financeurs publics. La participation des usagers, à travers les cotisations, abonnements, les ventes de consommations ou de produits finis (par exemple : vente des réalisations 3D) complète le budget. L'ambition est de diminuer progressivement la part de subventions tout en augmentant les capacités financières, et d'atteindre un équilibre entre produits de prestations, ressources privées, fonds publics et participation des usagers.

Du côté « forme juridique », L'Assoce a toujours tenu à maintenir un équilibre entre stabilité du projet, responsabilité des dirigeants et ouverture au changement ou à la nouveauté. Avec le temps se sont affirmés deux nécessités :

- le besoin d'une équipe disponible, stable et structurée
- la volonté de garantir aux acteurs-mêmes du projet la capacité décisionnelle.

Depuis plusieurs années elle évolue donc en SCIC-SARL à la gouvernance mixte, intégrant les salariés, les bénéficiaires – habitants – et les partenaires institutionnels.

L'Assemblée Générale du 2 février 2020 (compte-rendu du 2 mars 2020) votait à l'unanimité la modification des statuts par l'ajout d'un Article 21 prenant acte de « *la possibilité d'amender ou modifier les présents statuts dans le but de transformer la structure juridique de l'association en société coopérative, pourra être prise par décision du Conseil d'Administration, réunis en CA ordinaire ou extraordinaire à la demande du Bureau* ».

Le Conseil d'Administration par le procès-verbal du 11 mai 2020 a confié à M. Francblu la mission de mener la transformation de l'association en SCIC et d'en rédiger les nouveaux statuts pour en assurer la future direction.

Cette transformation, qui devrait être effective au 1er janvier 2025, permettra de pérenniser une activité non-concurrentiels pour les autres acteurs locaux et d'assurer le bon fonctionnement de la structure autour des principes suivants :

- un objectif de démocratisation des contenus proposés et d'accessibilité des services
- un fonctionnement démocratique (dirigeants élus, réserves impartageables, principe « 1 associé = 1 voix » quel que soit le nombre de parts détenues)
- une gestion désintéressée (transparence financière, non-redistribution des bénéfices).
- une activité commerciale permettant le développement des projets non-lucratifs (« règle des 4P » : produits, prix, public, publicité différentes du secteur marchand).

Le développement du Fablab, après l'année et demie de « Fablab mobile », autorise de nouvelles perspectives d'activités et de prestations (donc de ressources) pour pérenniser l'équipe autour de son coordinateur.

## II. RAPPORT D'ACTIVITE

### **1. Le Fablab : des activités de préconfiguration du Fablab Mobile à l'installation au Ludolab**

Pour des raisons d'ordre administratives, l'ouverture du nouvel espace a été repoussée à la fin de l'année 2023. Ceci étant, et dans l'attente, c'est surtout au niveau de la ludothèque, et donc en plein air, qu'ont été menées les activités prévues dans notre programmation – il faut le souligner avec un certain succès.

1) entre septembre et décembre 2022, 36 ateliers ont été mis en place ayant accueilli 320 participants

2) entre janvier et octobre 2023, 110 ateliers ayant accueilli au total 700 participants (beaucoup de familles avec enfants, voire très jeunes enfants, beaucoup de papas solo aussi, beaucoup de groupes d'adolescents et des seniors amateurs de "bricolage").

Pourtant, un sérieux coup de frein a été ressenti lorsqu'en août nous avons appris que la CAF ne réitérait pas le financement (2023) que nous avons obtenu en 2022. Il a fallu trouver en interne des stratégies pour « rationaliser » les ressources humaines (par exemple : des animateurs animant seuls les ateliers) ; mais aussi revoir nos choix quant au reste du matériel à acquérir (moins qualitatif qu'espéré), et au renouvellement du consommable (filament d'impression, papiers, cartons, bois pour découpe, pièces de rechange, matériel électronique pour les ateliers...).

Pour ce qui est de l'animation des ateliers, beaucoup de choses différentes ont été mises en place :

- découverte impression 3D via le "stylo 3D"
- impression 3D via modélisation
- découpe numérique pour faire des stickers, des puzzles...
- découpe numérique pour faire de la "spirogami"
- "dessin animé analogique" à l'aide de projecteurs, zootropes...
- électromécanique : construction "DIY" de ventilateurs, de voitures mécaniques, de tirelires électriques, de guitares, de pianos électriques, de photophores électriques...
- un peu de programmation via scratch et de dessin numérique
- « sprintronique » (électronique 100% analogique)
- construction collective d'une machine à transformer les déchets plastiques en filament d'impression 3D (activité toujours en cours)
- activités autour de l'IA : entraînement d'une machine à jouer au morpion, fabrication d'une machine à jouer au jeu de NIM, fabrication individuelle de mini jeux à intelligence artificielle...
- autour des "ordinateurs mécaniques" : création d'une adaptation du Turing Tumble et activités avec
- un peu de cryptographie avec fabrication de modèles d'Enigma, et jeux autour de la cryptographie.

Le constat a été que les participants aimaient se "laisser porter", n'avaient pas forcément d'idée sur l'utilisation qu'ils pouvaient faire de ces différentes techniques/outils.

Nous pensons que la quantité de passants, d'habitants, de visiteurs occasionnels qui se sont impliqués dans ces activités (qu'ils ont parfois découvert le jour même) a atteint des résultats inespérés. Reste maintenant à se servir du "tremplin", de la visibilité qu'a permis ce Fablab mobile auprès d'un nombre considérable de personnes, dont beaucoup n'auraient probablement pas poussé les portes d'un Fablab « d'intérieur ».

Ces dix-huit mois nous ont permis à la fois de nous former, d'essayer tel ou tel atelier, tel ou tel dispositif avec le public, de tester des scénarios pédagogiques, et de sensibiliser ce public à des activités ou des outils dont ils n'ont parfois pas entendu parlé ; c'est-à-dire de communiquer sur

les activités mise en place au local à partir de novembre 2023 – informer sur le lieu, et promouvoir notre conception du « serious game analogique » de façon inespérée.

Depuis l'ouverture du studio le 21 novembre 2023, la programmation au local est en train de se stabiliser, en intérieur, autour de temps gratuits et ouverts aux publics, en plus des différentes prestations ponctuelles que nous avons programmé pour les différents partenaires.

### **« Le numérique à portée de corps » le vendredi après-midi**

Il s'agit de concevoir plusieurs dispositifs artistico-interactifs qui font la part belle à l'expérimentation grandeur nature et de mettre en place démonstrations publiques, indoor et outdoor :

Dans le cadre du Fonds pour le partage de la culture scientifique à Paris, le Ludolab de l'Assoce développe ces nouveaux dispositifs et invite tous les vendredis le public à venir assister à la conception, à la production et à l'expérimentation de ces "serious games analogiques" :

- Piano électronique géant et coopératif orchestré par le mouvement du corps de participants
- Une expérience interactive utilisant un controller alternatif réalisé sur place, combinant projection numérique et dessin analogique, un voyage physique et virtuel dans un monde imaginé par les participants.
- L'utilisation-démonstration de deux "machines" totalement mécaniques destinées à simuler un adversaire artificiel, pour le jeu de Morpion et le jeu de Nim, adversaire capable d'apprendre de ses erreurs partie après partie.
- L'utilisation de la version géante du Turing Tumble du Ludolab pour des challenges grandeur nature coopératifs ou par équipes afin de simuler les opérations qui se déroulent à l'intérieur d'un ordinateur.

### **« Upcycling 3D »**

Il s'agit de la conception collective de la machine « à recycler le plastique » sous forme de chantier participatif, et des activités autour de la 3D pour valoriser cette machine. Cette machine est en effet destinée à recycler les chutes de plastique d'impression ainsi que le plastique de consommation courante pour en tirer du nouveau filament d'impression 3D. La machine à recycler le plastique du Fablab de l'Assoce permet de transformer les bouteilles en plastique usées en filament d'impression 3D.

Créée à partir d'un concept de Reiten Cheng, la machine est imprimée et assemblée au Fablab avec la participation du public.

### **Les « afterworks » ou « afterschool » jeux au local**

En outre, tous les mercredis, des après-midis familiaux, ainsi que les jeudis des sessions gros jeux ont été mises en place au Fablab, dans la continuité des soirées qui avaient lieu quatre fois par semaine au Bocal et des « Board Game Afternoons » mis en place au centre Mado Robin. En accès libre pour le moment, il s'agit de jeux épiques et immersifs qui s'adressent aux passionnés,

en général des adhérents de l'association ou des bénévoles qui se rencontrent et se fédèrent de la sorte.

C'est le programme qui courra jusqu'à l'été 2024. Il est beaucoup trop tôt pour quantifier le public qui fréquente les différents créneaux au local puisque les activités sont en cours de développement. Certaines commencent à prendre leur rythme de croisière depuis quelques semaines seulement. On peut simplement constater que toutes les personnes qui ont mis le pied à l'intérieur sont :

- Soit des réguliers de MLK
- Soit des anciens adhérents du Bocal rue Marcadet

En fait, le visage des personnes qui commencent à fréquenter le local est à l'image exacte du public qui nous fréquente depuis 5 ans.

## **2. La ludothèque du Parc Martin Luther King**

Avec plus de 660h d'ouverture en 2023, la ludothèque reste un projet inséparable de la stratégie socioculturelle de l'association. La moyenne de fréquentation en 2023 a été de 110 personnes par jour d'ouverture et près de 15000 visites sur l'année. L'espace est organisé autour de quatre pôles identifiés grâce notamment aux tentes. Ces espaces sont des repères à la fois pour les médiateurs qui les organisent et le public qui en profite :

- 1) Un espace petite enfance qui fonctionnent très bien auprès des moins de six ans et de leur famille, consacré au jeu de construction et à la lecture.
- 2) Un espace jeux de société. Nous réussissons à toucher des adolescents, ainsi que des couples ou des adultes qui jouent à des jeux de société pendant que leurs enfants sont aux jeux de construction... Nous réussissons à mettre en place des jeux dits "initiés" et nous avons de plus en plus de joueurs capables de rester tout l'après-midi à une table.
- 3) Un espace jeux géants très attractif auprès des adultes et des plus jeunes, que nous enrichissons chaque année de nouveaux jeux (réalisés par nos soins) et de jeux d'adresse

### **Fréquentation**

Nous constatons la fréquentation d'un public extrêmement varié, probablement du fait de l'usage du Parc par toutes les populations du 17e et d'au-delà, comme nous l'avons toujours valorisé. Doit également jouer un rôle l'emplacement de la ludothèque, au centre des nouvelles résidences du parc et en « porte d'entrée » du quartier de veille active. Nous avons défendu la vision d'un dispositif s'adressant « non spécifiquement aux enfants », mais à « toute la famille » et c'est avec satisfaction que nous constatons que de jeunes couples, des personnes âgées ou des adolescents fréquentent notre espace pour des raisons, des activités différentes, toutes légitimes. Le public arrive massivement à partir de 16h et à la fermeture nous avons en moyenne 110,7 visites tous les jours. Au vu de ces effectifs, nous avons posé diverses affiches dans le parc, avec les horaires d'ouverture que nous avons réajustés ainsi : de 13h (hiver), 14h (printemps,

automne) ou 15h (été) à la fermeture du parc (les nocturnes jusqu'à 21h l'été ont été un succès). Nous avons opté pour un calendrier plus régulier centré sur les mercredis, samedis et dimanches tout au long de l'année, avec quelques périodes d'ouverture exceptionnelle.

### **Evaluation et implication des familles**

Des passerelles se sont créées entre le Bocal, notre ludothèque rue Marcadet fermée fin 2020, la Ludothèque citoyenne et le studio dont le Fablab mobile a constitué la préconfiguration en plein air. Mis à part les débuts d'après-midi, relativement calmes, le public est largement au rendez-vous en fin de journée, et c'est l'occasion, si l'on peut dire, de "voir tout le quartier". Il s'agit aussi de rencontrer et de fidéliser des personnes que l'on apprend à connaître au fil du temps. Nous bénéficions peut-être d'un emplacement privilégié, loin du bruit et de la pollution. L'espace, comme l'équipe, est « adopté » par les habitants de tous les quartiers de l'arrondissement. L'évaluation est tenue à jour par un registre d'effectifs recensant les participants heure par heure, ainsi que les espaces déployés pour chaque jour en fonction de la demande et de la météo. Il y a lieu de penser que la structure est identifiée par les habitants comme LA ludothèque du 17<sup>e</sup>.

### **Effets éducatifs identifiés**

C'est un véritable accompagnement à la parentalité que nous avons pu proposer à certains publics en rupture de lien avec leurs enfants. Le jeu, la communication que suppose cet outil, la responsabilité parentale (que nous sollicitons), a souvent été l'occasion pour eux de prendre en main le relationnel familial.

En cinq ans, le public a découvert, compris, accepté, intégré le fonctionnement (jeux en accès libre d'un côté, systèmes de prêt de l'autre) et la proposition spécifique de L'Assoce (manière d'écouter, de conseiller, de guider, d'expliquer pour le bonheur de tous). La ludothèque s'est affirmée comme l'opportunité de loisir culturel « non spécifiquement » réservée aux enfants, mais mettant en jeu un univers partagé, toujours innovant, et permettant de vivre une expérience particulière... Aujourd'hui, c'est tout un quartier qui devient « expert » en jeux de société modernes.

### **Problématiques et perspectives d'évolution**

Deux problématiques majeures ont été identifiées au cours de l'année. La première est le manque d'espaces de stockage étant donné le volume de matériel devant être utilisé chaque jour, mais différent en fonction des périodes (par exemple, les barnums sont indispensables en été et en hiver, moins au printemps ; comme le matériel sportif ; alors que le jeu de société est moins utilisé de novembre à avril). La nécessité de transférer, de charger et de décharger le matériel en fonction des périodes avec aussi peu de personnel que les années précédentes nous a amené à envisager l'acquisition d'un second container (petit), destiné à stocker le matériel "d'appoint", afin de bénéficier, hiver comme été, d'un container (grand) prêt à permettre l'accueil du public même en cas de pluie. La seconde problématique rencontrée a été celle d'une attitude parfois "consommériste", passive, voire même en certains cas antipathique de certains accompagnateurs de tout-petits, notamment le mercredi, ayant rendu très difficile la gestion des espaces réservés aux plus jeunes. Ces situations ont été signalées aux financeurs et la seule solution, commune



aux deux problématiques, a été dans un premier temps de réduire la place prise (au propre comme au figuré) par les jeux de construction et d'imitation, et de permettre aux familles des tout-petits de se tourner davantage vers le jeu de règles, adapté aux plus jeunes et permettant un véritable partage d'activité. Ceci étant, avec l'ouverture du nouveau local et donc la possibilité de stocker du matériel à proximité, après discussion avec la Ville mais aussi avec les familles, il a été choisi de réintroduire progressivement un certain nombre de jeux et d'espaces permettant aux plus jeunes de jouer, lire, construire "entre eux", avec une organisation facilitant la manutention et adaptée aux ressources.

Dernier point, le Fablab mobile n'ayant donc pas bénéficié d'un budget distinct, il sera uniquement localisé au studio en 2024.

### **3. Les prestations : la recherche-action et les interventions auprès des partenaires**

La continuité du projet prend appui sur un certain nombre de dispositifs qui ont été créés, expérimentés, évalués durant ces derniers mois. Toujours avec cette optique de « serious game analogique », ou comment des dispositifs, outils, activités, jeux débranchés et/ou déconnectés peuvent nous aider à développer des compétences transversales et une culture numérique, nous comptons toujours utiliser, et mettre à disposition de nos partenaires, plusieurs de ces créations ludiques et interactives :

- un MENACE (matchbox educable nought & crosses engine) : machine de bois et de carton permettant de jouer seul au morpion (contre la machine)
- un Turing Tumble "grandeur nature" ou ordinateur mécanique qui permet à différents utilisateurs (ou équipes) de réaliser des défis algorithmiques sans le savoir
- une Intelligence Artificielle mécanique qui "apprend à jouer" aux jeux de NIM
- mais aussi la machine à recycler le plastique ou d'autres qui sont en cours de développement.

Nous sommes prêts à faire visiter nos locaux (et éventuellement à nous déplacer) pour présenter ces dispositifs qui sont très simples d'utilisation, et permettent de solliciter beaucoup d'intérêt chez les publics-utilisateurs. Divers textes et articles sont en cours de publication, d'autres sont accessibles sur notre site, mais nous croyons en la force du tangible, et « essayer » nous semble la voie royale pour « comprendre ».

Beaucoup d'interventions ont eu lieu toute l'année dans des établissements partenaires : une médiathèque, un autre fablab (Cité des Sciences), une demi-douzaine d'écoles et un collège (Mallarmé), entre autres interventions autour de la culture ludique et/ou scientifique chez de nombreux établissements scolaires ou universitaires, centres d'animation, bibliothèques, associations d'habitants...

***Le Rapport d'activité 2023 est présenté pour approbation par l'Assemblée Générale.***

***Aucune voix contre, aucune voix nulle. Le Rapport d'activité 2023 est approuvé.***

## 1. Compte de résultat et bilan comptable

### Compte de résultats 2023

	FABLAB	LUDO.	PERISCO	PRESTA.	DU LV17	TOTAL		FABLAB	LUDO.	PERISCO	PRESTA.	DU LV17	TOTAL
604 Achats de prestations	-144	-397	-17	-81	-249	-888	705 Etudes	0	0	0	936	0	936
6063 Equipement et fournitures	-2890	-3647	-70	-455	0	-7061	706 Produits de prestations	0	0	0	3204	7308	10512
6068 Achats autres	-135	-198	-8	-349	0	-691	708 Produits des activités annexes	0	0	0	1356	0	1356
613 Locations	-772	-2133	-91	-373	0	-3369	741 Fonjep Recherche	3256	8997	385	1575	0	14214
616 Assurance	-27	-75	-3	-13	0	-119	744 Subventions Ville	500	20000	0	0	0	20500
622 Intermédiaires et honoraires	0	0	0	0	-2059	-2059	7452 Subventions CAF	0	3569	0	0	1500	5069
623 Publicité et communication	-48	-166	-6	-50	0	-270	748 ASP	1264	3493	150	611	0	5518
625 Déplacements	-74	-204	-9	-2563	0	-2849	754 Dotations	4705	291	12	51	0	5060
627 Services bancaires	-33	-92	-4	-16	0	-146	76 Produits financiers	155	428	18	75	0	675
641 Rémunérations	-10145	-28030	-1200	-4906	0	-44281	78 Reprise sur amortissement (CAF 202	0	10000	0	0	0	10000
645 Charges sociales	-4089	-11299	-484	-1978	-1031	-18881							0
647 Autres charges de personnel	-383	-323	-2279	-157	-2500	-5643							0
658 Indemnités de service civique	-388	-1073	-46	-188	-32	-1727							0
69 Dotations aux provisions et amortissem	-1220	-3370	-144	-590	0	-5325							0
						0							
<b>Total charges</b>	<b>-20349</b>	<b>-51008</b>	<b>-4362</b>	<b>-11720</b>	<b>-5871</b>	<b>-93309</b>	<b>Total produits</b>	<b>9881</b>	<b>46778</b>	<b>565</b>	<b>7808</b>	<b>8808</b>	<b>73841</b>
							<b>Résultat</b>	<b>-10468</b>	<b>-4230</b>	<b>-3797</b>	<b>-3912</b>	<b>2937</b>	<b>-19468,8</b>
							Report à nouveau 2022	34260	4859	9278	0	-2937	35459
							TOTAL placements + disponibilités	23792	629	5481	-3912	0	25990
							Report à nouveau 2023	23792	629		1570	0	25990

### Bilan comptable au 31/12/2023

BILAN							
	2 021	2 022	2023		2 021	2 022	2 023
Actif	Net	Net	Net	Passif			
<b>Actif immobilisé</b>				<b>Capitaux propres</b>			
Immobilisations incorporelles				Capital			
Immobilisations corporelles	1 304	0	0	Réserves	25 393	40 010	45 459
Immobilisations financières				Résultat	14 617	-4 550	-19 468
				Subvention d'investissements			
<b>Total Actif immobilisé</b>	<b>1 304</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>Total Capitaux propres</b>	<b>40 010</b>	<b>35 459</b>	<b>25 991</b>
				<b>Provisions risques et charges</b>	<b>1 304</b>	<b>10 000</b>	<b>5 325</b>
<b>Actif circulant</b>				<b>Dettes</b>			
Stock Matieres premieres				Emprunts auprès établissements crédit (1)			
Stock Marchandises				Emprunts et dettes divers et compte associé			
Créances clients et comptes rattachés				Dettes Fournisseurs et personnel			
Autres créances hors exploitation				Dettes fiscales et soc (organismes sociaux)			
VMP (valeur mobiliere de placement)	20 029	18 744	16 095	Dettes immobilisations			
Disponibilités	19 980	16 716	9 896	Avances et acompte reçu			
Charges constatées d'avance		10 000	5 325				
Avance versée							
<b>Total Actif circulant</b>	<b>40 010</b>	<b>45 459</b>	<b>31 316</b>	<b>Total Dettes</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Total Actif</b>	<b>41 313</b>	<b>45 459</b>	<b>31 316</b>	<b>Total Passif</b>	<b>41 313</b>	<b>45 459</b>	<b>31 316</b>
Ecart actif passif		0	0				
Effets escomptés non échus				Dettes à moins d'1 an			
				Concours bancaire			

**Le Bilan et Compte de Résultats 2023 sont présentés pour approbation par l'Assemblée Générale. Aucune voix contre, aucune voix nulle.**

**Le Bilan et Compte de Résultats 2023 sont approuvés.**

## 2. L'activité à la rentrée 2024

Deux des autres membres fondateurs interviennent aujourd'hui comme prestataires ou vacataires. Deux des anciens volontaires de service civique se sont vus proposés un contrat de Médiateur Ludique et Numérique à temps partiel. Il existe donc autour de S. Francblu une ossature d'environ 2,5 ETP, dont la géométrie est à la fois souple et pérenne, complétée par 1 à 1,5 ETP de volontaires de service civique et/ou stagiaires pour chaque période.

Avec ces ressources humaines stabilisées, notamment en vertu de notre nouvel agrément d'accueil de volontaires service civiques (dont un volontaire étranger), il s'agit de permettre dès la rentrée 2024 l'ouverture de notre structure du mardi au dimanche, de 14h à 20h.

Il s'agit de donner une nouvelle impulsion au Fablab en proposant, en plus des activités à destination des groupes et collectivités (beaucoup de prestations sont en cours d'élaboration, notamment avec des lycées technologiques), des sessions réservées aux projets locaux, individuels ou collectifs, à même de réunir et faire collaborer les habitants.

Et si l'objectif est l'ouverture de nouveaux créneaux hebdomadaires, aux horaires auxquels nous avons la capacité de toucher les publics (soit : fin d'après-midi/début de soirée, ou « afterwork/afterschool »), nous souhaitons garantir une permanence toute la semaine, par exemple pour accueillir les adhérents qui viennent emprunter ou rendre des jeux pendant les heures de préparation en back-office de l'équipe opérationnelle – c'est le dispositif que nous nommons le « ludéoclub ».

## **Open lab**

Sous ce terme nous regroupons les activités liées aux différents créneaux de la semaine au Fablab. Du bricolage à la programmation d'instruments électroniques, de la réparation à la conception en 3D d'éléments de la vie courante, il s'agit de permettre la rencontre entre les porteurs d'idées de tous horizons et le partage des compétences entre habitants, expérimentés ou moins expérimentés.

Il s'agit de toucher en priorité trois types de publics :

- Un public physiquement empêché (handicap moteur ou handicap sensoriel, malvoyants, vivant à proximité directe), notamment à travers la co-conception, c'est-à-dire réalisation participative d'une machine BrailleRap avec les outils du fablab, permettant aux publics de construire avec l'équipe opérationnelle un outil qui sera en lui-même plein de potentialité. Il s'agit d'une embosseuse dont les fichiers sont en open-source et qui est destinée à « traduire » en braille des textes entrés dans n'importe quelle langue, à imprimer en relief des plans ou encore des dessins effectués sur ordinateur, scannés. L'intérêt est de permettre aux publics de participer à la conception (modélisation, impression 3D, assemblage électronique) d'une machine qui sera ensuite mise à disposition des différents partenaires qui pourraient en faire la demande (voir : [www.braillerap.org](http://www.braillerap.org)). Cette démarche s'appuie sur notre expérimentation « Upcycling 3D », projet lauréat du Budget participatif écologique Ile-de-France.
- Un public de « nouveaux » retraités, pour qui les techniques du Fablab sont encore largement un mystère mais l'occasion unique d'exercer, de maintenir et de partager des compétences techniques...
- Un public d'adultes en cours d'insertion professionnelle, pour qui le Fablab constitue une opportunité pour expérimenter, se former à de nouveaux outils, ou même monter des projets personnels.

L'impact du projet est attendu à plusieurs niveaux :

*Insertion professionnelle/Emploi* : Formation par la pratique à de nouvelles techniques et technologies, dans une optique d'implication des habitants dans des démarches de projet.

*Consommation responsable* : La consommation responsable est au cœur de la « philosophie » des Fablabs, notamment à travers l'idée du « faire soi-même », la logique de réparation et de réutilisation à travers la compréhension du fonctionnement des appareils qui nous entourent – au détriment de leur « consommation ». L'objectif aujourd'hui est de sensibiliser le public à une approche réflexive des technologies numériques en général et de permettre aux personnes de se positionner davantage en tant qu'acteurs qu'en tant que consommateurs.

*Éducation/Formation/Culture* : Nous émettons l'hypothèse qu'une didactique ludique peut contribuer à une meilleure compréhension des problématiques contemporaines en démystifiant l'innovation scientifique grâce à la dimension interactive. La transmission, la démonstration, le toucher et le jeu avec des dispositifs analogiques permettent une compréhension plus profonde de notre environnement technologique.

## La Ludothèque

Celle-ci entamera sa sixième saison. Etant donné les problématiques liées au mercredi, elle restera ouverte le plus possible pour les familles, soit les samedis et dimanches toute l'année ; ainsi que les mercredis durant la période dite « d'été » c'est-à-dire, modulo les horaires d'ouverture du Parc et les conditions météo, des vacances de printemps jusqu'aux vacances de la Toussaint.

Deux sessions hebdomadaires de jeu « encadré », jeu de rôle, d'enquête ou jeu de plateau narratif seront « masteurisées » par l'équipe opérationnelle pour un partage, immersif et expérimenté, autour des créations ludiques les plus intéressantes du moment.

## Synthèse de l'organisation de L'Assoce à partir de mi-2024

A PARTIR DE LA RENTRÉE	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
14h-18h	Travail en « back-office »	Travail en « back-office »	Travail en « back-office »	Travail en « back-office »	MLK	MLK
18h-20h et +	<b>Open lab :</b> Electronique & programmes	<b>Open lab :</b> Modélisation et impression 3D	<b>Activité adultes :</b> Roleplaying game afterwork	<b>Open lab :</b> Stop motion et animation multimédia	<b>Activité en famille :</b> Boardgame afterschool	Travail en « back-office »
A PARTIR DE L'ÉTÉ 2025	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
14h-18h	Travail en « back-office »	MLK	Travail en « back-office »	Travail en « back-office »	MLK	MLK
18h-20h et +	<b>Open lab :</b> Electronique & programmes	MLK	<b>Activité adultes :</b> Roleplaying game afterwork	<b>Open lab :</b> Stop motion et animation multimédia	MLK	MLK

### 3. Budget 2024

Le budget 2024 est donc pensé pour maintenir l'équipe actuelle. Il faudra compter sur plusieurs appels à projets de moyen terme qui permettront de financer ces postes (par exemple : Partage de la culture scientifique à Paris, Recherche-crédation en arts visuels, GIS Jeu & société, Budget participatif régional Handicap...). Cette recherche de fonds est vitale pour la structure. Mais il faudra aussi compter sur l'accroissement des ressources privées :

- Les prestations à destination des écoles, collèges, bibliothèques, établissements de formations, associations et autres partenaires
- La participation des publics. Entre les cotisations et les ventes (boissons, goûters), nous devons d'atteindre 10% du budget dont l'origine vient des bénéficiaires eux-mêmes.

Perdre le financement CAF pour l'activité Fablab nous a donc amené à réfléchir à notre politique tarifaire pour 2024 : après dix mois de sensibilisation (novembre 2023 à août 2024), la participation aux activités au studio seront réservées aux adhérents. A la rentrée 2024, l'adhésion sera demandée pour toute personne s'inscrivant aux activités du soir. Mais il est parfois difficile de s'engager, raison pour laquelle la cotisation pourra être mensuelle, comme elle l'est actuellement pour le prêt de jeux « à emporter ». Ainsi il sera possible de régler à l'année 60€ ou de régler mensuellement 5€ comme aujourd'hui. Cette adhésion permet toujours d'emprunter des jeux, mais aussi de participer aux différentes activités au programme. En plus d'être démocratique et de représenter une fraction minime des coûts réels, ce tarif permet aux personnes qui « lâchent le projet », ou simplement ne veulent plus participer au bout de quelques mois, de résilier leur cotisation mensuelle.

Le Budget 2024 est une fois de plus de type « analytique » et propose donc une répartition des charges et produits en trois domaines d'activité : la ludothèque et toute l'activité ludique ; le « fablab », ce qui recouvre les projets spécifiques mais aussi les activités « open lab » ; et enfin les prestations réalisées à l'extérieur, ou les projets de recherche-action financés ou payés par des partenaires académiques. La quote-part pour chaque domaine (ou règle d'imputation des dépenses et ressources communes à différents projets) est calculée en fonction des quantités de RH (heures de travail total) pour chacun de ces domaines. Il est lié au planning général de l'équipe et peut être ajusté en fonction du réel.

Nature	FABLAB	LUDOTHEQUE	RECH. ACTION	TOTAL CHARGES	Nature	FABLAB	LUDOTHEQUE	RECH. ACTION	TOTAL PRODUITS
					0,00%				
604 Achats de prestations	0	0	0	0	705 Etudes			1000	1000
6061 Fournitures non stockables	377	397	226	1000	706 Produits de prestations			10000	10000
6063 Equipement et fournitures	1885	1986	1128	5000	707 Ventes de marchandises (consommations)	1000	1000		2000
6068 Achats autres	377	397	226	1000	708 Produits des activités annexes (locations)	2000		2000	4000
613 Locations	10369	10924	6207	27500	744 Subventions Ville DFPE		20000		20000
616 Assurance	189	199	113	500	744 Subventions Ville DAE	12500			12500
622 Intermédiaires et honoraires	0	0	0	0	744 Subventions FDVA	12500			12500
623 Publicité et communication	151	159	90	400	7452 Subventions CAF 2023 + 2024		9000		9000
625 Déplacements	189	199	113	500	741 Subventions Etat Fonjep Recherche	4800	4800	4800	14400
627 Services bancaires	75	79	45	200	748 ASP (Contrat pro et services civiques)	567	567	567	1700
641 Rémunérations brutes	19607	20657	11736	52000	754 Dotations (IDF/FAL M17)	3000	3000	3000	9000
645 Charges sociales	3771	3972	2257	10000	756 Cotisations/abonnements	1000	1000	1000	3000
647 Autres charges de personnel	151	159	90	400					
658 Indemnités de service civique	226	238	135	600	Quote-part	37,7%	39,7%	22,6%	100,0%
<b>Total charges</b>	<b>37367</b>	<b>39367</b>	<b>22367</b>	<b>99100</b>	<b>Total produits</b>	<b>37367</b>	<b>39367</b>	<b>22367</b>	<b>99100</b>
					Résultat	0	0	0	0

**Le Budget Prévisionnel est proposé pour approbation. Aucune voix contre, aucune voix nulle. Le Budget Prévisionnel présenté est adopté pour 2024.**

## IV. MOTIONS SOUMISES AU VOTE DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE

### 1. Les représentants des adhérents

Le CA représente les adhérents car il est considéré, par ceux qui l'élisent, comme facilitant la gestion de l'association par l'équipe opérationnelle. Il élit à son tour le Bureau qui propose un regard extérieur et bienveillant sur le travail de l'équipe, et un retour en tant qu'utilisateur. Être administrateur du Bureau constitue un mandat bénévole qui ne peut être assumé par des acteurs qui directement ou indirectement tirent profit du fonctionnement de l'association.

Le prochain Bureau devra entre autres statuer sur les points suivants :

- L'enregistrement de l'adresse du local comme siège social de L'Assoce
- La transformation du nom de L'Assoce (ou du nom du local, à déterminer) dans le but de perpétuer la mémoire de Marceau Guinet, jeune adhérent décédé en 2022.
- Le renouvellement du pouvoir de signature confié à S. Francblu
- La transformation en cours de L'Assoce en SCIC, transformation votée en AG 2020. Il faudra déterminer la manière dont pourront adhérer les futurs sociétaires à la proposition de statuts en cours et lancer la levée des souscriptions.

### 2. Renouvellement du CA

Emilie NIVERD, présidente sortante, se présente en Conseil d'administration.

Nicole KASZEMACHER, trésorière sortante, se présente en Conseil d'administration.

Daniel MACRE, vice-président sortant, se présente en Conseil d'administration.

Aysel BUDAK, secrétaire sortante, se présente en Conseil d'administration.

Aucune voix contre, aucune voix nulle.

Le Conseil d'Administration 2023 est reconduit pour l'exercice 2024.

La séance est levée à 22h15.

Certifié conforme le 26 / 04 / 2024

Par Emilie NIVERD, présidente sortante, élue au CA

Par Samuel FRANCBLU, directeur technique

*Niverd*

*Francblu*

