

La Maison des Jeux de Nantes

Projet associatif

Juin 2011

1 Introduction

Ce document présente le projet associatif de la Maison des Jeux de Nantes revu en 2011. Il décrit les objectifs opérationnels et de développement de l'association selon deux axes complémentaires développés dans les chapitres suivants :

- la Compagnie de Jeux
- le Centre Ressources

Au préalable, des objectifs généraux sont exposés dans cette introduction.

1.1 Public visé

L'association a vocation à s'adresser à tous les publics :

De façon directe envers les individus, accueillis par l'équipe salariée. Dans les locaux, ils peuvent utiliser les installations ludiques, le fond de documentation. Ils peuvent également obtenir divers renseignements sur les activités de la Maison des Jeux et de ses membres.

De façon indirecte au travers des porteurs de projets, que ce soit :

- Des entités (collectivités territoriales, associations, établissements publics, ...) dont le jeu n'est pas nécessairement la raison d'être mais qui incluent les pratiques ludiques dans leur activité.
- Des groupes de joueurs, organisés en association, qui contribuent au projet de la Maison des Jeux et/ou utilisent les locaux.
- Cette seconde manière est celle privilégiée par la Maison des Jeux : travailler à l'extérieur de ses locaux, et toucher indirectement le public des entités qui la sollicitent.

1.2 Communication

L'association met en œuvre des moyens adaptés de communication envers les publics qu'elle côtoie :

- sur son projet associatif,
- sur son fonctionnement,
- sur les événements qu'elle organise en partenariat,
- sur les prestations offertes à ses adhérents.

Lors d'animation à destination du public, dans les locaux ou à l'extérieur, ses salariés et membres sont amenés à fournir des informations d'ordre général sur l'association (objectifs, composition, activités, ...).

1.3 Missions de service public

L'association propose des conventions d'objectifs avec des collectivités publiques dans le cadre de ses missions de service public, en adéquation avec ses valeurs d'éducation populaire et ses volontés de développement.

1.4 Participation à un réseau ludique

L'association participe aux réseaux régionaux ou nationaux et d'échange sur les pratiques, la culture ludique et l'éducation populaire.

2 La compagnie de jeu

2.1 Objectifs

La compagnie de jeu vise à créer et développer une culture ludique en allant directement à la rencontre des publics dans les divers lieux de leur vie quotidienne.

2.2 Sensibiliser et initier

La compagnie de jeu se positionne comme un premier contact avec le jeu. Pour cela, elle sort des murs du lieu Maison des jeux pour se rendre dans des espaces où l'on ne s'attend pas à trouver du jeu (comme les galeries commerciales, les bars, etc.). Elle met en place des espaces attractifs permettant de capter l'intérêt des joueurs. L'animateur est là pour servir de lien entre le visiteur et l'espace de jeu.

Elle présente les différentes formes de jeux : les jeux de bois, les jeux traditionnels, les jeux de société, les jeux à rôles, les jeux d'extérieurs

Elle propose des espaces variés et adaptés à chaque public et à chaque lieu. La compagnie de jeu sait s'adapter aux besoins de l'organisateur. Pour cela, elle travaille en concertation avec lui pour définir ses attentes, le type de public et présenter les différents espaces. Elle peut créer de nouveaux espaces de jeux et/ou réutiliser des espaces déjà existant. Cette flexibilité peut se faire tant au niveau de la taille de l'espace de jeu que de son contenu.

2.3 Interroger le joueur sur sa pratique ludique et développer son esprit critique sur le jeu

La compagnie de jeu accompagne le joueur dans la découverte d'une nouvelle pratique ou dans le perfectionnement de celle-ci. Elle crée, provoque et accompagne une certaine culture du jeu. En parallèle des espaces de jeu, les animateurs créent les conditions favorables à l'expression de ressenti et d'analyse des joueurs sur leur pratique (« A quoi j'ai joué ? », « Qu'est ce que j'ai ressenti ? », « Pourquoi j'ai aimé ? », etc.).

L'accompagnement ludique peut s'inscrire dans la durée avec la mise en place de suivis de projet dans les écoles, les collèges, le théâtre universitaire. Elle instaure également des espaces à destination de différentes générations, permettant d'accompagner le joueur dans le développement de sa pratique ludique.

2.4 Permettre la visibilité du jeu et la reconnaissance du monde ludique

La compagnie de jeu se positionne comme un des acteurs du monde du jeu. Elle permet d'intégrer les pratique ludiques parmi les pratiques culturelles et ce pour tout les publics.

Elle crée, développe et participe à des manifestations ludiques (festivals de jeux, fête du jeu, etc...). Elle touche ainsi des personnes joueuses. Elle institutionnalise le jeu comme un moteur d'événement et de rassemblement.

Elle introduit le jeu dans des espaces et des moments considéré comme non ludiques. Elle intervient dans des événements, collèges, fêtes, écoles, bars, etc.). Elle touche des publics non-joueurs et néophytes.

Elle propose des espaces de jeux attirant et réfléchis : elle crée l'envie de jouer, stimule la réflexion sur la pratique du jeu, montre la diversité ludique et crée de nouvelles sensations de jeu

Elle met à disposition des informations sur le monde ludique. Elle communique sur les actions de la Maison des Jeux, sur les actions de ses partenaires et celles des membres du réseau ludique du Centre de Ressources.

2.5 Les Moyens

2.5.1 Un stock de jeux

Le stock de jeu illustre la diversité ludique : jeux en bois, jeux de société, jeux à rôles, jeux traditionnels, etc.

Il est entretenu (réparation, pièces détachées) et enrichit en fonction des nouveautés et des besoins des animations.

2.5.2 Création d'espace de jeux

La compagnie de jeu recherche et expérimente de nouvelles pratiques ludiques et de nouvelles sensations de jeu. Pour cela, elle crée de nouveaux aménagements ou des mises en jeux différentes. Ces expérimentations peuvent être ponctuelles, réutilisables, abandonnées ou transmises au centre de ressource.

2.5.3 Des animateurs formés

La compagnie de jeu s'appuie sur un réseau d'animateurs (salariés, stagiaires, adhérents) ayant une bonne connaissance des espace de jeu, de l'accompagnement du public et de la mise en jeu.

2.5.4 Un réseau de partenaires institutionnels et ludiques

La compagnie de jeu s'appuie sur :

- des associations (adhérentes ou non à la Maison des jeux),
- des personnes ressources,
- d'autres lieux ressources (ludothèques, maisons de quartiers),
- collectivités locales,
- professionnels du jeu (éditeurs, magasins, etc.).

3 Centre ressources

3.1 Ressources immatérielles – expertise

3.1.1 Constitution et entretien du réseau ludique

Le centre ressources a pour mission de répertorier les acteurs du monde du jeu (collectivités locales, associations, ludothèques, etc.).

Utilisant cette base établie, le centre ressource met en réseau les différents acteurs et les porteurs de projets, principalement à l'échelle du département. Ceux-ci ayant ainsi accès à la cartographie des compétences et activités des différents acteurs ludiques du territoire.

Enfin, une des mission du centre ressources est d'entretenir ce réseau, de façon à ce qu'il reste efficient et efficace.

3.1.2 Conseil, Accompagnement et Formation

La Maison des Jeux a pour objectif d'accompagner la naissance et le développement de projets ludiques en les aidant à trouver les bons partenaires, en leur expliquant les démarches à suivre, en les guidant dans leur recherche de financement, ... et surtout en leur donnant les clés qui leur permettront de devenir autonomes.

Pour cela, la Maison des Jeux met en place les actions suivantes :

- Les entretiens individuels
- Les journées pédagogiques
- Les formations organisées en partenariat avec des organismes de formation
- L'intervention dans des formations extérieures

- L'organisation de « rencontres », séminaires, colloques, conférences

Entretiens individuels

Les entretiens individuels avec les porteurs de projets permettent d'évaluer et de comprendre leur demande et leur projet, de façon à les orienter vers des personnes ressources, leur indiquer les démarches à suivre et/ou les accompagner, selon la nature de leur projet.

Journées pédagogiques

Les journées pédagogiques, organisées par la Maison des Jeux, sont l'occasion de rassembler des utilisateurs du jeu autour d'un thème ou d'une action. Elles sont l'occasion de réfléchir autour de pratiques ludiques et permettent l'échange entre des acteurs aux intérêts communs.

Formations organisées en partenariat avec des organismes de formation

A l'initiative de la Maison des Jeux ou à la demande d'organismes de formation, l'association peut mettre en place des formations ciblées, en faisant intervenir des formateurs extérieurs dans ses locaux.

Intervention dans des formations extérieures

Afin de faire partager leur savoir faire et compétences, les salariés et membres de la Maison des Jeux, peuvent être amenés à intervenir dans des formations organisées par des organismes tiers.

Organisation de « rencontres », séminaires, colloques, conférences

La Maison des Jeux peut également être organisatrice de rencontres, à plus large échelle, ayant trait aux intérêts premiers de l'association de façon à promouvoir le jeu et ses pratiques sous toutes leurs formes. Ces temps de rencontre, d'échange et de réflexion s'adressent à des publics divers : adhérents, bénévoles, professionnels.

3.1.3 Capitalisation des expériences de la Compagnie de jeux

Le centre ressource a vocation de s'approprier, de restituer et de faire partager les pratiques expérimentales de la compagnie de jeu.

3.2 Ressources matérielles

3.2.1 Stock de jeux et jouets

La Maison des Jeux dispose d'un stock de jeux et de jouets qu'elle utilise pour ses animations. En outre, ce stock est mis à disposition, en location, de ses membres (collectivités et associations).

3.2.2 Salles et espaces

Espace de jeu permanent

L'espace de jeu permanent est un espace de jeu ouvert au public. Mais c'est également un espace de recherche et d'expérimentation pour la Compagnie de Jeu. C'est un terrain d'observation de nouvelles pratiques ludiques pour les porteurs de projets jeu ou pour des temps de formation.

3.2.3 Salles de jeu polyvalentes

Les salles de jeux sont mises à la disposition des associations de jeu adhérentes, ainsi que des personnels de la Maison des Jeux, pour exercer l'ensemble de leurs activités ayant trait à leur vie associative.

La Maison des Jeux accueille également, dans ces salles, des événements autour du jeu.

3.2.4 Atelier de fabrication

L'atelier de fabrication est équipé pour le travail du bois. Il sert pour la construction et la maintenance du stock de jeux et du matériel d'animations de la Compagnie de Jeux et du centre ressources. Il est également mis à la disposition des adhérents.

3.2.5 La bibliothèque : fonds documentaire

Le fonds documentaire a vocation à être développé de façon à devenir un véritable outil de travail tant pour les personnels et membres de la Maison des Jeux, que pour des personnes extérieures (personnels de ludothèques, étudiants, ...) souhaitant effectuer des travaux ou exprimant un intérêt pour le jeu et les pratiques ludiques en général.