

Veni Vidi Ludi

Association loi de 1901



Présentation



Sommaire

Présentation et étapes clefs p.3

Le projet associatif p.4

Notre collection d'objets ludiques p.5

Les activités p.6

L'équipe p.7

Nous contacter p.8





Objet statutaire de l'association Veni Vidi Ludi

L'association Veni Vidi Ludi a pour but de promouvoir l'univers du jeu en direction de tout public : petite enfance, enfance, jeunesse, adultes, familles et personnes âgées. Nous pensons que le jeu est un des outils de la socialisation, du partage, de la rencontre et de l'échange. Nous agissons pour que jouer redevienne une pratique courante à tous les âges. Nous agissons également pour promouvoir le jeu en tant que pratique culturelle populaire, vivante, émancipatrice et porteuse des valeurs de l'éducation populaire. Nous attendons de notre action qu'elle ait pour vocation de favoriser l'épanouissement des individus par l'accès à l'éducation et à la culture dans la volonté de construire une société plus humaine, plus solidaire et plus juste. C'est pourquoi nos activités initialement ludiques peuvent être agrémentées d'autres objets et activités culturels pour arriver à cette fin.

Les étapes clefs

Mars 2010 : Création et déclaration de l'association Veni Vidi Ludi

2010 : Naissance de la ludomobile

2011 : 1ère édition du festival "les portes du jeu"

2013 : Ouverte au public de la Maison Des Jeux de Guernesey

2014 : Obtention de l'agrément "Jeunesse et éducation populaire" et de l'agrément au titre de l'engagement de Service Civique

2015 : Déménagement de la Maison Des Jeux à Sérifontaine

2016 : Création d'un secteur "séjours" ...



Le projet associatif



Identité

Maison des jeux : L'association est active dans l'univers du jeu avec une pluralité d'offres. De ce fait, elle répond à l'appellation de Maison des jeux et non de Ludothèque.

Associative : C'est une association indépendante, à la différence de bon nombre de ludothèques qui sont des structures municipales ou associatives, mais rattachées dans leur financement et leur fonctionnement à des collectivités.

Vexin et Pays de Bray : De par la situation géographique de son siège d'activité, situé aux confins de la Haute-Normandie, de l'Ile-de-France et de la Picardie, elle propose des activités itinérantes sur les départements de l'Oise, de l'Eure, du Val d'Oise, et de la Seine maritime. Son territoire d'action est donc le Pays de Bray, le Vexin, et leurs alentours.

Pour tous : Elle souhaite toucher un public intergénérationnel sans exceptions : enfants, jeunes, adultes et seniors. Elle attache également une importance à essayer d'atteindre les publics "éloignés".

Valeurs

Vivre ensemble : Par le biais de pratiques ludiques, culturelles, de loisirs et de vacances, l'association veut être un vecteur de lien social, un espace de rencontre, de partage et de plaisir, dans une dynamique socialisante.

Education populaire : Elle souhaite être un acteur du monde ludique spécialisé au service des structures scolaires, sociales, éducatives, de loisirs et de l'éducation pour tous. Promouvoir les vertus éducatives du jeu est l'objectif de sa démarche complémentaire des missions de ses potentiels partenaires.

Solidarité : L'association fait en sorte que ses activités soient accessibles aux publics fragilisés dans l'accès à l'éducation, à la culture et aux loisirs. Elle considère que son statut doit lui permettre d'aider des jeunes en situation d'insertion ou d'exclusion, dans une logique d'entraide réciproque.

Liberté : Elle affirme par ses activités l'importance de l'accès pour tous à des lieux d'éducation à la liberté. Elle veut également jouir de la sienne pour expérimenter un modèle économique et organisationnel alternatif, basé sur le respect de chaque individu et la valorisation de ses compétences.

Missions

Proposer une offre culturelle pour tous autour du jeu : L'association a pour but de proposer une offre culturelle, de loisirs et de vacances centrée sur le jeu, à tous les publics.

Eduquer au savoir être : Elle veut faire évoluer les mentalités et les comportements liés au vivre ensemble, en oeuvrant au respect de l'autre dans sa différence et à l'émancipation de chaque individu.

Faire fonctionner un modèle social alternatif : Elle veut faire travailler ensemble et impliquer des bénévoles, des jeunes en situation d'insertion, des volontaires et des salariés, dans un projet à la fois économique, social et humain.

Gouvernance

Démocratie participative : L'association souhaite faire vivre une réelle démocratie en son sein, basée sur l'implication de l'ensemble de ses acteurs dans des décisions concrètes.

Notre collection



Plus de 1600 jeux et jouets

Le jeu dans sa globalité, par son parcours à travers l'histoire des civilisations humaines, peut être considéré comme patrimoine culturel. A travers notre travail de recherche, d'acquisition, de fabrication, de mise en service et de diffusion d'une collection de jeux et ressources, nous souhaitons contribuer à la défense, à la conservation et à la transmission de ce patrimoine à la fois riche en héritages du passé et vivant, nourri par une création contemporaine dynamique et originale.

Les centaines de jeux qui constituent le fond ludique de l'association, ressources sur lesquelles se basent nos actions, sont choisis en fonction de multiples critères : accessibilité, diversité des mécanismes (parcours, affrontement...) et des ressorts ludiques (stratégie, hasard ou adresse...), variété des supports (cartes, dés, plateaux...), diversité des origines dans le temps et dans l'espace (jeux anciens et plus récents, jeux en provenance de tous les continents...).

Pas de "grattages ni de tirages, encore moins de millions à gagner" : des jeux pour jouer librement, gratuitement, sans autre objectif que jouer, des jeux pour s'ouvrir aux cultures du monde, des jeux pour se rappeler le temps des jeux, des jeux pour se rencontrer et se découvrir, des jeux de hasard, de stratégie ou d'adresse, **des jeux pour se faire plaisir**.

Jeux d'exercices (à tirer, à pousser, à empiler...), **jeux symboliques** (marchande, bricolage...), **jeux d'assemblage** (duplo, kapla, puzzles...), **jeux de règle en tous genres** (800 boites de jeu : jeux de société, jeux d'ambiance, jeux de stratégie, jeux de plateau...), **jeux de coopération** (le verger, l'île interdite, les chevaliers de la table ronde...), **jeux et développement durable** (drôles de déchets, sos planète, mare bella, défis de la nature, délugio...), **casse-tête** (rush hour, pirate gold, iq puzzler, dr baffler's great escape...), **jeux du monde** (awale, doushou qi, agon, puluc...), **jeux traditionnels** (jeux normands, du nord, sportifs...), **jeux médiévaux** (alquerque, jeu de l'oie, kubb...), **jeux de lancer** (palets bretons, molky, corn hole...), **jeux surdimensionnés** (hush hush, cache moutons, le verger, regatta...), **jeux d'adresse contemporains** (le trou qui monte, suspens, passe-trappe, weykick...), **jeux de kermesse** (la queue de l'âne, le trou du chat, le chamboule tout, pêche à la ligne...), **jeux de rôles, de cartes et de figurines** (donjons et dragons, l'appel de cthulhu...) et bien d'autres...



Les activités

Les activités de la Maison des jeux du Pays de Bray

Les soirées jeux



Les ateliers jeux et jouets petite enfance



Les après-midi ludiques

Les Sta'jeux

L'écran géant



Le festival des jeux

La ludomobile : prestations de services en itinérance

Animations festives : fête de village, évènementiel...



Soirées jeux



Animations clés en main : tournois, journée à thème...



Ateliers jeux et jouets petite enfance



Ludothèque éphémères



Ateliers thématiques



Fabrication et création de jeu



Jeux de rôles et Grandeur Nature



Jeux régionaux



Prêt de jeux



Du jeu en entreprise



Formation de professionnels aux pratiques ludiques

Conseil et développement de projet ludique

Uniquement dédiées au milieu scolaire

Participation à la réforme des rythmes scolaires

Organisation de sorties scolaires à la Maison des jeux

Ateliers de consolidation des apprentissages scolaires

Atelier "école ouverte" parents enfants

Activités ludiques sur le temps de pause méridienne

Activités fédératrices : kermesse, fête de fin d'année...

Les séjours : organisation de ...

Classes de découvertes



Colonies de vacances et séjours familiaux

Prestations réservées aux adhérents

Goûter d'anniversaire et fête de famille



Prêt de jeux surdimensionnés



Organigramme

Les instances dirigeantes

L'assemblée générale annuelle : réunion regroupant l'ensemble des adhérents ayant cotisé librement à l'association.

Le Bureau : Le président (William Nud), La secrétaire (Lydie Barbier), la trésorière (Martine Delacourt).

Le conseil d'administration : composé de 9 personnes (William Nud, Lydie Barbier, Martine Delacourt, Jean Delacour, Franck Barbier, Claudine Nud, Marigwenn Hesse, Cédric Hesse et Rachel Frugier).

Mise en oeuvre du projet

Le projet de l'association est mis en oeuvre par une équipe de bénévoles, de salariés et de volontaires en mission de Service Civique.

Les bénévoles : Plus d'une dizaine de bénévoles accompagnent l'association régulièrement dans ses activités ou dans la gestion de son fonctionnement. Lors de grandes manifestation tel que le festival des jeux, une soixantaine de bénévoles sont présents.

Les salariés : Jérôme Nud, Alice Nud, Angélique Nud, Corentin Sepret, Marine Le Gall, Vincent Pillon, Grégory Maimbourg, Aude Thibaut, Stacy Reullin et Jennifer Duval. Ils oeuvrent au quotidien pour l'association : gestion de la collection, animation, communication, fonction tutorale...

Les volontaires en mission Service Civique : présents pendant 8 mois aux côté des salariés, 6 jeunes âgés de 16 à 25 ans participent à la vie de l'association. Ils accompagnent les permanents dans leurs missions journalières, dans une logique de complémentarité et d'entraide réciproque.



Veni Vidi Ludi

Association loi de 1901

Par téléphone

au 09 54 56 74 73 / 07 82 47 82 47

Par mail

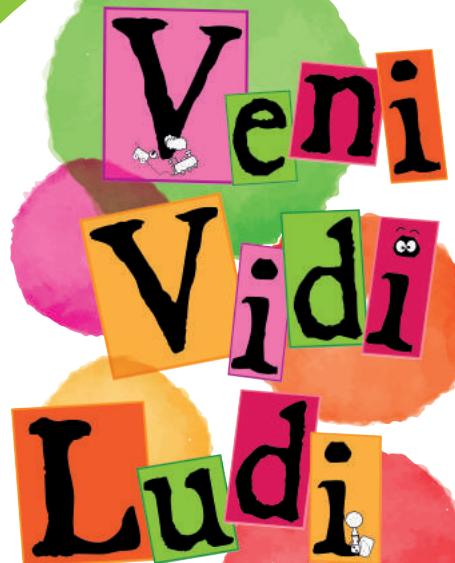
à contact@venividiludi.fr

Sur internet

www.venividiludi.fr

Venir nous rencontrer

au 33 rue Jean Boyer
60590 Sérifontaine
(du Lundi au Vendredi de 9h à 17h)



Nous contacter

